



Livre de règles Version Conteur

Version	3.1
Date de modif.	06/04/2006
Numéro de Validation	06-003
Auteur	Laurent Retière
Destinataire(s)	Cercle des Conteurs et Conseil d'Administration de la Fédération

AVERTISSEMENTS : La Camarilla™ Française a pour but essentiel de permettre à ses membres de s'amuser, par l'intermédiaire du théâtre d'improvisation. Les participants jouent un personnage FICTIF évoluant dans l'univers IMAGINAIRE des jeux de rôles édités par la société White Wolf™.

Tous les participants savent pertinemment que tout ceci n'est qu'un jeu et que les vampires et autres créatures surnaturelles ne sont que pur produit de l'imagination.

Le monde dans lequel évoluent les joueurs, est contemporain au notre, et touche la plupart des aspects socioculturels correspondant à notre société occidentale.

Aussi il appartient au lecteur de faire la part des choses, lorsque certains sujets délicats peuvent être évoqués. Bonne lecture...

- Copyrights-

Les termes suivants sont des marques déposées qui sont la propriété exclusive de White Wolf Game Studio, 4598-B Stonegate ind. Blvd. Stone Mtn., GA 30083, USA.

La Camarilla (tm) Française les utilise avec l'aimable autorisation de White Wolf.

Vampire: The Masquerade [Vampire: La Mascarade], Camarilla, White Wolf, A World of Darkness [Le Monde des Ténèbres], Storyteller system, Mind's eye Theatre System [Le Théâtre de l'Imaginaire], Gothic-punk, ainsi que tous les noms des clans vampires et tous les termes propres aux jeux White Wolf.



Avant propos

Bonjour à toutes et à tous,

Bienvenue dans cette nouvelle version des règles de la Camarilla Française. Celles-ci se situent en quelque sorte au barycentre du jeu sur table (en particulier pour les combats), du Law Of The Night Revised (LOTNR) et enfin de nos anciennes règles 2.11c créées par notre cher "Pitt, the Mighty Rule Master from Klingonese Outer Space". Ce système proposé est la somme de réflexions de conteurs, d'ACN, de joueurs et même de personnes en dehors de notre fédération habituées à jouer dans le cadre du LOTNR. Ces règles se veulent les plus exhaustives possibles pour tenter de répondre à tous les cas de figure. Elles incluent le système national de gestion des influences, le bestiaire et le mythique et tant recherché « cadre de jeu ».

Mes premiers remerciements vont vers Pit qui grâce à son système relativement simple et efficace nous a permis de jouer agréablement pendant plus de quatre ans. Aussi, les changements proposés ici sont dans la continuité de son excellent travail. Je remercie enfin tous les courageux (et courageuses) qui ont participé aux traductions du LOTNR et qui m'ont aidé à la réécriture de ces nouvelles règles. Je remercie tout particulièrement Olivier Maillet, Thomas Féron et Sebastien pour leur investissement personnel très important dans la réalisation de ces règles sans oublier tous ceux, au sein de l'équipe « nouvelles règles » ou en dehors, qui par leurs remarques et leurs suggestions avisées ont permis d'accomplir cette tâche ingrate (Philippe Quenel, Alexandre Piquet, Christophe Jouane, Marie Faucourt, Richard Gagnol, Florian Lehoux et Fred Chrevrot). Encore merci à eux et à tous ceux que j'oublie, j'espère qu'ils ne seront pas (trop) déçus du résultat et qu'il sera à la hauteur de leurs attentes. Ah ! si un dernier remerciement à mon adorable femme pour la patience qu'elle a su m'accorder pour ce travail colossal et pourtant si futile.

Pour tous les pressés voici un bref résumé des changements par rapport aux anciennes règles : Les historiques et les atouts / handicaps font leur apparition dans le processus de création. La gestion de l'humanité a été rapproché du système sur table. Le système de combat a été retouché pour limiter le nombre de challenges grâce à d'importantes modifications sur les disciplines *Célérité*, *Force d'âme* et *Puissance*. Les compétences, nettement plus diversifiées, occupent désormais une place incontournable et sont désormais indispensables pour résoudre la plupart des intrigues. Le nombre de points de sang augmente, permettant entre autre, une gestion plus rationnelle des pouvoirs et capacités liés au sang vampirique. Ce qui ne change pas : Toujours pas de mise de trait ni de traits nommés et encore moins de trait négatifs. Il reste encore de nombreux autres petits détails que je vous laisse le soin de découvrir.

Attention, l'ouvrage que vous tenez dans vos mains est le manuel du conteur ; comme son nom l'indique il est strictement réservé aux quelques courageux qui essayent d'animer le monde des ténèbres en France. Il contient pas mal de secrets susceptibles de faire perdre tout l'intérêt du jeu si ces informations se répandaient auprès des joueurs (en particulier les chapitres « cadre de jeu » et « bestiaire ». Je compte donc sur tous les conteurs pour garder ce document secret (on peut toujours rêver non ?).

Je vous souhaite donc une agréable lecture et de passer de bons moments dans la Camarilla Française. A cette occasion je me permets d'en rappeler une fois de plus la règle d'or : L'essentiel c'est le jeu et le plaisir de jouer, tout le reste est accessoire. A bientôt et bon jeu !

Laurent Retière



Sommaire

Avant propos	2
Sommaire	3
Chapitre I : Les clans	9
Introduction	10
Les droits du sang.	10
La Camarilla	10
Les Anarchs	10
Le Sabbat	11
Les Aubains.	11
Brujah	12
Malkavien	13
Nosferatu	14
Toréador	15
Tremere	16
Ventruue	17
Lasombra	18
Tzimisce	19
Assamite	20
Disciples de Seth	21
Gangrel	22
Giovanni	23
Ravnos	24
Caitiff	25
Chapitre II : Création	26
Synthèse du processus de création	27
Etape 1 : L'inspiration	28
Le concept du personnage	28
Le clan	28
Nature et attitude	28
Attributs	29
Etape 2 : Le choix des compétences	30
Qu'est ce que les compétences ?	30
Les talents	30
Les capacités	31
Les connaissances	33
Apprentissage des compétences	34
Etape 3 : Le choix des Disciplines	36
Etape 4 : Le choix des Historiques	37
Qu'est ce que les Historiques ?	37
Alliés	37
Contacts	37
Génération	38
Influences	38
Renommée	50
Ressources	50
Serviteurs	51
Troupeau	51
Etape 5 : Dernières touches	52
Points de Vertus	52
Points d'Humanité	52
Dérangements	52
Choisir des handicaps	54
Choisir des atouts.	56



Dépenser les points de création bonus _____	57
Classes de Personnage et Age vampirique _____	57
Étape 6 : Étincelles de vie _____	58
Les derniers détails _____	58
L'expérience _____	59
Tableau de progression en fonction de l'expérience acquise. _____	59
Tableau des différents coûts en points d'expérience _____	59
Le temps d'apprentissage _____	59
Chapitre III : Disciplines et rituels _____	60
Les Disciplines _____	61
De la nature des Disciplines _____	61
De l'utilisation des Disciplines _____	61
De l'apprentissage des Disciplines _____	61
Aliénation _____	62
Animalisme _____	63
Auspex _____	64
Célérité _____	65
Chimérie _____	66
Dissimulation _____	67
Domination _____	68
Force d'Âme _____	69
Métamorphose _____	70
Nécromancie _____	71
La Voie du Sépulcre _____	71
La Voie des Cendres _____	72
La Voie des ossements _____	73
Obténébration _____	74
Présence _____	75
Puissance _____	76
Quietus _____	77
Serpentis _____	77
Thaumaturgie _____	78
Voie du Sang (<i>Voie de la source de vie</i>) _____	78
Piège de Flammes (<i>Voie des Mains du mage</i>) _____	79
Voie de la Télékinésie _____	80
Voie de la Conjuración (<i>Voie du Don du Djinn</i>) _____	81
Technomagie _____	81
Voie de la Foudre & Voie de l'Electricité _____	82
Voie de Neptune _____	83
Voie de la Maîtrise élémentaire _____	84
Voie des Transmutations _____	85
Voie de la Corruption _____	85
Voie du contrôle de la dépouille charnelle _____	86
Voie du contrôle du climat _____	87
Voie verte _____	88
Vicissitude _____	88
Les rituels _____	90
Utilisation des rituels _____	90
Apprentissage des rituels _____	90
Les rituels thaumaturgiques _____	90
Les rituels Assamite _____	97
Rituels nécromanciens _____	98
Chapitre IV : Système _____	101
Le temps _____	102
Chronique, scénario, sessions et scènes _____	102
Les challenges _____	103



Principe de base	103
Les différents types de challenges.	103
Re-test	104
Surenchère	104
Le combat	105
Notions de base	105
Principe général et gestion	105
Surprise	106
Fuite	106
Le combat dans le noir	106
Les attaques ciblées	106
Utiliser deux armes.	107
Le surnombre	107
Le Combat de masse	107
Blessures et niveaux de santé	109
Les blessures normales	109
Les blessures aggravées	109
Les niveaux de santé	109
Armes et armures	111
Disponibilité	111
Dissimulation	111
Capacités des armes	111
Catégories d'armes	112
Accessoires pour armes à feu	113
Armures	114
Explosifs	114
La Volonté	115
La Volonté, ce moteur de l'esprit	115
Utilisation de la Volonté	115
Les challenges de Volonté	115
Le sang	116
Le sang, source de nourriture	116
Les différents types de Vitae	116
Conservation du sang	116
La sustentation	117
Anatomie vampirique	117
Utilisation du sang	117
Le lien de sang	118
L'éthique	119
L'éthique	119
Voie de l'Humanité	119
La Voie des Cieux	120
Voie des Ossements	120
Voie du Paradoxe	121
La Voie du Typhon	122
Tests de vertu	123
Test de conscience	123
Test de maîtrise de soi	123
Test de courage	123
Frénésie et Röttschreck	124
La frénésie	124
Röttschreck	124
La diablerie	125
La diablerie, petit résumé d'une pratique dégoûtante	125
La maturation du sang vampirique	125
L'acte de l'amarante	125
Périls de la diablerie	126
Le statut	127



Le statut	127
Les différentes classes sociales	128
Les différentes positions au sein de la Camarilla Française	129
Le patronage	132
Le statut négatif	132
Quelques exemples d'utilisation du statut	133
Lors de la présentation	133
Lors de sanctions ou lors de félicitations	133
Les dettes et les prestations	134
Qu'est ce qu'une dette et une faveur ?	134
Les différents types de dettes	134
Utilisation d'une dette	135
Rembourser ses dettes	135
Mauvais payeurs et mauvaise foi	135
Echange de dettes et de bons procédés	136
Transmission des dettes	136
Mécanismes de jeu	136
Quelques lieux à connaître...	137
Le domaine	137
Les terrains de chasse	137
L'Elysée	137
L'atrium	137
Chapitre V : Cadre de Jeu	138
Notions d'approbation	139
La nécessité de l'approbation	139
Tableau d'approbation	139
Le degré de liberté des personnages	140
Le personnages joueur (PJ)	140
Le semi antagoniste (SA)	140
L'antagoniste (A)	140
Les antagonistes d'historique (AH)	140
Quotas en fonction des inscrits	141
Quotas des personnages joués et/ou interprétés (PJ, S-A et Antago)	141
Quotas des Personnages Non Joués	141
Les grands secrets du Monde des Ténèbres	142
Les grands secrets du Monde des Ténèbres	142
Golconde	142
Vraie Foi	142
Le Sabbat	142
L'Inconnu	142
Les comics-super-héro	142
Les connaissances du Monde des Ténèbres	143
Connaissance des vampires	143
Connaissance de la Camarilla	143
Connaissance du Sabbat	144
Connaissance des Anarchs	144
Connaissance des lupins	144
Connaissance des fantômes	145
Connaissance des mages	146
Création d'œuvres	147
Principe	147
Système	147
Echelle de réussite d'une œuvre	147
Cas particulier de la forge	148
Chapitre VI : Bestiaire	149
Les créatures exotiques	150



Les humains	151
Introduction sur les humains	151
Les gouvernements	151
L'inquisition	151
L'Arcanum	152
Créer un antagoniste humain	152
La santé chez un humain	152
Les goules	153
Qu'est ce qu'une goule ?	153
Physiologie d'une goule	153
Les goules et le lien de sang	153
Les goules et les disciplines	153
Créer un antagoniste goule	153
Les revenants	154
Etreindre une goule ou un revenant	154
Les animaux	155
La physiologie d'un animal	155
Les animaux goules	155
Les Gargouilles	156
Qu'est ce qu'une Gargouille ?	156
Historique.	156
Visceratika.	156
Créer un Antagoniste Gargouille	157
Les Garous	158
Qu'est ce qu'un Garou ?	158
L'Umbra	158
Les tribus garou présentes en France et leur dons.	158
Caractéristiques de base des Garous	160
Les différentes formes du garou.	161
Les Dons des Garous	161
Créer un Antagoniste Garou	165
Les fantômes	166
Qu'est ce qu'un fantôme ?	166
Géographie et métaphysique	166
Le Voile	166
Capacités des fantômes	166
Les Arcanos	167
Le Statut chez les fantômes	170
Créer un Antagoniste fantômes	170
Chapitre VII : Système National de Gestion des Influences	171
Définition d'une "Influence"	172
Une Influence se définit par 3 critères	172
Quelques définitions supplémentaires	172
Notion de Portée et de Rareté	172
Maximum de points d'influence dans un district	172
Limitation des influences	173
Conversion des anciennes influences dans le nouveau système	173
Utilisation des influences	175
Actions dans son District	175
Actions en dehors de son District	175
L'historique Renommée	175
Les différentes actions du système d'influence	176
Actions de combat	176
Actions d'Observation, de Pistage et de Dissimulation	176
Action de Soutient	178
Action de Transfert	179
Actions de Croissance et les Dons	179



Actions spécifiques _____	181
La compétence <i>Etiquette</i> . _____	181
Gestion de l'argent _____	182
L'historique <i>Ressource</i> _____	182
Les havres _____	182
Argent récupérable avec les influences _____	184
Annexes _____	185
Convertir un personnage dans le nouveau système. _____	186
Les Six Traditions de la Camarilla _____	187
Historique des Amendements _____	188
Fiche d'armes _____	189
Fiche de dette _____	196
Fiche de personnage _____	197



Chapitre I : Les clans



Introduction

Traçant leurs lignées au travers des millénaires jusqu'à leurs légendaires fondateurs, les familles de vampires s'organisent en s'appuyant sur leurs lignées pour former des clans, et partageant alors un héritage, des pouvoirs et des faiblesses communes. Chaque clan prétend ainsi descendre d'un mythique antédiluvien. Il est dit que les prédilections et les malédictions de ces antédiluviens marquent tous les membres de chaque clan. Ainsi, les membres d'un clan donné présentent souvent des goûts et des capacités similaires.

En dehors des clans, on retrouve les lignées de sang. Ce terme (dans le langage courant) se réfère spécifiquement à des membres d'un sous-clan particulier, un groupement de vampires avec des pouvoirs et des intérêts communs proches de ceux d'un clan, mais sans avoir un antédiluvien pour fondateur. Ces lignées de sang sont petites et rares et souvent très mal connues.

Dans les nuits anciennes, les clans n'étreignaient de nouveaux membres que le long de lignées relativement rigides. Seuls ceux ayant assez d'aptitudes et dont le style de vie correspondait aux prédilections éventuelles du clan, pouvaient être considérés comme des candidats potentiels à l'immortalité. Le monde contemporain a changé cette donne. Les vampires actuels sont étreints le long de lignages beaucoup moins regardants. Ainsi, de nombreux jouvenceaux, étreints pour leur potentiel, sortent du domaine de prédilection habituel du clan. Souvent, ils se rebellent contre l'étouffante influence des anciens, prenant des habitudes et passant des alliances souvent contre-nature.

De temps en temps, quelques jouvenceaux nouvellement étreints sont abandonnés par leurs pères sans avoir eu le temps de connaître les clans ni d'apprendre les manières de la société vampirique. Ces sans-clans, aussi appelés « Caïtiff », sont souvent une menace pour la Mascarade. Sans rapide instruction, leur espérance de vie est limitée. Certains vampires pensent même qu'un sang si faible sans les caractéristiques et l'éducation d'un clan annonce la prochaine fin des temps. De tels vampires paranoïaques chassent souvent sans pitié les sans-clans.

Les droits du sang.

Chaque clan possède certaines forces et faiblesses particulières. Ces caractéristiques se transmettent de père en fils. C'est par le sang que chaque membre d'un clan partage les mêmes prédispositions qui diffèrent selon les clans. Ainsi, chaque clan ou lignée de sang possède trois Disciplines qui sont sa « signature » ; ces pouvoirs sont alors les plus répandus parmi leurs membres et se développent plus facilement que les autres.

Inversement, chaque clan possède/transmet aussi des faiblesses et à ses enfants. Ces effets peuvent se manifester aux travers de vices dans la personnalité et dans d'autres cas revêtir des aspects mystiques ou même des altérations physiques. Ces faiblesses sont souvent rattachées à l'histoire controversée du fondateur du clan.

Parce que les membres des clans ont tendance à être étreints en raison de prédispositions et d'intérêts similaires, la majorité des vampires d'un clan donné partagent alors les mêmes compétences ou préférences. Même les individus étreints en dehors des domaines habituels du clan sont éduqués et entraînés rapidement pour développer ces avantages. Cela reste toutefois toujours au choix de l'individu de suivre ou non une telle direction.

La Camarilla

La secte de la Camarilla (ou société de la rose) se proclame comme ayant l'adhésion quasi-exclusive de six Clans : Brujah, Malkavien, Nosferatu, Toréador, Tremere et Ventrue (les Gangrel l'ayant quitté récemment).

Fondée tardivement dans les âges sombres en 1450 pour résister aux feux de l'inquisition et à la rébellion Anarch, la Camarilla compte sur la Mascarade pour dissimuler l'existence des vampires à l'humanité. C'est la secte la plus répandue de vampires. Elle offre le prestige aux anciens et la sécurité aux plus jeunes. En théorie, tous les vampires sont invités à rejoindre la Camarilla. Mais hormis quelques expatriés d'autres clans qui prêtent allégeance en solitaire, seuls les six clans précédemment cités y adhèrent vraiment. Chacun de ces six clans est représenté par un membre au sein du cercle intérieur de la Camarilla alors qu'un autre membre est nommé Justicar. Les vampires des autres clans qui ont prêté allégeance à la Camarilla et qui ont été reconnus sur un domaine peuvent nominalement avoir des postes sur une cité mais sans membre du cercle intérieur et de Justicar, leur véritable rôle est limité.

Les Anarchs

Pendant des siècles, les anciens de la société vampirique ont maintenu un statu-quo rigide sur leurs enfants. Les anciens maintenaient leurs positions à la tête du pouvoir et des influences et laissaient les jeunes vampires enfermés dans un état de relative impotence et d'esclavage.

Alors que l'arrivée de la Renaissance voyait la fin des âges sombres et un nombre croissant de nouveau-nés cultivés et de plus en plus insatisfaits, plusieurs événements majeurs ont cristallisé cette colère montante. A commencer par la peste noire qui a décimé un tiers de la population européenne entre 1347 et 1394, diminuant ainsi drastiquement la source de nourriture vampirique, suivie par plusieurs révoltes (jacquerie, maillotins, praguerie) et



la montée en puissance de l'Inquisition. Finalement, des hordes de jeunes vampires, échaudés par les mauvais traitements et les pressions constantes exercées par les mains même de leurs aînés, se sont levés dans une grande et massive rébellion. L'apogée du mouvement se situe en 1421, lors de la "Nuit du faucon", où les anarchs détruisirent une vingtaine de Princes dans toute l'Europe.

A la suite de tous ces événements, plusieurs clans se réunirent pour former la Camarilla en 1444 et finalement la nouvelle Camarilla écrasa la révolte Anarch et la convention de Thorns en 1493 (appelée à tort Convention des Epines), permit de mettre en place une paix fragile entre les vampires de la Camarilla et les Anarchs et ce au prix de quelques menues concessions offertes à ces derniers.

Pragmatiquement, les Anarchs sont des semblables qui n'appartiennent pas à la Camarilla... Ils adoptent une organisation du pouvoir qui n'est pas fondée sur les statuts et fonctions traditionnelles de la Camarilla, mais plutôt sur le mérite, la force, le hasard...

Néanmoins, la société de la rose leur reconnaît les mêmes droits et devoirs que tout autre semblable. Les domaines Anarchs, et ceux qui les dirigent, ne peuvent donc se soustraire à la justice de la Camarilla s'ils bafouent les Traditions. En échange de leur reconnaissance, les Anarchs entretiennent de bons rapports avec les domaines de la Camarilla et ne tentent rien contre eux. Comme les Anarchs refusent les fondements du statut, la société de la rose ne leur reconnaît aucun statut.

Le Sabbat

Malgré la fin de la rébellion Anarch, de nombreux vampires furent bannis en raison de crimes si odieux qu'ils en étaient impardonnables tandis que d'autres préfèrent rester dans l'ombre et attendant leur heure pour renverser la Camarilla. La découverte d'un antique rituel Tzimisce permit de les unir au sein d'un pack soudé et ces vampires formèrent alors leur propre organisation : le Sabbat.

Considérés au début comme une simple épine dans le pied de la Camarilla, les vampires du Sabbat ont recruté parmi les jeunes vampires mécontents pour alimenter leur guerre et ont petit à petit pris le contrôle de plus en plus de territoires. A l'époque actuelle, le Sabbat, avec pourtant un tiers de la taille de la Camarilla, est en opposition directe avec cette dernière.

En méprisant les Traditions, les meutes fanatiquement motivés et loyales au Sabbat détruisent les membres isolés et désorganisés de la Camarilla. Ils brisent leurs influences et recherchent, pour les détruire, les mythiques fondateurs Antédiluviens. C'est ainsi que les deux clans prééminents du Sabbat, les clans Lasombra et Tzimisce, sont portés en haute estime au sein de la secte pour avoir détruit avec succès leur propre antédiluvien.

De nombreux vampires des autres clans se sont alliés avec le Sabbat et deviennent des *anti-tribu* en raison de l'opposition à leur sang originel. Les Lasombra et Tzimisce sont les clans les plus représentés parmi les membres du Sabbat, mais un nombre conséquent d'*anti-tribu* ont proclamé leur allégeance à la secte pour mener la guerre. Leur but : renverser les anciens, établir le pouvoir des vampires sur le bétail et briser les illusions des vampires à la recherche de leur humanité perdue.

Les Aubains.

La camarilla fait prévaloir l'allégeance de six grands clans et le noyau dur du Sabbat est composé de deux clans, mais qu'en est-il des cinq autres ? Ces autres clans (aussi appelés clans Aubains) clament qu'aucune secte ne les dirige et que eux tracent seul leur propre destin. Souvent s'entremêlent croyances mortelles issues de leur patrie d'origine et leurs propres philosophies de la vie.

Pendant des centaines d'années, les Assamites, les Séthites, les Giovanni et les Ravnos constituaient les quatre uniques clans indépendants. Toutefois, récemment les Gangrel ont quitté en masse la Camarilla, adoptant une position neutre une fois de plus.

Les Aubains ne disposent bien entendu d'aucun statut puisqu'ils n'appartiennent pas à la société de la rose. Toutefois, si ces derniers désirent profiter de la protection des Traditions de la Camarilla, ils doivent nécessairement se présenter au prince d'un domaine avant d'être accepté comme membre de la Camarilla. Ils doivent alors subir une période de probation plus ou moins longue et enfin être reconnus sur le domaine. Ils auront dès lors un statut et deviendront des vampires à part entière de la Camarilla. Seuls les Aubains qui ont prêté allégeance à la Camarilla peuvent avoir un quelconque statut et assumer des fonctions au sein d'un domaine.



Brujah

Approbation : basse

Les mécontents, les punks, les rebelles, les révolutionnaires et les philosophes de tous poils forment les rangs du clan Brujah. Bien que très hétéroclite et sans réel programme unitaire, le clan Brujah abrite derrière les actions rebelles de ses membres de véritables idéalistes et passionnés. Les Anciens de ce clan sont des philosophes et des professeurs, versés dans les arts oratoires et du débat. Leurs jeunes, souvent plus passionnés et idéalistes ont des origines allant des gangs aux hackers en passant par les travailleurs sociaux aux politiciens passionnés. Quelque que soit sa cause, un Brujah la défendra jusqu'au seuil de l'Enfer lui-même.

Les Anciens parlent souvent des nuits où les Brujah étaient révéérés comme des guerriers érudits et des rois philosophes. Dans ces temps modernes, beaucoup des jeunes Brujah se rassemblent derrière des portes-parole charismatiques cherchant à reconstruire ces temps perdus. A l'inverse, d'autres se laissent aller à une violence aléatoire et gratuite.

La base du clan est unie dans l'idée de jeter à bas les structures de la société vampirique, mais ne s'accorde que rarement sur ce qui devra la remplacer. Lorsque le calme revient, les Brujah se dispersent et retournent à leurs styles de vie disparates. Comme ancien clan de guerriers, les Brujah sont souvent sur le devant de la scène et en première ligne pour défendre les cités de la Camarilla.

Le Brujah stéréotypé est vu comme un punk habillé de cuir et armé jusqu'aux dents avec une chevelure agressive et de nombreux piercings. En fait, les Brujah ressemblent à ce qu'ils aiment – des costumes de tweed des Anciens érudits aux tenues grunge et à tout ce qui se trouve entre ces deux tendances. Parce qu'on s'attend à ce que les Brujah soient des rebelles, beaucoup adoptent une attitude outrageante qui ne serait pas tolérée parmi les autres clans, mais qui parfois fait avancer leurs causes.

Conseils d'interprétation : que vous soyez une créature subtile manipulant les cours et les Semblables ou un punk membre d'un gang qui bat comme plâtre ses opposants, la révolution est votre cause, la passion votre force. Lorsque vous rejoignez votre clan pour changer le statu-quo, tout le reste s'efface. Vous vous jetez à corps perdu dans tout ce qui pourrait aider à mettre à bas les vieilles idées pour pouvoir faire un peu de place aux nouvelles. Vous pourriez simplement aimer le chaos et la destruction de biens, mais par chance, vous avez un idéal qui vous guide dans vos actions révoltées. Il s'agit surtout de changer le monde en quelque chose de meilleur, que cela soit simplement pour vous ou au contraire pour chacun.

Disciplines : *Célérité, Puissance, Présence*

Avantages : comme libres-penseurs et rebelles, tous les Brujah ont quelques contacts au sein de leur milieu révolutionnaire. Ainsi, tous les personnages Brujah reçoivent un point en Influences *Politique, Education ou Rue* et un point dans la compétence *Erudition* ou *Etiquette(rue)*.

Les Brujah tendent à se rassembler lorsque les troubles commencent. Ainsi, un « appel au Clan » rassemble les Brujah autour d'une cause commune même en dépit des différences personnelles. Ne pas répondre à un tel appel fait perdre au Brujah sa position au sein du clan et l'empêche de recevoir une aide future du clan.

Désavantages : le clan Brujah porte les cicatrices des oppressions du passé. Aussi, ses membres se laissent facilement gagner par la violence et la frénésie. Un simple débat peut devenir suffisamment brûlant pour entraîner la rage. De ce fait, tous les Brujah souffrent d'un point de pénalité lors des tests de *Maîtrise de Soi*.

Lignées mineures: les Brujah, quelle que soit leur allégeance sont pratiquement tous similaires. Par ailleurs, la plus grande partie des Anarchs est susceptible d'être Brujah. Des rares rumeurs parlent à l'occasion d'un groupe secret s'appelant les « vrais Brujah » mais qu'ils soient actuellement une lignée séparée ou un simple groupe dissident reste inconnu de la plus grande partie des Semblables.



Malkavien

Approbation : basse

Considéré comme fou et idiot, le clan des Prophètes est alternativement tourné en dérision ou craint. Chaque nouveau membre du clan est perverti ou aliéné, d'une manière ou d'une autre, par la puissance du sang du clan. Pour certains, cette folie prend la forme d'un immonde étalage de violence, et pour d'autres, un comportement excessivement chaotique. Dans tous les cas, les Malkavien sont imprévisibles

Si les Malkavien ne partagent pas un but commun, ils partagent leur folie. Certains se délectent de leur insanité, d'autres la nient, mais tous sont inévitablement entraînés dans un monde altéré par leurs perceptions déformées et nul ne peut deviner ce que voit ou pense un Malkavien. Spontanément, les Malkavien cherchent parfois à ouvrir les perceptions des autres à l'aide de farces, d'inepties ou en semant le chaos pour faire émerger de nouveaux points de vue. Certains vampires murmurent même que les Malkavien contrôlent dans l'ombre le Jihad qui ne serait qu'une grande plaisanterie de leur fondateur.

Les Lunatiques étreignent apparemment par caprices sans que l'on puisse réellement en comprendre les motivations. Beaucoup sont très perspicaces, certains sont même brillants, mais il est difficile de les catégoriser. Un Malkavien étreint habituellement des gens au bord de la folie voire complètement aliénés et si tel n'est pas le cas cette "imperfection" est rapidement corrigée par le Sire. Toutes les personnalités existent au sein du clan allant du physiquement violent aux plus étonnement sociables démontrant ici que "la folie et l'illumination peuvent affecter n'importe qui".

La plupart des Malkavien ne porte que peu d'intérêt au pouvoir au sein d'une secte, mais ceux qui sont intéressés sont alors terrifiants dans leur course au pouvoir. La vraie loyauté des Malkavien repose vraisemblablement sur de grands projets insolites qui pourraient faire avancer leur vision commune.

Conseils d'interprétation : Vous voyez et comprenez des choses que personne d'autre ne comprend, au prix parfois d'une non-vie difficile. Peut-être ont-ils raison de croire que vous êtes fou à moins qu'ils ne sachent tout simplement pas appréhender la Vérité car vous n'êtes pas faible, ni sans ressource et encore moins stupidement comique. Parfois, en forçant leur esprit, vous pouvez amener les autres à contempler brièvement votre vision et à penser autrement. Vos plans cherchent à briser la routine de leur vie pour les forcer à examiner plus soigneusement leurs motivations et leurs acquis. Vous pouvez avoir une non-vie profondément perturbée ou n'être que subtilement atteint et capable d'une certaine fonctionnalité dans la société, mais, quel que soit votre cas, vous restez toujours conscient des forces invisibles qui vous entourent.

Disciplines : *Auspex, Aliénation, Dissimulation*

Avantages : les Lunatiques semblent "bénis" par une étrange vision qui leur révèle inconsciemment la marche du monde, que ce soit par exemple en contemplant la chute des feuilles ou en lisant dans les entrailles humaines. Ainsi, tous les Malkavien reçoivent un point en *Intuition*. Certains Malkavien ont un étrange lien avec leurs frères de clan. Ils semblent en effet, capables de se reconnaître entre eux à vue et arrivent même parfois à se transmettre des bribes d'informations. Un Malkavien peut entraîner une fois par nuit un individu (et un seul et unique) dans un challenge Mental (re-test avec la compétence *Intuition*) pour déterminer si il s'agit d'un Malkavien (mais ne permet pas de faire la différence entre un Malkavien et un Malkavien *anti-tribu*). Ce "réseau lunatique" peut être la résultante d'un véritable partage des esprits ou simplement une extravagance de la folie ; personne ne le sait vraiment. En outre, tous les Malkavien bénéficient d'1 point dans l'influence *Santé* ou *Education*.

Désavantages : Les membres du clan Malkavien sont tous déments et à ce titre, souffrent tous d'un Dérangement qui ne peut être ni racheté, ni ignoré temporairement. Ce sont des lézardes dans le fonctionnement de l'esprit qui transforment le Malkavien en quelque chose d'incompréhensible. Un Malkavien ne régresse pas jusqu'à l'enfance ou dans un comportement "clownesque" en collectionnant les ours en peluche et les vêtements ridicules. En revanche, un Malkavien qui porte des pyjamas couverts de sang et qui babille dans une pièce pleine d'ours en peluche couverts d'entrailles, cherchant la sagesse dans ce charnier EST le type de démente qui affecte les Lunatiques.

Lignées mineures : la plupart des Malkavien clament leur appartenance à la Camarilla, même si quelques *anti-tribu* peuvent être trouvés dans le Sabbat : les Tarés. Ils sont souvent les plus dérangés et les plus meurtriers de leur genre. Quelques Malkavien de la Camarilla possèdent encore la discipline *Domination* (au lieu d'*Aliénation*), mais la plupart ont été "convertis" aux voies de l'*Aliénation* dans une vague de folie qui frappa le clan ces dernières années.



Nosferatu

Approbation : basse

D'hideuses difformités et des visages ravagés caractérisent les Nosferatu, des vampires physiquement transformés par le sang de leur clan. Des cloques, des verrues, des difformités, une pilosité anormale peuvent se retrouver sur les corps et les visages de ces épaves. Comme les Nosferatu ne peuvent espérer interagir normalement avec la société, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour survivre et ils le font avec un incroyable talent. Peu étonnant donc de les voir se rassembler dans les égouts et les cavernes, loin du regard des autres et de ceux qui les jugent. Les franges de la civilisation deviennent leurs domiciles et leurs subsistances.

En se faufilant dans les passages secrets et les catacombes qui composent leurs repaires, les Nosferatu dénichent des secrets perdus et des caches remplies de savoirs. Leur incroyable discrétion, développée en réponse à leur condition, leur permet d'espionner facilement vampires et humains, à la recherche de précieuses miettes d'informations. Ils en profitent pour faire le commerce de rumeurs et négocient aux plus offrants leurs informations contre des faveurs. Et malheur à l'étranger qui essaierait de retourner un Nosferatu contre les siens car dans leur infortune commune, les Nosferatu ont forgé de solides sentiments de loyauté.

En tant qu'exclus, les Nosferatu étreignent souvent ceux qui leur ressemblent : les vagabonds, les clochards, les rebelles et/ou instables afin de perpétuer une communauté de parias sociaux. Parfois, les victimes peuvent être belles mais futiles, être des sociopathes ou des criminels ou toutes celles à qui les Nosferatu veulent donner une leçon permanente de déchéance physique. Les difformités caractéristiques du clan apparaissent en l'espace de quelques semaines après l'Étreinte. Ces changements abrupts et radicaux conduisent les Nosferatu nouvellement créés vers une existence complètement nouvelle où le clan est le seul point d'attache. Ces jeunes recrues se retrouvent avec des amis et des alliés qu'ils auraient autrefois méprisés.

Le clan Nosferatu reste en marge de la société vampirique et ne possède aucune organisation réelle. Toutefois, entre eux les Nosferatu sont d'une politesse sans faute et respectueux de la hiérarchie du clan. Les étrangers au clan ne peuvent voir dans les Nosferatu qu'une pitoyable bande de créatures difformes en haillons, mais dans les bas fonds de leurs tunnels les Nosferatu cachent bien plus d'influences et de connaissances que les autres clans ne l'imaginent...

Conseils d'interprétation : bien que vous soyez hideux au regard des autres, vous n'en êtes pas moins une personne. Que vous rejetiez les pièges de l'humanité ou que vous tentiez de retrouver les émotions des mortels, votre apparence n'en est pas moins maudite. Les extérieurs au clan vous traitent avec mépris, peur ou hostilité alors que dans votre clan, vous retrouvez des liens sociaux ; après tout, vous êtes des frères d'armes. Les extérieurs s'attendent à vous voir rude et bestial, alors vous jouez de ce stéréotype pour ce qu'il coûte. Mais vous utilisez votre sophistication cachée pour apprendre des secrets qui pourront être vendus ou utilisés à bon escient. En effet, personne ne prendra soin de vous à votre place.

Disciplines de clan : *Animalisme, Dissimulation, Puissance.*

Avantages : tous les Nosferatu connaissent des moyens de se dissimuler et de se cacher, ne serait-ce que pour ne pas attirer l'attention. Leur grande connaissance des sombres ruelles leur permet de découvrir cachettes oubliées et secrets. A ce titre, tous les Nosferatu reçoivent un point en *Discrétion* et en *Survie*.

Enfin, le clan Nosferatu est le maître incontesté des égouts des cités où ils résident. Cela leur fournit un havre des plus sûr et bien souvent un domaine entièrement sous leur juridiction et aussi grand que la cité. De ce fait, personne ne vient défier un Nosferatu sous la ville.

Désavantages : l'apparence hideuse des Nosferatu les empêche d'avoir des relations sociales normales à moins d'utiliser la *Dissimulation* ou la tromperie. De ce fait, tous les Nosferatu possèdent le handicap physique « *Monstrueux* » qui ne leur rapporte aucun point.

Lignées mineures : il n'y a pas de lignées particulières dans le clan Nosferatu. Aussi, les Nosferatu *anti-tribu* du Sabbat maintiennent curieusement des relations, même si elles sont distantes, avec leurs frères de la Camarilla. Certains à l'intérieur du clan maintiennent qu'il existe une lignée de monstres, appelées les Nictuku, étreints par un Ancien qui chasse le reste du clan Nosferatu. La majorité des Nosferatu considèrent cela comme faisant partie du folklore, mais à chaque disparition mystérieuse la peur revient...



Toréador

Approbation : basse

Artistes, dilettantes, et parfois dégénérés composent le clan Toréador, un lignage installé dans la sensualité et le goût de la nouveauté. Que ce soit par le patronage des arts ou la création d'œuvres, ces vampires sont rarement éloignés des plaisirs de l'apparence et de la beauté au point, parfois, d'en être transporté.

Qu'elles soient magnifiques et / ou historiques, les œuvres d'art sont au cœur des propriétés Toréador sans être les uniques trésors du clan. Les Toréador peuvent aussi bien pratiquer la musique, le chant, la littérature, la poésie ou le culte de l'apparence comme autant de formes d'expression. Toutefois, des luttes amères divisent le clan sur ce qui constitue « l'Art ». Toutefois, tous sont unis dans la défense de l'art, de la beauté, de la sensualité et même ceux qui ne possèdent aucun talent artistique soutiennent les intérêts de leur clan au travers de leurs patronages et de leurs faveurs.

Lorsqu'une soirée, un bal ou une présentation se déroule dans la société vampirique, c'est le plus souvent un Toréador avec tout un appareil artistique qui en est l'organisateur. La promotion des arts guide le clan dans son entier. Ils respectent la prouesse des vrais créateurs de génie et portent facilement des jugements de valeurs. Obtenir les faveurs d'un Toréador est souvent un plus indispensable pour poursuivre une carrière en Elyséum.

Les Toréador sont manifestement prompts à étreindre les mortels ayant de grands talents artistiques, sans doute pour conserver ces talents pour l'éternité. Parfois, ils étreignent par passion ou simplement pour avoir un peu de compagnie. Même si les Toréador ne sont pas uniformément beaux, un grand nombre d'entre eux ont une belle apparence et pratiquent les arts plastiques ou intellectuels. Mais le temps leur est souvent cruel. Beaucoup se lassent des années qui passent en voyant leurs travaux tomber en ruine ou la beauté mortelle se faner avec l'âge. En conséquence, ils recherchent le grand frisson pour stimuler leurs sens artistiques et souvent tombent dans l'hédonisme et la décadence. Beaucoup de vampires s'accordent pour trouver particulièrement déroutant un Toréador à la recherche d'un nouveau passe-temps et il n'y a rien de plus mauvais qu'un Toréador dépité et sombrant dans la décadence, car il devient méprisant et alors, l'artiste talentueux fait place à un dandy rusé obsédé par la destruction des autres.

Conseils d'interprétation : vous êtes une créature à la beauté éternelle. Que vous ayez un ou plusieurs talents artistiques ou que vous ne soyez vous-même qu'une œuvre d'art, votre but et votre plaisir sont d'élever les consciences et la culture au travers de l'art grâce à la création ou le patronage. Aussi, vous poussez les gens à s'adonner à l'art avec passion car après tout un grand artiste se doit être immergé dans les arts.

Disciplines : *Auspex, Célérité, Présence*

Avantages : pour leur prédilection dans les arts, les Toréador ont tous une sorte de relation unique avec l'art. Même les Toréador qui n'ont aucun talent artistique réel apprennent à devenir des mécènes et finalement achètent ce qu'ils ne peuvent créer. Tous les vampires Toréador commencent avec 1 point dans une seule des compétences suivantes : *Erudition, Arts, Expression*. Les Toréador font aussi souvent appel à leurs talents artistiques ou au travers du mécénat pour s'entourer d'admirateurs mortels (« aimeriez vous monter à l'étage supérieur et voir mes gravures ? »). A ce titre, ils bénéficient gratuitement de 1 point d'Historique « *Troupeau* ».

Désavantages : les Toréador sont fascinés par la beauté et souvent à l'exclusion de tout le reste. Les œuvres d'art sont une clé vers l'introspection, aussi bien au travers d'une sculpture, d'une poésie, d'un visage charmant ou même simplement la photo d'un ciel constellé d'étoiles. Lorsqu'il est en présence d'une grande œuvre d'art (au minimum de niveau 3), un Toréador peut devenir absorbé pendant 5 minutes dans sa tâche d'examen et de compréhension de l'œuvre, à moins qu'il ne dépense un point de Volonté ou qu'une blessure ou une qu'une autre distraction importante ne brise cette fascination.

Attention !!, Durant cette transe, les toréadors peuvent échanger des propos sur l'œuvre (et uniquement l'œuvre) mais ils restent incapables de se focaliser sur autre chose. Ils sont alors insensibles aux stimuli vocaux (" attention derrière toi!!!" ne le fait pas sortir de transe), mais restent sensibles aux stimuli physiques importants (une caresse sur la joue non, mais un coup de coude ou une claque dans le dos si)...

Lignées mineures: le clan Toréador n'a pas de lignée ; les *anti-tribu* du Sabbat partagent les prédilections de leurs frères de la Camarilla, mais trouvent leur plaisir et leur inspiration dans l'horreur plutôt que dans la beauté. Ces *anti-tribu*, au lieu d'être fascinés, développent une déviance sociale qui les pousse à faire des remarques cinglantes et humiliantes sur le premier qui leur tombe sous la main, voire même jusqu'à une domination intellectuelle ou la torture physique. Un Toréador *anti-tribu* doit dépenser un point de Volonté pour résister à ces pulsions. Toutefois une telle dépense n'a besoin d'être effectuée qu'une seule fois par scène.



Tremere

Approbation : basse

Nés d'une cabale de sorciers mortels, les Tremere ont sans doute percé le secret du vampirisme au travers de guerres et de recherches secrètes menées durant les Ages Sombres. En recouvrant leur puissante magie au travers de leurs dons vampiriques, ils ont alors chassé puis détruit l'antédiluvien d'une lignée désormais perdue pour enfin acquérir une légitimité dans la société vampirique.

L'étude des arcanes et la méfiance des autres clans ont forgé aux Tremere, volontairement ou non, une aura de mystère, de fourberie et de crainte. Les pratiques occultes et les rituels initiatiques des âges sombres ont façonné l'histoire du clan. Ainsi, toutes les recrues sont plongées dans une structure aux cercles hiérarchiques rigides appelée « Pyramide » où les plaisirs de la vie n'ont guère leur place. Tous les Tremere s'appliquent à surpasser ceux de même rang pour progresser dans la Pyramide mais, malgré cela, ils maintiennent un code rigide de loyauté au clan et à la Camarilla (dans cet ordre précisément...) oeuvrant pour les ambitions du clan.

Les rangs du clan Tremere fourmillent de francs-maçons, de mystiques ou même d'antiquaires, mais on peut aussi retrouver des politiciens, financiers, scientifiques voire même des soldats. Les qualités demandées sont l'autodiscipline, un esprit vif et une certaine ambition ; la loyauté au clan et les connaissances occultes peuvent être inculquées plus tard. Ce n'est pas secret, tous les Tremere oeuvrent pour les objectifs du clan et avant toute autre chose et à ce titre, la plupart sont de suprêmes manipulateurs. Ils utilisent leurs impressionnantes compétences magiques pour obtenir des faveurs, recevoir des dettes et consolider les positions du clan. Leurs pouvoirs magiques leur permettent de contrer les ennemis de la Camarilla et simultanément de conserver l'avantage de la surprise sur ses alliés. Les Tremere exercent ainsi une influence insidieuse sur la société vampirique, lançant des croisades et des recherches pour leurs propres ambitions occultes.

Conseils d'interprétation : vous avez fait le serment de servir le clan et la Camarilla. Vous êtes fier d'appartenir à une maison de thaumaturges reconnue où vous recevrez un enseignement dans les arts mystiques. Vous suivez les lois de la société vampirique avec la plus stricte fermeté tout en veillant à ce que les intérêts du clan priment, aidé en cela par une solide volonté qui vous permet de surpasser les pires difficultés. Pour vous, le secret passe avant tout car à des pouvoirs cachés, on ne peut s'opposer : aussi vous agissez au moment opportun avant que les autres ne puissent comprendre vos plans et sans doute au prix de leur confiance.

Disciplines : *Auspex, Domination, Thaumaturgie.*

Avantages : les connaissances de base de la pratique de la magie et les contacts que possède le clan dans les milieux ésotériques offrent à tous les Tremere un point dans la compétence *Occultisme* ainsi qu'un point d'influence *Occulte*.

A cause de la structure particulièrement complexe de la « Pyramide », chaque Tremere a sa place et son importance. Il peut espérer recevoir assistance et instruction des membres du clan de plus haut rang lorsque toutes ses obligations sont remplies. Mais il ne faut pas s'y tromper, les Tremere ne doivent rien espérer d'autre de leurs supérieurs, car le clan ne tolère pas les fainéants.

Désavantages : lors de l'étreinte, tous les nouveaux Tremere sont contraints de boire un mélange du sang des sept plus hauts dirigeants du clan. De cette mixture, le Nouveau-né accède au premier échelon des trois qui le lient définitivement au sang des Sept plus hauts Tremere et au travers de ces derniers, au clan dans son ensemble. Les Tremere qui échouent dans leurs missions ou qui désobéissent aux ordres peuvent être contraints de boire une nouvelle fois le sang des sept, les rapprochant ainsi un peu plus près du lien définitif et de l'asservissement au clan. Les Tremere désobéissants et/ou incompetents sont des tares que n'acceptent pas les dirigeants du clan et de ce fait, n'étant plus essentiels au clan, ils deviennent aisément sacrificiables.

Les Tremere qui prennent par à une Vaulderie perdent immédiatement la faculté d'étreindre. De plus, chaque jour après la Vaulderie, le joueur doit réussir un challenge Physique contre 30 traits. La capacité *Survie* et la Volonté peuvent être utilisés pour tenter un re-test. Pour chaque test perdu, le personnage perd de façon définitive 3 traits Physiques qui ne peuvent pas être regagnés. Lorsque tous les traits Physiques ont disparu, le personnage « brûle » et rencontre la Mort Finale. Eviter ces effets exige une *approbation haute*.

Lignées mineures : à une époque, une petite faction de Tremere *anti-tribu* a clamé son rattachement au Sabbat mais depuis quelques temps aucun d'entre eux n'a été revu. Autrefois, pendant les Ages Sombres, un petit groupe de Tremere d'origine lituanienne adepte du paganisme possédait la discipline *Présence* ou lieu de la *Domination*, mais ils furent finalement exterminés au 17^{ème} siècle. Avec une structure aussi rigide que celle du clan Tremere, il n'y a pas de place pour les déviants.



Ventruie

Approbation : basse

Pendant que les autres clans jouent avec les statuts ou font les rebelles, les Ventruie assument le rôle de dirigeant et se font les guides de la société vampirique. Noblesse, sophistication et devoir sont les marques de fabrique de ce clan. Le pouvoir peut être un lourd fardeau, mais les Ventruie savent qu'ils sont faits pour cela et à ce titre assument les responsabilités et privilèges liés à l'autorité sans manquer d'accumuler prestige, influences et richesses. Qu'ils soient tournés en dérision ou respectés, les Ventruie sont la charpente de la Camarilla

Pour se protéger des machinations de leurs ennemis, les Ventruie font appel à leurs alliés pour créer de solides allégeances et quand ils cherchent des alliés mortels ou des compatriotes, ils recherchent la crème de la crème. Les humains réalisant des prodiges à force de labeur et de perspicacité sont les recrues recherchées par le clan. Bien entendu, bon sang ne saurait mentir, et les descendants de riches et nobles familles seront souvent étreints, avec l'espoir que leur lignage fournira plus de perspicacité et de potentiel que la plèbe.

En tant que dirigeants de la Camarilla, les Ventruie se font les garants du concept « noblesse oblige » avec le devoir et la responsabilité de protéger et guider. Ils utilisent leurs talents en politique et en persuasion pour influencer les mortels comme les Semblables et ainsi apporter la prospérité et la préservation de la Mascarade aux vampires. Pour y arriver, les Ventruie cherchent à obtenir des postes à pouvoir et à responsabilités. Même au sein du Sabbat, les Ventruie prennent leur devoir de protecteurs de la société vampirique très au sérieux. Toutefois, les Ventruie ne laissent pas les autres clans découvrir le fardeau du commandement et le poids des secrets qu'ils doivent supporter pour les défendre.

Conseils d'interprétation : vous faites partie de la noblesse élitiste des semblables. Au-dessus des préoccupations minables des mortelles ou même des vampires, vous seul avez le droit et la responsabilité de les diriger, car nul autre vampire n'en a les capacités ou les talents nécessaires. Vous respectez fermement les traditions car elles ont fait leurs preuves depuis des siècles et même l'infant le plus rebelle en comprend l'importance. Vous ne dirigez pas forcément par désir, mais parce que vous avez le devoir d'assumer des responsabilités. Tout ce qui est fait doit être fait dans l'intérêt de la secte, car elle protège les plus faibles. Votre conviction est votre armure, votre honneur votre bouclier, votre sang votre arme. Vous vous faites un devoir de préserver tout ce qui est noble, ordonné, ancien et sage dans la société vampirique.

Discipline : *Domination, Force d'Ame, Présence.*

Avantages : grâce à leur flair et leur habileté financière, tous les Ventruie commencent avec un point supplémentaire dans l'historique *Ressources* qui ne peut jamais être perdu de façon permanente. Par leurs connexions et leur manipulation dans les milieux mondains, tous les Ventruie gagnent un point d'*Influence Finances, Haute Société* ou *Politique* (au choix du joueur).

Les Ventruie conservent des archives très détaillées de leurs lignages et de leurs héritages. Ainsi, le clan Ventruie, même s'il est moins hiérarchisé que le clan Tremere, peut se montrer extrêmement dur à infiltrer ; presque chaque Ventruie est présent sur les arbres généalogiques du clan. Même s'il faut parfois de nombreux mois de recherche pour retrouver un lignage spécifique, un Ventruie peut en général contacter d'autres membres de son clan pour découvrir le lignage d'une personne se prétendant Ventruie et ainsi certifier ses dires.

Désavantages : tous les Ventruies ont des goûts raffinés, au point d'exclure toutes les autres proies qui ne correspondraient pas à ces goûts. Les Ventruie ne se nourrissent que du sang de mortel en accord avec leur restriction alimentaire. Un tel Ventruie ne pourra se nourrir que sur des jeunes filles ou que sur des hommes d'affaires alors qu'un autre ne pourra se nourrir que sur des humains terrorisés ou des criminels. Un Ventruie régurgite instinctivement tout autre sang venant d'une autre source et n'obtient alors de celle-ci aucune énergie. Cette restriction ne s'applique pas à la vitae vampirique, et le Ventruie peut exceptionnellement dépenser 1 point de Volonté et alors surmonter assez longtemps son dégoût pour étreindre un nouvel infant.

Par leurs restrictions alimentaires, les Ventruie commencent chaque session de jeu avec un point de sang en moins que les autres vampires (cette pénalité n'empêche pas l'utilisation de l'historique *Troupeau*).

Lignées mineures : les Ventruie *anti-tribu* sont des croisés qui dirigent la guerre sainte du Sabbat, pensant que les autres Ventruie ont échoué à protéger les vampires des machinations des Antédiluviens. Malgré les différences de philosophie, les Ventruie du Sabbat et de la Camarilla sont virtuellement similaires ; les Ventruie *anti-tribu* sont les véritables chevaliers noirs de leur espèce. Il n'y a pas réellement de lignées mineures dans le clan Ventruie, même si certaines branches familiales forment de véritables dynasties au sein du clan.



Lasombra

Approbation : haute

Les Lasombra sont des maîtres manipulateurs et des adeptes du trafic d'influence, vivant confortablement installés dans l'obscurité troublante des ténèbres. Elevés parmi la noblesse espagnole ou italienne, les Lasombra exercèrent dans les Ages Sombres leurs influences sur l'Eglise et la noblesse, manipulant à volonté les dirigeants mortels et réduisant la société tout entière à leur service. Cette pratique se poursuit encore alors que les Lasombra mènent le Sabbat avec une efficacité impitoyable.

Considérés par le passé, comme honorables, puissants et possédant une forte personnalité, les Lasombra étaient craints pour leurs impressionnants talents en diplomatie et dans l'art de l'intrigue. Ils ont alors à cette époque su imposer aux plus jeunes, une hiérarchie puissante au sein des anciennes cours vampiriques. Pourtant, durant la révolte Anarch, de nombreux jeunes Lasombra se rebellèrent contre leur sire oppressant et manipulateur dans l'espoir de mener librement leur existence et finalement, après des décennies de guerre, l'Antédiluvien du clan disparu, probablement tué. Désormais libérés et respectés, les Lasombra prirent aisément le contrôle du Sabbat pour poursuivre leur quête de libération des autres vampires de l'esclavage des Anciens.

Au sein du Sabbat, les Lasombra sont traités avec respect et déférence en raison de la destruction de leur Antédiluvien et de ce fait, ils contrôlent de nombreux postes de pouvoir et d'influence même si leurs motivations restent toujours suspectes. Un vampire traitant avec un Lasombra doit lui montrer la plus grande considération, en dépit de toutes pensées de dégoût ou de trahison.

En raison de leur héritage, les Lasombra choisissent leurs enfants parmi les mortels munies d'une forte volonté, ayant du courage, de l'intelligence et un certain talent dans la manipulation. Tout autre talent est secondaire et seule la soif de pouvoir compte pour devenir un vrai Lasombra. De telles ambitions conduisent à des frictions entre sires et enfants, ces derniers refusant de se soumettre à la puissante volonté de leur sire qui ne les respecte pas. Ainsi, du conflit vient la force et de la victoire vient la récompense.

Conseils d'interprétation : vous dessinez le monde à votre guise, dirigeant ceux qui vous entourent, influençant les hommes de pouvoir pour atteindre vos propres objectifs. Même dans l'univers social, vous savez être une langue acérée ou menaçante et vos dons pour percevoir les motivations cachées vous permettent de manipuler les autres. Mais si l'usage de la force est nécessaire, vous n'hésitez pas à l'utiliser (même si l'utilisation de la force signifie généralement que les choses étaient mal engagées dès le départ).

La sophistication, la confiance et la connaissance sont des moyens d'accéder au pouvoir même si ce dernier n'est pas une fin en soi. Il est un simple moyen d'accomplir vos désirs et d'arriver à vos fins.

Disciplines : *Domination, Obténébration, Puissance.*

Avantages : un long héritage d'influences et de manipulations font des Lasombra des marionnettistes par excellence. Durant les Ages Sombres, ils ont exercé une autorité subtile sur l'Eglise et les dirigeants profanes et à l'heure actuelle, même parmi les plus rebelles du clan, les vieilles habitudes ont la vie dure. Ainsi, tous les Lasombra reçoivent un point dans l'influence *Religion, Politique* ou *Crime*.

Comme fondateurs du Sabbat, les Lasombra sont respectés pour la destruction de leur Antédiluvien et détiennent les positions de commandement et de pouvoir. Tous les Lasombra gagnent automatiquement un trait de statut gratuit qui ne peut être retiré de façon définitive.

Désavantages : les miroirs et les surfaces réfléchissantes ne montrent aucune image de la présence d'un Lasombra. Que ce soit le fait d'une soi-disant absence d'âme ou de leur discipline *Obténébration*, quelle qu'en soit la raison, un Lasombra (ainsi que ses vêtements et ses possessions) n'apparaît sur aucune surface réfléchissante (miroirs, surfaces d'eau, une vitre réfléchissante, métal polis, photographies et les films noirs et blancs utilisant des produits à base d'argent), mais apparaissent sur les caméras numériques.

En outre, tous les Lasombra souffrent d'un niveau de dommage additionnel lors d'une exposition au soleil en raison de leur lien étroit avec les ténèbres.

Lignées mineures : un petit nombre de Lasombra (une centaine environs) a proclamé son allégeance à la Camarilla se faisant appeler eux même Lasombra *anti-tribu*. La plupart sont vieux et puissants, étreints avant la création des deux sectes. Leurs quelques descendants bénéficient toujours du soutien de leurs puissants sires et sont tous considérés avec respect au sein de la Camarilla aussi gardent-ils le même avantage de clan, mais au sein de la Camarilla. Les Lasombra du Sabbat dénoncent l'existence de leurs frères rebelles et chassent les traîtres sans merci à chaque fois que l'opportunité se présente à eux.



Tzimisce

Approbation : haute

Auparavant considérés comme les sorciers de la société vampirique, ces vampires érudits font remonter leurs racines en Europe de l'Est où ils régnaient en seigneurs féodaux impitoyables, extorquant d'effrayants tributs par l'intermédiaire d'une progéniture liée au sang à une population locale superstitieuse. Il est même dit que le grand Vlad Dracul lui-même était un Tzimisce désormais considéré comme un traître au sein du Sabbat.

L'arrivée de la révolte Anarch permit à des légions d'enfants de briser les chaînes avec leurs sires, dominateurs plongeant les châteaux et les anciens sorciers *koldun* dans les flammes. Le rituel mystique de la Vaulderie, une corruption de rites *koldun*, brisa les liens de sang et permit de rassembler les enfants en une bande hurlante et terrifiante, ravageant les terres. Les Anarch finirent par détruire l'antédiluvien Tzimisce et formèrent, avec les Lasombra, le cœur du Sabbat. Les quelques survivants *Voivodes* et *Koldun* s'isolèrent dans leurs châteaux, évitant la guerre et s'enfermant avec l'arrivée du nouvel âge.

Peu de gens comprennent les motivations des Tzimisce. Beaucoup sont fous ou possèdent un esprit radicalement différent du commun des mortels. Extrêmement territoriaux, colériques une fois contrariés, incroyablement intelligents, mais incapables de s'adapter au monde moderne, courtois puis brutalement violents, les Tzimisce sont le contraste par excellence et sont traités avec la plus extrême prudence. Leurs alliés les considèrent comme instables, mais aussi comme des puits de connaissances et de puissance. Peu nombreux sont ceux qui voudraient avoir un Tzimisce comme ami, mais aucun n'en voudrait comme ennemi !

Les Tzimisce étreignent dans des milieux très éclectiques de mortels. Des fous sont parfois choisis, mais ceux dont l'esprit est torturé par de terribles visions sont privilégiés. Une grande volonté, un savoir inhabituel sont des paramètres de choix parmi les scientifiques, magiciens ou philosophes. Parfois leurs revenants ou leurs suivants mortels sont étreints en récompense de leurs services rendus. Si l'étreinte n'altère pas physiquement, elle altère sérieusement l'esprit. Ainsi, peu de Tzimisce arrivent à se souvenir de leurs anciens jours mortels et ils sont nombreux à développer d'étranges attitudes inquiétantes, un mauvais caractère et une nature territoriale.

Conseils d'interprétation : l'existence est un processus lié à l'apprentissage et à l'évolution. Vous avez évolué au-delà de la simple humanité, et au travers de travaux et d'études poussées vous pouvez évoluer au-delà de la condition vampirique. Les méthodes du passé qui pendant des siècles ont été utilisées et qui ont fait leurs preuves, se sont avérées exactes et doivent toujours être utilisées. Vous mélangez traditions anachroniques avec spéculations et réflexions bizarres. Si les autres vampires ne vous comprennent pas, c'est leur problème ; ils n'ont pas atteint votre niveau de conscience. Vous agissez avec l'élégance et la courtoisie d'une grande créature, mais du même coup vous n'acceptez pas l'échec : vous êtes un être supérieur après tout.

Disciplines : *Animalisme, Auspex, Vicissitude*

Avantages : leur héritage féodal et leurs habitudes ancestrales ont permis aux Tzimisce de conserver des secrets depuis longtemps perdus par les autres clans. Tous les Tzimisce commencent avec un point gratuit en *Occultisme* et peuvent développer des connaissances avec plus de facilité que la plus part des vampires. Au choix du conteur les Tzimisce peuvent apprendre les deux premiers niveaux de n'importe quelle connaissance (même celles du MdT) sans faire de recherches poussées ou sans posséder de ressources spécialisées. Les bibliothèques et les propriétés du clan possèdent ce genre de connaissances.

Les Tzimisce peuvent avoir des revenants comme *suivants* (Bratovitch, Grimaldi, ou Obertus) sont d'anciennes familles de mortels semblables à des goules après l'ingestion pendant des siècles de vitae vampirique. Un *suivant* revenant est traité comme une goule sans que cette dernière n'ait besoin d'être entretenue avec du sang.

Désavantages : les Tzimisce possèdent un lien inexplicable avec la terre de leur lieu de naissance. Un Tzimisce doit dormir avec au moins deux poignées de la terre de leurs tombe ou de leur terre natale. Chaque jour où le Tzimisce échoue à se reposer de cette façon, il perd un trait dans tous ses attributs. Ces traits reviennent au rythme de un par jour à partir du moment où le Tzimisce parvient à se reposer dans un lieu où se trouve la terre appropriée. Pour cette raison, les Tzimisce sont peu disposés à voyager.

Lignées mineures : de nombreux Tzimisce sont originaires de familles de revenants. Les Tzimisce Bratovich (une famille brutale avec des tendances bestiales) apprennent *Puissance* au lieu d'*Auspex*, mais souffrent d'un trait de pénalité sur tous leurs tests de *Maîtrise de Soi* pour résister à la frénésie. Les antiques sorciers *Koldun* et quelques jeunes Tzimisce prenant ce titre étudient la magie plus moderne de la *Thaumaturgie* à la place de la *Vicissitude* après une intense sensibilisation et souffrent d'un trait de pénalité pour se défendre contre une magie qui les attaque. Pratiquement aucun Tzimisce n'est trouvé au sein de la Camarilla en raison de leurs dégoûts pour les penchants humanistes sauf si cela doit faire avancer un projet personnel particulier. Le plus souvent, un Tzimisce sans penchant pour le Sabbat reste simplement un indépendant cloîtré.



Assamite

Approbation : haute et moyenne pour les schismatiques

Secrets, isolés et fanatiquement loyaux aux préceptes de leur clan, les Assamites se proclamaient les descendants d'Haquim (Assam) dont la légende dit qu'il a combattu Khayyin (Caïn) et sa malédiction. En conséquence de cela, les Assamites convertissaient ou tuaient les autres vampires en pratiquant la Diablerie à outrance dans le but de renforcer leur clan et de se rapprocher de leur Antédiluvien Haquim.

En raison de leurs attaques sur les anciens des autres clans durant les âges sombres et leur assistance aux rebelles de la révolte Anarch, les Assamites ont été combattus par la Camarilla et contraints à la capitulation. Ils ont alors été les victimes d'une grande malédiction Tremere les rendant incapables de boire la vitae vampirique et donc de commettre l'acte de Diablerie. Récemment, la malédiction a été secrètement brisée et tous les Assamites à travers le monde se sont réveillés avec une nouvelle soif pour le puissant sang des semblables.

Le clan a depuis subi de gros bouleversements, un violent schisme et pas seulement à cause de la fin de la malédiction Tremere. Désormais ils chassent et tuent sans aucun contrat, code ou restrictions. En outre, le clan s'est éloigné de ses anciens penchants islamiques pour se tourner vers des dieux plus antiques. De ce fait, des pouvoirs perdus se sont réveillés. Ils sont désormais vus comme une terreur silencieuse empoisonnant les pensées.

Les quelques Assamites qui ont refusé ses changements se sont réfugiés dans les terres de la Camarilla et ont prêté allégeance. Ils sont dénommés « Schismatiques ». Ils continuent de croire en Allah et placent toujours l'honneur au centre de leur préoccupation après avoir abandonné toute idée de reprendre des contrats d'assassinat.

Dans le passé, les Assamites n'étreignaient que les mâles issues du Moyen-orient et profondément croyants. Désormais, les femmes ainsi que les occidentaux rejoignent les rangs. Les compétences martiales et les penchants meurtriers jouent désormais un rôle plus important que l'héritage. Assassins, mercenaires, terroristes, membres de gang sont couramment étreints, mais ceux-ci doivent s'attendre à entreprendre une formation rigoureuse et un endoctrinement porté sur l'histoire et les préceptes du clan. Ces *fida'i* (apprentis) sont étroitement encadrés, mais le clan leur permet de progresser en fonction de leur propre valeur. De nombreux *fida'i* se rassemblent en petits groupes appelés *falaqi*, chassant les autres vampires pour le sang et l'exercice.

Conseils d'interprétation : vous êtes le prédateur de ceux de votre race, car ils doivent canaliser leur folie furieuse ou bien être détruits avant qu'ils ne détruisent tout. Votre cause est juste et vous faites votre devoir. Que vous soyez plein d'humour, fâché ou renfermé, vous agissez toujours en professionnel. Seule la poursuite de la force d'Haqim peut permettre de combattre les semblables corrompus, aussi devez-vous voler leur puissance et assurer ainsi que le clan sera prêt lorsque la Géhenne arrivera. Les pouvoirs du sang ne sont employés que par dévouement. Les Anciens du clan donnent les ordres pour la victoire qui permettra de survivre à la Géhenne. En oeuvrant dans les structures du clan, vous prendrez une petite part à cette bataille.

Disciplines : Célérité, Occultation, Quietus

Avantages : les Assamites sont des tueurs entraînés soumis à un long processus d'apprentissage qui commence bien avant l'étreinte. Même ceux étreints précipitamment disposent d'un minimum d'entraînement. Pour ces raisons, tous les Assamites gagnent un point gratuit de *Mêlée* et de *Bagarre* à la création.

Un Assamite peut obtenir par son clan tout matériel qui peut être accessible avec une influence au maximum de niveau 5. Toutefois, ce matériel doit servir à accomplir un contrat spécifique et doit être rendu une fois la mission terminée (et en bon état...).

Désavantages : avec la levée de la malédiction Tremere est apparue une soif pour le sang. Tous les Assamites souffrent d'une soif pour la vitae vampirique qui ne peut être que difficilement contrôlée. Lorsqu'un Assamite a goûté le sang d'un vampire, il devient accro à celui-ci. Le joueur doit alors faire un test de vertu *Maîtrise de soi* (difficulté 4) et, en cas d'échec, l'Assamite acquiert une envie irrésistible pour le sang de ce vampire. Lorsque qu'il rencontre ce même vampire plus tard, le personnage doit réussir un test de *Maîtrise de soi* (difficulté 2) ou entrer en frénésie pour tenter de vider le vampire. Même si l'Assamite conserve le contrôle de lui-même, la soif du sang est immédiate et visible et doit être jouée en conséquence.

Lignées mineures : généralement, les Assamites ne prêtent allégeance qu'à leur propre clan mais comme évoqué plus haut, une petite quantité portant le nom de « Schismatiques », solitaires et isolées tente de rejoindre la Camarilla. Le Sabbat proclame aussi la présence d'*anti-tribu* qui n'ont jamais été soumis à la malédiction Tremere. Il existe aussi une lignée de sorciers Assamites qui poursuit des recherches sur la magie du sang et le vampirisme et qui ont développé *Sorcellerie Assamite* (une forme particulière de la *Thaumaturgie*) au lieu de *Célérité*, mais ils doivent dépenser un point de Sang supplémentaire pour chaque utilisations de *Sorcellerie Assamite* en raison d'un contrôle moins subtile de la magie que les Tremere. Les Sorcier gagnent *Occultisme* à la place d'un point en *Mêlée* ou *Bagarre* (au choix). Une caste, les Vizirs, a développé *Auspex* au lieu de *Dissimulation* et est versée dans les arts de la diplomatie et de la manipulation. Ils gagnent *Subterfuge* au lieu d'un point de *Mêlée* ou *Bagarre* (au choix).



Disciples de Seth

Approbation : haute

Se réclamant de la descendance directe du sombre dieu égyptien Seth, les Séthites conservent les secrets de leur civilisation perdue et répandent la rumeur selon laquelle Seth lui-même va bientôt se réveiller pour récompenser ses fidèles et plonger le monde dans la nuit éternelle. Organisés à l'instar d'une secte, les Séthites recherchent les moyens mystiques de réveiller Set et utilisent pour cela le mensonge et la dépendance pour réduire autrui en esclavage. Inutile de dire que Séthites sont considérés, au mieux avec inquiétude et au pire avec horreur.

Des rumeurs vagues et contradictoires entourent leurs origines. La plupart des vampires considère que les Serpents sont simplement issus des jours d'errance lointains des antédiluviens. Les disciples de Set insistent eux pour dire que Set était un véritable dieu des ténèbres et pas un simple vampire. Des histoires aussi absurdes sont écartées par la plupart des vampires toutefois les Serpents semblent posséder des fragments de connaissances et de sagesses des jours passés qui pourraient légitimer leurs prétentions...

Les Séthites sont prudemment neutres avec les autres clans. Lors de la fondation de la Camarilla, il est dit qu'ils furent invités à l'intégrer, mais qu'une minorité seulement accepta au soulagement secret des anciens de la secte. Les Séthites distillent leurs influences subtilement, investissant dans les domaines du vice qui font d'eux des pourvoyeurs précieux, même s'ils sont clandestins, de nombreux semblables. Quand un vampire particulier a une faiblesse ou un désir, les Séthites accourent pour combler ce vide, faisant de l'acheteur leur obligé et parfois lui arrachant des faveurs grâce au chantage ou à la dépendance. De telles tactiques ne rendent pas les Séthites sympathiques mais pourtant, ils jouent à outrance le jeu d'une amitié très démonstrative et de la dissimulation. De tous les clans, les Séthites réservent la plus grande haine pour leur propre sang : les Serpents de la Lumière, une petite secte de Séthites haïtiens qui quittèrent leur clan pour rejoindre le Sabbat. Ces derniers sont vus comme des hérétiques et exterminés sans douceur.

Les Séthites tendent à étreindre les individus qui partagent leur compréhension du désir et de l'interdit. L'érudition est très prisée dans le clan, car seule la connaissance des premiers jours permettra de trouver Seth et de l'éveiller. Les secrets de toutes sortes sont leur domaine commercial et les vices qui humilient autrui sont leur meilleures armes. Ceux qui partagent le désir sont naturellement inclinés à le comprendre et forment la base des recrues du clan. Avec du temps et une bonne éducation, les Séthites apprennent à tromper subtilement, attirant toujours plus de serviteurs inconscients tout en mettant à jour les secrets et les mensonges inavouables que les autres tentent de cacher avec tant de soin.

Conseils d'interprétation : vous êtes le disciple d'un dieu sombre et vous devez faire de votre mieux pour soutenir cette foi. Personne en dehors du clan ne sert Seth volontairement, il est donc de votre devoir de les piéger dans leurs propres faiblesses. En s'adonnant au commerce de produits illicites, vous obtenez par la force, des soutiens en actions, en faveurs ou simplement « quelques petites services plus tard ». Avec de tels secrets et une telle assistance vous pourrez rassembler les connaissances nécessaires au réveil de Set, et envelopper le monde dans les ténèbres pour ordonner aux autres vampires ou mortels de s'incliner devant vous.

Disciplines : *Dissimulation, Présence, Serpents*

Avantages : les disciples de Seth choisissent des recrues ayant des contacts dans les milieux criminels, de la rue ou de la politique. En s'appuyant sur les faiblesses des individus influents, les Séthites les transforment en alliés, volontaires ou non. Chaque Séthite dispose ainsi d'un point gratuit en *Etiquette(Rue)* et un point d'influence *Politique, Rue, ou Crime* au choix. La philosophie séthite, bien que darwinienne, insiste sur la nécessité pour le clan de coopérer pour éveiller Seth, les ressources doivent donc être partagées (même si c'est souvent à contrecœur).

Désavantages : de même que Seth fut banni d'Égypte vers les ténèbres, ses disciples doivent se cacher dans les ombres et dans la nuit. Les Séthites sont particulièrement sensibles à la lumière et en particulier au soleil qui leur inflige un niveau de blessure supplémentaire. Même des lumières très brillantes sont inconfortables et leur infligent une pénalité d'un trait sur tous leurs challenges.

Lignées mineures : le clan est divisé par différentes philosophies aux méthodes de cultes de Seth diverses et variées. La plupart des Séthites recherchent les connaissances occultes pour réveiller Seth de son sommeil pluri-millénaire ; d'autres perfectionnent leurs talents martiaux au sein de l'armée de Seth. Quelques extatiques s'adonnent aux plaisirs de la débauche et comme évoqué ci dessous une petite secte hérétique affiliée plus au vaudou qu'à l'égyptologie, les Serpents de la Lumière, ont offert leur allégeance au Sabbat



Gangrel

Approbation : moyenne

Les Gangrel viennent des régions boisées et enneigées du Nord. Leur aspect bestial et leur regard pénétrant en font les prédateurs vampiriques les plus redoutés. Maîtres incontestés des contrées sauvages, les Gangrel sont craints et respectés pour leurs talents sans égal dans la survie. Certains, selon les rumeurs, pourraient même chasser ou traiter avec les terrifiants Lupins.

L'histoire des Gangrel est confuse. Certains prétendent descendre de la même lignée que les Ravnos, tandis que d'autres assurent que les deux clans sont bien distincts (et dans la réalité, l'animosité entre les Gangrel et les Ravnos est souvent brutale). Les Gangrel participent toutefois peu à ces rumeurs et préfèrent échanger des histoires lorsqu'ils se rencontrent, tester leur force en combat et éviter les machinations politiques. Pour les Gangrel, survivre est déjà un but en soi.

Autrefois clan de la Camarilla, les Gangrel s'en sont retirés brutalement. Les raisons derrière ce départ sont abondantes, mais avec leur détachement habituel, les Gangrel ne discutent pas de ce sujet. Toutefois, certains ont choisi de rester au sein de la société de la rose, au-delà de la loyauté et des amitiés. Les Gangrel *anti-tribu* proclament, eux, toujours leur allégeance au Sabbat. En fait, le clan en tant qu'entité ne s'occupe plus de politique, après avoir soutenu la Camarilla pendant plusieurs siècles. Ce retrait peut rendre les Gangrel suspects ou objets de persécutions au sein de la Camarilla, mais peu de Gangrel s'en préoccupent.

Les rangs du clan sont faits de survivants, de forestiers et de passionnés pour la faune et la flore. Aussi, il n'est pas surprenant que les Gangrel aient aussi peu d'affinités pour les combats politiques ou les manœuvres sociales. Habituellement, un Gangrel surveille une recrue potentielle pendant un certain temps, jugeant de sa robustesse, de sa détermination et de sa passion des voyages. Ceux qui échouent au processus de sélection sont ignorés ou deviennent le repas d'un soir. Les rares qui sont étreints sont alors laissés seuls à se débrouiller. Le sire Gangrel regarde alors son infant de loin, n'intervenant que dans les pires situations et attendant que le nouveau-né ait prouvé sa valeur avant se présenter à lui et d'entreprendre son éducation.

Conseils d'interprétation : vous venez d'une longue tradition de voyageurs audacieux, vivants ou mort-vivants. Dans les âges sombres, les Gangrel étaient des nordiques et des guerriers. Dans ce monde moderne, vous êtes toujours des voyageurs et vous maintenez l'esprit guerrier. Vous n'avez que faire de la politique et des luttes entre sectes. Avec toute l'éternité devant vous, pourquoi la gâcher dans de vains combats sociaux ? Les animaux sont vos frères et vivent dans votre royaume et vous accordez votre fidélité uniquement à ceux dignes du cœur de guerrier qui vous guide.

Disciplines : *Animalisme, Force d'Âme, Métamorphose*

Avantages : les Lupins rendent les voyages dangereux pour les semblables, mais les Gangrel, mieux équipés, savent prendre les routes et se cacher dans la nature hors de toutes traces de civilisation. Les Gangrel, par leur nature voyageuse, tiennent peu souvent des postes au sein des sectes auxquelles ils prêtent rarement allégeance. La Camarilla et le Sabbat demandent rarement à ceux-ci de se présenter ou de se faire reconnaître. Peu de Princes ou d'Evêques peuvent réellement interdire les mouvements des Gangrel et le tenter est suicidaire.

Les Gangrel sont connus pour traiter avec les Lupins de temps à autre. Bien qu'un Gangrel, seul, risque beaucoup en se confrontant aux Lupins, la plupart savent au moins comment rester loin des territoires Lupins et éviter les contacts. Un Gangrel passant du temps dans les zones sauvages peut apprendre *Connaissance des Lupins* en observant (et en évitant) les Lupins. Les Lupins ne seront pas pour autant mieux disposés vis-à-vis de lui mais le Gangrel saura mieux comment croiser un Loup-garou et survivre. Tous les Gangrel gagnent un point gratuit dans les capacités *Dressage* et *Survie*.

Désavantages : la Bête se voit sur le visage d'un Gangrel. Lorsqu'il succombe à la frénésie, son apparence devient de plus en plus bestiale et il perd un trait Social de façon permanente et voit son maximum de traits en Social diminuer de 1 (jusqu'à 5 traits en moins au maximum fixé par la Génération) à moins qu'ils ne soient récupérés par une assistance magique (comme *Vicissitude* ou *Dissimulation*). Souvent, le visage des anciens Gangrel ne ressemble plus vraiment à un visage humain, avec des oreilles de chats ou de chien, des ongles effilés, de la fourrure, des yeux de félins ou d'autres choses encore plus étranges. **Ce malus en Social ne s'applique pas, ni à l'utilisation de la Discipline *Animalisme*, ni lorsque un Gangrel tente d'intimider une cible.**

Lignées mineures : à l'intérieur du Sabbat, il existe un petit groupe urbain de prédateurs connu sous le nom de Gangrel urbains. Ces Gangrel font remonter leur généalogie à l'un des deux premiers Gangrel qui ont rejoint la secte, et ils étreignent parmi ceux vivant dans les cités : les criminels, les gens de la rue, les ouvriers et d'autres de même acabit. Les Gangrel urbains possèdent les disciplines de *Métamorphose*, *Célérité* et *Dissimulation*. Bien qu'ils manifestent la même faiblesse que le reste du clan, les traits bestiaux s'inspirent chez eux plus des animaux urbains comme les rats ou les chats.



Giovanni

Approbation : moyenne

Le Clan Giovanni, mène ses petites affaires secrètes en famille en maintenant une apparence distinguée qui cache pourtant le pire. Où de l'argent peut être fait, on trouve probablement un Giovanni, mais le monde des affaires cache en réalité des transactions corrompues par la nécromancie. Les trafics dans les milieux du crime et de la politique dissimulent ainsi les pratiques abjectes d'une famille richissime d'immortels incestueux.

Les Anciens murmurent que les Giovanni n'étaient, à la Renaissance, rien de plus qu'une famille de marchands italiens perverse à l'ambition démesurée. Lassée des plaisirs de la vie, cette famille s'est tournée vers la nécromancie, attirant l'intérêt d'une lignée obscure de vampires. Le chef de famille s'arrangeât pour se faire étreindre par un Antédiluvien désormais oublié et lui voler le pouvoir de son sang. Les nécromants se rassemblèrent alors en n'étreignant que les membres les plus loyaux de leur propre famille pour se protéger de la Camarilla et du Sabbat agressifs à l'égard de ces usurpateurs. Le temps passant, des traités interdirent la participation des Giovanni à la politique vampirique, mais leur laissant le champs libre pour pratiquer la nécromancie et influencer les marchés financiers.

En raison de leur stricte neutralité, les Giovanni sont parfois appelés comme médiateur pour les affaires touchant les deux sectes, mais cela ne diminue en rien la méfiance à leur égard. Après tout, un parricide, des siècles dans l'art des affaires et des espions fantomatiques partout ont de quoi inquiéter, mais cette prudence des autres clans leur convient parfaitement. Les Giovanni ont de grands projets, mais leur loyauté va toujours à leur famille.

Depuis leur accession au statut de clan, les Giovanni ont toujours conservé cette habitude d'étreindre parmi leur propre famille, mais au cours des ans, les mariages entre membres de familles différentes ont créé plusieurs branches familiales. L'étreinte est une récompense ; le meilleur businessman, le meilleur élève se voit offrir l'éternité pour améliorer ses compétences pour le compte de la famille Giovanni. Les autres restent des serviteurs.

Conseils d'interprétation : Vous êtes doublement relié à une famille de meurtriers, d'incestueux et de mort-vivants. Qui pourrait en demander plus ? Vous avez l'opportunité de gagner massivement de l'argent, exercer votre volonté sur toutes les âmes des morts et vivre éternellement ? Tous ce que vous avez à faire, c'est de suivre les instructions quand quelqu'un de plus vieux dans la famille parle et éviter de se mêler à la politique de ces stupides sectes. Les maîtres mots : courtoisie, éducation et responsabilité.

Disciplines : *Domination, Nécromancie, Puissance*

Avantages : La famille Giovanni est isolée et doit prêter son expérience et ses influences privilégiées à tous ses membres. Ceux qui gèrent bien les avoirs de la famille sont récompensés, les autres servent plus « spirituellement ». Les personnages Giovanni commencent avec un point gratuit d'influence *Finance* ou *Santé* et peuvent même choisir de prendre un point supplémentaire dans une de ces deux influences ou bien gagner un point d'historique *Serviteur* : un fantôme (à condition de posséder Nécromancie). Toutefois, ce fantôme ne peut aider pour les influences ou agir dans le monde réel, mais il peut espionner et d'utiliser certains pouvoirs pour le compte de son maître.

Pour définir le *Serviteur fantôme*, utilisez les règles pour les fantômes fournies dans le chapitre VI p.165 et créez le sans Historique ni Atout ni Handicap). Ils n'ont pas d'Arcanoï de départ, mais peuvent acheter le 1^{er} niveau basique (uniquement) d'un Arcanoï avec les points gratuits de création. L'équivalent des niveaux basiques d'*Auspex* des fantômes leurs permettent de faire des challenges contre les pouvoirs basiques de *Dissimulation*. Chaque trait d'Historique supplémentaire qu'un Giovanni dépense sur un *Serviteur* fantomatique ajoute 5 points d'expérience à la fiche du *Serviteur* (maximum de 4 points d'Historique dépensés). Il est à noter qu'un Giovanni disposant d'un tel serviteur n'a aucun problème pour discuter avec lui. Ce lien est unique ne fonctionne qu'avec le propriétaire du serviteur fantôme.

Désavantages : la morsure d'un Giovanni ne produit pas le baiser mais seulement de la douleur et de la peur. Les victimes mortelles de la morsure d'un Giovanni sont incapables de se défendre en raison de la douleur (au lieu de l'Extase) et le sang ainsi drainé inflige deux dommages normaux supplémentaires pour chaque point de sang volés. Ces dommages supplémentaires ne s'appliquent qu'aux mortels (humains, animaux) et seulement si un Giovanni mord pour se nourrir. Une attaque avec les crocs lors d'un combat n'inflige aucun dommage additionnel.

Lignées mineures : Tous les Giovanni sont loyaux à leur famille. Il n'y a pas d'*Anti-tribu* et ceux qui tentent de se rebeller sont rapidement abattus. Enfin, de nombreuses branches familiales exercent leurs activités dans des zones géographiques de prédilection. Pour en savoir plus sur les branches familiales Giovanni, se référer au Livret du clan Giovanni.



Ravnos

Approbation : haute

Autrefois grands comme les douze autres clans, les Ravnos ont été, dans ces nuits de l'âge moderne, réduits à une coquille vide. Autrefois, ces charlatans marchaient au hasard parmi les autres vampires, dont pas un ne leur accordait confiance ou soutien. Par un récent ouragan de folie et de mort, ils ont été massacrés et perdus pour ne devenir que l'ombre de leur glorieux passé. Désormais, ils ne sont pas plus de quelques centaines à se réclamer de l'héritage des Ravnos et des étranges philosophies et illusions qui accompagnent ce clan.

Les Ravnos originaires de l'Inde, précèdent de quelques siècles l'exode du peuple gitans. D'abord incompris, ils ont erré de places en places apportant le chaos et ignorant les structures de la société vampirique. La fondation de la Camarilla et du Sabbat ne changèrent pas les Ravnos. Au lieu de cela, ils continuèrent à propager leurs illusions et leurs manipulations au travers de l'Europe. Ils sont désormais devenus assez connus pour que n'importe quelle cour de la Camarilla ne les craigne, même si personne ne les empêche d'entrer dans une cité par peur de voir débarquer une horde de ces charlatans.

Manifestement, les talents des Ravnos font grincer des dents les autres clans, mais aucun d'entre eux n'a pour l'instant osé bouger ou réagir par crainte sans doute de la solidarité du clan Ravnos (à moins que ces derniers n'en valent tout simplement pas la peine). De leurs côtés, les Ravnos épousent apparemment une philosophie qui placent la plupart des vampires quelque part en dessous des invertébrés. Selon eux, les mort-vivants errent sans but dans l'Illusion et doivent recevoir l'enseignement approprié (le voile de l'illusion doit être déchiré devant eux au travers du mensonge, du subterfuge et du vol) ou ils doivent être détruits. Aussi, les Ravnos répandent la discorde dans leur sillage en espérant qu'une poignée d'illuminés se réveillera comme hérauts du changement, tandis que les autres seront massacrés et se réincarneront pour d'autres rôles.

Durant leur apogée, les Ravnos recherchaient souvent leurs nouvelles recrues parmi les mâles des familles Gitanes. Le sang dilué, les coutumes de l'âge moderne et maintenant l'éparpillement des derniers Ravnos font qu'ils choisissent leurs enfants là où ils peuvent en favorisant ceux qui possèdent un esprit aiguisé. Autrefois regardés comme des bouffons, les Ravnos sont maintenant mortellement craints, mais pourtant, il semble qu'ils soient les premières victimes d'un cataclysme imminent.

Conseils d'interprétation : vous n'utilisez pas seulement le pouvoir des illusions, mais aussi les voix qui bouillonnent dans votre sang. Vous êtes l'un des derniers survivants d'un monde qui devient fou. *Svadharna* a pris les Ravnos comme un tout et les a ensuite éparpillés, massacrant beaucoup d'entre eux et en laissant seulement quelques-uns en vie pour contrebalancer la roue du Karma. Le monde continue sa course vers sa destruction et il ne reste plus de temps pour le sauver. Peut-être que la seule chose que vous pouvez faire maintenant, c'est survivre, s'opposant à de plus grandes forces que les vôtres tandis que vous vous cachez et que vous regardez qui est le prochain que la folie frappera.

Disciplines : *Animalisme, Chimérie, Force d'Âme*

Avantages : les Ravnos, même lorsqu'ils ne sont pas de sang Gitan, sont attendus comme étant des tornades de chaos et de tromperies. Ceux qui tombent dans leurs intrigues labyrinthiques blâment alors leur propre stupidité et seront particulièrement gênés d'admettre leur bêtise. De part le rejet quasi total dont ils sont l'objet de la part des autres clans, les Ravnos ont développés une certaine solidarité. Ainsi, dès lors qu'on touche un peu trop à un Ravnos, il n'est pas rare de voir débarquer d'autres Ravnos venir le soutenir, le venger ou semer le chaos sur la cité. Enfin, susceptibles de pratiquer de nombreux vices et de bouger de ville en ville, tous les Ravnos gagnent un point gratuit d'influences *Rue* et *Transport*.

Désavantages : peut-être que la tricherie coule dans leurs veines ou peut-être que les Ravnos sont vraiment les messagers du chaos. Quelle que soit la cause, tous les Ravnos souffrent d'une faiblesse toute particulière pour leurs jeux favoris, pour le vol et les crimes. Chaque Ravnos a sa propre « signature du crime » ; une fois par session de jeu, le Ravnos doit tenter de satisfaire l'un de ses vices et si il ne le peut pas ou si il en est empêché, il doit réussir test de *Maîtrise de soi* (difficulté 3) pour ne pas rentrer en frénésie.

Lignées mineures : les Ravnos proviennent de plusieurs familles de Gitans avec parfois des disciplines différentes. Un Ravnos de la lignée des Phuri Dae apprendra *Auspex* au lieu de *Force d'Âme* ; les Urmen apprendront *Chimérie* plus que toutes autres Disciplines. Quelques jeunes Ravnos, pour la plupart des *Giorgio*, se retrouvent dans le Sabbat comme *anti-tribu*, mais ils se comportent comme leurs cousins indépendants.



Caitiff

Approbation : basse si c'est un « paria » et haute si c'est un « sang clair »

Les Caitiffs sont des vampires sans clan, rejetés par les autres vampires et méprisés par ceux qui daignent leur prêter attention. Cela se produit parfois lorsque, après l'étreinte, le vampire est abandonné par son Sire. Le jeune vampire n'a alors aucune idée de l'identité de son créateur (et donc aucune connaissance de son lignage). Parfois le Sire est lui-même un sans-clan.

Dans la très grande majorité des cas, les Caitiffs présentent la plupart des caractéristiques de leur clan d'origine (Disciplines, et désavantages de clan mais pas les avantages), ils sont souvent appelé « les parias ». Ainsi, il est en général aisé pour un observateur attentif de deviner de quel clan peut être originaire un paria, mais finalement à quoi bon tenter de le faire ?

Dans certains cas, très rares, mais de plus en plus fréquemment depuis ses 50 dernières années, des Caitiffs ne présentent curieusement aucune caractéristique d'un clan en particulier et sont alors appelés « sang clair ». Une caractéristique commune à tous ces étranges « sang clair » est leur très faible génération combinée à l'absence d'éducation. Certains prétendent qu'ils seraient le fruit du mélange du sang de plusieurs vampires, toutefois, ceux qui ont testé de telles expérimentation rapportent que toutes les tentatives se sont soldées par des échecs, mais selon ces même théoriciens, l'absence de preuve n'est pas la preuve de l'absence...

Tous ces Caitiffs sont universellement considérés comme des bâtards et des orphelins, mais quelques uns réussissent à obtenir une certaine position parmi les Anarchs et le Sabbat (où ils portent le nom de Panders) et d'autres arrivent même à intégrer un clan. Autrefois rares, les Caitiffs sont devenus plus nombreux depuis la fin de la 2^{ème} guerre mondiale. Certains anciens pensent avec crainte et en s'abstenant de le dire publiquement qu'il s'agit d'un signe annonciateur de la Géhenne.

Conseils d'interprétation : les personnages Caitiffs ont dans la très grande majorité été « simplement » abandonné par leur Sire. Dans ce cas, à la création, ils seront simplement créés comme un vampire classique en choisissant un clan et prendront en plus le Handicap social « parias ». Ces « parias » ne bénéficient pas des avantages de clan (seulement les désavantages...) mais bénéficieront en compensation de 4 points de création bonus. Enfin, si parmi les Disciplines de clan il y a une discipline exotique, le personnage la remplacera par une discipline cardinale (sauf en cas d'accord de l'ACN du clan concerné).

Un vampire rejeté par son clan après avoir commis des fautes particulièrement graves (mais qui a donc eu droit à une éducation) se voit également attribuer le handicap social "*Paria*" sans aucun bénéfice en compensation. Il est toutefois rare que de tels personnages survivent longtemps.

Les très rares « sang clair » qui ne présentent aucune caractéristique de clan nécessitent une *approbation haute* et présentent les caractéristiques suivantes :

Disciplines : A la création, un personnage « sang clair » ne présente aucune caractéristique d'un clan. Le joueur doit donc sélectionner trois Disciplines parmi les huit Disciplines cardinales (*Animalisme, Auspex, Célérité, Domination, Force d'âme, Occultation, Puissance, Présence*) qui seront alors considérées comme ses trois Disciplines de clan avec un coût de développement classique.

Avantages : Un « sang clair » n'a pas besoin de mentor pour apprendre les pouvoirs basiques et intermédiaires des disciplines cardinales (même lorsque la discipline cardinale ne fait pas partie de ses trois disciplines de clan).

Un « sang clair » peut enseigner n'importe quelle discipline cardinale qu'il possède, toutefois, le disciple doit nécessairement l'avoir en discipline de clan.

Si le « sang-clair » est de la 14^{ème} génération, il bénéficie d'un point supplémentaire à dépenser dans les historiques (autres que *Génération*) et de deux points s'il est de la 15^{ème} génération.

Désavantages : Un « sang clair » est systématiquement de la 14^{ème} ou de la 15^{ème} génération. Il doit donc choisir entre le handicap « 14^{ème} Génération » et « 15^{ème} Génération » sans aucune compensation.

Etant des Caitiffs, ils reçoivent aussi le handicap social "*paria*" sans aucune compensation. Ce handicap disparaît si le Caitiff parvient à se faire adopter par un clan (l'accord de l'ACN du clan concerné est indispensable).

Lignées mineures : Les Caitiffs du Sabbat se font appeler « Pander ». Ils ne sont pas aussi méprisés par le Sabbat que les caitiff vivants au sein de la Camarilla et ne possèdent donc pas le trait de statut négatif « *Caitiff* » octroyé par le handicap *Paria*.



Chapitre II : Création



Synthèse du processus de création

Etape 1 : Inspiration ([p.28](#))

- choisir un concept et placez 1 point gratuit dans la capacité *Etiquette* (choisir une branche précise)
- choisir un clan (avec les avantages et désavantages de clan)
- choisir une nature et une attitude
- répartir les traits d'attributs (7 pour les primaires, 5 pour les secondaires, 3 pour les tertiaires)

Etape 2 : Le choix des Compétences ([p.30](#))

- choisir 7 points de compétence parmi les Talents, Capacités et Connaissances
- recevoir 3 points gratuits à répartir dans les *Connaissances du Monde des Ténèbres*

Etape 3 : Le choix des Disciplines ([p. 36](#))

- choisir 3 niveaux basiques parmi les Disciplines de clan (4 pour le sabbat)

Etape 4 : Le choix des Historiques ([p. 37](#))

- Répartir 5 points parmi les différents Historiques (0 pour le sabbat)

Etape 5 : Touches finales ([p.52](#))

- répartir 10 points entre les 3 Vertus *Conscience*, *Maîtrise de Soi* et *Courage* (8 points pour le Sabbat ou les vampires qui ne suivent pas la voie de l'Humanité)

Rappel : *retirer un unique point de Vertu rapporte 2 points de création bonus*

- définir le score d'éthique de sa Voie (*Conscience* + *Maîtrise de Soi*) et 9 maximum.
- choisir d'éventuels dérangements (maximum 2 pour les Malkavien et 1 pour les autres clans)

Rappel : *un Dérangement rapporte 4 points de création bonus*

- choisir d'éventuels Handicaps (maximum 7 points)
- choisir d'éventuels Atouts (maximum 7 points)
- dépenser 5 points de création bonus

Rappel :
1 point bonus pour 1 trait d'Attribut ;
1 point bonus pour 1 point de Compétence ;
1 point bonus pour 1 point d'historique (avec accord du conteur) ;
1 point bonus pour 1 point d'Atout ;
2 points bonus pour 1 point de Vertu. Le score d'Humanité pourra être modifié ;
3 points bonus pour 1 point d'Humanité ;
3 points bonus pour 1 point de Volonté ;
3 points bonus pour 1 niveau basique de Discipline de clan ;
4 points bonus pour 1 niveau basique de Discipline hors clan (accord du conteur) ;

- faire les modifications liées à l'âge vampirique (que pour les semi-antago et antago de + de 100 ans)

Etape 6 : Etincelle de vie ([p.58](#))

- définir l'histoire humaine et vampirique du personnage
- définir les sombres secrets du personnage
- définir son équipement et son havre (à faire en fonction des points d'Historique du personnage)
- définir ses objectifs à court terme (1 à 6 mois), moyen terme (6 mois à 1 an) et long terme (1 an et +)



Etape 1 : L'inspiration

Le concept du personnage

La première étape est la plus importante dans le processus de création du personnage. Il faut définir son concept. Le concept, c'est en quelque sorte le « métier d'origine » du personnage. Pour le définir, le joueur doit essayer de répondre à une simple question : « pourquoi mon Sire m'a-t-il étreint ? ».

En fonction du concept, le conteur attribue gratuitement un point dans la capacité *Etiquette* en choisissant la branche qui correspond le mieux au concept. La branche est choisie parmi les 15 domaines d'influences. Ainsi, si le joueur choisi d'incarner un ancien prêtre bénédictin, le conteur lui attribuera 1 point en *Etiquette (Religion)*. Si le concept est ancien dirigeant de secte, le conteur lui attribuera *Etiquette(Occulte)* à 1 ou bien *Etiquette(Transport)* à 1 pour un ancien chauffeur routier.

Le clan

Le choix du clan, souvent inspiré par le concept, influence lourdement le développement et les objectifs du personnage pour toute la suite. En effet, chaque clan à ses caractéristiques, ses forces et ses faiblesses.

Nature et attitude

La nature d'un personnage est sa personnalité profonde et le fondement de ses motivations. Résultat de l'éducation et du vécu du personnage, elle ne change quasiment jamais, sauf cas très exceptionnels et motivés.

A l'inverse, l'attitude est le visage public que le personnage montre aux autres. Il peut être radicalement opposé à la nature et masquant alors celle-ci. Voici les différentes natures et attitudes existantes dans notre jeu (des Natures et Attitudes ne figurant pas sur cette liste nécessite une *approbation haute*) :

Ange gardien : vous êtes quelqu'un qui essaie toujours d'aider les gens autour de lui. Toujours touché et compréhensif face aux besoins et aux chagrins des malheureux, vous êtes celui vers qui ils se tournent.

Architecte : à la base, vous êtes un personnage normal et vous aimez mener une vie simple. Vous travaillerez aussi dur et aussi longtemps qu'il le faudra pour arriver à votre but. Celui-ci va d'ailleurs au-delà de vos propres besoins et vous essayez de créer quelque chose qui dure pour ceux qui viendront après vous.

Bon vivant : vous êtes un hédoniste, un sensuel et un pilier de fêtes. Les mots austérité, dévouement, discipline, et ascétisme n'ont aucune place dans votre vie. Vous préférez le concept de la satisfaction immédiate. Un travail peu difficile ne vous effraie pas si du bon temps vous est promis lorsque le travail sera achevé.

Bouffon : vous êtes le fou, l'idiot, le railleur, le clown, le comique, qui se moque de lui et des autres. Vous passez votre temps à trouver le côté humoristique d'une situation, car vous haïssez la douleur et le chagrin. De ce fait, vous essayez toujours de détourner l'esprit des gens du côté sombre de la vie.

Brute : vous êtes une personne insolente et arrogante qui s'obstine à tourmenter les faibles. Le pouvoir et la puissance sont les seules forces que vous respectez et vous adorez persécuter ceux que vous méprisez.

Casse cou : vous aimez prendre des risques, beaucoup de risques... Prudence et réflexion ne sont pas vos vertus principales. En revanche vous ne manquez ni de courage ni d'ardeur. Une victoire sans panache ne vous intéresse pas et les choses faciles ont plutôt tendance à vous ennuyer.

Chevalier : vous êtes le héros qui lutte pour défendre son idéal ou son sens de la justice. En protégeant tout ce qui est bon, vous cherchez à préserver la société qui a fait de vous ce que vous êtes.

Conformiste : vous êtes un suiveur. Prendre des responsabilités n'est pas votre style. Vous êtes attiré par les gens les plus brillants, ceux que vous pensez être les meilleurs. Vous détestez l'illogisme et l'instabilité, vous savez qu'en suivant un dirigeant fort, vous luttez contre l'avance du chaos.

Déviant : vous vous moquez de la moralité des autres car vous avez vous même un code de conduite bien peu orthodoxe. Les déviants sont en général irrespectueux et développent des goûts et des désirs curieux.

Dirigeant : vous méprisez le désordre et le chaos. Vous aimez avoir des responsabilités, organiser et lorsque que tout se déroule sans accros. Votre devise : « Il y a deux façons de faire ceci, la mienne et la mauvaise ».

Enfant : vous n'avez jamais vraiment grandi, et vous avez encore une personnalité et un tempérament immatures. Très souvent, vous cherchez un ange gardien pour prendre soin de vous.

Fanatique : vous brûlez pour une cause bonne ou mauvaise qui est devenue une force primordiale dans votre vie. Toute votre sueur et votre passion lui sont consacrées car seule compte votre cause.



Grincheux : vous êtes réellement une personne irascible et hargneuse. Vous ne voyez que très peu d'humour dans la vie et le cynisme est votre deuxième nature. Depuis longtemps, vous ne vous faites plus d'illusions sur la conduite des gens, le monde est en fait plein d'idiots.

Inquisiteur : le vrai plaisir est de questionner, d'enquêter, de coincer votre proie pour qu'enfin elle craque et avoue. Qu'importe le temps que votre proie mettra, vous saurez tôt ou tard.

Juge : vous êtes un médiateur et cherchez toujours à arranger les choses. Vous êtes fier de votre jugement critique et de votre habileté à trouver une solution logique et rationnelle.

Martyr : votre désir de vous sacrifier vient souvent de la faible image que vous avez de vous-même à moins que cela ne soit un sens développé de l'amour que vous portez aux gens qui vous entourent. Vous pouvez supporter de longues et terribles souffrances pour vos croyances et vos idéaux.

Opportuniste : à quoi bon travailler dur quand on peut obtenir ce que l'on veut pour rien ? Vous adorez vous montrer plus malin que les autres car cela vous donne une impression de victoire.

Organisateur : tout ce que vous faites est organisé. Vos plans sont souvent longs et compliqués, parfois dépassant la durée de vie des mortels qui y sont impliqués. Les détails doivent être connus de façon précise, car vous pensez que tout écart peut entraîner une catastrophe.

Prédateur : bonté et pitié ne font définitivement plus partie de votre vocabulaire. Vous appréciez plus que quiconque le plaisir de la chasse et surtout celui de mettre à mort votre proie ou bien un de vos ennemis.

Rebelle : vous êtes un mécontent et un récalcitrant libre penseur. Vous avez un esprit indépendant et une volonté farouche de liberté. Vous ne faites pas un bon suiveur, ni un bon dirigeant. Vous ne supportez pas l'autorité.

Séducteur : vous êtes aussi splendide qu'amoral. Vous aimez les gens et vous aimez encore plus les impressionner et être le centre de l'attention générale. Bien que vous puissiez être un amant passionné, vous aimez la poursuite presque autant que l'acte lui-même.

Solitaire : vous êtes le type de personne qui est toujours seule, même au milieu d'une foule. Vous préférez votre propre compagnie à celle des autres. Il peut y avoir plusieurs raisons à cela : vous ne comprenez pas les gens ou vous les comprenez trop bien.

Survivant : quoiqu'il arrive, vous vous débrouillerez pour survivre et vous méprisez les gens qui abandonnent. Vous pouvez supporter et surmonter presque toutes les situations et y survivre. Vous ne laissez jamais tomber.

Traditionaliste : vous êtes un conservateur et un réactionnaire. Bien que vous soyez favorable à quelques innovations, vous êtes opposé en général au changement pour le changement. Souvent collectionneur, vous conservez le plus de choses possibles du passé et lutez pour conserver le statu-quo.

Visionnaire : bien que vous puissiez avoir la tête dans les nuages et être dénué de sens pratique, vous présentez souvent de nouvelles idées et des concepts surprenants. Lorsque les gens sont réellement dans le pétrin sans aucune solution, c'est en désespoir de cause vers vous qu'ils se tournent.

Attributs

Le joueur doit choisir désormais les attributs primaires, secondaires et tertiaires de son personnage.

- Les *attributs Physiques* mesurent la santé générale du personnage, son endurance, son agilité, sa force.

Attention !! un personnage avec un score en Physique élevé n'a pas forcément la musculature ou la force d'un haltérophile...il peut tout simplement être extrêmement vif et agile...

- Les *attributs Sociaux* déterminent la personnalité, et la capacité à interagir avec les autres.

Attention !! un personnage avec un score en Social n'est pas forcément d'une beauté éblouissante. Il peut tout simplement être extrêmement persuasif...

- Les *attributs Mentaux* servent à la résolution de problèmes, apprendre, déduire, et percevoir.

Attention !! un personnage avec un score en Mental élevé n'a pas forcément l'intelligence d'Einstein...il peut tout simplement être extrêmement astucieux...

L'attribut primaire se voit octroyer 7 traits, et respectivement 5 et 3 traits dans le secondaire et le tertiaire.



Etape 2 : Le choix des compétences

Qu'est ce que les compétences ?

Les compétences sont divisées en trois groupes bien distincts. Les « **talents** » sont en général liés au physique du personnage et impliquent un entraînement et une certaine dose d'inné. Les « **capacités** » sont acquises au cours de l'éducation du personnage et nécessitent dans la plupart des cas une pratique régulière. Les « **connaissances** » sont elles aussi le fruit de l'éducation du personnage mais reflètent davantage un savoir théorique que pratique. Le nombre de points dans une compétence définit le niveau d'expertise.

<i>Nombre de points :</i>	un	deux	trois	quatre	cinq et plus
<i>Evaluation :</i>	compétent	professionnel	spécialiste	expert	génie

A la création, le joueur dispose de **7 points à répartir** parmi les différentes compétences. On ne peut pas prendre à la création plus de 3 points dans une compétence. Les connaissances du Monde des Ténèbres sont même limitées à 2 points lors de la création.

Attention ! : Certaines compétences (indiquées dans leur description) nécessitent obligatoirement de choisir une branche d'étude bien précise. Chaque **branche** est une compétence différente. Ainsi Science(Biologie) et Science(Chimie) sont deux compétences différentes qui doivent être achetées séparément.

Les talents

Utilisation des talents

Les talents sont des compétences innées. Aussi, **il n'est pas nécessaire de les posséder pour pouvoir les utiliser**. En effet, n'importe qui peut réussir à frapper quelqu'un même s'il n'a jamais appris à se battre (c'est juste plus compliqué). **De ce fait, lorsqu'un personnage veut utiliser un talent, il doit faire un challenge sous (Attribut + talent + éventuel bonus de l'arme) et même s'il ne possède pas le talent.**

La somme Attribut + talent + bonus de l'arme doit être prise en compte pour déterminer si une surenchère est possible (cf. p.103) mais cette somme ne peut pas être supérieure au double de l'attribut du personnage.

Attention!! : Un personnage qui tente de réaliser une action sans posséder le talent approprié voit ses traits d'attributs divisés par 2 (comme se battre avec une épée sans avoir le talent Mêlée)

Les re-tests : On ne peut faire **aucun re-test sur les talents** sauf en cas de surenchère.

Description des talents

Archerie : vous avez étudié le tir à l'arc ou à l'arbalète. En effet, les carreaux et les flèches en bois peuvent faire office de pieux très efficaces. Pour tirer à l'arc, vous devez faire un challenge Physique. Si vous passez un tour à viser, vous devez alors faire un challenge Mental contre le Physique de votre cible mais vous bénéficiez alors des traits bonus de l'arme.

Armes à feu : vous savez comment fonctionne une arme à feu et comment vous en servir avec succès dans n'importe quelle situation. Pour tirer avec une arme à feu, vous devez faire un challenge Physique. Si vous passez un tour à viser, vous devez alors faire un challenge Mental contre le Physique de votre cible mais vous bénéficiez alors des traits bonus de l'arme.

Bagarre : quelles que soient les raisons, vous savez comment vous battre et distribuer des coups avec vos armes naturelles (cros, griffes, poings ou pieds). Les challenges de *Bagarre* sont résolus avec le Physique.

Discrétion : vous savez utiliser le milieu et la lumière environnante pour vous déplacer discrètement. Ainsi, vous pouvez échapper à des poursuivants, passer devant les gens sans vous faire remarquer, ne laisser aucune trace et même subtiliser discrètement des objets sur une table ou sur une personne. Toute utilisation de *Discrétion* nécessite un challenge Physique statique contre le Mental des adversaires et ceux-ci peuvent ajouter leur talent *Vigilance* pour se défendre.

Esquive : vous avez développé des réactions éclairs qui vous permettent d'anticiper les attaques. Vos traits d'*Esquive* s'ajoutent à votre Attribut Physique lorsque vous voulez simplement éviter une attaque (en particulier lorsque vous n'avez plus d'action disponible). Pour pouvoir esquiver, il faut avoir conscience de l'attaque. Toutefois, *Esquive* ne peut pas être utilisé pour se défendre contre une attaque magique à distance.



Mêlée : lorsque vous avez quelque chose entre les mains, vous êtes un combattant mortel. Cela peut être une épée, un pieu, une bouteille etc. Les challenges de *Mêlée* sont résolus avec le Physique.

Sport : que cela soit lié à un passé de sportif ou juste un talent personnel, vous êtes doué pour toutes les formes d'effort physique. Vous pouvez lancer un objet ou un corps (3 pas + 3/niveau de *Puissance*), courir, escalader, sauter et nager. Cette dernière peut être particulièrement utile pour les vampires (qui par nature ne flottent pas). Votre talent *Sport* fonctionne avec les traits physiques. Pour lancer un objet avec précision, il faut passer un tour à viser et ce sont alors vos traits Mentaux que l'on utilise pour résoudre le challenge.

Vigilance : vous êtes très observateur. Par habitude et par entraînement vous savez comment recueillir des indices et comprendre une scène de crime apparemment chaotique. Vous savez aussi vous rendre compte lorsque vous êtes suivie ou bien lorsqu'il s'agit de trouver des armes dissimulées sur quelqu'un. Toute utilisation de *Vigilance* nécessite un challenge Mental statique contre le Physique des adversaires et ceux-ci peuvent ajouter leur talent *Discrétion* pour se défendre.

Les capacités

Utilisation des capacités

Les capacités sont des compétences qui nécessitent un apprentissage et une certaine pratique (conduire une voiture ou réparer un four micro-ondes n'est pas quelque chose d'inné). Lorsqu'un personnage veut utiliser une de ses capacités, il doit juste faire un challenge sous l'attribut utilisé (Physique, Social ou Mental selon la capacité SANS ajouter le niveau de la capacité utilisée).

Il est parfois nécessaire de dépenser temporairement des points dans une capacité pour pouvoir initier le challenge (mais cela sera toujours précisé dans le descriptif de la capacité)

Attention!!: *un personnage qui veut utiliser une capacité qu'il ne possède pas perd automatiquement son challenge.*

Les re-tests : On peut faire un re-test sur le challenge de la capacité que l'on utilise **en dépensant temporairement 1 ou plusieurs points de cette capacité**. L'adversaire doit alors dépenser le même nombre de points si il veut empêcher le re-test.

Même si tous les points d'une capacité ont été dépensés pendant une session de jeu, le personnage peut toujours continuer à initier des challenges pour cette capacité (sauf si le descriptif stipule le contraire) mais il ne pourra simplement plus faire ou contrer de re-tests.

Sauf indication contraire, les points de capacité dépensés redeviennent disponibles le lendemain au réveil.

Description des capacités

Arts : vous savez créer des objets dont la qualité se juge en terme de maîtrise technique et manuelle ou effectuer une prestation artistique vivante et éphémère. Pour chaque point que le personnage possède dans sa capacité *Arts*, le personnage maîtrise alors un art de son choix (dessin, ébénisterie, forge, gravure, sculpture, photographie, danse, poésie, couture, bodycraft...il y en a tellement...).

Commandement : la capacité *Commandement* représente votre habileté à motiver les humains pour qu'ils suivent vos décisions. Vous pouvez utiliser *Commandement* avec un challenge Social pour essayer d'obtenir un service trivial (tu veux bien aller voir ailleurs si j'y suis ?) auprès d'un humain.

Conduite (choisir obligatoirement une branche) : dans les situations dangereuses, vous savez vous échapper du trafic, semer une voiture ou vous servir de votre véhicule comme d'une arme. Les challenges de *Conduite* sont résolus avec le Physique lorsqu'ils ont trait aux réflexes (éviter un piéton). Plusieurs challenges Mentaux statiques peuvent être nécessaires pour se familiariser avec un véhicule inhabituel ou particulièrement compliqué (passer d'un petit avion de tourisme à un Airbus n'est pas chose aisée). Il va de soi que conduire normalement ne nécessite aucun challenge mais la possession de cette capacité reste nécessaire.

Branches couvertes : auto/moto/camion (pour tous les véhicules sur route), bateaux (sur tous les véhicules motorisés navigants), avions (sur tous les véhicules motorisés volants), hélicoptères (uniquement pour les hélicoptères), attelages/chevaux (pour monter un animal ou diriger un engin tracté par un animal).

Démolition : vous êtes entraîné à l'usage d'explosifs. Vous devez réussir un challenge Mental statique pour poser ET pour armer l'appareil sans vous faire exploser en mille morceaux. Pour désarmer des explosifs vous devez avoir un nombre de trait en *Démolition* supérieur ou égal au poseur de bombe, puis réussir un challenge Mental statique (difficulté égale aux traits Mentaux du poseur). Cette capacité ne permet pas de fabriquer des explosifs.



Dressage : vous avez appris à comprendre les animaux et vous savez comment apaiser leur peur naturelle. En réussissant un challenge mental contre l'*Instinct* de l'animal (cf. p.154), vous pouvez lui donner un ordre simple (va chercher !, attaque !, va t'en ! etc.) ou tenter de comprendre son état (blessé, faim, peur etc.). Si vous travaillez avec un animal sur une longue période (+ d'un mois), vous devenez capable de lui enseigner quelques ordres simples (1 par mois et 1 par point de *Dressage* que vous possédez). Enfin, cette compétence reflète aussi votre capacité à savoir imiter le cri d'un animal.

Empathie : vous êtes sensible à l'humeur et aux émotions des gens. Lorsque vous écoutez quelqu'un, vous comprenez ce qu'il ressent. Vous pouvez ainsi réussir à connaître son état émotionnel ou savoir si la dernière chose qu'il a dite est un mensonge. Vous devez pour cela dépenser 1 ou plusieurs points d'*Empathie* (au choix du joueur) puis réussir un challenge Social statique contre la cible. La dépense d'autant de points de la capacité *Subterfuge* par la cible lui permet d'empêcher le challenge.

Etiquette (choisir obligatoirement une branche) : cette capacité reflète votre maîtrise des us et coutumes dans une branche bien précise. La capacité *Etiquette* peut être utilisée dans un challenge social statique pour savoir comment se comporter en fonction de la situation pour ne pas faire d'impair ou simplement lorsque vous voulez vous faire passer pour quelqu'un issu de la branche choisie. Vous pouvez aussi dépenser 1 point d'*Etiquette* pour bénéficier d'un point d'action d'influence supplémentaire (utilisable uniquement dans une influence de la même branche par exemple, Influence *Police* pour *Etiquette Police*). Enfin, ces points d'actions supplémentaires ne permettent pas de faire des actions d'influence d'un niveau supérieur à l'influence possédée. Pour plus de détail, cf.p.180.

Branches couvertes : tous les domaines d'influence

Expression : cette capacité sert à insuffler dans une œuvre ou une prestation artistique créé avec *Art* (cf. p. 146 pour la création d'œuvre d'art) des sentiments, des émotions, un message caché ou un symbolisme qui touchera le spectateur averti. Le joueur devra avoir un objet pour symboliser l'œuvre (un livre, une partition, etc.) ou devra effectuer une prestation publique. Les personnages qui possèdent la capacité *Expression* peuvent ainsi comprendre ce qui se cache derrière une œuvre...

Intuition : par un sens de l'observation ou une expérience éprouvés, vous sentez lorsque les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Sur un challenge mental statique, vous pouvez, sentir si vous avez affaire à une créature surnaturelle (sans forcément savoir de quoi il s'agit), ou réaliser qu'un phénomène étrange est à l'œuvre. Cette compétence est particulièrement utile pour les Malkavien et leur réseau lunatique.

Réparations : avec du temps, des outils et des pièces détachées, vous pouvez réparer, légèrement modifier ou saboter la plupart des objets du monde moderne. L'utilisation de cette capacité fait souvent appel à un challenge Mental statique, la difficulté dépendant de plusieurs facteurs comme par exemple la complexité de l'objet, les outils, les pièces détachées disponibles, l'étendue des dommages et le temps passé à réparer.

Sécurité : vous connaissez les méthodes de la police, le travail de surveillance et comment perturber de telles opérations. Serrures, pièges, alarmes et systèmes de sécurité sont votre quotidien. Un Test Simple permet d'évaluer le niveau en sécurité d'une zone...

La capacité *Sécurité* vous permet de protéger une zone, mais vous devez dépenser 1 ou plusieurs points de *Sécurité* puis réussir un Test Simple. Si le Test Simple est réussi, les points en *Sécurité* dépensés déterminent alors le niveau en *Sécurité* de votre dispositif. Attention, on ne peut sécuriser qu'une seule fois une zone à l'air libre (un parc par exemple). Pour sécuriser un bâtiment, il est possible de créer autant de lignes de sécurité que le niveau du bâtiment (cf. Havres p. 181).

La capacité *Sécurité* sert aussi à désarmer des pièges (sans explosifs), neutraliser des alarmes, pour crocheter des serrures ou entrer dans une zone protégée par *Sécurité*. Il faut au préalable dépenser un nombre de points de *Sécurité* supérieur ou égal au dispositif de sécurité puis réussir un Test Simple. Il va de soit que pour certains havres plusieurs expert en *Sécurité* seront nécessaires pour déloger le propriétaire...

Subterfuge : il existe plein de façons de dire la vérité et même dans les conversations anodines, vous savez cacher vos véritables motivations et vos sentiments. L'art du *Subterfuge* est d'utiliser ces tours avec talent. Vous pouvez utiliser *Subterfuge* pour contrer l'utilisation d'*Empathie* par quelqu'un qui tente de connaître votre état émotionnel ou de savoir si vous mentez. Si plusieurs adversaires tentent en même temps de savoir si vous mentez, alors chaque point de *Subterfuge* que vous dépensez annule un point d'*Empathie* dépensé par chaque adversaire.

Survie : la capacité *Survie* représente la connaissance du milieu sauvage. Elle permet de trouver un refuge, connaître des techniques de chasse, différencier des plantes et des champignons comestibles, etc. Cette capacité permet à un vampire de chasser et de se nourrir sur les animaux sauvages. Elle est indispensable à ceux qui voyagent en dehors des cités. Chasser et éviter les dangers en milieu sauvage repose sur des challenges Physiques, alors que trouver un havre, de l'eau ou des plantes particulières repose sur des challenges Mentaux.



Les connaissances

Utilisation des connaissances

Les connaissances sont des compétences qui nécessitent un apprentissage fastidieux et reflètent un savoir souvent plus théorique que pratique (le droit administratif ou la symbolique de la kabbale ne s'apprend pas facilement). Lorsqu'un personnage veut utiliser une de ses connaissances, il doit faire un challenge statique (sous l'attribut Mental et SANS ajouter le niveau de la connaissance).

Pour quelques connaissances, il est nécessaire de dépenser des points pour pouvoir initier le challenge (mais cela sera toujours précisé dans la description de la connaissance)

Attention!!: un personnage qui veut utiliser une connaissance qu'il ne possède pas perd automatiquement son Challenge.

Les re-tests : On peut faire un re-test sur un challenge en **dépensant temporairement 1 ou plusieurs points** de la connaissance que l'on utilise.

Même si tous les points d'une connaissance ont été dépensés pendant une session de jeu, le personnage peut toujours continuer à initier des challenges pour cette connaissance (sauf si le descriptif stipule le contraire) mais il ne pourra simplement plus faire de re-test. Sauf indication contraire, les points de connaissance dépensés redeviennent disponibles le lendemain au réveil.

Description des connaissances

Droit : votre connaissance du droit vous permet de comprendre les textes de loi humains et vampiriques et de les utiliser efficacement à votre avantage. Vous devez faire un challenge Mental statique (difficulté fixée par le conteur) lorsque vous voulez connaître vos droits sur un sujet précis.

Erudition : vous possédez un niveau d'éducation et de culture générale au-delà du niveau scolaire habituel. *Erudition*, vous permet de reconnaître des références historiques, artistiques ou culturelles. Dans certains cas vous devrez faire un challenge Mental statique pour déterminer vos connaissances exactes.

Finance : le monde de l'argent et du commerce est votre monde et vous le comprenez. Vous pouvez utiliser votre *Finance* pour suivre des mouvements financiers, faire un audit ou comprendre un cafouillis comptable en réussissant un challenge Mental statique. Enfin, en dépensant un point de *Finance* vous récupérez 100 € en liquide. (dans ce cas le point dépensé redevient disponible le 1^{er} du mois suivant).

Informatique : Avec *Informatique*, vous savez utiliser des programmes ou accéder à des ordinateurs de toutes sortes et vous servir d'une adresse mail. Pour écrire un programme, sécuriser un réseau, créer un virus etc., vous devez réussir un challenge Mental Statique. Une fois le challenge réussi, vous pouvez dépenser 1 ou plusieurs points d'*Informatique*. Ces points seront utilisés par le conteur pour faire ou contrer un re-test sur chaque personne qui tente de neutraliser votre virus ou qui veut s'introduire dans votre réseau sécurisé.

Linguistique : vous avez étudié plusieurs langues et vous pouvez les parler, les écrire et les lire. Avec un point en *Linguistique* le personnage obtient 1 langue supplémentaire. Deux points en donnent 2 supplémentaires, trois points en donnent 4, quatre points en donnent 8, cinq points en donnent 16, six points en donnent 24 et sept points donnent 32 langues supplémentaires. Pour indiquer aux autres joueurs que vous ne parlez pas en Français, vous devez former un L avec le pouce et l'index d'une de vos mains.

Médecine (choisir obligatoirement une branche) : en sachant comment le corps humain fonctionne, vous pouvez accélérer le repos et la guérison des blessures d'un humain ou faire des recherches en laboratoire. En réussissant un challenge Mental (difficulté égale au nombre total de blessures subies), vous apportez les premiers soins à un mortel blessé ; il regagne alors un unique niveau de santé. Un humain blessée ne peut recevoir qu'une seul fois les premiers soins et si ces derniers échouent, les conséquences sont alors laissées à l'appréciation du conteur...

Branches couvertes : pharmacie, chirurgie, généraliste, psychiatrie, vétérinaire.

Occultisme : La face cachée du monde grouille de secrets mystérieux. L'*Occultisme* représente une connaissance générale du surnaturel. Un conteur peut exiger un challenge Mental statique pour obtenir certaines informations occultes. L'*Occultisme* offre des connaissances basiques (et parfois erronées) sur les divers habitants du monde surnaturel mais pour des informations plus détaillées, une *Connaissance du monde des ténèbres* est nécessaire.

Sciences (choisir obligatoirement une branche) : L'éducation dans les *Sciences* couvre des techniques de recherche, des études modernes permettant de faire des travaux de base. Il faut habituellement utiliser un challenge Mental statique pour déterminer le succès de la recherche ou la viabilité d'une hypothèse.



Branches couvertes : biologie, chimie, physique, mathématique, géologie, archéologie.

Les Connaissances du Monde des Ténèbres (MdT)

Les *Connaissances du Monde des Ténèbres (MdT)* couvrent une variété de sujets spécifiques sur l'histoire, la politique, les coutumes, les forces et faiblesses d'un type de créature surnaturelle ou sur une organisation de créatures surnaturelles. Chaque *Connaissance du MdT* (cf. p.142) est une connaissance différente.

A la création, chaque personnage commence avec 3 points gratuits à répartir entre les connaissances du Monde des Ténèbres suivantes (maximum niv 2) :

- *Connaissance des vampires* (pour comprendre anatomiquement parlant le corps vampirique). En général, n'importe quel vampire libéré par son Sire possède cette connaissance à 2...
- *Connaissance de la Camarilla* (pour connaître le fonctionnement de la Société de la Rose et pour ne pas y commettre d'impairs). En général, tout vampire libéré de la tutelle de son sire possède cette connaissance au minimum à 1.
- *Connaissance des Anarchs* (pour connaître le fonctionnement des Anarchs et pour ne pas y commettre d'impairs).
- *Connaissance du Sabbat* (pour connaître le fonctionnement du Sabbat et pour ne pas y commettre d'impairs)
- *Connaissance des Lupins* (pour connaître les loups-garous et le fonctionnement de leur société et pour avoir l'espoir infime d'avoir une chance hypothétique de survivre à une rencontre...)
- *Connaissance des Fantômes* (pour connaître les fantômes et le fonctionnement de leur société et pour savoir pourquoi il est bon de ne vraiment pas trop les fréquenter...)
- *Connaissance des Mages* (pour connaître les Mages et le fonctionnement de leur société et pour savoir pourquoi il est bon de les éviter pour ne pas finir en chaise de jardin...)

Un niveau 1 de connaissance du MdT représente une connaissance superficielle du sujet. Le personnage peut citer des concepts basiques et largement répandus dans le domaine de sa connaissance (comme la Litanie avec *Connaissance des Garous*). Un personnage peut atteindre le premier niveau en quelques mois d'études.

Un niveau 2 de connaissance du MdT représente une compréhension au-delà des bases du sujet en question. A ce niveau, le personnage a entendu parler de quelques lignées de sang, de quelques sociétés spéciales ou d'autres secrets de bas niveau sans avoir une connaissance étendue de ceux-ci.

Un niveau 3 de connaissance du MdT représente une étude spécialisée d'un sujet particulier. Le personnage devient familier du fonctionnement de nombreuses sociétés secrètes et peut probablement en nommer quelques membres. Il comprend mieux la politique de haut niveau et la vérité cachée derrière certaines rumeurs. C'est le plus haut niveau qu'un personnage joueur puisse apprendre au cours d'une chronique.

Un niveau 4 de connaissance du MdT est conscient des buts et des mouvements de la plupart des factions secrètes de son domaine de connaissance. Des vérités que seuls les Anciens et des textes antiques évoquent sont dévoilées. Le quatrième niveau est accessible à ceux qui ont étudié toute une vie, car c'est le temps requis pour atteindre un tel niveau d'érudition. C'est en pratique le plus haut niveau que peuvent atteindre les créatures non immortelles. Il faut une *approbation moyenne* pour qu'un personnage possède un tel niveau.

Un niveau 5 de connaissance du MdT représente le pinacle de la compréhension. Vous pouvez commenter des textes anciens comme si vous aviez été présent à l'époque qu'ils décrivent. Obtenir le niveau cinq dans une connaissance du MdT est extrêmement difficile. Ceux qui ont atteint ce degré d'expertise ont passé plusieurs vies ou plus à la recherche du savoir concernant le sujet. Ainsi le niveau cinq n'est accessible qu'aux créatures immortelles ou mort-vivantes. Il faut une *approbation haute* pour qu'un personnage possède un tel niveau.

Apprentissage des compétences

Pour les talents, capacités et connaissances

Dans tous les cas, développer un talent ou une capacité sans professeur est un sacerdoce. Ainsi, avec un professeur volontaire possédant le niveau recherché, la durée d'apprentissage est de un mois pour un coût unique de 1 XP et cela pour chaque point acquis. Pour une connaissance, le mentor doit avoir un niveau de plus que le niveau recherché.



Sans mentor, l'apprentissage solitaire dure autant de mois que le niveau recherché, mais le coût unique d'1 XP ne change pas (Ainsi, sans mentor, il faut 1 XP et 4 mois pour passer d'un niveau 3 à un niveau 4).

Pour les connaissances du MdT

Pour les connaissances du MdT, la présence d'un mentor volontaire possédant un niveau de plus que le niveau recherché est obligatoire. L'apprentissage dure autant de mois que le niveau recherché pour un coût unique d'1 XP et cela pour chaque point acquis. A la discrétion du conteur, les connaissances du MdT peuvent être apprises à partir de livres et de textes ou par le recoupement de nombreuses informations mais de telles sources ne devront jamais permettre de dépasser le second niveau quel que soit le nombre de bibliothèques parcourues.

Comment gérer l'inévitable échange d'informations entre PJ

Les connaissances du MdT sont un ensemble de connaissances théoriques ET pratiques. Il faut donc garder à l'esprit que les personnages joueurs peuvent apprendre au cour d'une conversation en jeu des informations issues des Connaissances du MdT sans en posséder le niveau. Ce n'est absolument pas un problème.

En effet : ce n'est pas parce que un PJ apprend 1 ou 2 informations sensibles (qu'il ne devrait pas savoir), qu'il connaît automatiquement toutes les autres. Enfin mettre en pratique et avec succès des connaissances théoriques est extrêmement difficile (on ne devient pas un bon chirurgien en lisant juste un bouquin...).

Un exemple concret : La diablerie. Il faut avoir le niveau 3 en *Connaissance des Vampires* pour savoir comment « réussir » une diablerie. Evidement, pas mal de PJ vont en entendre parler bien avant de posséder le niveau 3. Mais entre la théorie et la pratique il y a un monde et les joueurs qui voudraient tenter une diablerie sans avoir le niveau 3 en *Connaissance des Vampires* vont se laisser sans doute emporter par la puissance du sang, par l'envie etc. et laisseront lamentablement la *Génération* et l'âme de leur victime partir...

Enfin, si un PJ révèle tout un tas d'informations sensibles que son personnage ne devrait pas savoir car il ne possède pas la *Connaissance du MdT* requise, le conteur peut simplement lui demander où son personnage à appris cela EJ...



Etape 3 : Le choix des Disciplines

Les Disciplines sont directement issues de la malédiction de Caïn. Elles regroupent un ensemble de capacités surnaturelles propres aux vampires. Cela va de la force surhumaine, à la domination mentale en passant par la possibilité de changer de forme... Beaucoup de légendes sur les vampires prennent leurs origines dans l'expression des Disciplines vampiriques. Chaque clan impose à ses membres trois Disciplines « de clan » que ces derniers auront plus de facilités à maîtriser que les disciplines dites « hors clan ».

Le joueur doit choisir **3 niveaux de Disciplines** pour son vampire et parmi les pouvoirs de niveau 1 et 2. Il doit les choisir parmi les 3 disciplines de son clan et niveau par niveau.

Les joueurs sabbatiques commencent le jeu avec 4 niveaux de Discipline.

Au cours du processus de création, un personnage ne peut avoir de discipline avec un degré supérieur au niveau 2. Les descriptions des différentes Disciplines et leurs pouvoirs se trouvent dans le chapitre III.

- **Aliénation** : la capacité des Malkavien à catalyser la folie et répandre le don de l'insanité.
- **Animalisme** : la communion et le contrôle sur les animaux sauvages à travers la Bête.
- **Auspex** : une incroyable acuité sensorielle s'étendant même à une sensibilité psychique.
- **Célérité** : une vitesse surhumaine qu'offre le pouvoir du sang.
- **Chimérie** : le don des Ravnos a créer des illusions ou des hallucinations.
- **Dissimulation** : disparaître en trompant l'esprit des observateurs.
- **Domination** : le contrôle de l'esprit à travers le regard et une puissante volonté.
- **Force d'âme** : une résistance contre les forces qui normalement blessent les vampires.
- **Nécromancie** : le commerce et la manipulation des esprits des morts.
- **Obténébration** : la manipulation des ténèbres tangibles et étouffantes est le domaine des Lasombra.
- **Puissance** : une incroyable force au-delà même de la fermeté que pourraient avoir des membres morts.
- **Présence** : un charisme surnaturel et la capacité de modifier les émotions.
- **Métamorphose** : le pouvoir des Gangrel de se transformer et de survivre dans le milieu sauvage.
- **Quietus** : la manipulation Assamite du sang pour créer le silence et une mort par empoisonnement.
- **Serpentis** : la discipline séthite de la transformation reptilienne issue des légendes égyptiennes.
- **Sorcellerie Assamite** : la magie du sang Assamite est une forme différente de la Thaumaturgie Tremere
- **Thaumaturgie** : la puissante magie du sang Tremere s'exerce à travers la volonté sur la Vitae.
- **Vicissitude** : l'art Tzimisce de sculpter et de manipuler la chaire et les os comme de l'argile.



Etape 4 : Le choix des Historiques

Qu'est ce que les Historiques ?

Les Historiques permettent d'épaissir les liens qu'entretient le personnage avec la société humaine et avec les éléments de l'histoire vécue du personnage. Plusieurs points dans un Historique permettent une utilisation plus fréquente ou plus efficace et les points d'historiques dépensés en jeu pendant les parties ou entre les parties (pour faire avancer une enquête par exemple) redeviennent disponible le 1^{er} du mois suivant.

A la création le joueur doit prendre **5 points d'Historique** pour son vampire (sauf pour les sabbatiques qui n'en ont aucun) qu'il répartit entre les différents Historiques (maximum 3 points par Historique). Le conteur peut autoriser à la création 4 points dans un Historique si le clan du personnage offre des points gratuits dans celui-ci. Le nombre maximum de points qui peut être mis dans chaque Historique est indiqué dans leur descriptif respectif.

Un personnage peut acquérir au cours du jeu des points d'Historique mais chaque point gagné en jeu devra être acheté au prix d'un point d'expérience (ou il disparaît le 1^{er} du mois suivant). Toutefois, il arrive qu'un personnage perde un point d'Historique (souvent *Serviteur* ou *Influence*) ; dans ce cas, le joueur récupère le point d'XP dépensé et peut le réinvestir ailleurs (mais **obligatoirement** dans les Historiques).

Exemple

Rambo le Brujah a acquis au cours du jeu une influence Police(Versailles) 4, et 2 goules qui font office de Serviteurs. Rambo a donc payé 6XP pour pouvoir les obtenir (4XP pour l'influence et 2XP pour les 2 serviteurs).

Au cours d'une soirée, Rambo indispose fortement son Prince et ce dernier fait détruire les deux Serviteurs de Rambo. Le malheureux Rambo récupère donc les 2 XP qu'il a payé pour ses Serviteurs et décide de les conserver pour les réinvestir plus tard...

Le mois suivant, Rambo subi une attaque de son influence Police(Versailles) 4 et perd un niveau dans cette influence. Il n'a donc plus qu'un Police(Versailles) 3. En compensation Rambo reçoit 1 XP. Rambo a donc désormais 3 points d'XP qu'il ne peut réinvestir que dans les Historiques.

Il décide de dépenser le mois prochain ces 3 point d'XP pour racheter 3 points d'historique Serviteur. Rambo décide que ce sera un simple humain qui fera office de majordome mais celui-ci sera particulièrement compétent. Ca sera en effet bien plus discret qu'un serviteur goule.

Alliés

Chaque point d'*Alliés* représente une personne que le personnage peut appeler à l'aide (on ne peut toutefois pas avoir plus de 5 points dans cet Historique). Contrairement aux influences, les alliés ont des talents spéciaux qui les rendent plus efficaces que l'homme moyen. Ils ne sont pas forcément au courant de la nature vampirique du personnage, mais ils peuvent être très utiles. En général, les alliés n'apparaissent pas pendant le jeu, mais peuvent être utilisés pour certains services qui ne sont pas dangereux ou illégaux (si cela n'est pas dans leur nature). Des alliés peuvent aussi appeler le personnage à l'aide. En général, on peut leur demander :

- Un allié peut continuer des recherches ou des activités commencées par le personnage qu'il fera avec l'équivalent d'un trait de compétence, mais il sera alors immobilisé.
- On peut dépenser plusieurs points d'*Alliés* pour en obtenir un de particulièrement compétent. Chaque point d'*Alliés* dépensé au-delà du premier donne un point de compétence supplémentaire à un allié qu'il peut utiliser au profit du personnage (l'allié ne peut pas avoir de niveaux de compétences supérieurs à 3 et ne peut avoir aucune connaissance du MdT).
- Un *Allié* peut aider à chasser. Chaque point d'*Alliés* utilisé pour la chasse permet au personnage de faire un test simple. Un test réussi permet de gagner un point de sang. Toutefois, ce n'est pas une bonne idée de se servir de ses *Alliés* comme source de sang ou de leur dévoiler votre nature.

Contacts

Lorsque le personnage contacte ses informateurs, il peut obtenir des tuyaux ou des rumeurs et découvrir ce qui se passe dans un domaine d'influence particulier d'une cité. L'historique *Contact* doit donc à la création être rattaché à une cité (aussi appelé district). On ne peut toutefois pas avoir plus de 5 points de *Contact* par cité. Ainsi, s'il utilise *Contacts(Reims) x3* sur l'influence *Industrie*, il obtiendra autant d'informations que si le personnage faisait des observations avec l'influence *Industrie(Reims) x3* et obtiendra en plus les rumeurs courant dans ce secteur. L'avantage de l'historique *Contacts* tient au fait qu'il peut changer de domaine d'*Influence* entre chaque



session de jeu (mais il ne peut pas changer de district). Pour en savoir plus sur l'utilisation de cette historique, allez voir le système national de gestion des influences p.170.

Génération

La *Génération* est la mesure fondamentale de la proximité à Caïn. Chaque vampire est étreint par une longue série de sires où à chaque fois le sang s'affaiblit. Depuis que les véritables pouvoirs vampiriques sont limités par la *Génération*, une grande part de la société vampirique est gouvernée par les basses générations alors que les faibles nouveau-nés, au sang dilué par une haute *Génération* rongent leur frein.

Le nombre total de points mis dans cet Historique détermine la génération du personnage. Un personnage commence à la 13^{ème} *Génération* (il n'a alors aucun point dans l'historique *Génération*) et celle-ci diminue d'une par point dépensé. Ainsi, avec cinq points de *Génération*, le personnage est de la 8^{ème} *Génération*. Le conteur peut arbitrairement placer une limite au nombre de point attribué à cet historique (cf. p.57). Après la création du personnage, un nouveau point de *Génération* ne peut être obtenu qu'au travers de la Diablerie.

Précision importante : Certains handicaps permettent de créer des vampires de la 14^{ème} et 15^{ème} *Génération*, le personnage n'a alors comme pour les 13^{ème} *Génération* aucun point dans l'Historique *Génération*.

Génération	Attributs maxi.	Compétences et Disciplines maxi.	Sang vampirique	Volonté
Quinze	10	5	6/1	2 / 10
Quatorze	10	5	8/1	2 / 10
Treize	10	5	10 / 1	2 / 10
Douze	10	5	11 / 1	2 / 10
Onze	11	5	12 / 1	2 / 10
Dix	12	5	13 / 1	2 / 10
Neuf	13	5	14 / 2	2 / 10
Huit	14	6	15 / 3	2 / 10
Sept	16	6	20 / 5	2 / 10
Six	18	7	30 / 6	2 / 10
Cinq	20	8	40 / 7	2 / 10

Attributs maxi. : score maximum dans chaque attribut du personnage.

Compétences et Disciplines maxi.: niveau maximum que vous pouvez posséder dans une compétence ou une discipline.

Sang : nombre maximum de points de sang du vampire suivi du nombre de points de sang qu'il peut dépenser par tour.

Volonté : nombre de points de Volonté de départ du vampire (maximum 10).

Influences

Les influences sont un vaste ensemble d'humains que vous manipulez subtilement (drogue, sexe, chantage, peur, corruption etc.) et qui vous permettent d'influencer la société des mortels sans risquer le moindre bris de Mascarade. Elles peuvent être utilisées aussi bien EJ en partie que en dehors pour frapper indirectement un ennemi ou lui compliquer la vie, aider ses allier ou bien simplement récupérer des informations et des ressources spéciales.

Chaque point d'influence doit être attaché dans un des 15 domaines particuliers d'influence et rattaché à une cité de la fédération (Angers, Orléans, Reims, Versailles etc.). Si la cité est différente de la cité de rattachement du personnage, il faut l'accord des CR concernés.

On ne peut contrôler plus de points d'influence que la somme de ses trait physiques, sociaux et mentaux. A la création, un personnage ne peut avoir plus de 3 points dans un domaine d'influence (sauf avantage de clan offrant un point gratuit). Toutefois, au cours du jeu, une influence pourra atteindre jusqu'à 7 points. Chaque domaine d'influence a ses propres effets (pour en savoir voir le système national de gestion des influences p.170).

Bureaucratie : *administration publique et Services (eau, électricité, téléphone...)*

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> Avoir accès aux rumeurs de la bureaucratie ; Avoir accès aux factures d'eau, électricité et téléphone d'un individu ; Récupérer du matériel de bureau.
2 points	<ul style="list-style-type: none"> Falsifier un acte de naissance, un permis (conduire, chasse) ou une facture ; Déclencher un contrôle fiscal ou une procédure de pollution ; Faire couper l'électricité, l'eau ou le téléphone d'un domicile ; Faire fermer une route secondaire ou un jardin public ; Récupérer des plans du réseau électrique, téléphone, eau et cartes IGN, 1 fusil de chasse ; Recevoir une aide publique de 500 €.



3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Falsifier un certificat de décès ou un passeport ; • Eviter un contrôle fiscal ou une procédure de pollution ; • Faire fermer un petit commerce pendant 1 mois maximum; • Faire couper l'électricité, l'eau ou le téléphone d'un bloc d'habitations ; • Faire stopper un petit chantier pendant 1 mois maximum ; • Recevoir une aide publique de 1 000 €. • Récupérer du matériel de chantier ; • Récupérer un havre niv 1 (algeco, château d'eau etc...) pour 1 mois maximum.
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire poser une écoute téléphonique ; • Déclencher une enquête administrative sur un individu ; • Récupérer un permis de port d'arme ; • Falsifier un acte de propriété foncière ; • Faire stopper un gros chantier pour 1 mois maximum ; • Faire couper l'électricité, l'eau ou le téléphone dans toute une rue ; • Récupérer un véhicule de fonction (Peugeot, Renault...); • Récupérer un havre niv 2 (immobilier de l'Etat...) pour 1 mois ; • Recevoir une aide publique de 2 000 €.
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire publier, supprimer ou altérer un décret municipal ; • Faire fermer un commerce important pour infraction pour 1 mois; • Faire modifier l'orientation économique d'une zone industrielle ; • Couper l'approvisionnement énergétique d'un village pour 1 mois maximum ; • Faire fermer une route nationale pour 1 mois maximum ; • Détruire toutes les archives d'un individu à un niveau municipal et national ; • Récupérer un engin de chantier de l'Etat ; • Récupérer un havre niv 3 (immobilier de l'Etat...) pour 1 mois. • Recevoir une aide publique de 5 000 €.
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier un audit déjà effectué sur une personne ou une entreprise ; • Entamer de grands chantiers publics (grand parc, complexe administratif...); • Couper l'approvisionnement énergétique d'une petite ville pour 1 mois maximum ; • Récupérer un revolver ou 1 chargeur de munitions adaptées et un gilet par-balle ; • Récupérer un havre niv 4 (manoir de l'Etat...) pour 1 mois ; • Recevoir une aide publique de 10 000 €.
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Arrêter, commencer ou altérer un programme régional ; • Forcer une agglomération du secteur à construire comme bon vous semble ; • Faire fermer une autoroute pour 1 mois maximum ; • Couper l'approvisionnement énergétique d'une ville pour 1 mois maximum ; • Récupérer un havre niv 5 (château de l'état...) pour 1 mois ; • Collecter 20 000 € de taxes.

Crime : le monde de la Mafia, du banditisme et des trafiques illégaux en tous genres.

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès aux rumeur dans les milieux du crime ; • Trouver les réseaux de contrebande mineure (drogues, cigarettes, marché noir...); • Reconnaître un véhicule volé ou maquillé ; • Faire peur à un type impressionnable ; • Récupérer du matériel volé (hi-fi, audio, 1 fusil de chasse, etc.).
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser des drogues ; • Organiser de petits délits ou maquiller une voiture volée ; • Engager des cambrioleurs sans envergure ou des brutes pour donner une leçon à quelqu'un ; • Mettre la main sur des drogues dures, une voiture volée de base ; • Prouver que le crime paye (500 €).



3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Arranger un petit coup juteux ; • Connaître quelqu'un dans la mafia ; • Séduire un homme faible avec une prostituée ; • Mettre la main sur un pistolet ou 1 chargeur de munitions adaptées ou une berline volée ; • Récupérer une planque : havre niv 1 (cave, entrepôt...) pour 1 mois. • Prouver que le crime paye (1 000 €).
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir des connexions avec les grandes familles ; • Ordonner le lynchage d'un pauvre type et le tuer ; • Pratiquer la délinquance en col blanc ; • Réparer, blinder un véhicule (- 2 dommages sur toutes les attaques et -1 contre explosifs) • Mettre la main sur un pistolet mitrailleur ou un fusil à pompe ou 1 chargeur adapté ; • Mettre la main sur un gilet pare-balles et silencieux ou un bouclier balistique ; • Prouver que le crime paye (2 000 €).
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Rencontrer un tueur professionnel et arranger un assassinat d'une personne importante ; • Monter et approvisionner un réseau mineur de distribution de drogues (cité) ; • Récupérer un fusil de guerre ou 1 chargeur de munitions adaptées ou 1 grenade ; • Prouver que le crime paye (5 000 €).
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Obtenir les services d'un expert en explosif ou d'un incendiaire ; • Mettre la main sur une veste balistique renforcée ; • Récupérer une planque protégée : havre niv 2 (maison) pour 1 mois ; • Prouver que le crime paye (10 000 €).
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Blanchir de l'argent sale ; • Monter / approvisionner / bloquer un réseau de distribution de drogues (district) ; • Obtenir des armes particulières (explosifs et lance flammes) ; • Prouver que le crime paye (20 000 €).

Education : *les institutions du savoir et de la recherche*

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès aux rumeurs du monde de l'Education ; • Connaître l'orientation éducative et pédagogique d'une école ; • Accéder aux ressources les plus simples d'une université ; • Faire une recherche bibliographique et obtenir une copie de publications ; • Obtenir un dossier scolaire (avant l'université) ; • Récupérer du matériel de bureau.
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver une personne ayant une compétence à 3 (sauf connaissance du MdT) ; • Accès limité aux facilités d'un établissement ; • Falsifier un dossier scolaire (avant l'université) ; • Obtenir un dossier universitaire, faire rentrer quelqu'un dans une école supérieure ; • Virer un élève du secondaire ; • Organiser une exposition à thème dans un bâtiment du primaire ou du secondaire ;
3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Obtenir une faveur d'une université ; • Discréditer un étudiant ou un prof du primaire ou secondaire ; • Faire fermer une école pendant un mois maximum ; • Décider des résultats d'un examen ; • Faire une expertise (scientifique, juridique, historique, etc.) ; • Obtenir les clefs et les plans d'un bâtiment du primaire.
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser une manifestation étudiante mineure ; • Discréditer un membre d'une université ; • Faire fermer un collège pendant un mois ; • Supprimer les crédits d'un labo ; • Détourner du matériel informatique neuf et des produits chimiques ;



	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un local abandonné de l'éducation (havre niv 1) pour 1 mois. • Détourner des fonds sociaux de l'Education Nationale 500 €.
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser une manifestation culturelle d'envergure ; • Organiser une manifestation locale d'enseignants ; • Falsifier tout un dossier scolaire (avant l'université) ; • Faire fermer un lycée pendant un mois ; • Obtenir les clefs et les plans d'un bâtiment du secondaire ; • Récupérer un petit logement de fonction (havre niv 2) pour 1 mois. • Détourner des fonds sociaux de l'Education Nationale 1 000 €.
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Falsifier tout un dossier scolaire universitaire ; • Mettre en place un projet majeur d'éducation ; • Création totale d'un dossier dans plusieurs établissements secondaires ou primaires ; • Faire fermer l'université pendant un mois ; • Organiser une manifestation étudiante majeure ; • Utilisation totale de toutes les facilités du secondaire ; • Discréditer un directeur d'établissement primaire ou secondaire ou d'un labo universitaire ; • Accéder à un document ancien ou protégé. • Détourner des fonds sociaux de l'Education Nationale 2 000 €.
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Falsifier un dossier de Thèse de Post-doctorat ou un CV ; • Organiser une manifestation majeure d'enseignants ; • Trouver une personne ayant une compétence à 4 ; • Discréditer le doyen de l'Université ; • Utilisation temporaire de toutes les facilités de l'Université ; • Modifier les programmes scolaire sur un district ; • Obtenir les clefs et les plans d'un bâtiment de l'université ; • Détourner du matériel scientifique high-tech. • Détourner des fonds sociaux de l'Education Nationale 5 000 €.

Finances : le monde des affaires, de la bourse ou des assurances.

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Etre au courant des rumeurs et des transactions et événements majeurs du monde financier ; • Apprendre les réelles motivations derrière une action financière ; • Récupérer du matériel de bureau ; • Trouver un petit capital (500 €).
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître le propriétaire d'un compte bancaire non sécurisé dont vous avez le N° ; • Pister les mouvements d'argent entre comptes bancaires non sécurisés ; • Trouver un petit capital (1 000 €).
3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Transférer de l'argent dans un paradis fiscal et sécuriser un compte ; • Récupérer un havre niv 1 (immobilier du secteur bancaire) pour 1 mois ; • Trouver un petit capital (2 000 €).
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler une banque locale (retarder des opérations, manipuler discrètement 10% de l'argent d'un compte vampirique / surnaturel non sécurisé) ; • Faire rechercher / suivre des billets numérotés ; • Ruiner un petit commerce ; • Récupérer 5 000 € par la Bourse.
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôler un aspect bancaire d'une cité (faire fermer les distributeurs...) ; • Ruiner un commerce important ; • Bloquer les revenus de quelqu'un (rendre nul pendant 1 mois un historique <i>Ressources</i> possédant un compte non sécurisé) ; • Lever un interdit bancaire ou en ordonner un ; • Blanchir de l'argent sale ;



	<ul style="list-style-type: none"> • Récupérer un havre niv 2 (immobilier du secteur bancaire) pour 1 mois ; • Récupérer 10 000 € par la Bourse.
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Détruire un flux économique ; • Trouver l'origine de licenciements massifs (ou provoquer ces derniers) ; • Faire disparaître définitivement un point d'Historique <i>Ressources</i> d'un individu si son compte n'est pas sécurisé ; • Contrôler le prix de marchandises de faible importance ; • Récupérer un havre niv 3 (immobilier du secteur bancaire) pour 1 mois ; • Récupérer 20 000 € en spéculant.
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Exercer une influence sur les prix de plusieurs marchandises mineures ou une majeure. • Manipuler discrètement une banque d'un paradis fiscal (retarder des opérations, manipuler discrètement 10 % de l'argent d'un compte vampirique / surnaturel sécurisé) ; • Vider un compte non sécurisé ; • Faire démarrer quelqu'un dans la vie (<i>Ressources</i> Niv 1 pour une personne de façon permanente) ; • Récupérer un havre niv 4 (immobilier du secteur bancaire) ; • Récupérer 50 000 € en spéculant.

Haute Société : *le gratin de la société, de la Jet-Set et de toutes les célébrités.*

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès aux rumeurs de la Haute Société et savoir quelle est la mode du moment; • Trouver le domicile d'une star ou une célébrité (n'importe qui avec « <i>Renommée</i> 5 ») • Connaître en avant-première les dates des prochains concerts, spectacles ou théâtre ; • Faire rentrer gratuitement quelqu'un en boîte ; • Obtenir des tickets ou des places difficiles à avoir.
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver le domicile d'une star ou une célébrité (n'importe qui avec « <i>Renommée</i> 4 ») ; • Faire rentrer gratuitement quelqu'un dans un club privé ; • Etre connu au niveau local (<i>Renommée</i> à 1 pour 1 mois) ; • Récupérer de la drogue douce ; • Emprunter 500 € à un vieil ami trop riche.
3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver le domicile d'une star ou une célébrité (n'importe qui avec « <i>Renommée</i> 3 ») • Tuer dans l'œuf une carrière prometteuse (- 1 point en <i>Renommée</i> sur une cible pour 1 mois) ; • Se faire passer pour plus que ce que l'on est vraiment ; • Faire une exposition artistique locale ; • Récupérer un havre niv 1 (local de rangement etc.) pour 1 mois. • Emprunter 1 000 € à un vieil ami trop riche.
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver le domicile d'une star ou une célébrité (n'importe qui avec « <i>Renommée</i> 2 ») ; • Obtenir un statut de célébrité mineure (<i>Renommée</i> à 2 pour 1 mois) ; • Ruiner une boîte de nuit ; • Discrediter une célébrité mineure (- 2 points en <i>Renommée</i> sur une cible pour 1 mois) ; • Récupérer des drogues dures ; • Récupérer une œuvre Niveau 1 ; • Emprunter 2 000 € à un vieil ami trop riche.
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver le domicile d'une star ou une célébrité (n'importe qui avec « <i>Renommée</i> 1 ») ; • Apparaître une fois à la télévision ; • Organiser une soirée de la Jet-Set ; • Ruiner un nouveau club privé ou autre lieu de rencontre ; • Récupérer une œuvre Niveau 2 ; • Récupérer un havre niv 2 (dépendance d'une demeure...) pour 1 mois. • Hériter miraculeusement de 5 000 € .



6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Etre une célébrité assez connue (<i>Renommée</i> à 3 pour 1 mois) ; • Offrir 15 minutes de célébrité. (+ 1 point en <i>Renommée</i> pour 1 mois seulement) ; • Récupérer une œuvre de Niveau 3. • Récupérer un havre niv 3 (une maison de vacances) pour 1 mois ; • Hériter miraculeusement de 10 000 € .
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire venir un concert / pièce de théâtre majeur dans une ville ; • Détruire la carrière d'une célébrité (détruit définitivement 1 point de <i>Renommée</i>) ; • Récupérer une œuvre de Niveau 4 ; • Récupérer un havre niv 4 (manoir familial) pour 1 mois. • Hériter miraculeusement de 20 000 € .

Industrie : le monde des usines et du commerce où se côtoie syndicalisme et patronat

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès aux rumeurs de l'Industrie et connaître les prochains projets industriels ; • Avoir accès à n'importe quel chantier de construction ; • Faire une analyse chimique sur n'importe quel liquide inorganique ; • Effectuer quelques menus travaux ; • Récupérer des matières premières (tissus, composant électroniques, métaux etc.) ; • Récupérer du matériel de bureau.
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire mettre en chantier des projets mineurs ou utiliser des machines-outils dans une usine ; • Arranger un accident ou un petit sabotage ; • Comprendre des plans de montage de matériel électronique ; • Acquérir un ordinateur performant ou un véhicule commercial usagé (C15, etc.) ; • Puiser dans un fond de caisse (500 €).
3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser des grèves mineures ; • Emprunter machines et équipement pour une nuit (engin de chantier etc.) ; • Faire disparaître un corps dans des cuves de produits chimiques ; • Faire des modifications sur un véhicule (blindage, détecteur de radar etc.) ; • Faire appel à un groupe de 5 travailleurs immigrés en situation irrégulière ; • Polluer volontairement ; • Avoir accès à des produits chimiques (acides, pétrole etc.) ; • Obtenir un véhicule de marque nationale (Peugeot, Renault ou Citroën) ; • Obtenir un havre niv 1 (entrepôt) pour 1 mois. • Puiser dans un fond de caisse (1 000 €).
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire fermer une petite usine ou lui faire reprendre son activité ; • Commencer la démolition d'un bâtiment ; • Obtenir un véhicule d'importation (BMW, Mercedes, Audi, Ford, jeep, etc.) ; • Puiser dans un fond de caisse (2 000 €).
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler de façon importante l'industrie locale ; • Déplacer un camion citerne remplie de produit chimiques inflammables ; • Se faire construire des aménagements particuliers dans son havre ; • Stopper n'importe quels travaux par un incident ; • Acquérir un véhicule de collection ; • Obtenir un hélicoptère civil pour 1 mois ; • Obtenir un havre niv 2 (entrepôt, immobilier d'entreprise) pour 1 mois. • Puiser dans un fond de caisse (5 000 €).
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Arrêter la production d'un produit dans son district ; • Ralentir la distribution de carburant et gêner considérablement les automobilistes ; • Attirer une industrie lourde sur le district ; • Déverser de grandes quantités de produits toxiques sans être pris ; • Détruire une section de route non payante ;



	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès à de la technologie avancée ; • Obtenir un petit avion de tourisme (Cesena, Pipers) pour 1 mois; • Obtenir un havre niv 3 (logement de fonction etc.) pour 1 mois ; • Détourner des fonds de pension (10 000 €).
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Eliminer ou faire démarrer un syndicat dans une compagnie ; • Obtenir un jet privé pour 1 mois; • Obtenir un havre niv 4 (une friche industrielle) pour 1 mois ; • Siphonner les profits de société (20 000 €).

Loi : les tribunaux, les cabinets juridiques où les juges et les avocats barbotent.

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès aux rumeurs du milieu judiciaire et les prochaines affaires avant tout le monde ; • Se faire représenter gratuitement au tribunal pour des délits mineurs ; • Se tenir informé des nouvelles lois ; • Récupérer du matériel de bureau.
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Voir des charges mineures ou une demande de caution abandonnées contre vous; • Participer à une vente aux enchères ; • Effectuer certains constats sous le sceau de la justice ; • Récupérer les copies d'anciens jugements ; • Obtenir une copie du casier judiciaire de quelqu'un.
3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler des procédures légales (contrats mineurs, petits testaments, etc.) ; • Se faire représenter gratuitement au tribunal pour n'importe quel délit ; • Connaître les pièces d'une affaire en cour ; • Avoir accès à des fonds publics (500 €).
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Obtenir / éviter une assignation à comparaître ; • Faire rendre un verdict de non-lieu pour n'importe quel délit; • Annuler ou arranger un témoignage ; • Obtenir une mise en liberté provisoire. • Avoir accès à des fonds publics (1 000 €).
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire cesser toutes les investigations, sauf les plus sérieuses ; • Délivrer un mandat de dépôt, de perquisition, d'arrêt ; • Falsifier un acte notarié (rente viagère, testament) ; • Obtenir une action d'expulsion du territoire national. • Avoir accès à des fonds publics (2 000 €).
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Stopper n'importe quelle investigation (même les plus sérieuses) d'une cour d'assises ; • Obtenir un verdict de culpabilité en truquant un procès ; • Avoir accès à des fonds publics (5 000 €).
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Rayer du barreau un magistrat ; • Contrôler le travail d'un juge d'instruction ; • Faire invalider/ valider une élection. • Avoir accès à des fonds publics (10 000 €).

Média : le monde de la presse, de la télévision et de la radio et de la musique.

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre les rumeurs des média et connaître les prochaines affaires avant les autres ; • Faire publier un petit article pour une bonne raison ; • Accéder aux archives des journaux locaux ; • Récupérer du matériel de bureau ou photo.



2 points	<ul style="list-style-type: none"> Faire supprimer un petit article / reportage avant sa parution ; Lancer des investigations pour un reportage ; Faire un appel/organiser petite manifestation (50 pers.).
3 points	<ul style="list-style-type: none"> Bloquer un reportage d'investigation ; Faire un appel/organiser petite manifestation (500 pers.) ; Avoir accès au matériel de production d'un média ou à ses archives ; Obtenir des fonds pour un projet et les gaspiller (500 €).
4 points	<ul style="list-style-type: none"> Faire diffuser une fausse histoire dans un journal /magazine ; Faire publier un article diffamatoire sur une célébrité (- 1 point en <i>Renommée</i> pour 1 mois) ; Faire passer quelqu'un à la télévision ou dans un reportage ; Faire un appel/organiser petite manifestation (2000 pers.) ; Obtenir un havre niv 1 (local d'archive) pour 1 mois ; Obtenir des fonds pour un projet et les gaspiller (1 000 €).
5 points	<ul style="list-style-type: none"> Monter une fausse histoire à la télévision locale ; Discréditer à la télévision une célébrité (- 2 points en <i>Renommée</i> pour 1 mois) ; Tuer définitivement n'importe quel article ou reportage ; Faire un appel/organiser petite manifestation (5 000 pers.) ; Obtenir des fonds pour un projet et les gaspiller (2 000 €).
6 points	<ul style="list-style-type: none"> Faire paraître / disparaître n'importe quoi d'une première page ; Faire un appel/organiser une manifestation de moyenne ampleur (10 000 pers.) ; Interdire à l'ensemble des médias du district de lancer des investigations sur un sujet précis ; Obtenir des fonds pour un projet et les gaspiller (5 000 €).
7 points	<ul style="list-style-type: none"> Détruire un journal ou une station de télévision / radio ; Faire un appel/organiser une manifestation de grande ampleur (20 000 pers.) ; Ecrire des petits articles pouvant être diffusés sur le plan national ; Ecrire un scandale majeur (destruction définitive de 1 point de <i>Renommée</i>) ; Obtenir des fonds pour un projet et les gaspiller (10 000 €).

Occulte : *le monde caché du surnaturel où œuvrent sectes, groupes ésotériques.*

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> Avoir accès aux rumeurs du monde de l'occultisme ; Contacteur et utiliser les groupes occultes les plus communs ; Connaître les figures occultes assez connues ; Récupérer les composants pour un rituel basique.
2 points	<ul style="list-style-type: none"> Connaître et pouvoir contacter les groupes les plus obscurs ; Récupérer les composants pour un rituel intermédiaire ; Avoir accès à de vieux bouquins.
3 points	<ul style="list-style-type: none"> Localiser la proximité d'un être surnaturel et peut être pouvoir le contacter ; Récupérer les composants pour un rituel avancé ; Avoir accès à des composants rares ou à des ouvrages occultes importants ; Traire un type impressionnable (500 €).
4 points	<ul style="list-style-type: none"> Squatter la cave d'un adepte (havre niv 1) pour 1 mois ; Traire un type impressionnable (1 000 €).
5 points	<ul style="list-style-type: none"> Localiser un objet créé par un rituel basique ; Squatter la maison de vacance d'un adepte (havre niv 2) pour 1 mois ; Détourner l'argent d'une secte (2 000 €).
6 points	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre de véritables connaissances sur les Lupins ou Wraith (Niv 1 max) ; Localiser un objet créé par un rituel intermédiaire ;



	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre la main sur une ferme appartenant à une secte (havre niv 3) pour 1 mois ; • Détourner l'argent d'une secte (5 000 €).
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre de véritables connaissances sur les esprits, les fées ou les mages (Niv 1 max) ; • Localiser un objet créé par un rituel avancé ; • Créer un culte local entièrement dévoué (<i>Alliés</i> Niv1 pour une personne de façon permanente) ; • Mettre la main sur un manoir appartenant à une secte (havre niv 4) pour 1 mois. • Détourner l'argent d'une secte (10 000 €).

Police : les forces de l'ordre en passant du policier au gardien de prison jusqu'au RAID.

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès aux informations et rumeurs de la police ; • Connaître les procédures de la police et faire sauter les contraventions ; • Récupérer un uniforme de police / gendarmerie/ douane et des pénitenciers etc.
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire vérifier des plaques minéralogiques ou l'identité de quelqu'un ; • Avoir accès au fichier des personnes recherchées ou au casier judiciaire de quelqu'un ; • Éviter les arrestations pour délit mineur ; • Obtenir les vraies informations confidentielles ; • Récupérer des menottes / tonfa / bombe lacrymogène ou 1 chargeur de pistolet.
3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire persécuter quelqu'un par la police ; • Découvrir les secrets d'un bureau de police (localisation des patrouilles...) ; • Organiser une arrestation par une patrouille pour motif bidon ; • Récupérer une arme de poing ou un gilet pare-balles ou un bouclier balistique ; • Obtenir une copie d'un rapport de police / d'autopsie ;
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire commencer une enquête sur un individu ; • Faire disparaître des pièces à conviction ou faire abandonner des charges sérieuses ; • Avoir accès à des armes confisquées ou à la contrebande (arme de poing, fusil, drogue, etc.) ; • Mettre la main sur un fusil à pompe ou 1 chargeur de munitions adaptées ; • Obtenir un petit logement de fonction (havre niv 1) pour 1 mois ; • Trouver de l'argent venant de pièces à conviction (500 €).
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire commencer une enquête majeure (avec filature, pose de micros...) ; • Arranger une mise en scène ; • Organiser la localisation de patrouille ; • Faire virer des officiers de la police ou faire effectuer une enquête par la police des polices ; • Faire intervenir un groupe de police ou de gendarmerie (10 hommes) ; • Mettre la main sur un pistolet mitrailleur ou 1 chargeur de munitions adaptées ; • Mettre la main sur un véhicule blindé réformé de la police (<i>- 2 dommages sur toutes les attaques et -1 contre explosifs</i>) ou une veste balistique renforcée ; • Mettre la main sur du matériel d'écoute et de surveillance ou un silencieux ; • Trouver de l'argent venant de pièces à conviction (1 000 €).
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Paralyser pendant un mois un département de la police (homicide, disparition, stup, etc.) ; • Mettre fin à une enquête majeure ; • Récupérer n'importe quelle pièce à conviction ; • Faire intervenir une brigade de police ou de gendarmerie (20 hommes) ; • Récupérer une arme de guerre ou 1 chargeur de munitions adaptées ou 1 grenade ; • Récupérer un havre niv 2 (logement de fonction) pour 1 mois ; • Trouver de l'argent venant de pièces à conviction (2 000 €).
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire appel au RAID / GIGN ; • Avoir accès à toutes les ressources de la police ; • Faire disparaître des « preuves » ; • Trouver de l'argent venant de pièces à conviction (5 000 €).



Politique : le monde des partis, des institutions politiques et des lobbyistes.

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès aux rumeurs du monde politique ; • Créer un lobby mineur sur un quartier ; • Connaître le parti d'un homme politique local ; • Identifier ceux qui se cachent derrière un parti ou un homme politique ; • Obtenir une carte de parti.
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir une bonne connaissance du mécanisme électoral et des lois en général ; • Avoir des infos précises sur un homme politique ; • Créer un lobby mineur sur une petite ville ; • Rencontrer de petits politiciens ; • Savoir puiser dans une caisse noire (500 €).
3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Altérer des petits projets (construction de parc, rénovation HLM, etc.) ; • Empêcher / faire passer un arrêté municipal de portée mineure ; • Faire de petits travaux gratuitement ; • Obtenir un logement HLM (havre niv 1) pour 1 mois. • Savoir puiser dans une caisse noire (1 000 €).
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Empêcher / faire passer une loi de portée mineure ; • Créer un lobby puissant sur un quartier ou une petite ville ; • Anéantir la carrière d'un petit politicien ; • Donner une autorisation de travaux pour un projet mineur ; • Savoir puiser dans une caisse noire (2 000 €).
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire passer des lois assez importantes ; • Créer un lobby puissant sur une ville ; • Obtenir un bel appartement (havre niv 2) pour 1 mois. • Savoir puiser dans une caisse noire (5 000 €).
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Empêcher / faire passer le vote d'une proposition de loi majeure sur le district ; • Monter un projet à l'échelle du district ; • Obtenir une belle maison (havre niv 3) pour 1 mois ; • Savoir puiser dans une caisse noire (10 000 €).
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Anéantir la carrière d'un grand politicien ; • Mettre un pion dans un important bureau (<i>Alliés</i> niv 1 pour une personne de façon permanente) • Créer un puissant lobby et altérer de grands projets sur tout le district (autoroute, décharge...); • Obtenir un manoir d'une collectivité territoriale (havre niv 4) pour 1 mois ; • Savoir puiser dans une caisse noire (20 000 €).

Religion : les trois grandes religions monothéistes ou reconnues comme le bouddhisme.

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès aux rumeurs dans les différentes religions ; • Identifier les membres les plus importants d'une foi donnée dans le district ; • Se faire passer pour un homme de l'Eglise ; • Falsifier les archives de l'Eglise (baptême, mariage, enterrement etc.) ; • Récupérer un costume religieux ou du matériel religieux (eau bénite, etc.).
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les chefs de file d'une religion dans un pays ; • Se renseigner / faire suivre les membres d'une congrégation ; • Faire suspendre un membre de l'Eglise de ses fonctions ; • Récupérer un corps fraîchement enterré ; • Obtenir un havre niv 1 (un caveau dans un cimetière) pour 1 mois.



3 points	<ul style="list-style-type: none"> Faire ouvrir ou fermer une église pour 1 mois ; Trouver un prêtre exorciste ; Organiser une petite manifestation religieuse (vente de charité locale) ; Avoir accès à des informations privées ou aux archives secrètes de l'Eglise ; Obtenir un havre niv 2 (une chapelle ou une église fermée) pour 1 mois ; Se servir de l'argent de la quête (500 €).
4 points	<ul style="list-style-type: none"> Discréditer ou faire suspendre un haut membre de l'Eglise ; Manipuler la religion dans tout le district ; Faire disparaître quelqu'un des archives de l'église (baptême, mariage etc.) ; Manipuler un groupe de 5 fanatiques religieux trop crédules. Se servir de l'argent de la quête (1 000 €).
5 points	<ul style="list-style-type: none"> Faire organiser une manifestation religieuse majeure (une grande marche) ; Avoir accès aux connaissances anciennes et savoirs secrets de l'Eglise ; Trouver un vrai chasseur de sorcière expérimenté ; Avoir accès et emprunter des reliques et autres objets sacrés ; Se servir de l'argent de la quête (2 000 €).
6 points	<ul style="list-style-type: none"> Identifier un membre de l'Eglise possédant la vraie foi ; Echafauder un « miracle » qui sera officiellement reconnu par l'Eglise ; Détourner des fonds de roulements de l'Eglise (5 000 €).
7 points	<ul style="list-style-type: none"> Excommunier un membre de base de l'Eglise ; Faire annuler ou rendre nul un mariage d'Eglise important ; Organiser des émeutes à caractères religieuses ; Localiser et contacter sans risque un groupe de 5 chasseurs de sorcières expérimentés. Détourner des fonds de roulements de l'église (10 000 €).

Rue : les taudis et les bas-fonds des villes abritent les méprisés de ce monde.

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> Disposer d'une oreille pour entendre les rumeurs des rues ; Identifier la plupart des gangs, connaître leur territoire et habitudes ; Avoir accès aux différentes associations d'aide aux défavorisés.
2 points	<ul style="list-style-type: none"> Vivre dans la rue sans craindre pour sa vie ou ses possessions ; Faire peur à un type influençable ; Avoir au moins un contact parmi chaque espèce urbaine ; Avoir accès à de la contrebande mineure (drogue douce, 1 fusil de chasse) ; Trouver un havre niv 1 (un squat) pour 1 mois.
3 points	<ul style="list-style-type: none"> Faire des actions d'Observation, de Pistage et d'Espionnage dans les autres domaines d'influence ; Faire suivre une personne qui n'est pas vigilante dans la rue ; Demander un petit service à un gang ; Faire déclencher un rixe / diversion en pleine rue ; Mettre la main sur des armes de mêlée ; Récupérer une voiture volée de base.
4 points	<ul style="list-style-type: none"> Mobiliser un groupe de 10 SDF ; Etre respecté par les gangs, avoir son mot à dire dans leurs opérations ; Mettre la main sur un fusil de chasse ou un pistolet ou 1 chargeur de munitions adaptées ; Avoir accès à de la drogue dure ; Trouver un havre niv 2 (un squat) pour 1 mois ; Récupérer l'argent de la manche (500 €).
5 points	<ul style="list-style-type: none"> Contrôler personnellement un gang assez important (20 membres) ; Arranger une protestation majeure par les gens de la rue ;



	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre la main sur un pistolet mitrailleur ou 1 chargeur de munitions adaptées. • Récupérer l'argent de la manche (1 000 €).
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire suivre n'importe qui dans les rues du district ; • Contrôler tous les aspects d'un projet de réhabilitation ou de construction d'immeubles HLM ; • Récupérer l'argent de la manche (2 000 €).
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Inciter les gens de la rue à une émeute sanglante ; • Trouver une bombe artisanal. • Récupérer l'argent de la manche (5 000 €).

Santé : les milieux médicaux et hospitaliers ainsi que les morgues et les laboratoires.

Coût en points	Effets possibles
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès aux rumeurs dans le monde médical ; • Avoir accès au dossier médical de quelqu'un ; • Utiliser les fonctions publiques des hôpitaux à votre convenance ; • Falsifier un certificat de vaccination et autre ; • Obtenir un point de sang ; • Obtenir des médicaments ou un costume d'infirmier / pompier.
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès à quelques archives médicales ; • Faire effectuer des petits travaux de laboratoire (analyse de sang, urine etc.) ; • Mettre en place une quarantaine mineure sur une personne ; • Avoir accès au cadavre d'un homme ; • Avoir une copie d'un rapport d'un médecin légiste ; • Obtenir 2 points de sang ; • Récupérer une camisole ou des anesthésiques.
3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier les résultats d'un test ou d'une inspection sanitaire ; • Faire une inspection bidon ; • Analyser un échantillon ou une substance ; • Modifier légèrement des dossiers médicaux ou les résultats d'un rapport d'autopsie ; • Ralentir l'arrivée d'ambulance ou des pompiers sur un sinistre ; • Obtenir 3 points de sang ; • Obtenir un havre niv 1 (une chambre dans une clinique...) pour 1 mois.
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire disparaître le cadavre d'un homme ou obtenir un corps en vue d'expérimentation ; • Modifier totalement des dossiers médicaux ou les résultats d'un rapport d'autopsie ; • Faire effectuer des recherches médicales mineures sur quelqu'un ; • Accéder aux ressources d'un hôpital (radiologie, etc.) ; • Mettre en place une isolation sanitaire majeure (un bâtiment) ; • Faire fermer/rouvrir un commerce / un havre pour des raisons sanitaires ; • Obtenir 4 points de sang ; • Obtenir un havre niv 2 (un appartement déclaré insalubre) pour 1 mois ; • Se servir de la sécurité sociale (500 €).
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire développer un projet de recherche spécial ; • Faire interner quelqu'un ou le faire relâcher ; • Empêcher les ambulances / pompiers d'intervenir sur un accident ou un incendie ; • Obtenir 5 points de sang. • Se servir de la sécurité sociale (1 000 €).
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Entraîner une pénurie de sang sur le district ; • Faire fermer/rouvrir une usine pour des raisons sanitaires ; • Empêcher les ambulances / pompier d'intervenir sur un désastre majeur ; • Avoir accès à toutes les facilités d'un hôpital (matériel, transport, etc.) ; • Obtenir 6 points de sang. • Se servir de la Sécurité Sociale (2 000 €).



7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Contaminer les réserves de sang de tout un hôpital ; • Mettre en place une isolation sanitaire majeure (isoler un quartier ou une petite ville) ; • Récupérer des échantillons de maladies infectieuses dangereuses ; • Obtenir 7 points de sang. • Se servir de la Sécurité Sociale (5 000 €).
----------	---

Transport : *tous les moyens de transport (taxis, bus, trains, avions, bateaux etc...).*

<i>Coût en points</i>	<i>Effets possibles</i>
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Être au courant des rumeurs dans le monde du transport ; • Vous savez ce qui va là-bas, quand et pourquoi ; • Voyager localement, rapidement et gratuitement.
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre une personne qui n'est pas vigilante lorsqu'elle utilise les transports en commun ; • Arranger un voyage sûr (protection contre la lumière, vol, réveil de jour, etc.).
3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Éviter les dangers surnaturels en voyage (garous, chasseurs, etc.) ; • Empêcher quelqu'un de voyager librement ou facilement ; • Bloquer une route avec un camion ; • Récupérer un camion usagé de transport de fret ; • Obtenir un havre niv 1 mobile (camion) pour 1 mois.
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Créer un embouteillage mineur ; • Déplacer un camion remplis de produits chimiques inflammables ; • Faire emprunter à de l'argent la route vers sa poche (500 €).
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire de la contrebande impunément et sans risque ; • Dérouter des moyens de transports majeurs ; • Fermer 1 mois un moyen de transport (bus, trains, avions, etc.) sur le district ; • Créer un embouteillage monstre ; • Utiliser un petit avion de tourisme (Cesena, Piper) pour 1 mois ; • Obtenir un havre niv 2 mobile (camion high-tech / péniche etc.) pour 1 mois. • Faire emprunter à de l'argent la route vers sa poche (1 000 €).
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Empêcher une personne de sortir ou d'entrer sur le district par les transports publics ; • Attirer un grand projet de construction lié au transport sur votre secteur (aéroport etc.) ; • Utiliser un hélicoptère civil pour 1 mois ; • Faire emprunter à de l'argent la route vers sa poche (2 000 €).
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Bloquer tous les types de transport vers une ville du district ; • Obtenir un jet privé pour 1 mois ; • Obtenir un havre niv 3 mobile (camion / avions) pour 1 mois ; • Détourner des fonds de société de transport (5 000 €).

Renommée

Quelques vampires ont été étreints parmi les rangs d'une élite financière ou artistique. Bien qu'une telle notoriété disparaisse avec les années, la *Renommée* du personnage persiste pour influencer la société et lui permet d'exercer ses *Influences* dans une autre cité. Ainsi, lorsque le personnage veut exercer ses *Influences* dans une autre cité, il peut dépenser des points de *Renommée* pour rendre sur place plus efficace leur utilisation (on ne peut toutefois pas avoir plus de 5 points dans cet Historique). Pour en savoir plus, voir p. [170](#).

D'une manière moins technique, la *Renommée* indique aussi à quel point le personnage est reconnaissable par les mortels. Le Conteur rendra sûrement les effets de sa *Renommée* apparents et les gens peuvent le reconnaître à des moments inopportuns. Avoir son profil parmi les criminels les plus recherchés ou être vu à la cérémonie des Oscars ont un certain effet sur une réputation après tout.

Ressources

Le personnage a accès à des capitaux en liquide et peut dépenser de l'argent. A la différence de l'influence Finance, ces ressources sont toujours disponibles grâce à des placements, un travail, ou une vieille tante sénile etc...



Le nombre de points de *Ressources* détermine la quantité d'argent et le capital que le personnage peut obtenir entre chaque session (on ne peut toutefois pas avoir plus de 5 points dans cet Historique). En dépensant un point temporaire de *Ressource*, le personnage peut puiser dans ses revenus réguliers comme indiqué dans le tableau suivant. En sacrifiant de façon permanente un point de *Ressource*, vous pouvez avoir accès à 10 fois la somme des revenus indiqués par le tableau. Pour en savoir plus sur cet historique, voir p.170.

Caractérisation de la Ressource	
0 point	Le zonard déraciné: pour ce personnage, l'argent est rare et sert exclusivement à survivre, aucun à-côté agréable de la vie ne lui est accessible.... Il se déplace à pied, vogue de squats temporaires en squats temporaires et ses possessions se limitent au contenu d'un sac à dos fatigué.
1 point	Le pékin anonyme : le personnage fait partie de la masse incolore des travailleurs. Il loue un appartement propre (havre Niv 1) et possède une voiture d'occasion. Une fois payés les frais de sa vie anonyme (loyer, téléphone, électricité...), le personnage dégage 250 E utilisables à son gré.
2 points	Le bourgeois réfléchi : le personnage a un niveau de vie agréable. Il loue une maison (havre Niv 2). Il a une berline et une voiture secondaire. Une fois payés les frais de sa vie tranquille (loyer, téléphone, électricité...), le personnage dégage 500 E utilisables à son gré.
3 points	Le nouveau riche : ce personnage a un niveau de vie très confortable. Il loue un appartement urbain (havre Niv 3) ou une maison. Il peut financer une partie de ses serviteurs pour que ceux-ci vivent dans leur propre studio et a accumulé des possessions conséquentes. Une fois payés les frais de sa belle vie (loyer, téléphone, électricité...), le personnage dégage 1500 E pour ses caprices.
4 points	Le millionnaire : ce personnage a de l'argent et a su prospérer. Il loue une grande maison de style (havre Niv 4) et a plusieurs voitures de marque, des actions fiables et des objets précieux qui agrémentent son intérieur. Une fois payés les frais de sa belle vie (serviteurs, ISF, frais de style...), le personnage dégage 5000 E utilisables à son gré.
5 points	Le multimillionnaire : le personnage a tant d'argent qu'il ne le gère pas lui-même. Il loue une somptueuse propriété (villa de style, château, manoir) (havre Niv 5), de nombreuses voitures qui sert à ses nombreux serviteurs et employés. Il a de nombreuses pièces de collection. Finalement, une fois payés les employés, les services de sécurité qui le protègent, l'ISF et les factures immorales qu'il reçoit, il lui reste encore 15.000 E par mois pour ses caprices....

Serviteurs

Que ce soit par loyauté personnelle, par amour, par coercition surnaturelle, le personnage a réussi à obtenir la compagnie d'une ou plusieurs personnes qui obéissent à ses moindres désirs. Contrairement aux *Alliés*, les *Serviteurs* sont presque toujours disponibles pour veiller sur les biens, taper des courriers ou faire avancer les plans du vampire. Les *Serviteurs* n'ont pas les compétences spécialisées de l'Historique *Alliés*, mais ils sont globalement loyaux. Les vampires peuvent avoir un nombre illimité de serviteurs mais ils doivent être discutés avec le Conteur. Un *Serviteur* peut être assigné à la surveillance d'un lieu particulier ou aider à la gestion des influences du vampire. Il rajoute alors 2 au nombre maximum de points d'influences que le personnage peut contrôler.

Un personnage peut transformer n'importe lequel de ses *Serviteurs* en goule, mais il doit savoir qu'il lui faut l'autorisation du Prince. Les goules peuvent bénéficier de Disciplines et d'une meilleure compréhension de la société vampirique. Elles font donc office d'excellents gardes, mais trop nombreuses, elles peuvent être source de problème car à cause du lien de sang, elles deviennent souvent jalouses entre elles. Chaque point d'historique *Serviteur* permet d'obtenir 1 serviteur. Il est toutefois possible de dépenser 1 point d'historique *Serviteur* supplémentaire pour ajoutez cinq points d'expérience à la fiche du serviteur (pour un maximum de cinq points d'historique dans un serviteur (soit vingt points d'expérience additionnels). Pour la création d'une goule, voir le Chapitre VI p.152. Les *Serviteurs* ne gagnent pas d'expérience durant le cours du jeu, mais leur nombre n'est pas limité. Il n'y a pas de limite dans le nombre de points dépensé dans cette historique (dans la limite de 5 points maximum pour chaque serviteur). **Mais attention !! un Serviteur ne peut posséder AUCUN Historique car le fait de veiller sur son maître le jour l'oblige en général à renoncer à toute vie sociale. Sans parler des goules qui avec leur Disciplines et leur métabolisme particulier sont des bris de Mascarade ambulants lorsqu'elles conservent une vie sociale parmi les mortels.**

Troupeau

Que le vampire soit entouré de mortels lui vouant un culte ou qu'il se soit juste assuré un accès régulier à la banque de sang, son *Troupeau* lui garanti un accès facile et rapide à du sang pour se nourrir. Un troupeau doit être défini avec le conteur et peut être perdu par le fait du hasard ou délibérément détruit. Les points de *Troupeau* peuvent être utilisés pour gagner du sang avant le début de la session, ceci augmentant alors la réserve de sang du vampire pour le début de la soirée (on ne peut toutefois pas avoir plus de 5 points dans cet historique). Un point de troupeau permet de récupérer 2 points de sang. Le Joueur peut aussi passer 15 minutes en dehors du jeu alors que son vampire fait appel à son *Troupeau* s'il n'a pas tout dépensé en début de session.



Etape 5 : Dernières touches

Points de Vertus

Les points de Vertus sont la force spirituelle du personnage avec laquelle il combat la Bête. Ils sont répartis en 3 catégories : *Conscience*, *Maîtrise de Soi*, *Courage* chacune comprise entre 1 et 5 points. Les vampires recherchent pour la plupart à conserver un semblant d'humanité. Selon l'éducation qu'ils ont eu au sein de leur clan ou au sein de la secte à laquelle ils appartiennent, ils développent alors des approches différentes de l'immortalité et des liens qui les unissent à leur passé d'humain. Pour en savoir plus sur le fonctionnement des Vertus cf. p.122.

Un personnage à la création doit répartir 10 points parmi ces 3 catégories. **Attention !** les personnages qui appartiennent au Sabbat ou qui ne suivent pas la voie de l'Humanité ont seulement 8 points de Vertu à répartir. Pendant la phase de création, vous pouvez choisir de perdre un point de Vertu en échange de 2 points de création bonus supplémentaires (cf. p.57). Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois.

- *Conscience* représente le degré de remord d'un personnage. Un personnage avec beaucoup de points dans cette Vertu aura des remords pour ses mauvaises actions et ceci empêchera que la Bête ne ronger son humanité.
- *Maîtrise de Soi* représente la capacité à résister à la frénésie. Un personnage avec beaucoup de points dans cette Vertu pourra plus facilement combattre les frénésies de soif et de rage.
- *Courage* combat les effets du Röttschreck, la peur rouge. Un personnage avec beaucoup de points dans cette Vertu pourra surmonter la terreur du feu, du soleil et de la vraie foi.

Points d'Humanité

Le nombre de points d'Humanité d'un personnage mesure sa maîtrise de la Bête. Un score élevé en Humanité indique que le personnage s'impose un code moral très strict, mais de ce fait, risque de céder du terrain à la Bête (même en n'enfreignant que légèrement son code). Un faible score en Humanité indique que la Bête est proche de s'emparer pour toujours du vampire. Le nombre de points d'Humanité de départ est la somme des Vertus *Conscience* et *Maîtrise de soi*. Il varie donc de 10 à 0 (un personnage à la création ne peut toutefois pas dépasser 9).

Le nombre de points d'Humanité détermine comment un vampire évite certains problèmes liés à sa nature bestiale (comme rester éveillé de jour, sortir de torpeur, côtoyer les mortels), mais il indique aussi quelles circonstances appellent un test de *Conscience*.

Le nombre de points d'Humanité n'est pas fixe au cours du jeu. En cas d'échec sur un test de *Conscience*, un personnage perd un point d'Humanité et se rapproche ainsi un peu plus près de la frénésie finale. On ne peut gagner de points d'Humanité que grâce à un altruisme infini, un bon jeu théâtral et la dépense d'expérience avec l'accord du conteur. Le chapitre IV fournit plus d'information sur le fonctionnement de l'Humanité et des Vertus.

Il ne faut pas sous-estimer l'importance de l'Humanité car un faible score en Humanité garanti presque toujours que vous rencontrerez la frénésie finale.

Dérangements

L'instabilité mentale et la folie touchent de nombreux vampires qui sont saisis par leur culpabilité, leur remord et leur incapacité à supporter un monde en mutation. Les dérangements représentent des problèmes mentaux spécifiques et permanents qui peuvent parfois entraîner une frénésie dans les situations de stress. Prendre un dérangement offre 4 points de création bonus. On ne peut prendre qu'un dérangement à la création (2 maximum pour les Malkavien). Les dérangements sont actifs en permanence et la dépense d'un point de volonté permet de réprimer un dérangement pour la durée d'une scène ou d'une heure. Les Malkaviens ne peuvent pas surpasser leur dérangement primaire de cette façon. Le conteur référent pourra forcer un joueur à racheter un dérangement qui n'est pas joué.

Amnésie : soumis à un stress, un personnage souffrant de cette affliction subit une série de changements comportementaux, chacun entrecoupé de perte de mémoire. Si le stress se prolonge, le personnage doit réussir un challenge de Volonté (difficulté 4) ou perdre conscience et tomber dans un état proche de l'amnésie (oubli de son identité et même sa nature de vampire). Une fois le stress retombé, le personnage reprend conscience sans aucun souvenir de ses actions.

Animisme sanguin : cette maladie, spécifique aux vampires, est une réponse au sentiment de culpabilité liée au fait de se nourrir sur les mortels ou sur les animaux. Le vampire croit qu'il consomme aussi l'âme de ses victimes, car il entend leur voix, leur cri dans sa tête et est attaquée par des « mémoires » de la vie de la victime et certains de ses comportements (tout est créé par le subconscient du vampire). Quand un vampire se nourrit sur un mortel ou un animal, il doit réussir un challenge de Volonté (difficulté 4) ou acquérir une seconde personnalité en colère et pleine de reproche cherchant à le mener à la ruine. Le personnage doit jouer ce conflit intérieur.



Boulimie : les personnages boulimiques soignent leur culpabilité et leur manque de confiance en s'adonnant systématiquement à l'excès de consommation de sang. Le personnage atteint de cette affliction doit réussir un Test de *Maîtrise de soi* (difficulté 2) lorsqu'il se nourrit ou ne peut s'empêcher de boire jusqu'à remplir sa réserve de sang, puis purge son système grâce à des mesures drastiques avant de recommencer à consommer (qu'il ait besoin ou non du sang). Si on l'empêche de se nourrir par la force ou si il doit faire face à un échec ou une frustration, il devra réussir un nouveau test de *Maîtrise de soi* (difficulté 2) pour ne pas entrer en Frénésie.

Hystérie : le personnage hystérique est souvent l'objet de crises violentes et incontrôlables lorsqu'il se sent trahi ou abandonné par un proche. Un hystérique est toujours de prime abord très amical et avenant, car il veut avant tout être aimé et entouré. Malheureusement pour lui, l'hystérique est très exigeant en amitié et surtout lorsque celle-ci existe depuis longtemps. Le vampire doit faire un test de *Maîtrise de Soi* (difficulté 2) pour résister à la frénésie lorsqu'il se retrouve seul ou lorsqu'un de ses amis refuse d'accéder à une de ses requêtes.

Maniaco-dépressif : le personnage souffre de sautes d'humeur qui le font passer de l'euphorie la plus délirante au désespoir le plus total en quelques minutes seulement. Le personnage commence une soirée soit dans un état euphorique, soit dans l'état dépressif (le conteur décide au pile ou face). Le vampire maniaque est sauvagement joyeux et excité. Il dépense ses points de Sang de manière triviale (à tel point que si une personne essaye de le calmer, le maniaque devra réussir un tests de *Maîtrise de Soi* (difficulté 2) ou entrer en Frénésie. Dépressif, le vampire est triste à pierre fendre et ne fait que gémir et se plaindre. Il ne peut dans cet état dépenser aucun point de Volonté et ne fait preuve d'aucune initiative. Le vampire change d'état au gré du conteur (souvent lié à l'échec ou la réussite d'une tâche).

Mégalomanie : un individu atteint par ce dérangement désire par dessus-tout être l'individu le plus puissant. Selon lui, les autres sont soit inférieurs, soit surestimés. Quand ses ambitions sont contrariées, ou lorsque quelqu'un veut lui imposer une idée qui n'est pas la sienne, il devient enragé et doit réussir un test de *Maîtrise de Soi* (difficulté 2) ou entrer en Frénésie contre tous ceux qui osent s'opposer à lui.

Multiplés personnalités : un personnage souffrant de ce dérangement a souffert de tourments mentaux si sévères que son esprit a réagi en créant des personnalités supplémentaires. Chaque personnalité est née d'un traumatisme. Chacune a son identité propre, une nature et une attitude et sa propre mémoire. Les conditions des changements de personnalité doivent être définies avec le conteur et sont souvent liés au traumatisme qui à créé la nouvelle personnalité.

Paranoïa : les êtres paranoïaques croient que tous leurs déboires et leurs souffrances viennent d'une source extérieure. Ils créent des théories complexes expliquant qui est contre eux et pourquoi. Les gens soupçonnés d'être « un ennemi » sont souvent victimes d'une violence rapide et brutale. Les personnages paranoïaques ne font confiance à personne, même pas à ceux qui leur sont liés au sang. Il n'est pas bon de vouloir persuader la personne du contraire, car celle-ci se bloque et doit réussir un test de *Maîtrise de Soi* (difficulté 2) ou entrer en Frénésie.

Rage écarlate : un personnage atteint de ce dérangement est sujet à des crises de rage lorsqu'il fait face à un sentiment d'impuissance ou d'échec (comme ne pas réussir à obtenir un poste tant convoité, ou échouer par exemple dans une vente aux enchères). Il devient alors violent avec la source de ce ressentiment et doit réussir un tests de *Maîtrise de Soi* (difficulté 2) ou entrer en Frénésie.

Régression : le personnage souffrant de cette affliction évite de faire face à ses responsabilités ou aux conséquences de ses actes en se retirant dans un état juvénile où l'on exigeait alors rien de lui. Pendant cet état, il peut alterner entre des périodes de lubies ou d'accès de colère, mais il cherchera toujours à mettre un individu plus puissant entre eux et ce qui le hante. En état de régression, un personnage se retrouvant seul, sans protection est vite soumis à des montés d'angoisse et doit réussir un test de *Courage* (difficulté 2) ou entrer en Röttschreck.

Remords immortels : lorsqu'un événement rappelle au personnage une erreur ou un crime passé, celui-ci entre alors dans un état de remord total où il ne fait que gémir et se plaindre. Dans cet état, il est incapable d'initier le moindre challenge à part se défendre si on l'attaque. La douleur peut être si grande et la blessure du souvenir si vive qu'il doit faire un test de *Maîtrise de Soi* (difficulté 2) pour résister à la Frénésie lorsque quelqu'un tente de le sortir de son état

Schizophrénie : un individu atteint de ce dérangement vit des conflits intérieurs terribles et impossibles à résoudre. Il peut imaginer que des lapins crucifiés le suivent en flottant ou jure que son père décédé lui ordonne de tuer son sire. Ces comportements relèvent de traumatismes originaux. Lorsque le vampire fait face à un événements rappelant ces traumatismes, il devient stressé, imprévisible et dangereux. Il doit réussir un test de *Maîtrise de Soi* ou de *Courage* (difficulté 2) selon la nature du traumatisme ou entrer en Frénésie.

Terreur immortelle : terrifié par les implications de vivre éternellement, le vampire compense en développant une « pulsion de mort » inconsciente très puissante. Quand un personnage est confronté à une preuve



directe de son immortalité (assister à des funérailles ou observer un allié mortel mourir), le personnage doit faire un test de Volonté (difficulté de 4) pour éviter d'entreprendre immédiatement des actions qui inconsciemment pourrait conduire à terme à sa destruction (briser la Mascarade en parlant à un journaliste de la société des semblables). Notez que le vampire n'est pas conscient qu'il recherche sa propre destruction.

Trouble obsessionnel compulsif : les personnages affublés de ce dérangement sont poussés à contrôler leur environnement. Ils accomplissent des actions spécifiques ou des séries d'action comme laver leurs mains constamment, se nourrir toujours de mortels d'une façon rituelle, vouloir toujours maintenir le calme. En général lorsqu'un trouble disparaît, un autre réapparaît aussi vite. Si quelqu'un veut empêcher le personnage de s'adonner à ses compulsions, celui-ci doit réussir un test de *Maîtrise de Soi* (difficulté 2) ou entrer en Frénésie.

Univers personnel : le personnage vit dans un univers onirique et tout ce qui se passe autour de lui trouve une explication naturelle... Peut être se prend-il pour un ange noir descendu sur terre, ou bien encore pour le messie cosmo-planétaire venu protéger la Terre des Lémuriens. Toute personne qui veut le persuader du contraire ou qui refuse de le croire fait entrer le personnage dans une colère noire et ce dernier doit réussir un Test de *Maîtrise de Soi* (difficulté 2) ou entrer en Frénésie. Ce dérangement nécessite une *approbation moyenne* de la part de l'ACN Malkavien.

Choisir des handicaps

Les handicaps regroupent des déficiences prononcées ou des défauts que l'on retrouve chez de nombreux humains. Chaque handicap accorde un nombre de points de création bonus allant de 1 à 7, selon l'importance du handicap. Un personnage ne peut avoir plus de 7 points de handicap (3 Handicaps différents au maximum). Si un handicap n'est plus applicable ou tout simplement pas interprété correctement, le Conteur devra retirer le même nombre de points d'expérience en remplacement. Prendre des handicaps n'est bien évidemment pas obligatoire.

Handicaps physiques

- **Audition déficiente (handicap de 2 à 4 points) :** à 2 points, le personnage entend mal et utiliser «*Intensification des Sens*» permet tout juste d'acquérir une audition normale. Tous les challenges qui demandent une audition attentive échouent en cas d'égalité. A 4 points, le personnage est sourd et doit utiliser le langage des signes ou toute autre moyen de communication. Il ne peut pas entendre les commandes de *Domination* et y est donc immunisé (sauf si les ordres sont passés par «*Télépathie*»). Le personnage perd automatiquement tous ses challenges de *Vigilance* basés sur l'ouïe.
- **Amblyopie (handicap de 2 et 6 points) :** à 2 points, le personnage doit porter des lunettes avec des verres particulièrement imposants pour corriger ce défaut. Tous les challenges qui demandent une vue attentive échouent en cas d'égalité si l'amblyopie n'est pas corrigée. A 6 points, le personnage est aveugle. Il perd automatiquement tous les challenges faisant appel à la vue et perd les égalités sur tous les challenges de *Vigilance*. Il ne peut pas être affecté par la *Domination*, mais il peut en revanche toujours utiliser le pouvoir «*Perception de l'Aura*».
- **Borgne (handicap de 2 points) :** quelle qu'en soit la raison, le personnage à un œil en moins. Pour tous les challenges où un champ de vision complet est requis (combat au corps à corps, *Conduite*, *Vigilance*, etc.) le personnage subit une pénalité de 2 traits.
- **Blessure permanente (handicap de 1 à 3 points) :** l'étreinte n'a pas guéri toutes les blessures du personnage. A cause de cela, le personnage se réveille chaque nuit avec des blessures. Entre 1 et 2 points de handicap, le personnage se réveille avec autant de blessures normales que de points de Handicap. A 3 points, le personnage se réveille chaque nuit avec une blessure aggravée. Toutefois, rien n'empêche le personnage de guérir normalement à chaque réveil à partir du moment où il a du sang. La *Force d'âme* ne permet pas d'encaisser ou de transformer ces blessures.
- **Amputé ou membre inutilisable (handicap de 3 points) :** un des membres du vampire était inutilisable ou amputé avant l'étreinte et cette dernière ne lui a pas redonné vie. Le personnage subi une pénalité de 3 traits physiques par membre manquant. De plus, si une jambe est manquante, le personnage ne se déplacer que de 1 pas par action (au lieu de 3). Ce handicap peut être pris plusieurs fois et fait appel au bon sens des conteurs.
- **Dépendance (handicap de 3 points) :** le personnage est dépendant à une substance (alcool, antidépresseurs, produits stupéfiants). Il ne peut se nourrir que sur des personnes dont le sang contient ces substances ou vomir alors le sang ingéré. Cette substance entraîne toujours un effet négatif et lorsque le personnage se nourrit, il perd alors les égalités sur tous ses challenges pendant une heure.



- **Monstrueux (handicap de 3 points)** : le personnage est devenu complètement monstrueux après son étreinte. Il ne peut plus initier de challenges sociaux sauf avec les animaux et ceux reposant sur l'intimidation ou l'empathie, lorsque sa véritable forme est apparente.

Handicaps sociaux

- **Terrible secret (handicap d'1 point)** : le personnage détient un secret qui, dévoilé, le mettrait dans un terrible embarras ou lui ferait subir des moments douloureux. Le conteur fera en sorte ce secret puisse être exposé au cours d'une session. Si le secret est mis à jour, le personnage perdra un trait de statut.
- **Sire infâme (handicap d'1 point)** : le sire du personnage est connu et détesté dans la ville de résidence du vampire. Les autres vampires traitent le personnage avec dédain et mépris et en général ne lui facilitent pas la vie. Si un tel sire est un antagoniste, cet handicap pourra nécessiter une *approbation moyenne*.
- **Hostilité du sire (handicap d'1 point)** : le sire du personnage pense que son étreinte fut une erreur et il fait tout ce qui est en son pouvoir pour saccager les plans du personnage lorsqu'il en a l'opportunité.
- **Paria (handicap de 2 points)** : le personnage a été abandonné par son sire peu après son étreinte et n'a donc pas été éduqué, ni reconnu par un clan (il peut même parfois ignorer le nom de son sire et/ou son clan d'origine). Dans certains cas, il s'agit d'un vampire qui a été rejeté par son clan et mis au ban de la société vampirique (son espérance de vie est alors souvent très limitée). Quelle que soit l'explication, ils sont considérés comme des « Caïtiffs » (et reçoivent le trait social négatif « *Caïtiff* » si ils ont prêtés allégeance à la Camarilla). Ils sont en général méprisés de tous et servent dans bien des cas de bouc émissaires lorsqu'un prince recherche un coupable.

Handicaps mentaux

- **Cauchemars (handicap d'1 point)** : des cauchemars horribles (à la discrétion du conteur) traversent l'esprit du personnage pendant son sommeil diurne, l'empêchant parfois de se reposer correctement. Dans ces cas là (et à la discrétion du conteur), il aura un trait de moins sur tous ses challenges pour le reste de la soirée.
- **Proie taboue (handicap d'1 point)** : pour une raison quelconque, le personnage refuse de chasser un certain type de proie (enfants, clergé, police etc.). Si le personnage se nourrit accidentellement sur une proie taboue, il entre immédiatement en Frénésie et doit réussir un test de *Conscience* (difficulté 4) ou perdre un point d'Humanité. Si le personnage voit quelqu'un d'autre se nourrir sur un sujet exclu, il doit réussir un test de *Maîtrise de Soi* (difficulté 2) pour ne pas se jeter en frénésie sur l'individu. Les Ventrue ne peuvent pas prendre ce handicap, de par leur régime de clan encore plus restrictif.
- **Cœur sensible (handicap de 2 points)** : le personnage ne supporte pas la vision de la douleur. Il fait tout pour ne pas de faire de mal aux autres à moins de dépenser un point de Volonté (durée une scène ou une heure). Le personnage doit avoir au minimum 7 en Humanité pour prendre ce handicap.
- **Phobie (handicap de 2 points)** : certains objets, créatures ou circonstances auxquelles le personnage peut être confrontés emplissent le personnage de crainte et pousse la Bête à fuir instinctivement ces choses. Face à l'objet de ses peurs, un personnage doit réussir un test de *courage* (difficulté 2) ou entrer en Rötschreck.
- **Repas ostentatoire (handicap de 4 points)** : Le personnage ne peut absorber de points de sang qu'en dévorant les organes et les tissus imbibés du sang de ses victimes (il doit aussi acheter l'atout *Manducation*). Le sang bu par d'autres méthodes est automatiquement vomi. Cette faim nécessite la mort de la victime, et peut entraîner des difficultés à maintenir son humanité et à protéger la Mascarade.

Handicaps surnaturels

- **Allergie à l'ail (handicap d'1 point)** : même le plus petit morceau d'ail et suffisant pour faire sortir le personnage d'une pièce. Confronté à de l'ail, il doit dépenser un point de Volonté ou reculer d'au moins 4 pas. Si il dépense de la Volonté, le personnage est capable de résister pour une scène.
- **Balise des ténèbres (handicap de 2 points)** : le personnage irradie une aura de mal tangible que le clergé, les Lupins et les mortels qui possèdent la vraie Foi identifie immédiatement. Le personnage subit également les effets de la vraie foi (cf. p. [141](#)) lorsqu'il pénètre sur une terre sacrée ou dans un lieu de culte.
- **Lié (handicap de 2 points)** : le personnage commence le jeu lié au Sang à un autre personnage joueur ou à un antagoniste. Le fait que sa volonté ne soit pas la sienne le torture en permanence malgré l'amour inconditionnel qu'il voue à son maître. Ce handicap nécessite un travail avec le conteur et le joueur qui interprète le maître.



- **Quatorzième Génération (handicap de 4 points) :** le sang du personnage est si faible qu'aucune caractéristique distinctive de son clan d'origine ne pourra émerger sans une éducation du sire. Le vampire a 10 points de Sang, mais ne peut en utiliser que 8 ; les deux autres sont inertes, traités comme du sang mortel (mais qui sont pris en compte pour déterminer la soif). Il dépense 1 point de sang par tour, il peut lier au Sang, mais étreindre quelqu'un échoue deux fois sur trois.
- **Quinzième Génération (handicap de 6 points) :** le sang du personnage est si faible qu'aucune caractéristique distinctive de son clan d'origine ne pourra émerger sans une éducation du sire. Le vampire a 10 points de sang, mais ne peut en utiliser que 6 ; les quatre autres sont inertes, traités comme du sang mortel (mais qui sont pris en compte pour déterminer la soif). Il dépense 1 point de sang par tour mais le sang est si faible qu'il ne peut pas lier au Sang, et étreindre quelqu'un échoue systématiquement.

Choisir des atouts.

Les atouts représentent des particularités ou des capacités au-delà de la norme. Chaque atout est classé en fonction de sa valeur en points. Pour prendre un atout, vous devez dépenser un nombre de points de création bonus égal à sa valeur. Un personnage ne peut pas prendre plus de 7 points d'atouts (et 3 Atouts différents au maximum).

Atouts physiques

- **Manducation (atout d'1 point) :** peut-être a-t-il développé cette capacité après son étreinte, ou peut-être n'a-t-il jamais perdu la capacité de manger de la nourriture. Quoi qu'il en soit, ses organes atrophiés peuvent encore stocker des aliments solides sans pour autant les digérer ou en tirer de l'énergie et il doit les régurgiter un peu plus tard. Avoir cet atout peut être très utile pour préserver la Mascarade.
- **Ambidextre (atout de 2 points) :** le personnage possède un haut degré de coordination et peut utiliser ses deux mains de façon égale sans souffrir de la pénalité habituelle de 3 traits pour entreprendre des actions avec sa « mauvaise » main. Bien sûr, si le personnage utilise ses deux mains en simultané, il continue de souffrir de la pénalité pour la coordination des deux mains, mais la pénalité est abaissée à seulement trois traits en moins (au lieu de 6) pour chaque main (voir p.106 pour le combat à deux armes »).
- **Bonne mine (atout de 2 points) :** à l'inverse des autres vampires, la peau du personnage garde une lueur de vie et son toucher n'est que légèrement frais. Cet atout est un grand avantage pour traiter avec les mortels malgré un score d'humanité bas. Cet atout est interdit au membre du clan Giovanni.
- **Digestion efficace (atout de 3 points) :** le vampire gagne 3 points de sang à chaque fois qu'il en draine deux sur un mortel (arrondis à l'inférieur). Au début de chaque session, le personnage commence avec un point de sang de plus que les autres (sans pouvoir dépasser son maximum de point de sang fixé par la Génération).

Atouts sociaux

- **Sire prestigieux (atout d'1 point) :** le personnage a un sire connu et respecté dans la ville de résidence du vampire. De ce fait, il en retire un certain prestige, même si le contact est rompu. Les autres vampires traitent en général le personnage avec un minimum de respect, car ils ont peur ou révèrent son sire. Si un tel sire est un antagoniste, cet atout nécessite une *approbation moyenne*.
- **Faveur (Atout d'1 à 3 points) :** un ancien est endetté vis à vis de vous. Une dette mineure est un atout d'un point. ; deux points indiquent une dette majeure ; trois points indiquent une dette de sang. Cet atout ne peut être pris qu'à la création, nécessite une *approbation moyenne* et le conteur définit les circonstances de la dette.

Atouts mentaux

- **Sommeil léger (atout de 2 points) :** alors que la plupart des vampires s'endorment profondément durant le jour, le personnage est toujours sensible à ce qui se passe autour de lui et peut se réveiller au moindre signe de dérangement. Pour rester éveillé, la difficulté des tests de *Courage* n'est que de 2 et les attributs ne sont pas divisés par 2 durant le jour. Pour en savoir plus, voir les tests de *Courage* p.122.
- **Don pour les langues (atout de 2 points) :** le personnage maîtrise particulièrement les langues qu'il parle ou écrit. Le personnage gagne trois points de bonus sur tous les challenges liés aux langages qu'il maîtrise et il possède deux fois plus de langues que ne le permettrait son niveau dans la connaissance *Linguistique*.
- **Sang-froid (atout de 3 points) :** la Bête du personnage est plus faible et de ce fait, il contrôle mieux ses émotions. Il diminue de 1 la difficulté de tous les tests des vertus *Maîtrise de Soi* et *Courage*. Les Brujah ne peuvent pas prendre cet atout.



Atouts surnaturels

- **Ami des animaux (atout d'1 point) :** les animaux craignent et détestent la présence des vampires mais, cela ne s'applique pas au personnage. Les animaux ne fuient pas devant lui (ils ne l'apprécient pas pour autant mais sont simplement neutres à son égard) et le vampire gagne les égalités sur tous les challenges de *Dressage*.
- **Chanceux (atout de 3 points) :** le personnage est chanceux ou le diable prend soin de lui... Il gagne un re-test par session sur un challenge statique.

Dépenser les points de création bonus

Puisque deux vampires ne sont pas identiques, chaque personnage se voit allouer un certain nombre de points de création bonus à dépenser dans n'importe quelle catégorie (Attributs, Compétences, Historiques, etc.).

A cette étape, chaque personnage reçoit 5 points de création en bonus. Des points supplémentaires peuvent être reçus en perdant un point de vertu (2 points bonus max.), en ayant pris un dérangement (4 points bonus max.) ou des handicaps (variable avec le handicap). Les points de création bonus peuvent être dépensés de la façon suivante : (aucun ne doit rester à l'issue du processus de création).

- 1 point bonus pour 1 trait d'attribut ;
- 1 point bonus pour 1 point de compétence ;
- 1 point bonus pour 1 point d'Historique (avec accord du conteur) ;
- 1 point bonus pour 1 point d'atout ;
- 2 points bonus pour 1 point de Vertu. Le score d'Humanité pourra être modifié ;
- 3 points bonus pour 1 point de Volonté ;
- 3 points bonus pour 1 niveau basique de Discipline de clan ;
- 4 points bonus pour 1 niveau basique de Discipline hors-clan (il faut l'accord du conteur référent).

Classes de Personnage et Age vampirique

La puissance d'un vampire est surtout proportionnelle à la durée de son existence ; plus il est vieux et plus il a eu le temps de développer ses pouvoirs et d'apprendre de ses erreurs. L'âge (le temps d'activité) est calculé comme suit : vous déterminez le temps passé en tant que goule avant l'étreinte ; cette durée peut varier de 0 (étreinte impulsive) à 100 ans (étreinte réfléchie). Vous divisez par deux cette durée. Vous y ajoutez le temps qui s'est écoulé depuis cette étreinte (de 0 pour les plus jeunes à des siècles pour les plus anciens). Enfin vous soustrayez à ce total le temps qu'il a passé en Torpeur. Le chiffre final vous indique l'âge vampirique du personnage, donc sa puissance théorique.

En fonction de son âge vampirique, le personnage bénéficie de points d'expérience à dépenser en utilisant le tableau des coûts en points d'expérience (cf. p. 59). En revanche, ses Vertus et donc son Humanité s'érodent inexorablement avec l'âge. Le statut d'âge peut être modulés en fonction de l'historique d'un personnage. Dans tous les cas, un statut d'âge revu à la hausse nécessite une approbation haute.

Activité vampirique	Classe du perso	Génération	Statut d'âge	XP gratuits	Points de vertu en moins
0 à 100 ans	I (perso. joueur)	15,14,13,12,11	Nouveau-Né	0	0
101 à 200 ans	II (semi-antago)	12,11,10	Ancilla	60	1
201 à 300 ans	III (antagoniste)	11,10,9	Prétendant	110	2
301 à 500 ans	IV (antagoniste)	10,9,8	Ancien	150	3
501 à 1000 ans	V (antagoniste)	8,7,6	Ancien, Vénérable*	180	4
+ de 1000 ans	VI (antago. histo.)	7,6,5	Mathusalem	220	5

Pour être vénérable, l'âge vampirique doit être supérieur à 750 ans

Attention et TRES IMPORTANT !!!

Lors de la création, les personnages de classe II ne peuvent pas utiliser leur points d'XP gratuits pour prendre des Niv 5 dans les Disciplines ou dans les compétences. Ils sont donc strictement limités aux Niveaux 4 à la création. C'est également le cas pour les Historiques (sauf si un avantage de clan leur apporte un point gratuit dans un Historique). Les classes supérieures à la classes II n'ont pas de limitations hormis celles fixées par leur Génération.



Etape 6 : Etincelles de vie

Les derniers détails

Un personnage n'est pas qu'une somme de traits, de compétences et de disciplines. Il reste à développer son passé et son présent. La méthode la plus simple pour le joueur consiste à chercher des explications sur pourquoi le personnage a appris certaines choses, échoué dans d'autres et quelles ont été les motivations qui l'ont poussé à se développer comme il est ?

- **Histoire** : pensez à la vie mortelle du personnage. Quand et où est-il né ? Comment a-t-il été élevé ? Quelle sorte d'éducation a-t-il reçu et si il en a reçu une. A-t-il eu des réussites ou des échecs particuliers ?
- **Secrets** : les secrets sont l'un des produits majeurs de la société vampirique. A-t-il des secrets cachés ? Espoirs ? Ambitions ? Sait-il quelque chose qu'il ne devrait pas savoir ?
- **Motivations** : le joueur doit imaginer pourquoi son personnage interagit avec d'autres vampires et la société vampirique. Cherche-t-il un gain personnel ? Traque-t-il quelqu'un ou au contraire est-il pourchassé ? Peut-être veut-il impressionner son sire ou trouver un compagnon ?
- **Apparence** : l'étreinte a souvent des changements importants sur le corps, que ce soit en lui insufflant la grâce est la beauté d'un prédateur ou bien en transformant étrangement l'apparence. La façon dont il se tient, comment il marche, s'habille ou fume détermine souvent comment les gens perçoivent le personnage.
- **Equipement** : les Historiques *Ressources* et *Influences* du personnage peuvent permettre l'accès à certains équipements. Le joueur doit demander conseil à son conteur référent pour savoir s'il peut avoir une arme à feu, une voiture ou de l'argent liquide.
- **Les petites habitudes** : toute personne a des petites habitudes ou des manières qui la distinguent des autres. Ces petites manières ou expressions rendent véritablement un personnage unique. Une manière est quelque chose qui peut en général être copié par quelqu'un d'autre.



L'expérience

Dans l'optique d'un monde des Ténèbres crédible les personnages ne devraient pas gagner plus de trois ou quatre points d'expérience par an, mais il est évident que les joueurs prennent plaisir à voir leur personnage évoluer et que pour certains la quête des sacro-saints XP est parfois plus importante que le jeu lui-même.

Un phénomène appelé *afflotaxis* frappe toujours les Vampires dont l'âge est assez avancé. Cet état d'esprit les conforte dans leur immobilisme et leur fait perdre le désir de suivre les évolutions de la société humaine. En général, plus un vampire est âgé, plus il est expérimenté, mais un jeune vampire ayant vécu des années d'intenses activités a souvent plus d'expérience qu'un ancilla resté des années à peindre seul dans son atelier.

Les joueurs ne doivent recevoir d'expérience que si leur personnage est actif (il participe aux parties, il fait du jeu libre ou il entretient une correspondance...). L'expérience n'est pas un dû, mais une récompense.

Si un personnage gagne un point d'Historique lors d'une session (et le garde plus d'1 mois), il devra dépenser 1 XP pour le conserver. Si un personnage perd des points d'Historique, il récupère autant de points d'XP que de points d'historique perdus (toutefois ces points d'XP ne pourront être dépensés QUE dans les historiques).

Tableau de progression en fonction de l'expérience acquise.

Expérience totale du vampire (acquis EJ + création)	Rythme de progression
0 - 30	2 XP par mois
31 - 60	1 XP par mois
61 - 90	6 XP par an
+ 90	1 XP par an

Tableau des différents coûts en points d'expérience

Avantages :	Coût :	Pré-requis	Temps nécessaire :
Un trait physique, social ou mental	1	Aucun	Aucun (1/mois max.)
Un point de compétence si pas de Mentor	1	Aucun disponible	Un mois par niveau
Un point de compétence si mentor	1	Un mentor disponible	Un mois
Un point de connaissance du MdT	1	Un mentor obligatoire	Un mois
Un point d'influence	1	Système d'influence***	Variable avec le jeu
Un point de Volonté	3	Aucun	Aucun (1/mois max.)
Niveau basique de Discipline de clan	3	Aucun	Un mois
Niveau intermédiaire de Discipline de clan	6	Un mentor	Trois mois
Niveau avancé de Discipline de clan	9	Un mentor	Six mois
Niveau exalté de Discipline de clan	12	Un mentor	Un an
Niveau basique de Discipline hors clan	4	Un mentor	Deux mois
Niveau intermédiaire de Discipline hors clan	7	Un mentor	Quatre mois
Niveau avancé de Discipline hors clan	10	Un mentor	Un an
Rituels (niveau 1 à 5)	1 / niv	Un mentor	Un mois / niveau
Un point d'Historique	1	Accord du conteur	Variable avec le jeu
Un point de Vertu	2	Accord du conteur	Variable avec le jeu
Un point d'Humanité	3	Accord du conteur	Variable avec le jeu
Prendre un atout ou perdre un handicap	2x le coût	Accord du conteur	Variable avec le jeu
Perdre un dérangement	8	Accord du conteur	Variable avec le jeu

Le temps d'apprentissage

Le temps d'apprentissage représente le temps pendant lequel le personnage développe ses traits, ses compétences, sa Volonté, ses Disciplines ou ses rituels. Pendant ce temps d'apprentissage, le personnage ne peut pas faire office de Mentor et ne peut recevoir qu'un seul enseignement à la fois. Il peut toutefois parfaitement continuer à jouer pendant les sessions mais devra rencontrer son Mentor très régulièrement (au moins 3 fois par semaine). De même, son Mentor ne pourra recevoir aucun apprentissage et ne peut avoir qu'un seul pupille à la fois.

Lorsqu'il est stipulé dans le tableau des différents coût en XP que la durée d'apprentissage varie avec le jeu ou qu'il n'y en a aucune. Cela signifie que le personnage n'a pas besoin d'un Mentor ou au moins que ce dernier lui laisse assez de liberté pour faire autre chose (comme devenir Mentor ou pupille). Ainsi, développer ses influences, ses Historiques, ces traits ou sa Volonté n'est pas incompatible avec le fait d'apprendre ou d'enseigner quelque chose.



Chapitre III : Disciplines et rituels



Les Disciplines

De la nature des Disciplines

Les Disciplines sont peut-être l'expression la plus utile du Don Obscur de Caïn. Elles regroupent un ensemble de capacités surnaturelles propres aux vampires. Cela va de la force surhumaine, à la domination mentale en passant par la possibilité de changer de forme... Beaucoup de légendes sur les vampires prennent leurs origines dans l'expression des Disciplines vampiriques. Chaque clan impose à ses membres trois Disciplines « de clan » que ces derniers auront plus de facilités à maîtriser que les Disciplines dites « hors clan ».

On retrouve huit Disciplines « cardinales » relativement communes à la majorité des vampires: les pouvoirs de l'*Animalisme* (la capacité de communiquer et de contrôler les animaux), *Auspex* (des sens accrus et une conscience surnaturelle), *Célérité* (une incroyable vitesse octroyée par le sang), *Domination* (La capacité de commander l'esprit d'autrui), *Force d'âme* (une résistance surnaturelle, même contre le feu et les rayons du soleil), *Occultation* (disparaître des esprits, offrir un déguisement et de la discrétion), *Puissance* (la force vampirique) et *Présence* (un charisme surnaturel). L'existence de ces Disciplines est au moins connue de tous, sauf des plus jeunes tout juste étreints. Les premières Disciplines d'un vampire apparaissent quelques jours après son étreinte et sont alors limitées et mal contrôlées.

De l'utilisation des Disciplines

La majorité des Disciplines nécessitent l'usage de sang ou d'autres formes de dépense physique. Certaines, les plus physiques, sont actives en permanence ou s'activent de façon instinctive. Sauf mention spécifique, une Discipline n'est utilisable que sur une seule cible à un instant donné et le sujet doit être perçu directement par les sens du vampire sans assistance technologique (jumelles, caméra etc.). Les pouvoirs améliorant les sens (comme *Auspex*) peuvent permettre de cibler un sujet à une distance au-delà du niveau normal de perception. En outre il n'est pas possible de réutiliser le même niveau d'une Discipline sur quelqu'un qui vient d'y résister (sauf si le challenge a eu lieu contre l'attribut Physique de la victime ou si précisé spécifiquement). Il faut en effet attendre qu'une scène ou une heure ne se soit écoulée. Par contre rien ne vous empêche d'utiliser un autre niveau de cette même Discipline sur cette personne.

Certaines Disciplines nécessitent un contact physique parfois ferme pour affecter le sujet. Agripper une personne non consentante nécessite un challenge Physique, mais une victime naïve peut être trompée par une simple poignée de main. La présence de vêtements n'empêche pas une discipline de fonctionner au toucher.

Les Disciplines liées au physique sont perceptibles et leur utilisation produit toujours des effets repérables par un tiers. Les disciplines mentales et sociales n'ont d'effets perceptibles par un observateur extérieur ou leur victime que si elles échouent lors d'un challenge classique (et non pas statique). Dans ce cas, la victime (ou un observateur direct) peut identifier la Discipline (si elle même possède cette Discipline) et même le pouvoir si elle même possède ce pouvoir. Posséder la compétence *Connaissance des vampires* (au minimum à 3) permet également dans certains cas de se rendre compte de l'utilisation ratée d'une Disciplines Sociale ou Mental (voir p.142. pour plus de précisions).

Une Discipline Sociale ou Mentale qui réussit est indétectable (sauf si le descriptif indique l'inverse).

De l'apprentissage des Disciplines

Les Disciplines de clan

Un vampire peut apprendre les Disciplines de son choix, mais il doit respecter certaines règles. Il ne peut pas apprendre un niveau de Discipline supérieur à celui que lui impose la puissance de son sang (sa génération).

Les pouvoirs basiques ne nécessitent aucun Mentor, mais demandent un mois d'apprentissage intensif. Pour apprendre un pouvoir intermédiaire ou avancé, il est nécessaire d'avoir un Mentor volontaire possédant le niveau supérieur à celui recherché (pour enseigner le niveau 3, il faut au moins maîtriser le niveau 4). La durée d'apprentissage est alors de 3 mois pour un pouvoir intermédiaire et de 6 mois pour un pouvoir avancé. Attention, le nom du Mentor doit figurer sur la fiche. Pour enseigner la *Nécromancie*, la *Thaumaturgie* ou la *Sorcellerie Assamite* avancée, le Mentor doit connaître au moins deux des Voies de la Discipline au niveau avancé.

Les pouvoirs de Disciplines Niv 6 aussi appelées pouvoirs exaltés

Un antagoniste de la 8^{ème} génération a techniquement accès aux disciplines dites exaltées. Ces niveaux 6 ne peuvent être accordés que par le conteur national. Nul antagoniste ne doit posséder de disciplines supérieures au 5^{ème} niveau sans l'accord du conteur national. Un tel pouvoir doit toujours s'inscrire dans un cadre précis et pas juste pour l'esbroufe (pitié, plus jamais de: « bordel respectez-moi j'ai Love »). Demandez-vous toujours s'il est réellement nécessaire de placer un pouvoir si puissant entre les mains d'un antagoniste.



Les Disciplines hors clan

Les Disciplines cardinales hors-clan peuvent être acquises à la création du personnage, mais doivent être justifiées dans l'historique et approuvées par le conteur référent. Enfin, le niveau d'une Discipline hors clan d'un personnage ne peut excéder le plus haut niveau de sa Discipline de clan la mieux maîtrisée.

Le développement d'une Discipline hors-clan prend du temps et nécessite de boire un point de Sang du Mentor volontaire pour chaque pouvoir appris. Un Mentor ne peut enseigner que ses 3 Disciplines de clan et bien souvent, il réclame une lourde contribution. Il doit être volontaire et doit maîtriser le niveau supérieur à celui recherché. Attention, le nom du Mentor doit figurer sur la fiche. La durée d'apprentissage est de 2 mois pour un pouvoir basique, 6 mois pour un pouvoir intermédiaire et 1 an pour un pouvoir avancé.

Les Disciplines magiques

Dans notre cadre de jeu, les Disciplines magiques sont la *Thaumaturgie*, la *Nécromancie*, la *Sorcellerie Assamite*. Chacune de ces Disciplines magiques est indépendante avec ses propres Voies et rituels et n'a strictement aucun rapport avec les trois autres (on ne peut pas apprendre un rituel Assamite si l'on ne maîtrise que la *Nécromancie*). Le niveau de chaque Discipline magique est le niveau de sa Voie primaire (première Voie que le personnage apprend) (les Voies secondaires ne pouvant avoir un niveau supérieur à la voie primaire).

L'apprentissage d'une Discipline magique répond à des critères très strictes :

Seuls les personnages qui possèdent dans leur clan et donc dans leur sang la discipline magique convoitée peuvent la développer facilement comme une discipline de clan (*Thaumaturgie* pour les Tremere, *Nécromancie* pour les Giovanni, *Sorcellerie Assamite* pour les sorciers Assamites). Pour les autres, il faut boire le sang d'un Mentor volontaire et suivre un très long apprentissage (le double d'une Discipline hors clan).

Rappel : pour enseigner la *Nécromancie*, la *Thaumaturgie* ou la *Sorcellerie Assamite* avancée, le Mentor doit connaître au moins deux des Voies de la Discipline au niveau avancé.

L'apprentissage d'une deuxième Voie est plus souple :

Il n'est plus nécessaire de boire du sang (même si c'est une discipline hors clan). Il faut toutefois obligatoirement un mentor ou un ouvrage possédant le niveau de la voie recherchée (même pour les pouvoirs basiques). Un mentor ne peut enseigner une voie secondaire que si lui et son disciple maîtrisent au moins le niveau 3 dans leur voie primaire. Avec un ouvrage, le temps d'apprentissage est le double d'une discipline de clan et le thaumaturge doit au moins maîtriser le niveau 3 dans sa voie primaire. Le coût d'apprentissage en XP est le même que celui de sa Voie primaire...

Aliénation

Au travers des étranges pouvoirs de l'Aliénation, les Malkavien répandent leur démence, en faisant émerger la folie. Les Malkavien ne se considèrent pas les propriétaires des secrets de l'Aliénation et sont même nombreux à être impatients de la répandre. Curieusement, les autres vampires étudiant cette Discipline n'ont pas besoin d'être fou pour utiliser ses pouvoirs. Quelques Lunatiques (souvent ceux qui semblent les plus stables) utilisent inconsciemment l'Aliénation au travers de prophéties ou de visions catalysant les passions de leurs victimes.

Niv. 1 (Basique) : Passion

Vous pouvez accentuer ou diminuer les sentiments ou peurs qui occupent l'esprit du sujet. Vous devez réussir un challenge Mental avec votre victime. En cas de succès, la victime subit pour la durée d'une scène une pénalité de 1 trait à tous ses challenges et y compris les tests de *Courage* et de *Maîtrise de Soi*. Que vous accentuez ou diminuez les sentiments de la victime, celle-ci doit jouer son nouvel état émotionnel. Des utilisations successives sur un même individu ne sont pas cumulatives.

Niv. 2 (Basique) : Hantise

La victime se retrouve distraite par d'inexplicables sensations (sons à peine audibles, mouvements brièvement entre-aperçus), remontant souvent à ses propres peurs et culpabilités. Vous n'avez aucun contrôle sur ces images ou sensations, mais vous pouvez choisir quel sens est affecté. Vous devez dépenser un point de sang puis réussir un challenge Mental avec votre victime qui souffre alors du dérangement *Paranoïaque* pour le reste de la scène (ou une heure) et doit jouer les effets de ses nouvelles terreurs. La victime peut dépenser un point de Volonté pour réprimer les effets.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Vision du chaos

En vous concentrant pendant un tour complet sur les actions, les gestes et l'attitude d'une personne, vous pouvez découvrir selon votre choix, sa Nature profonde, un dérangement ou bien son score d'*Ethique* après avoir gagné un challenge Mental. En cas d'échec, vous devenez fasciné par tout ce qui se déroule autour de vous pendant 5 minutes (identique au désavantage du clan Toréador). Un échec révélera toujours de fausses informations.



Niv. 4 (Intermédiaire) : Voix de la folie

Après avoir dépensé un point de Volonté pour activer ce pouvoir, vous devez annoncer une prophétie ou une vision (vraie ou fausse) à voix haute à vos victimes durant un tour complet (toutes les personnes que vous voulez affecter doivent vous entendre et vous comprendre). Ceci fait, vous pouvez tenter de les pousser dans un état de terreur en réussissant contre elles un challenge Mental. Cette terreur dure une scène entière à moins qu'elle ne soit immédiatement réprimée par 1 point de Volonté. Les mortels sont complètement terrorisés et fuient immédiatement et ne se souviennent pas de leurs actions durant la période de terreur. Vampires, Lupins et autres créatures capables de rentrer en Rötschreck et qui n'ont pas dépensé de Volonté doivent faire immédiatement un test de *Courage* (difficulté 4) ou entrer en Rötschreck.

Niv. 5 (Avancé) : Démence absolue

Vous devez gagner l'attention totale de votre cible, d'une façon ou d'une autre, durant un tour complet. Vous devez alors dépenser 1 point de Volonté et réussir un challenge Mental contre votre victime qui souffre alors de cinq Dérangements pris au hasard pour le reste de la nuit. Ce pouvoir n'est pas cumulatif.

Animalisme

En faisant appel à ses instincts sauvages, les vampires peuvent communiquer et contrôler les animaux vertébrés. Lorsqu'un vampire utilise un pouvoir d'Animalisme sur un animal, ce dernier le trouve alors attirant ou au moins dominant mais dès l'instant où le pouvoir cesse, l'animal retrouve sa terreur habituelle du vampire. Cette Discipline est aussi un reflet de la Bête qui hante chaque vampire.

Niv. 1 (Basique) : Paroles animales

Tant que vous regardez un animal dans les yeux, vous êtes capable de communiquer des pensées avec lui, et ce dernier sera toujours bien disposé envers vous. Vous pouvez lui demander d'exécuter un ordre simple (sujet verbe, complément) qui ne pourra pas être plus complexe que garder un endroit ou effectuer une filature. Vous devez pour cela remporter un challenge Social (difficulté en général 6). Cette Discipline fonctionne mieux avec les prédateurs, les grands mammifères, reptiles et oiseaux, mais est inefficace sur les créatures dépourvues d'yeux.

Niv. 2 (Basique) : Appel

En imitant le cri d'une espèce animale, vous pouvez appelez à vos côtés un ou plusieurs de ses représentants qui ne seront jamais agressifs à votre égard (mais ne vous obéiront pas pour autant...). Vous devez faire un challenge Social pour l'espèce animale que vous voulez appeler. Ne viendront alors que les animaux présents dans les parages et à portée de votre voix. Vous pouvez être très précis et demander que ne viennent que des rats blancs ou même un rat particulier que vous connaissez. Ils arrivent en général en quelques minutes. Leur nombre est laissé à la discrétion du conteur (il y a par exemple très peu de chance d'attirer la moindre chauve souris dans les égouts alors que des rats d'égouts arriveront eux par dizaines). Ces animaux resteront à l'endroit où vous les avez appelé le temps d'une scène, sauf s'ils sont attaqués ou menacés. Si le joueur ne sait pas imiter HJ le cri de l'animal, il devra faire appel à la capacité *Dressage*.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Dompter la Bête

Vous pouvez vous servir de votre Bête pour maîtriser votre proie et supprimer sa volonté. Vous devez d'abord toucher votre victime (par surprise ou en remportant un challenge Physique) ou la fixer dans les yeux. Si c'est une créature surnaturelle, vous devez aussi dépenser un point de Volonté. Vous devez alors réussir un challenge Social contre votre victime qui ne pourra plus dépenser de points de Volonté et aura 2 traits de malus sur ses challenges Sociaux pour le reste de la scène ou une heure (une journée entière si ce n'est pas une créature surnaturelle). Des utilisations successives de ce pouvoir ne sont pas cumulatives. Une autre utilisation de ce pouvoir vous permet de faire sortir un vampire de la frénésie sans qu'il ne subisse les autres effets négatifs mais, vous ne pouvez pas vous servir de ce pouvoir sur vous-même.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Soumission de l'esprit

Vous pouvez, par l'intermédiaire du regard, transférer votre esprit dans le corps d'un animal pour vous en servir alors que votre propre corps tombe dans un état proche de la Torpeur. Vous êtes néanmoins soumis aux contraintes du corps que vous possédez : vous ne pouvez pas augmenter sa force, ni utiliser vos Disciplines physiques, ni parler ou manipuler des objets avec finesse. Vous pouvez cependant vous servir des attributs naturels de l'animal tels que : griffes, ailes, poison. De plus, ils ont en général 2 à 10 niveaux de Santé et de 3 à 12 traits Physiques (voir le bestiaire p.154 pour plus d'indication sur les caractéristiques de l'animal)

La dépense d'un point de Volonté est nécessaire pour pouvoir utiliser les pouvoirs de vos Disciplines Sociales et Mentales tant que ces pouvoirs ne requièrent pas l'usage de la parole. Il n'y a pas de limite à la distance et à la durée de cette possession (1 jour, un mois... bref pas de limite).



La durée est toutefois importante. Plus vous restez longtemps dans l'animal, plus vous adoptez certains instincts et comportements naturels de l'animal que vous conserverez lorsque vous réintègrerez votre corps vampirique. Ainsi, lorsque vous avez regagné votre corps vampirique, vous avez 1 trait Social en moins pour chaque jour passé dans l'animal. Seule la dépense temporaire de Volonté permet de regagner vos traits Sociaux. Ainsi chaque point de Volonté dépensé vous fait regagner un trait Social.

En possession, vous pouvez même vous déplacer librement en plein jour (bien que votre temps d'éveil reste lié à votre score en Humanité). Vous n'êtes toutefois pas conscient de ce qui arrive à votre corps de vampire. Si l'animal est tué, vous réintègrez votre corps et entrez en Torpeur. Si votre corps vampirique est détruit, vous rencontrez la Mort Finale. Vous pouvez décider à tout moment de réintégrer votre corps et se transfert s'opère à la fin du tour. En cas de blessure pendant le tour du transfert, vous devez réussir un Test de *Maîtrise de Soi* ou réintégrer votre corps dans un état de Frénésie.

Niv. 5 (Avancé) : Extraire la Bête

Pour utiliser ce pouvoir vous devez d'abord être au bord de la Frénésie ou du Rötschreck. Au lieu de faire le test de *Maîtrise de soi* ou de *Courage* vous pouvez maintenant tenter de faire sortir la Bête de votre esprit en la transférant dans l'esprit d'une cible visible de votre choix (vampires, lupins, animaux, goules et humains). Vous devez pour cela réussir un challenge Social (qui ne compte pas comme une action). En cas de succès, la cible entre en Frénésie ou en Rötschreck (selon votre cas) sans aucun test de Vertu possible ni dépense de Volonté.

Tant que la Bête est hors de votre esprit, vous ne pouvez plus entrer en Frénésie, votre présence n'effraie plus les animaux et vous ne sentez plus le « Ver ». Si jamais vous perdez de vue votre victime, vous perdez votre Bête et ne pouvez plus dépenser aucun trait de Volonté.

Pour récupérer votre Bête vous devez obligatoirement voir votre victime et attendre que celle-ci ait terminé sa Frénésie. La Bête revient alors à vous discrètement et sans aucun inconvénient. Si votre victime meurt, votre Bête hurlante revient vers vous, vous obligeant à exercer ce pouvoir sur quelqu'un d'autre ou réussir un test de Vertu pour ne pas entrer en Frénésie sans utilisation de Volonté possible.

Auspex

Les sens d'un prédateurs sont terriblement acérés, ainsi de nombreux vampires aiguisent-ils leurs sens jusqu'à un niveau incroyable. Les pouvoirs d'Auspex donnent la capacité de percevoir les duperies surnaturelles comme la Chimérie et la Dissimulation. Quand l'Auspex est actif (un choix conscient du vampire), un challenge Mental peut être lancé contre un adversaire pour percevoir les illusions de Chimérie et les stratagèmes de la Dissimulation. Les joueurs demandent à un conteur de comparer leurs niveaux de Disciplines (1/2/3/4/5). Si le niveau d'Auspex est plus élevé que le niveau de Dissimulation ou de Chimérie, l'utilisateur de l'Auspex gagne automatiquement mais s'il est plus faible il perd automatiquement. Si les deux Disciplines sont du même niveau, il faut faire le challenge. La Volonté peut être utilisée pour faire un unique re-test pour essayer de détecter un personnage Dissimulé ou caché d'une autre manière si l'on a conscience de sa présence.

Niv. 1 (Basique) : Sens intensifié

Vous pouvez étendre à volonté un de vos sens au double de ses capacités naturelles humaines, vous permettant de repérer des ennemis cachés, de sentir le moindre poison dans la Vitae, lire un mot écrit à la main par le toucher et de sentir de l'encens qui a fini de brûler il y a des heures. Si le sens intensifié est violemment agressé à ce moment là (un coup de feu bruyant, tenter de suivre une conversation dans une boîte de nuit, un flash de lumière, etc.) vous serez étourdi pendant un tour et vous perdez le sens aiguisé en question pour la durée de la scène.

Niv. 2 (Basique) : Perception de l'aura

En regardant un sujet pendant un tour, vous pouvez repérer l'aura brillante qui l'entoure et dont le jeu de couleurs donne une indication sur l'état émotionnel du sujet. Attention ! un objet ou cadavre n'a pas d'aura, il n'est donc pas possible par ce moyen de repérer un objet magique.

Vous devez réussir un challenge Mental statique contre la cible pour pouvoir lui poser une des questions suivantes à laquelle elle répondra par la vérité : quel est votre état émotionnel actuel ? quelle créature êtes vous (humain, vampire, loup garou, etc. tant que vous savez reconnaître leur aura respective) ? Avez vous une aura striée signe d'une diablerie (il faut avoir *Connaissance des Vampires* à 2 pour pouvoir poser cette question). En revanche vous ne pouvez pas savoir si la personne dit ou non la vérité.

La *Perception de l'Aura* vous permet aussi de percevoir les fantômes sous la forme d'une aura pâle, vacillante et amorphe et les formes astrales dont vous soupçonnez la présence, mais vous devez d'abord dans les deux cas dépenser un point de Volonté puis faire un challenge Mental classique. Si vous utilisez la *Perception d'Aura* sur un individu qui est possédé ou sous le contrôle d'une autre entité, vous ne voyez que l'aura de l'entité.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Psychométrie

Chaque être laisse des traces de ses émotions où qu'il aille. Avec ce pouvoir, vous pouvez lire ces impressions psychiques sur des objets (pas sur des créatures) que d'autres ont manipulé (avec ou sans gants).



En touchant un objet et en réussissant un challenge Mental statique (difficulté 6) à chaque tour de concentration, vous gagnez un flash d'intuition concernant n'importe quelle émotion entourant l'objet en question. Chaque challenge Mental statique réussi vous permet d'avoir la réponse à une des questions suivantes sous la forme d'images distordues, de flash de passion soudaine et de sons et de voix se répétant : Qui a touché cet objet en dernier (à part moi) ? Est-ce que cet objet a été impliqué dans des événements émotionnels stressants comme un meurtre, une romance passionnée ou une rage maniaque ? Quelles fortes émotions motivaient un sujet particulier ayant tenu cet objet ? Vous pouvez également tenter de remonter plus loin dans l'histoire de l'objet afin de ressentir des événements émotionnels plus lointains ; vous devez alors refaire un challenge Mental statique d'une difficulté majorée de 2 (donc 8). Vous pouvez continuer à faire des challenges statiques de plus en plus difficiles (+2 à la difficulté à chaque fois) et ce tant que vous n'échouez sur aucun de ces challenges statiques.

Utiliser ce pouvoir sur des objets chargés d'émotions particulièrement puissantes comme par exemple sur un couteau qui a été utilisé pour tuer quelqu'un, une couverture attrapée pendant un accouchement, un casse-tête étrange qui a mené quelqu'un à la folie, peuvent vous faire souffrir d'un Dérangement pour le reste de la scène.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Télépathie

La *Télépathie* ne fonctionne que sur les êtres conscients (pas les animaux). Pour utiliser *Télépathie*, vous devez passer un tour complet à vous concentrer sur une cible dans votre champs de vision ou localisée par *Lecture d'Aura*. Vous pouvez alors engager un challenge Mental que la cible peut abandonner si elle le souhaite mais elle ne dispose d'aucun moyen pour vous identifier. Si vous gagnez, vous établissez un lien télépathique qui vous permet d'envoyer des pensées que le sujet « entend et comprend » aussi longtemps que vous maintenez avec elle un contact visuel. La cible peut tenter de briser ce lien à tout moment en réussissant contre vous un challenge de Volonté. Une telle communication est indétectable mais un autre personnage disposant de la *Télépathie* peut tenter de mettre le lien sur écoute (en réussissant un challenge Mental statique contre l'autre télépathe).

Au pris d'une action, vous pouvez aussi lire (sans être repéré) une pensée superficielle d'une cible. Vous devez réussir un challenge Mental statique contre la cible pour pouvoir lui poser une des questions suivantes : Quelle est l'apparence de la personne, de l'endroit ou de l'objet dont vous parlez ? Quel est le nom de la personne, de l'endroit ou de l'objet dont vous parlez ? Quel élément avez-vous omis dans une réponse à une question ? Quelle est la véritable réponse à une question à laquelle vous avez menti ? Quels souvenirs avez-vous sur un sujet de la conversation actuelle ?

Niv. 5 (Avancé) : Projection astrale

En dépensant un point de Volonté, vous pouvez projeter en dehors de votre corps vos sens et votre conscience n'importe où sur Terre à la vitesse de la pensée. Vous êtes alors sous la forme d'un esprit invisible et intangible aussi longtemps que vous le voulez, mais le lever du soleil peut rapidement vous conduire au sommeil. Votre forme spirituelle est liée à votre cadavre matériel grâce à une corde d'argent qui vous empêche de vous perdre dans le plan astral mais qui ne vous permet pas de savoir ce qui se passe autour de votre corps comateux.

Pendant le voyage, vous volez sans être ni gêné ni blessé par le monde matériel mais vous ne pouvez pas l'affecter physiquement, même si vous percevez ses alentours normalement (vous ne pouvez utiliser que vos autres pouvoirs d'*Auspex* à l'exception de *Psychométrie*). En revanche, vous pouvez interagir normalement avec les autres formes astrales que vous rencontrez, en conversant et en utilisant des Disciplines Mentales ou Sociales. Vous pouvez même essayer de blesser les autres voyageurs astraux en attaquant, au travers de challenges Mentaux, leur corde d'argent. Les dommages ainsi causés font perdre de la Volonté à vos adversaires et lorsqu'un combattant astral est à court de points de Volonté, sa corde d'argent casse. L'esprit est alors perdu dans le plan astral et peut errer jusqu'à ce qu'il trouve un moyen de revenir dans son corps ou bien accidentellement voyager plus loin et se retrouver dans les autres mondes spirituel comme l'Umbrage ou même le monde des Morts. Quelques esprits ainsi piégés ne reviennent jamais, capturés ou dévorés par les entités monstrueuses de l'Umbrage.

Célérité

La Discipline Célérité offre au vampire une vitesse et des réflexes hors du commun. S'il est attaqué par surprise, le vampire ne peut pas utiliser Célérité pour le challenge initial et il ne pourra compter sur la Célérité que lorsqu'il aura réagi à la surprise. L'utilisation de Célérité à la vitesse du niveau « Vivacité » ou au dessus est considérée comme un bris de Mascarade.

Niveau de Célérité :	0	1	2	3	4	5
Vitesse maximum :	25 km/h	35 km/h	50 km/h	100 km/h	200 km/h	400 km/h

Ces vitesses impliquent un espace dégagé et la possibilité de manœuvrer. Il est évident que dans une salle au milieu d'autres personnes un vampire n'ira pas aussi vite. Les actions supplémentaires de Célérité sont obligatoirement Physiques, et ne peuvent impliquer aucun autre Attribut (pas de Thaumaturgie ou Domination, en rafale). Comme règle générale, les Disciplines utilisant les attributs Sociaux et Mentaux ne peuvent être activées durant l'utilisation de Célérité.



Niv. 1 (Basique) : Alacrité

En dépensant un point de Sang, vous pouvez réagir avant n'importe quelle action physique dont vous avez conscience et commencée dans le même tour (en face à face, oui mais face à un tir de sniper, non). Vous ne pouvez toutefois pas vous déplacer, ni vous soustraire à un challenge déjà déclaré. Si vous tenter d'agir avant quelqu'un utilisant *Célérité*, c'est le personnage ayant le plus haut niveau de *Célérité* qui agira en premier.

Niv. 2 (Basique) : Vivacité

Votre vitesse ahurissante vous permet de bouger bien plus vite que ne pourrait le faire un humain. Il vous suffit de dépenser un point de Sang pour gagner une action supplémentaire à la fin du tour (donner un deuxième coup d'épée, courir deux fois plus loin, etc.) après que chacun ait résolu son action de normale. L'activation de ce pouvoir ne compte pas comme une action et active automatiquement *Alacrité*.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Rapidité

A ce niveau, votre *Rapidité* est telle que vous pouvez anticiper les mouvements et prévoir les attaques de votre adversaire. Vous avez un bonus de +2 à vos traits Physiques (même si vous dépassez votre maximum fixé par la Génération) aussi bien pour les actions d'esquive que de corps à corps ou de mêlée. L'activation de ce pouvoir coûte un point de sang (comptant dans votre max./tour), ne compte pas comme une action et active automatiquement vos autres niveaux de *Célérité*.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Légèreté

Vous bougez plus vite que des yeux humains ne peuvent suivre. En dépensant un point de Sang vous activez pour un tour *Légèreté* et tous les autres niveaux de *Célérité*. Ainsi votre *Légèreté* vous autorise une action supplémentaire à la fin du tour, en addition de l'action gagnée avec *Vivacité* (ainsi, vous avez au moins trois actions et obtenez presque toujours l'Initiative).

Niv. 5 (Avancé) : Fluidité

Vous explosez en une tornade de mouvements au point de pouvoir éteindre de petites flammes. Avec un seul point de Sang, vous activez tous vos pouvoirs de *Célérité* pour un tour et vous gagnez une nouvelle action supplémentaire cumulative à la fin du tour (soit 4).

Chimérie

La Discipline Chimérie fait appel aux énergies des rêves et de l'imagination pour conjurer des illusions faites le plus souvent pour tromper un adversaire ou un appareil de surveillance (caméra, appareil photo, etc.). Ces illusions disparaissent si une personne incrédule prouve la non-réalité de cette illusion (comme en enfonçant la main au travers d'un mur illusoire).

Les illusions chimériques peuvent seulement créer mais ne peuvent pas faire disparaître (modifier des éléments d'un objet, mais pas les enlever de façon sélective ou rendre l'objet invisible). De plus, chaque illusion est un objet d'un seul tenant ou un effet sensoriel unique. Un morceau de vêtement chimérique pourra cacher la véritable apparence de quelqu'un, mais un pieu chimérique ne pourra pas apparaître dans la poitrine de quelqu'un (toutefois, il pourra être enfoncé plus tard). Pour créer l'illusion imitant une personne, il faut réussir un challenge Mental statique contre les traits Sociaux de la personne imitée. Pour copier un objet simple (le pieu qui a servi à empaler le prince), il faut réussir un Test Simple alors que pour imiter un objet particulièrement complexe comme une œuvre d'art par exemple, il faut réussir un Test Complexe.

Niv. 1 (Basique) : Ignis Fatuus

Vous devez dépenser un point de Volonté pour créer une illusion statique qui n'affecte qu'un seul sens et est perceptible par tous ceux présents. Cette illusion n'a aucune substance réelle (elle ne peut retenir ou blesser) et ne peut bouger d'aucune façon, toutefois vous pouvez la porter ou la bouger. L'illusion persiste jusqu'à ce que vous quittiez la zone ou que quelqu'un qui a une bonne raison de ne pas croire à l'illusion réussisse un challenge Mental statique contre vous. Vous pouvez aussi faire disparaître l'illusion en un instant sans requérir d'action.

Niv. 2 (Basique) : Fata Morgana

Vous devez dépenser un point de Volonté et un point de sang pour créer une illusion statique qui s'applique désormais à tous les sens, mais qui ne peut toujours pas blesser ni se déplacer de façon indépendante. Ainsi vous pouvez faire un mur ayant une texture au toucher et qui sent la vieille peinture, mais qui en réalité peut être traversé. Ces illusions restent viables dans les mêmes conditions que celles créées avec *Ignis Fatuus*.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Apparition

Vous savez instiller du mouvement dans vos illusions. Vous devez d'abord créer une illusion en utilisant les pouvoirs basiques de cette Discipline puis dépenser un point de Sang pour donner une animation à une illusion selon un modèle spécifique. Un humain faisant des allers et retours, de l'eau qui tombe goutte à goutte, de la



lumière brillant selon des formes complexes, etc. En passant un tour à vous concentrer, vous pouvez modifier le modèle de déplacement sans coût supplémentaire. De plus, Vous devez être présent pour entretenir l'illusion.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Permanence

Après avoir créé une illusion avec un des deux niveaux basiques de *Chimérie*, la dépense d'un point de sang supplémentaire permet de la rendre permanente. L'illusion persiste jusqu'à ce que vous la dissolviez ou jusqu'à ce que quelqu'un voit claire au travers de l'illusion (de quelque façon que ce soit). Ainsi, vous pouvez créer une illusion sur une zone et quitter les lieux, laissant l'illusion persister.

Niv. 5 (Avancé) : Réalité monstrueuse

En concentrant vos efforts sur un individu, vous pouvez créer une illusion terrifiante et réaliste qui bouge selon vos désirs et affecte seulement la victime. Celle-ci peut être convaincue d'être blessée ou affectée physiquement. Un feu illusoire créé avec ce pouvoir brûle la cible, un mur illusoire bloque un passage, un pieu chimérique paralyse un vampire s'il traverse le cœur.

Vous devez dépenser un point de Volonté et battre votre victime dans un challenge Mental pour activer ce pouvoir qui perdure pendant une scène entière, mais dont les effets peuvent durer bien plus longtemps encore. Une fois l'illusion complètement sous votre contrôle, chaque tour, vous pouvez faire un challenge Mental contre la victime pour que l'illusion crée un nouvel effet sur elle, comme attaquer ou l'engloutir dans les flammes. Les dégâts des attaques créées par la *Réalité Monstrueuse* sont égaux aux dégâts que ferait cette même attaque, ce qui fait qu'un coup occasionne un niveau de dégât normal et un pistolet lourd deux. Les effets supplémentaires d'une attaque, comme le pieutage, doivent être résolus normalement. De telles blessures illusoires ne peuvent pas tuer mais elles peuvent très certainement conduire la victime dans le coma ou en Torpeur. Ces blessures disparaissent seulement une fois que la victime est convaincue de la nature illusoire des effets ou qu'elle est « guérie ».

Dissimulation

Un adepte de la Dissimulation obscurcit l'esprit d'autrui (situé à portée de vue) afin qu'il ne remarque pas sa présence. S'il se déplace dans une pièce, les personnes présentes l'éviteront inconsciemment. L'effet de la Discipline affecte tous les sens et s'étend sur les vêtements et les objets que porte le vampire (qui ne peuvent excéder sa taille et son propre poids) ainsi que ceux sur lesquels il est assis (une chaise par exemple). L'effet s'étend aussi sur l'environnement lorsqu'il le modifie légèrement comme en marchant dans la neige ou dans des flaques d'eau. Si le vampire en dissimulation interagit physiquement avec son environnement, en prenant ou en déposant un objet par exemple, l'effet de la Discipline prend fin.

La Dissimulation ne demande aucun effort mental particulier pour être maintenue mais cesse lorsque le vampire ne peut plus consciemment l'exercer (Torpeur, empalement). On ne peut pas utiliser de Volonté pour la Dissimulation.

Pour signifier qu'il est dissimulé le joueur croise ses bras sur la poitrine. Un vampire en Dissimulation peut être perçu par quelqu'un qui utilise l'Auspex pour chercher de façon active d'éventuelles créatures dissimulées (cf. Auspex). Enfin les pouvoirs de Dissimulation ne se cumulent pas.

Niv. 1 (Basique) : Cape d'ombre

Lorsque vous êtes hors de vue de tous les spectateurs et que vous pouvez vous mettre à couvert (dans une zone ombragée, derrière une table, etc.), vous pouvez activer *Cape d'Ombre*. Tant que vous restez immobile sans parler, à couvert et sans interagir avec votre environnement, vous ne pouvez être vu que par quelqu'un qui utilise l'*Auspex*. Dès qu'une des conditions précitées disparaît, vous redevenez visible.

Niv. 2 (Basique) : Présence invisible.

Lorsque vous êtes hors de vue de tous les spectateurs, vous pouvez activer *Présence Invisible*. Ce pouvoir fonctionne comme la *Cape d'Ombre*, sauf que vous pouvez vous déplacer au milieu d'autres personnes sans être remarqué. Votre pouvoir prend fin quand vous interagissez avec votre environnement, par exemple en ouvrant une porte, en attaquant quelqu'un, en faisant tomber un vase ou en parlant à voix haute.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Masque des 1000 visages

Ce pouvoir vous permet de rendre votre apparence banale, de sorte que ceux qui vous croiseront seront incapables de donner une description précise de vous. Si vous dépensez un point de Sang, vous pouvez adopter une apparence spécifique, dégager un parfum particulier (ou ne laisser aucune odeur), prendre les traits de quelqu'un.

Vous pouvez modifier les détails précis d'un vêtement, mais sans ajouter ou enlever des objets entiers. Ainsi, un coupe-vent défraîchi pourra apparaître comme une veste neuve et luxueuse, mais il ne pourra pas apparaître comme un long manteau et vous ne pouvez pas dissimuler des objets et ou augmenter la capacité de dissimulation d'un personnage par l'intermédiaire des vêtements modifiés.

Le Masque vous permet de prendre une apparence équivalente à vos traits Sociaux. Vous pouvez adopter sans aucune restriction un score Social inférieur à celui de votre personnage. Votre *Masque des 1000 Visages* reste en place jusqu'à ce que vous vous endormiez, vous tombiez dans l'inconscience, soyez mis en Torpeur ou détruit.



Niv. 4 (Intermédiaire) : Disparition

Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir *Présence Invisible*, mais il permet en plus de disparaître à la vue de quelqu'un. La disparition s'opère à la fin du tour et ne compte pas pour une action. Vous devez pour cela réussir un challenge Mental contre le groupe d'opposant qui vous regarde et dépenser un point de sang (tout les participants font le « Pierre/Papier/Ciseaux » en même temps et personne ne peut dépenser de Volonté pour faire un re-test). Ceux qui réussissent le challenge continuent à vous voir. Vous pouvez réessayer au round suivant sur ceux qui continuent de vous voir (le succès est automatique sur les humains, les animaux et les goules).

Vous pouvez tenter de parler et de rester dissimulé aux yeux des autres. Là encore, un Challenge Mental simultané contre tous ceux qui pourraient vous apercevoir est nécessaire. Ceux qui échoueront ne percevront de vous qu'une voix désincarnée. Ceux qui réussiront perceront votre voile de *Dissimulation*.

Niv. 5 (Avancé) : Masquer le rassemblement

Vous pouvez étendre l'ensemble de vos pouvoirs de *Dissimulation* sur d'autres personnes (précisément votre nombre de trait Mentaux divisé par deux et arrondi par à l'inférieur), changer l'apparence de tous les membres d'un groupe ou les faire disparaître sous le nez des gens.

Vous ne pouvez appliquer aux autres que le pouvoir de *Dissimulation* que vous utilisez sur le moment et si ces personnes remplissent les conditions nécessaires à l'utilisation de ce pouvoir (être à couvert par la *Cape d'Ombre* par exemple). Si vous voulez faire disparaître subitement un groupe de personnes volontaires et conscientes avec le pouvoir *Disparition*, vous n'avez simplement besoin que de faire un seul challenge Mental.

Tous ceux qui sont protégés par *Masquer le Rassemblement* peuvent continuer à se percevoir normalement et sont considérés comme ayant le même niveau que vous pour être perçu. Si l'un d'entre eux utilise un pouvoir de *Dissimulation*, il peut se cacher aux yeux des autres. Si quelqu'un brise l'une des conditions à respecter pour le pouvoir de *Dissimulation* qui lui est prêté, il en perd immédiatement les bénéfices sans pour autant mettre en péril la *Dissimulation* des autres. Si vous brisez les conditions, le Masque tombe immédiatement pour tout le monde. De même, si quelqu'un utilise *Auspex* sur une personne protégée par le *Masque du Rassemblement* et la détecte, il ne détecte qu'elle. S'il l'utilise sur vous et l'emporte, il repère tous ceux qui étaient protégés.

Domination

Avec un regard perçant et une injonction claire, la Domination permet de faire s'écrouler un mortel à l'esprit le plus résistant et même de pousser les autres vampires à accéder à ses désirs. La plupart des pouvoirs de Domination requièrent de croiser le regard du vampire et d'entendre ses commandes avant de faire le challenge. De simples lunettes de soleil ne protègent pas contre ce pouvoir car la personne voit les yeux du dominateur. Les commandes données silencieusement par la Télépathie marchent tant que la victime croise le regard du dominateur. Un vampire d'une Génération plus basse est toujours immunisé aux effets de la Domination d'un vampire de plus faible Génération, mais il est possible de feindre le contraire.

Niv. 1 (Basique) : Injonction

Vous devez croiser le regard d'une cible et dire un simple mot accentué légèrement, même caché au milieu d'une phrase ou bien sous la forme d'une intonation forte. Cette commande qui ne peut-être visiblement dangereuse ou suicidaire doit être simple et facilement compréhensible et exécutable naturellement dans l'instant: « Stop », « Fuit », « Crie », « Viens », « Silence ! », sont tous des exemples parfaitement acceptables, mais certainement pas « Dors ! ». Vous devez pour cela réussir un challenge Mental contre l'opposant qui obéit alors immédiatement. *L'injonction* ne peut durer plus de 10 minutes et cesse immédiatement si la victime n'est plus à porté de voix du dominateur.

Niv. 2 (Basique) : Suggestion

Tel un hypnotiseur, vous pouvez donner des ordres à votre cible, et même les lier à un événement clef spécifique. En faisant un challenge mental contre votre sujet, vous pourrez lui implanter des commandes complexes, ou cachée dans son subconscient et qui ne sont pas suicidaires et qui ne demande pas plus d'une scène pour être accomplies. La commande peut soit se déclencher immédiatement : « Va et ramène moi un calice », ou bien se déclencher suite à un événement spécifique : « Quand le prince clôturera l'Elyséum, ronfle bruyamment ».

Vous ne pouvez implanter qu'une *Suggestion* par victime, qui ne fonctionnera qu'une seule fois et cette dernière se rappellera de la manipulation (à moins d'utiliser « *l'esprit Distrain* »). Donner un ordre à votre cible prend seulement le temps qu'il vous faut pour le formuler. L'événement clef, tout comme l'ordre, doivent être clair.

Niv. 3 (Intermédiaire) : L'esprit distraité

Vos pouvoirs de *Domination* vous permettent désormais de manipuler la mémoire de vos victimes (mais pas la vôtre) tout en prenant connaissance. Ainsi, pour découvrir, effacer, ou altérer 15 minutes de la mémoire d'une victime, vous devez réussir contre elle un challenge Mental (1 challenge par tranche de 15 minutes de mémoire). Vous pouvez simplement effacer une partie du passé, laissant votre victime avec un « trou » dans sa



mémoire, ou vous pouvez spécifier de nouveaux souvenirs pour remplacer la mémoire de votre victime (vous ne pouvez pas de cette façon faire disparaître des compétences ou des Disciplines, tout au plus l'apprentissage). En questionnant votre victime, vous pouvez aussi lui imposer de dévoiler sa mémoire, en lui faisant revivre ses expériences passées. Tant que vous regardez la victime dans les yeux et qu'elle n'est pas menacée, celle-ci est pacifique et incapable de bouger ou de résister. L'utilisation des autres pouvoirs de « *Domination* » requiert néanmoins toujours d'autres challenges.

L'utilisation de la Discipline « *L'esprit distrait* » permet aussi de découvrir si les 15 minutes de mémoire que vous examinez sont truquées, permettant ainsi à la personne de se rappeler des souvenirs qui avaient été effacés. Vous devez pour cela réussir un challenge Mental statique contre le précédent dominateur (peu importe sa Génération). Vous pouvez ensuite restaurer les souvenirs originaux, ou altérer les faux selon votre souhait.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Conditionnement

Avec du temps vous pouvez faire tomber les défenses des esprits les plus déterminés, allant jusqu'à enlever la personnalité et le libre arbitre de votre victime. Chaque nuit ou vous tentez d'utiliser votre pouvoir de *Conditionnement*, vous devez faire un Challenge Mental contre votre victime après avoir discuté avec elle au moins 15 minutes. Si vous réussissez à accumuler autant de succès que le score permanent en Volonté de la victime, vous parvenez à annihiler sa volonté et à la transformer en esclave. La victime perd sa créativité, ne prend plus d'initiative et suit aveuglément vos ordres. Vous n'avez plus besoin ni de contact visuel, ni de faire de challenges pour la dominer et elle gagne un re-test gratuit contre les pouvoirs de *Domination* des autres vampires. De tels pions ne peuvent s'engager dans une activité artistique ou dans un quelconque enseignement, car il leur manque l'envie et la flexibilité nécessaires à ce genre de tâches. Un tel état doit être joué et les familiers de la personne peuvent s'en rendre sur un challenge statique d'*Empathie*.

Si un sujet *Conditionné* réussit à éviter tout contact avec son maître pendant 6 mois consécutifs moins 1 par point de Volonté dépensé pour résister au lien (un mois minimum) alors sa personnalité reprend le dessus. Un tel zombi peut être déprogrammé par l'utilisation de ce même pouvoir. Le sujet résiste automatiquement, mais si suffisamment de succès sont accumulés pour réussir un nouveau *Conditionnement*, l'esprit original de la personne peut être restauré. Utiliser ce pouvoir avec 5 ou plus en Humanité nécessite un test de Vertu : *Conscience*.

Niv. 5 (Avancé) : Possession

Avec un simple contact, vous pouvez transférer votre conscience dans le corps d'un humain ou d'une goule (mais pas une créature surnaturelle) et prendre le contrôle de son enveloppe charnelle. Pendant la durée de la *Possession*, votre corps gît dans le coma et l'esprit mortel demeure inconscient, enfermé dans son propre corps.

Une fois que vous avez touché le réceptacle mortel, (avec éventuellement un Challenge Physique) vous devez dépenser un point de volonté et réussir un Challenge Mental pour prendre « Possession » du corps, pendant que le votre s'écroule, inerte. La dépense d'un point de Volonté supplémentaire permet l'utilisation de ses Disciplines Mentales et Sociales dans le corps de l'hôte.

Pendant la durée de la *Possession*, vous ressentez tout ce que ressent le corps du mortel et si ce dernier meurt avant que vous ne puissiez quitter son corps, alors vous tombez en Torpeur. Si vous souhaitez rejoindre votre propre corps, vous devez l'annoncer au début du tour, votre esprit s'éclipsera alors à la fin du tour (mais vous pourrez agir normalement pendant ce tour). Aussitôt que vous quittez son corps, le mortel en reprend le contrôle.

En *Possession*, vous pouvez vous déplacer aussi loin de votre propre corps et aussi longtemps que vous le souhaitez (1 jour, un mois... bref pas de limite) et vous disposez de toutes les capacités physique du corps que vous possédez et vous pouvez même survivre au soleil si vous réussissez à rester éveillé (cf. p.122). La plupart des vampires utilisent la *Possession* sur des goules, car ils ont alors accès à leurs pouvoirs physiques comme *Célérité*, *Force d'Âme* et *Puissance*, mais ils n'ont pas accès aux autres pouvoirs surnaturels que pourraient posséder les mortels ainsi possédés. Le vampire utilise aussi la réserve de sang et le quota maximum de dépense de points de sang de son hôte. Si votre corps vampirique est détruit alors que vous résidiez dans un autre corps, vous rencontrez la Mort Finale. Un corps possédé ne peut pas être étreint, votre esprit empêchant la transmission de la malédiction, (ce dernier meurt simplement).

Force d'Âme

La Discipline Force d'Âme permet de résister aux blessures les plus graves, de résister aux ravages du feu et de la lumière du soleil pendant une courte période. La Force d'Âme ne renforce pas physiquement votre peau (ainsi un pieu y pénètre donc avec la même aisance).

Niv. 1 (Basique) : Endurance

Vous ne souffrez d'aucune pénalité de blessure lorsque vous êtes *Egratigné*. Au delà, vous souffrez des pénalités habituelles pour être *Blessé*, ou *Incapacité*.



Niv. 2 (Basique) : Ardeur

En acquérant ce pouvoir, vous pouvez retirer un dommage normal à chaque coup porté que vous recevez. Ainsi, un simple coup de poing ou coup de pied ne vous fera plus rien alors qu'un coup d'épée à 1 main ne vous occasionnera qu'un seul dommage normal au lieu des deux habituels. Les dommages aggravés ne peuvent pas être minorés avec ce pouvoir.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Ténacité

Même les fléaux des vampires, le feu et la lumière du soleil, vous blessent rarement. A ce niveau le vampire n'a plus de pénalités lorsqu'il est « *Blessé* ». Vous souffrez toujours des pénalités habituelles lorsque vous êtes en *Incapacité*. Enfin, quand vous subissez un dommage aggravé, vous pouvez immédiatement le ramener à un dommage normal en dépensant 1 point de sang. Cette dépense compte dans le maximum de point de sang par tour. Vous ne pouvez annuler qu'un seul type de dommage. Si une attaque vous inflige des dommages normaux ET des dommages aggravés, vous devez choisir si vous réduisez les dommages normaux OU les dommages aggravés. L'utilisation de *Ténacité* est un réflexe et ne compte pas comme action.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Résistance

Il n'y a plus grand chose qui vous entame. Vous pouvez désormais retirer deux dommages normaux à chaque coups porté que vous recevez. Ainsi, un simple coup d'épée à 1 main ne vous fera plus rien alors qu'un coup d'épée à 2 mains ne vous occasionnera qu'un seul dommage normal au lieu des trois habituels. Comme pour *Ardeur*, vous ne pouvez essayer d'employer ce pouvoir qu'une fois par source de dommages donnée. Précision importante, *Ardeur* et *Résistance* ne se cumulent pas.

Niv. 5 (Avancé) : Egide

Seule une force véritablement monumentale et persistante peut vous détruire complètement. A ce niveau et en permanence, le vampire ne subi plus de pénalités même lorsqu'il est en *Incapacité*. De plus, à tout moment au début d'un tour, vous pouvez déclarer au conteur l'utilisation d'*Egide* en dépensant un point permanent de Volonté (ce point de Volonté doit être disponible et pourra être rachetés plus tard avec l'Expérience). Alors, pour le reste de ce tour, tous les dommages (normaux et aggravés) que vous subirez seront réduits à zéro. Invoquer *Egide* est un réflexe et ne compte pas comme une action. Ce pouvoir n'empêche toutefois pas un pieutage réussi du personnage.

Métamorphose

La survie dans les contrées sauvages est difficile pour les vampires, qui doivent trouver des moyens pour chasse, éviter la lumière du soleil et les Lupins en maraude. Les Gangrel ont cependant maîtrisé cet art grâce à leur Discipline Métamorphose qui leur permet d'altérer leur corps pour utiliser la puissance des forces naturelles.

Niv. 1 (Basique) : Yeux de la Bête

Lorsque vous décidez d'utiliser *Les Yeux de la Bête*, une lumière rougeâtre surnaturelle émane alors de vos yeux (même au travers de lunettes de soleil) et vous ne souffrez alors d'aucune pénalité dans n'importe quelle obscurité naturelle. Utiliser ce pouvoir ne compte pas comme une action et prend effet immédiatement. Devant des mortels, c'est un Bris plutôt évident de Mascarade...

Niv. 2 (Basique) : Griffes du fauve

Vous pouvez faire sortir instantanément des Griffes acérées d'environ dix centimètres en dépensant un point de Sang ; elles jaillissent alors de façon mystique de vos mains (et de vos pieds si vous le souhaitez). Vous pouvez les rétracter de façon similaires, mais sans dépenser de sang. Ces griffes infligent un dommage aggravé au lieu d'un dommage normal. Utiliser ce pouvoir devant des mortels est une infraction évidente de la Mascarade.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Fusion dans la terre

En dépensant un point de sang, vous vous coulez au sein de la terre pour y dormir mystiquement. Vous devez toucher un volume de vraie terre au moins égal au volume de votre corps et vous commencez immédiatement à fusionner avec elle de façon étrange, emportant avec vous vos seuls vêtements et certaines petites possessions personnelles (comme un téléphone portable ou un petit pistolet). La *Fusion dans la Terre* prend un tour complet (durant lequel vous ne pouvez rien faire) sauf si vous êtes empêché physiquement de rentrer dans la terre. Une fois enterré, vous êtes alors complètement protégé du soleil et pouvez dormir tranquille.

Une fois lié à la terre, vous restez dans un état semi-tangible, partiellement dispersé avec le sol et ignorant ce qui se passe autour de vous. Ainsi, vous ne pouvez pas être détecté que ce soit physiquement ou par l'esprit. Si la zone du terrain où vous avez fusionné est creusée, vous vous réveillez et émergez à la surface (des perturbations normales dans le sol n'interrompent pas la *Fusion dans la Terre*). Lorsque vous émergez (ce que vous pouvez faire à tout moment), vous ne pouvez agir durant le tour suivant.



Niv. 4 (Intermédiaire) : Forme de la Bête

Avec *Forme de la Bête*, vous pouvez vous métamorphoser (vous, vos vêtements et vos petites possessions personnelles) en loup ou en chauve-souris mort-vivant identique au modèle vivant. La métamorphose coûte 3 points de sang et, une fois le sang dépensé, prend effet à la fin du tour. Vous pouvez rester sous cette forme au maximum une nuit (aucune dépense pour reprendre en un tour votre forme humaine). Sous forme animale, vous pouvez utiliser vos Disciplines sauf les Disciplines magiques et les pouvoirs qui requièrent l'usage de la parole.

La forme du loup vous donne en bonus 2 traits Physiques qui peuvent vous permettre de dépasser le maximum fixé par votre génération, ainsi que les *Griffes du Fauve* et le niveau Basique d'*Auspex* « *Intensification des Sens* ». Cette forme vous permet de vous déplacer de 6 pas par action.

La forme de chauve-souris vous donne la capacité de voler et le niveau Basique d'*Auspex* « *Intensification des Sens* ». Sous cette forme, vous n'avez que 3 traits Physiques pour attaquer (cette limite ne s'applique pas pour les challenges visant à vous défendre). Vous pouvez voler à la vitesse de 9 pas par action et toutes les attaques contre vous ont 2 traits de malus. Si vous êtes à plus de 3 pas de l'attaquant le plus proche, vous pouvez déclarer une « Fuite » (cf.p.105) sauf si l'attaquant à une vitesse de déplacement supérieure. Pour adopter une forme terrestre ou volante différente, il faut une *approbation haute* et les bonus octroyés seront toujours les mêmes que pour le loup ou la chauve-souris.

Niv. 5 (Avancé) : Forme de brume

Votre contrôle sur votre corps physique est si complet que vous pouvez vous dissoudre en un fin nuage de brouillard visible et qui ne peut être dispersé par les éléments naturels, tout en ressentant toujours votre environnement et en bougeant comme vous le voulez à la vitesse de deux pas par action (bien que vous puissiez être poussé par des vents puissants). Vous pouvez alors vous glisser dans des failles et des trous minuscules.

Prendre la *Forme de Brume* coûte un point de sang et prend un tour complet. Vous pouvez retourner à votre état normal à tout moment. Sous cette forme, vous êtes immunisé aux attaques physiques et subissez un dégât aggravé de moins par le feu et la lumière du soleil. Vous êtes toujours sujet aux attaques mystiques, mais n'ayant pas de sang sous cette forme, la majorité des pouvoirs qui affectent le sang sont inefficaces sur vous. Enfin, n'ayant pas d'apparence physique, les pouvoirs qui nécessitent une forme physique (lorsque croiser le regard est obligatoire par exemple) ne vous affectent pas. Même si vous ne pouvez pas affecter physiquement le monde, vous pouvez toujours utiliser vos Disciplines hormis les pouvoirs qui nécessitent un corps physique ou la dépense de sang.

Nécromancie

Les pratiques malsaines de la famille Giovanni comprennent plusieurs Voies de magie et des rituels centrés sur la Mort et les morts avec des pratiques répugnantes qui se font souvent au détriment de l'Humanité.

Un Giovanni étudiant la *Nécromancie* commence à étudier la *Voie du Sépulcre* (le contrôle des fantômes) comme Voie primaire. Lorsqu'il a atteint le niveau intermédiaire, le Giovanni peut alors étendre ses études à la *Voie des Cendres* (communication avec l'Outre monde) ou la *Voie des Ossements* (contrôle des zombies).

Peu de Vampires deviennent des fantômes au moment de leur Mort Finale (la plupart disparaissent dans la Tempête). Il faut une *Approbation Haute* pour qu'un vampire détruit soit la cible d'un appel par la *Nécromancie*. L'âme d'un vampire qui a été diablé ou qui a atteint Golconde ne pourra jamais être appelée.

La Voie du Sépulcre

Les nécromants commencent leurs études par la Voie du Sépulcre. Au travers de cette Voie, le vampire approfondit ses connaissances des fantômes et les moyens par lesquels ils peuvent être contraints à rendre des services. De nombreux Giovanni font appel à des familles de fantômes qui ont travaillé au service des Nécromants pendant de nombreuses années, car de nombreux novices n'arrivent pas immédiatement à voir ou à communiquer avec des fantômes qu'ils n'ont pas invoqué et qu'ils ne contrôlent pas directement.

Niv. 1 (Basique) : Introspection

En plongeant votre regard dans les orbites d'un cadavre, et en dépensant un point de Volonté, vous pouvez voir, après un tour de concentration, la dernière minute d'existence de l'individu telle que lui l'a vue. Les images viennent sous la forme de vision soudaines et effrayantes. Ce pouvoir peut éventuellement être utilisé sur le corps d'un vampire qui a subi la Mort Finale tant qu'il n'est pas dans état trop avancé de décomposition.

Niv. 2 (Basique) : Invocation d'une âme

Vous pouvez forcer un fantôme à se présenter à vous. Vous devez pour cela connaître son nom, ou au moins avoir une image bien claire de sa personnalité et posséder un objet avec lequel le fantôme a eu des contacts lorsqu'il était vivant. Si c'est une Entrave, vous gagnez les égalités pour le convoquer. La plupart des âmes ne peuvent pas être invoqués malgré vos efforts car elles se sont perdus dans la Tempête de l'Outre monde.



Vous devez faire un challenge Mental contre le fantôme que vous appelez. S'il peut être invoqué, il peut apparaître volontairement à la fin du tour. Le fantôme est en général comme attiré vers votre localisation et devient alors visible et audible pour vous durant un tour. Vous pouvez alors lui poser une seule question à laquelle il doit répondre honnêtement. A la fin du tour, le fantôme s'en va sauf s'il décide de rester ou si il est contraint par des pouvoirs plus puissants de *Nécromancie*. Même si le fantôme reste à proximité, vous devez utiliser d'autres pouvoirs de *Nécromancie* pour le voir et l'entendre à nouveau, sauf si vous utilisez ce pouvoir de nouveau sur lui.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Coercition d'une âme

Une fois que vous avez invoqué avec succès un fantôme et si vous n'avez pas réussi à négocier amicalement avec lui, vous pouvez utiliser ce pouvoir pour le contraindre à répondre à vos questions et à vous servir fidèlement. Vous devez pour cela faire un Challenge Social contre lui durant le tour où il se manifeste. Le fantôme peut dépenser son Pathos (cf. Chapitre VI p.165) pour résister et vous forcer à dépenser un point de sang pour chaque point de Pathos dépensé (si vous n'avez pas assez de Sang le pouvoir échoue). Si vous gagnez, le fantôme est lié à vous et vous obéit pour une heure entière et doit répondre honnêtement à vos questions. Vous pouvez dépenser temporairement un point de Volonté pour étendre la durée à toute la soirée et en dépensant un point de Volonté permanent l'effet dure un an et un jour. Durant ce temps, le fantôme vous est visible et audible. La Discipline échouera si vous demandez au fantôme d'accomplir une action qui le blessera.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Hantise

Avec une phrase cryptique et un puissant commandement, vous pouvez forcer un fantôme à rester dans un endroit particulier ou à proximité d'un objet spécifique. Vous devez réussir un challenge Social contre le fantôme pour le lier à un endroit qu'il ne pourra plus quitter (ou bouger de plus de 3 m d'un objet particulier) pour le reste de la soirée. En dépensant un point de Volonté temporaire, la durée passe à une semaine et elle sera de un an et un jour si vous avez dépensé un point de Volonté permanent. Si le fantôme tente de quitter les lieux, il souffre d'un dommage aggravé par tour passé en dehors de la *Hantise* jusqu'à ce qu'il revienne ou qu'il soit détruit.

Niv. 5 (Avancé) : Tourment

C'est grâce à cette Discipline que les Anciens du Clan Giovanni arrivent à se faire obéir et craindre de leurs serviteurs de l'Outre monde. Grâce à Tourment ils peuvent infliger des blessures normales aux Esprits comme s'ils se trouvaient avec eux dans l'Outre monde (le vampire reste en fait dans le monde physique, à l'abri d'une éventuelle riposte des Esprits). Il est nécessaire de réussir un challenge Physique pour infliger deux blessures normales à un fantôme présent (même s'il n'est pas matérialisé ou incarné). Un fantôme détruit par l'utilisation de Tourment plonge dans le Néant. On ne peut pas utiliser Puissance en combinaison de ce pouvoir.

La Voie des Cendres

Avec cette Voie, un nécromant peut voir, entendre et communiquer avec l'Outre monde et avec assez de compétences, il peut même s'y rendre en traversant le Voile.

Niv. 1 (Basique) : Perception du voile

En dépensant un point de sang et pour la durée d'une scène ou pour une heure, vous pouvez voir au travers du Voile qui sépare le monde des vivants du monde des morts. L'Outre monde apparaît comme un reflet dégénéré et glacial du monde des mortels, parfois avec des constructions perdues dans le passé ou bien des esprits insolites se déplaçant çà et là. Vous pouvez voir (mais ni entendre, ni ressentir) tout ce qui se trouve dans l'Outre monde avec une sorte de double vue qui n'affecte pas votre vision normale.

Niv. 2 (Basique) : Langage des trépassés

En dépensant un point de Volonté et pour la durée d'une scène (ou une heure), vous pouvez voir ET entendre tout ce qui se trouve autour de vous dans l'Outre monde. De plus, vous êtes capable de comprendre le langage parlé de n'importe quel fantôme et de communiquer avec eux si ces derniers en ont envie. Les personnes dans le monde réel entendent les paroles du nécromants, mais pas celle des fantômes.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Main morte

En dépensant un point de Volonté, vous devenez capable de toucher le contenu de l'Outre monde pour une scène (chaque points de sang dépensé prolonge ce pouvoir d'une scène ou d'une heure). Durant cette période, vous ne pouvez pas traverser le Voile mais vos actions affectent les deux mondes. Ainsi, vous pouvez grimper à une corde fantomatique puis tourner et grimper sur un toit du monde réel. Vous pouvez aussi agir physiquement et attaquer les fantômes qui peuvent en faire de même. Toutefois, vous ne pouvez pas transférer un objet d'un monde à l'autre. Comme vous existez dans les deux mondes simultanément, vous voir grimper à une corde invisible ou agripper des adversaires invisibles peut être très perturbant pour un mortel.



Niv. 4 (Intermédiaire) : Ex Nihilo

Vous pouvez voyager dans le monde des morts. Ce voyage est dangereux, car de nombreux esprits voient là une opportunité de se venger des nécromants et il est facile de se perdre dans la Tempête et les mers de l'Outre monde. Enfin, il n'y a aucun moyen de récupérer du sang. Une fois votre forme physique dans l'Outre monde, vous continuez à voir aussi ce qui se déroule dans le monde réel.

Durant un tour complet, vous devez dessiner, sur n'importe quelle surface, un portail avec deux points de votre Sang. Ceci fait, vous devez dépenser un point de Volonté et réussir un challenge Mental statique (difficulté du voile) pour parvenir à franchir la porte et entrer dans l'Outre monde. Pour retourner dans le monde des vivants vous devez simplement concentrer vos pensées sur cette action, puis dépenser un point de Volonté et réussir un challenge Mental statique (difficulté du voile). Prenez garde si vous vous égarez trop profondément dans les terres des morts, vous pouvez vous perdre et devenir incapable de percer le Voile.

Lorsque vous voyagez dans l'Outre monde, vous ne prenez avec vous que objets inanimés que vous portez. Vous ne pouvez pas emmener avec vous d'être vivants ou mort-vivants. De plus les lois de la Physique ne sont pas les mêmes que celles du monde réel ; les armes à feu ne marchent pas et les appareils électriques tombent en panne. Généralement, vous ne pouvez compter que sur vos propres pouvoirs.

Niv. 5 (Avancé) : Maîtrise du voile.

Votre contrôle sur la barrière entre le monde des vivants et celui des morts est quasi absolu. Un Voile puissant rend plus difficile pour les fantômes les interactions avec les vivants alors qu'un voile relativement faible aura l'effet inverse. Le Voile classique à une force comprise entre 7 et 8, toutefois les lieux fréquentés par les vampires ou les fantômes (cimetières, crypte, morgue et les Elyséum) peuvent avoir une force de Voile de 4 ou 5.

Vous devez d'abord dépenser un point de Volonté pour déterminer la force du Voile. Ceci fait, vous devez choisir de combien vous voulez renforcer (force de 10 au maximum) ou abaisser le Voile (force de 3 au minimum). Vous devez alors réussir un Test Simple pour modifier de 1 la force du Voile. En cas de réussite le Voile conserve sa nouvelle force pendant un nombre d'heure égale aux traits Mentaux du nécromant divisé par deux (arrondis à l'inférieur). En cas d'échec sur un Test Simple, le Voile reprend sa force initiale et vous ne pouvez plus réutiliser ce pouvoir sur ce site pour le reste de la nuit.

Chaque point qui modifie la force du Voile garantit au fantôme un bonus (si le Voile est abaissé) ou une pénalité (si le Voile est renforcé) d'un Trait sur ses interactions avec le monde des vivants.

La Voie des ossements

Zombies et autres automates sans âme sont la marque de fabrique de la Voie des Ossements. Les cadavres sont des moyens de pouvoir pour les nécromants et ils peuvent les imprégner d'énergies malsaines afin de les animer pour qu'ils accomplissent les ordres de leurs maîtres.

Niv. 1 (Basique) : Spasme

En dépensant un point de sang, vous pouvez instiller à un cadavre un bref semblant de vie. Le cadavre est alors pris de convulsion ou se bouge brièvement de la façon que vous désirez (se lever, ouvrir les paupières ou battre les airs avec une arme momentanément). Si vous dépensez un second point de sang, vous pouvez implanter une commande dans le cadavre, comme par exemple se déplacer d'une certaine façon lorsqu'un événement précis va arriver. Les cadavres animés de cette façon ne peuvent pas attaquer ou infliger des dommages, mais ils peuvent très certainement effrayer un imprudent.

Niv. 2 (Basique) : Balais de l'apprenti

Vous savez désormais comment animer les morts et leur donner des notions de mouvement et un semblant de réflexion même s'ils ne peuvent pas encore se battre.

Vous devez d'abord dépenser un point de Volonté pour activer le pouvoir, puis un point de sang par cadavre que vous voulez animer. Ces cadavres ont 4 niveaux de santé et ne souffrent d'aucune pénalité pour des blessures. Les cadavres animés avec ce pouvoir ne peuvent accomplir qu'une seule tâche et ce, jusqu'à ce qu'il aient terminé le travail ou que le temps ou des blessures les détruisent. Les cadavres continuent de pourrir même après avoir été implémenté par cette énergie à un rythme lent de un niveau de santé par mois.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Hordes trébuchantes

Vous savez désormais relever n'importe quels corps et quel que soit leur état de décomposition. Ils obéissent alors à tous vos commandements, travaillant, combattant jusqu'à la destruction. Vous devez pour cela dépenser un point de Volonté pour activer le pouvoir et alors investir un point de sang dans chaque cadavre animé (le nombre maximum de corps sous votre contrôle ne peut dépasser votre réserve de sang).

De tels gardiens peuvent accomplir des tâches ou combattre pour vous. Ils ont 4 niveaux de santé (des cadavres très endommagés en auront moins) et ne souffrent d'aucune pénalité liée aux blessures. Ces zombies



possèdent le même nombre de traits Physiques qu'ils avaient de leur vivant (cinq traits pour un cadavre pris au hasard) et sont immunisés aux challenges Sociaux et Mentaux qui n'affectent pas leur Physique. Ils peuvent recevoir des ordres pour attaquer les gens ou pour garder une zone (ils ne peuvent toutefois pas faire de re-test) jusqu'à ce que le temps les détruise. La décomposition se poursuivra pour un cadavre, mais pas pour un squelette.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Vol de l'âme

Vous devez dépenser un point de Volonté et engager une cible mortelle (qui n'est pas une créature surnaturelle) dans un challenge Mental pour utiliser ce pouvoir. Si vous y arrivez, l'âme est déchirée du corps, forcée de rester comme un fantôme pour une heure ou une scène. Vous pouvez alors utiliser vos pouvoirs de Nécromancie pour utiliser le malheureux esprit aussi longtemps qu'il se trouve séparé de son corps. Le corps lui-même continue de survivre dans un état comateux, un parfait hôte pour les esprits possesseurs.

Si le corps est blessé, l'esprit rejoint aussitôt son corps (même s'il est sous l'effet de *Coercition d'une âme* ou de *Hantise*). Il devra toutefois faire un challenge Mental pour expulser un esprit qui squatterait son corps. Si l'esprit est mis en Invalidité, il réintègre son corps, comme ci-dessus et reprend conscience après 10 minutes.

Niv. 5 (Avancé) : Possession démoniaque

Sans aucun challenge, vous pouvez implanter une âme consentante dans un corps inanimé ou mort pendant la scène (mais pas un vampire en Torpeur) pour qu'elle s'y installe. Les cadavres continuent à se décomposer et ne résistent pas plus d'une semaine, mais cela suffit à une âme libre ou un fantôme invoqué pour se reposer.

Si le propriétaire original d'un corps revient vers son corps possédé, il peut s'engager dans un challenge Mental toute les heures pour reprendre le contrôle de son corps jusqu'à ce qu'il réussisse. La *Possession Démoniaque* ne peut être utilisée pour prendre l'âme d'un vampire et la placer dans un autre corps de vampire. Vous ne pouvez également utiliser *Possession démoniaque* sur vous-même.

Obténébration

Domaine de prédilection du Clan Lasombra, la Discipline Obténébration invoque et créer une obscurité surnaturelle étrange et dévorante. Elle étouffe les sons, absorbe la lumière et semble parfois avoir une substance tangible.

Niv. 1 (Basique) : Jeu d'Ombre

Sur un ordre mental et en dépensant un point de sang, les ténèbres peuvent s'intensifier ou se retirer, se déplacer ou onduler de façon inquiétante et peuvent même affecter une cible pour la durée d'une scène ou 1 heure.

Il vous pouvez vous camoufler dans les ténèbres. Pour être utilisé il doit réellement y avoir des ténèbres (les pièces très sombres, les placards et autres endroits noirs peuvent être utilisés). Vous devez vous placer dans les ténèbres et croiser vos bras comme pour la *Dissimulation*. L'effet est le même : vous êtes invisible, mais vous ne devez pas bouger, ni vous manifester d'une façon ou d'une autre (bruits, actions...). Une personne activant *Auspex* vous voit automatiquement. Lorsque ce pouvoir est activé, vous n'avez aucun malus dans les ténèbres classiques.

Niv. 2 (Basique) : Voile de la nuit

En dépensant un point de sang, vous pouvez invoquer une sphère d'obscurité consistante de 3 pas de diamètre aussi sombre que de l'encre. Cette sphère de ténèbres absorbe la lumière et distord les sons pour une durée de 10 minutes ou jusqu'à ce que vous l'annuliez. La sphère doit se situer à moins de 15 pas de l'endroit où vous êtes (même en dehors de votre champ de vision) et peut se déplacer à une vitesse sensiblement égale à la marche. Chaque point de sang supplémentaire que vous dépensez augmente le diamètre de 3 pas.

Dans la sphère, toutes les sources de lumière sont éteintes (sauf le feu) et les sons étouffés. Toute personne dans la sphère (excepté vous-même et ceux disposant du niveau 2 d'*Obténébration*) a ses traits divisés par 2 (arrondis à l'inférieur). Ceux avec *Sens intensifiés* ou *Yeux de la Bête* n'ont que 3 traits de pénalité (minimum 2).

Niv. 3 (Intermédiaire) : Bras des abysses

D'un ou plusieurs angles dans l'ombre ou de l'obscurité même de la nuit, vous pouvez invoquer de puissants bras tentaculaires qui battent les airs, portent des objets, accomplissent des tâches avec précision ou attaquent selon vos désirs, même si vous entreprenez d'autres actions.

Vous devez dépenser un point de sang pour créer chaque tentacule d'ombre. Ils ont une longueur de 2 pas, 4 niveaux de santé, possèdent la moitié de vos traits Physiques (arrondi au supérieur) et infligent 2 blessures normales. A tout moment, vous pouvez dépenser un point de sang en plus (comptant dans la dépense maximum de sang par tour) pour rajouter à un tentacule 2 traits Physiques ou 2 pas de longueur ou 2 niveaux de santé.

Une fois créées, vos tentacules d'ombre restent pour la durée de la scène à moins que vous ne les renvoyiez ou que vous tombiez dans l'inconscience ou la Torpeur. Les tentacules subissent normalement les dommages liés aux attaques et souffrent des dommages du feu et des rayons du soleil de la même façon que les vampires. Vous ne pouvez pas combiner les effets de *Bras des Abysses* avec les pouvoirs d'autres Disciplines.



Niv. 4 (Intermédiaire) : Sombre métamorphose

Vous devez dépenser 3 points de sang pour invoquer ce pouvoir et, une fois le sang dépensé, il prend effet à la fin du tour. Votre tête et vos membres semblent s'évanouir dans les ombres alors que des bandes d'obscurité strient votre corps et que poussent de votre torse deux *Bras des Abysses* considérés comme une extension de vous-même et utilisant vos Traits. Avec ce pouvoir chaque bras des abysses effectue une attaque à la fin de chaque tour en addition de toutes vos autres attaques (la *Célérité* ne s'applique pas sur ces tentacules, mais la *Puissance*, oui). Vous pouvez reprendre votre forme normale en un tour et à tout moment.

Niv. 5 (Avancé) : Forme ténébreuse

Vous devenez les ténèbres eux-mêmes en prenant la forme d'une silhouette humanoïde ténébreuse, à la consistance semi-liquide et d'un noir absolu. Vous pouvez alors vous glisser dans des fissures ou des petits trous et pouvez voir au travers de n'importe quelles ténèbres naturelles. Vous devez pour cela dépenser un point de Sang et passer un tour complet à vous concentrer intensément. Vous pouvez reprendre votre forme normale en un tour.

Sous la *Forme Ténébreuse*, vous ne pouvez être blessé que par les attaques magiques, par le feu ou par les rayons du soleil et ces deux dernières sont excessivement douloureuses pour vous à tel point que vous souffrez d'un Trait de pénalité sur tous vos Tests de *Courage*. Vous n'êtes pas affecté par la gravité et vous pouvez vous glisser comme une goutte de liquide en mouvement le long de n'importe quelle surface. Vous pouvez utiliser vos Disciplines Mentales avec toutefois les limitations dues à votre forme (pas de *Domination* car vous n'avez pas d'yeux mais *Dissimulation*, oui). Sous cette *Forme ténébreuse*, vos points de sang sont semblables à de l'encre noire et ne sont pas affectés par les pouvoirs de *Thaumaturgie* affectant le sang.

Présence

Contrairement à la Domination, qui affecte directement l'esprit, la Présence affecte plus subtilement les émotions. De ce fait les victimes de la Présence sont moins prévisibles que les victimes de la Domination. Enfin la Présence demande simplement que le visage de l'utilisateur soit visible (et certains pouvoirs de Présence ne demandent même pas ce degré d'exposition). Les pouvoirs de Présence ne peuvent aller contre la Nature de la victime (cf. p. 28).

Niv. 1 (Basique) : Révérence

Vous laissez briller votre charisme et les gens se retournent sur votre passage. Ainsi, lorsque vous faite un challenge Social qui n'implique pas de pouvoirs surnaturels (sauf *Présence*), vous pouvez dépenser un point de sang (une fois par challenge) pour invoquer la *Révérence* et obtenir un re-test automatique si la cible vous voit

Niv. 2 (Basique) : Regard d'Effroi

En crachant comme un chat, en dévoilant vos crocs et en laissant apparaître vos traits vampiriques, vous pouvez lancer un challenge Social à votre ennemi pour le terroriser. Si vous gagnez, votre ennemi fuit votre présence et tente de vous éviter pour le reste de la scène (ou 1 heure). Acculée, la victime pourra toujours se défendre normalement, mais fera de son mieux pour fuir. Le sujet perd les égalités sur tous ses challenges s'il veut vous attaquer ou agir contre vous. L'utilisation de ce pouvoir devant des mortels est un bris de Mascarade.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Transe

Vous devez réussir un challenge Social contre votre cible pour exercer la *Transe*. Celle-ci sera alors favorablement disposée envers vous et ne vous insultera, ni ne vous attaquera pour le reste de la scène ou une heure. Un sujet préalablement neutre voudra vous aider et agira comme s'il était votre ami ; même une cible auparavant hostile sera rendue neutre. Si vous engagez une action hostile contre le sujet, la *Transe* est bien sûr immédiatement brisée, et ne peut plus être utilisée contre le sujet dans la même scène.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Convocation

Il suffit que ayez passé quelques minutes à discuter avec une personne ou qu'elle ait déjà été la cible de vos pouvoirs de *Présence* pour pouvoir la *Convoquer*. Le conteur fait le challenge Social à votre place. Convoqué avec succès, le sujet tentera de vous rejoindre par tous les moyens, inconscient de la nature surnaturelle de son désir et évitant les situations qui l'empêcheraient de remplir la compulsion (pièces fermées ou alliés trop protecteurs). La *Convocation* dure jusqu'à ce que la victime arrive à vous ou se dissipe à l'aube. Vous ne connaissez pas le résultat du challenge. Vous ne pouvez pas retenter de le *Convoquer* avant que ne se soit écoulé une scène ou 1 heure.

Si un autre individu utilise la *Convocation* sur la même cible, celle-ci se dirige vers le personnage ayant la plus puissante Génération et si ils ont la même Génération, la victime va vers le premier à avoir exercé le pouvoir et si les deux convocations ont lieu simultanément le conteur devra gérer un challenge Social. Vous ne pouvez pas faire traverser de zones dangereuses à la victime de cette Discipline. Un individu convoqué prendra alors des précautions pour diminuer les risques, mais la convocation sera rompue s'il n'y a que des moyens dangereux de rejoindre l'utilisateur de la Discipline.



Niv. 5 (Avancé) : Majesté

En dépensant un point de Volonté, vous exercerez votre *Majesté* pendant une scène ou une heure : toutes les personnes présentes prennent conscience de votre supériorité morale et sociale et se tiennent silencieuses en attendant que vous daigniez leur donner la parole. Vous pouvez représenter ce pouvoir en écartant vos bras ou avec un bandeau blanc. Tant que votre *Majesté* est active, toute personne capable de vous voir ne pourra vous insulter ou initier de challenges autres que statiques contre vous. Un sujet peut défier votre *Majesté* en réussissant un challenge Social contre vous, mais il doit dépenser un point de Volonté pour faire l'essai et en cas d'échec, il ne pourra plus défier votre *Majesté* pendant la scène. Lorsque deux vampires avec *Majesté* s'opposent, on compare les traits Sociaux, puis la Génération si besoin et en dernier recours l'âge vampirique pour déterminer qui en impose le plus.

Si vous attaquez quelqu'un ou accomplissez une action offensive, l'aura de *Majesté* disparaît immédiatement et les spectateurs surpris seront outragés. Vous pouvez toutefois toujours continuer à initier des challenges statiques et à utiliser vos autres pouvoirs de *Présence* (à l'exception de *Regard d'Effroi*). Vous pouvez ainsi mettre en *Transe* un individu mais une attaque délibérée détruira votre *Majesté*.

Puissance

Tous les Vampires ont la possibilité d'exercer une force surnaturelle si on la compare à celle des humains et l'utilisation de la discipline Puissance permet de dépasser de loin ce degré de force (l'utilisation de la Puissance au delà des niveaux basiques peut être considérée comme un Bris de Mascarade). La Puissance ne modifie pas les portées de combat (à moins que cela ne soit indiqué dans la description du pouvoir utilisé). Les dommages supplémentaires accordés par Puissance sont toujours des dommages normaux. Enfin, les armes n'ont pas la même résistance lorsqu'elles sont utilisées avec Puissance et si elles sont utilisées avec un niveau inappropriés, elles deviendront inutilisables dès le premier coup porté... (les bonus aux dommages de l'arme seront tout de même comptés sur ce premier coup .

Niv. 1 (Basique) : Prouesse

Vous pouvez utiliser 1 point de sang pour gagner 3 traits Physiques supplémentaires (pour 10 minutes seulement). Ce pouvoir ne peut pas être utilisé une seconde fois dans les 10 minutes, mais il est toujours possible de dépenser du sang pour augmenter son Physique (au coût normal de 1 point de sang pour 1 trait Physique et sans dépasser votre maximum de traits Physiques fixé par votre *Génération*). Utiliser cette Discipline ne compte pas comme une action, mais entre dans la dépense de sang par tour (fixée par la Génération). A ce niveau, vous pouvez soulever jusqu'à 150 kilos, défoncer une porte en bois, tordre des lames. Attention !, les pieux, les armes fines, rapprochées et improvisées légères se brisent à la première utilisation de ce niveau de Puissance.

Niv. 2 (Basique) : Force

Avec *Force* vos attaques infligent un dommage normal supplémentaire. Toutefois avec une telle force, de nombreux objets vont se briser dès la première utilisation. Vous pouvez soulever jusqu'à 300 kilos, briser des lames à mains nues. Attention !, les pieux, les armes fines, rapprochées et improvisées légères se brisent à la première utilisation de ce niveau de Puissance.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Vigueur

L'utilisation de ce pouvoir vous permet d'utiliser une figure supplémentaire dans les challenges où la force entre en jeu : la *Bombe*. Elle se représente le poing fermé avec le pouce en l'air. La *Bombe* bat la *Pierre* et le *Papier*, fait égalité contre la *Bombe* et se fait battre par les *Ciseaux*. En outre, vous pouvez désormais porter une armure sans subir la moindre pénalité en trait. Vous pouvez soulever jusqu'à 500 kilos, défoncer un mur en ciment, tordre des lampadaires, renverser une voiture. Attention !, les armes à une main se brisent à la première utilisation de ce niveau de *Puissance*.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Intensité

Avec *Intensité*, vos attaques infligent désormais deux dommages normaux supplémentaires. Enfin, les mortels que vous frappez avec une telle puissance succombent au premier coup porté. Vous pouvez soulever jusqu'à 750 kilos, défoncer une porte en métal/blindée, déraciner un jeune arbre, broyer des pierres dans vos mains. Attention *Intensité* n'est pas cumulable avec *Force*. Attention !, les armes à deux mains et improvisées lourdes se brisent à la première utilisation de ce niveau de *Puissance*.

Niv. 5 (Avancé) : Puissance

Votre force est devenue réellement monumentale, écrasant tout ce qui s'oppose à vous. Vous gagnez ainsi toutes les égalités dans des challenges Physiques sans tenir compte du nombre de traits Physiques. Les cas où vous devriez normalement perdre les égalités (comme quand vous êtes blessé ou attaqué par surprise), vous obligeront à un challenge Physique classique. Enfin, en dépensant un point de Volonté permanent avant d'initier un challenge de combat au corps à corps ou de lancer, vous pourrez doubler les dommages que vous infligerez sur la prochaine



attaque du combat (encore faut-il réussir cette attaque). Vous pouvez soulever jusqu'à une tonne, défoncer une muraille de pierre, projeter une voiture, renverser un autobus ou pulvériser du métal à mains nues.

Quietus

Cette discipline des Assamite a subi de récentes modifications depuis que la rumeur du bris de la Malédiction du sang a fait son apparition et les Semblables familiers avec ce clan murmurent que de tels pouvoirs n'ont pas été vus depuis des siècles. Le sang transformé par Quiétus ne peut être ramassé et utilisé plus tard pour créer un lien de sang ou servir dans des pratiques thaumaturgiques. On ne peut pas appliquer sur une arme un nombre de traits de toxine supérieur au nombre de blessures qu'inflige l'arme et un seul pouvoir fonctionne à la fois. La toxine, placée sur une arme, reste efficace une nuit.

Niv. 1 (Basique) : Silence de mort

Le mystique *Silence de mort* vous permet créer une zone de silence de 3 pas de rayon autour de vous, bloquant tous les cris, tous les bruits d'armes à feu, les explosions émanant de cette zone. En revanche, les sons venant de l'extérieur de la zone entrent et peuvent être entendus. L'activation de ce pouvoir coûte un point de sang et les effets durent le temps d'une scène ou une heure à moins que vous ne décidiez d'y mettre fin.

Niv. 2 (Basique) : Venin du scorpion

Chaque point de sang que vous dépensez pour ce pouvoir est converti en un dangereux poison semblable à du sang purulent que vous pouvez enduire sur votre main, vos lèvres ou sur une arme ou même le cracher jusqu'à 3 pas (toutes ces attaques utilisent un point de sang). Tout vampire entrant en contact avec cette Vitae empoisonnée perd un trait Physique et ne le récupère que le lendemain (le maximum de traits Physique fixé par la Génération diminue lui aussi de 1). Un mortel qui perd de cette façon tout ses traits Physiques décède le lendemain.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Appel de Dagon

Par le toucher, vous pouvez discrètement infecter une victime avec une toute petite quantité de votre propre Vitae. Ceci fait, à tout moment durant la scène ou dans l'heure qui suit, et sans avoir besoin de voir la victime, vous pouvez lancer l'*Appel de Dagon*. Chaque point de Volonté que vous dépensez à ce moment précis force la victime à effectuer un challenge Physique statique (difficulté égale à vos traits Physiques permanents). Chaque échec de la victime lui occasionne un niveau de blessure normale (qui ne peut pas être encaissé) alors que ses chairs et ses organes se déchirent. Vous devez toucher une nouvelle fois la victime pour réutiliser ce pouvoir.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Caresse de Baal

Les toxines présentes dans votre Vitae sont suffisamment puissantes pour dissoudre n'importe quelle chair vivante ou morte. Après avoir passé un tour à transformer votre sang en poison, vous pouvez le placer sur un objet. Chaque attaque utilise un point de sang et une arme empoisonnée inflige un dommage aggravé à la place d'un de ces dommages normaux à condition que l'arme pénètre les chairs (répandre la toxine sur la peau ne sert à rien).

Niv. 5 (Avancé) : Goût de la mort

Votre sang, une fois converti en poison, est si toxique que vous pouvez simplement le cracher sur un adversaire et voir fondre ses chairs sous ses vêtements, mais il n'est d'aucun effet sur des matières inorganiques (métal, pierre, etc...). Vous pouvez cracher un seul point de sang par action sur une cible. Vous devez réussir un challenge Physique avec le talent *Sport* et la cible subit deux blessures aggravées. Le sang est inerte à la fin du tour.

Serpentis

Les étranges possibilités de la discipline Serpentis sont vraiment dérangeantes. Malgré la froideur et l'aspect ophidien de cette discipline beaucoup de ses manifestations sont étrangement élégantes. Les Disciples de Set attribuent cet aspect à leur capacité à manipuler les émotions de leurs victimes, déterrants leurs secrets enfouis et amenant leurs vices cachés à la surface.

Niv. 1 (Basique) : Yeux du serpent

Quand vous croisez le regard de votre victime, vos yeux deviennent dorés avec de grands iris noirs et, si vous réussissez un challenge Social, celle-ci reste paralysée aussi longtemps que vous soutenez son regard (cela ne vous empêche pas de parler ou de faire des actions simples). Mais si la cible est attaquée ou blessée, le charme hypnotique est brisé. La victime est alors considérée comme surprise et perd les égalités sur son premier Challenge.

Niv. 2 (Basique) : Langue de vipère

En dépensant un point de sang, votre langue peut devenir fourchue et aiguisée comme un rasoir. Elle inflige une blessure aggravée et peut frapper jusqu'à 50 centimètres. Après un challenge Physique réussi, vous pouvez choisir d'infliger soit une blessure aggravée ou de boire un point de sang (auquel cas, si vous buvez du sang vampirique, vous devrez ensuite réussir un test de *maîtrise de soi* difficulté 3 pour ne pas rentrer en Frénésie). Cette succion provoque même le Baiser, paralysant les victimes mortelles de terreur et d'extase.



Niv. 3 (Intermédiaire) : Peau de l'aspic

Il vous suffit de dépenser un point de sang et un point de Volonté pour qu'à la fin du tour, une peau écailleuse vous recouvre, capable d'annuler un dommage normal sur chaque blessures que vous subissez. Enfin, votre corps cartilagineux peut passer par n'importe quelle ouverture qui peut accueillir votre tête. A cause de votre hideuse forme ophidienne, vous avez 2 traits en moins dans tous vos challenges Sociaux et vous êtes un bris de Mascarade ambulante. Les effets durent jusqu'au lever du soleil à moins que ne décidiez d'interrompre le pouvoir.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Forme du cobra

Vous pouvez prendre l'apparence cauchemardesque cobra noir et or d'un peu plus de 3 m (vos vêtements et effets personnels de petite taille se transforment avec vous). Vous devez pour cela dépenser 3 points de sang et, une fois le sang dépensé, la transformation est effective à la fin du tour. Vous avez une morsure venimeuse pour les mortels qui leur inflige deux blessures normales par tour pendant les 3 tours qui suivent la morsure. De plus, les ténèbres classiques ne vous infligent aucune pénalité et vous pouvez vous glisser dans des passages étroits. Sous cette forme, vous pouvez utiliser toute vos Disciplines que ne demandent pas de mains ou la parole. La transformation dure jusqu'au lever du soleil, mais vous pouvez décider de reprendre votre forme normale en un tour à tout moment. Sous cette forme, vous bénéficiez des trois premiers niveau de *Serpentis* sans avoir à les payer.

Niv. 5 (Avancé) : Cœur de ténèbres

Une nuit de nouvelle lune, vous pouvez arracher votre propre cœur (ou celui d'un autre vampire immobilisé) et ceci par le biais de plusieurs heures de chirurgie (aucun test n'est requis mais il faut quand même posséder la *Connaissance Médecine (Chirurgie)*). Le cœur atrophié arraché par ce pouvoir reste intact et son propriétaire devient alors immunisée contre les pieux (le cœur pourra être remis ultérieurement). Si le cœur séparé est empalé, son propriétaire d'origine est immédiatement paralysé et si il est exposé au feu ou au soleil, il est immédiatement détruit (et son possesseur rencontre la Mort Finale en un tour). Ne ressentant plus d'émotion, vous avez un trait de bonus pour résister à la Frénésie, mais vous perdez 3 traits Sociaux, vous ne pouvez plus utiliser *Empathie* et devenez incapable de réaliser une création artistique.

Thaumaturgie

La Discipline *Thaumaturgie* est la capacité de transformer la force de la Vitae en une énergie mystique. La Discipline est composée de nombreuses Voies chacune représentant un domaine particulier d'étude de la magie. La *Thaumaturgie* est le domaine de prédilection du Clan Tremere qui ne l'enseigne pas en dehors du clan.

Un Tremere étudiant la *Thaumaturgie* commence à étudier la *Voie du Sang*. Lorsqu'il a atteint le niveau 3 (Intermédiaire), le Tremere peut alors étendre ses études aux autres Voies présentes dans sa Fondation, mais il peut aussi tenter de se déplacer dans d'autres Fondations (Les Voies présentes dans chaque Fondation sont obligatoirement définies par l'ACN Tremere). **Toute utilisation de la *Thaumaturgie* prend un tour complet et nécessite la dépense d'un point de sang.**

Un très petit nombre de vampire en dehors du clan Tremere étudient la *Thaumaturgie*. Certains prétendent que les sorciers Assamites qui pratiquent une forme de *Thaumaturgie* appelé « *Sorcellerie Assamite* » l'auraient développée au travers de l'étude de la malédiction lancée par le Clan Tremere. Mais d'autres pensent que son origine est bien plus ancienne. Une chose est sur, la *Sorcellerie Assamite* est moins perfectionnée que la *Thaumaturgie* Tremere. Ainsi, **toute utilisation de la *Sorcellerie Assamite* prend un tour complet et nécessite la dépense de deux points de sang.** Les Voies disponibles aux sorciers Assamites sont indiquées en *Italique* avec leur nom usuel au sein du clan Assamite et la *Voie de la Source de Vie* est leur voie primaire. Il arrive que les sorciers Assamite enseignent aux guerriers Assamites la *Voie des Mains du mage* et aux vizirs la *Voie du Don du Djinn*. Mais, la *Voie de la Source de Vie* n'est qu'exceptionnellement enseignée en dehors des sorciers Assamite.

Voie du Sang (*Voie de la source de vie*)

C'est la première Voie qu'apprend un Tremere. Elle permet de manipuler le Sang et d'en découvrir toutes les propriétés. La Voie du sang doit toujours être la Voie primaire chez les Tremere. De plus, il n'est pas possible de développer une Voie secondaire tant que l'on ne maîtrise pas un niveau intermédiaire de la Voie du Sang.

Niv. 1 (Basique) : Goût du sang

En goûtant une toute petite quantité de sang (sans création de lien de sang mais avec les risques de maladie que cela comporte), le Thaumaturge est capable de déterminer une des informations suivantes : nombre de points de sang que possède à cet instant la victime et la date de son dernier repas.

En cas de sang vampirique, le Thaumaturge doit réussir un test de Maîtrise de Soi (diff. 3) pour ne pas rentrer en Frénésie. Il pourra alors connaître une des informations suivantes : Génération du vampire, son clan (en fonction du cercle d'initiation du Tremere) ou si il a commis une diablerie (sans limite dans le temps).



Niv. 2 (Basique) : Rage du sang

Le Thaumaturge, en touchant légèrement une victime, peut dans le même tour, la forcer à utiliser un point de sang comme le Thaumaturge le désire (augmenter le Physique, soigner une blessure, suer du sang par les pores, mais pas sortir quelqu'un de torpeur...), et même si la victime dépasse son maximum de point de sang par tour.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Puissance du sang

Une fois par nuit, le Thaumaturge peut mystiquement concentrer son sang dans son corps et abaisser artificiellement sa Génération pour bénéficier de tous les avantages de la nouvelle Génération.

Chaque point de Volonté dépensé par le Thaumaturge lui permet de baisser d'une Génération pendant une heure (maximum 3 Génération gagnées pour une durée de 3 heures). Avec ce pouvoir, on peut pas descendre au delà de la 4^{ème} Génération. Lorsque le pouvoir prend fin, toute la Vitae éventuellement excédentaire sue alors sans dommage du corps du Thaumaturge. S'il est victime d'une Diablerie durant cette période ou s'il pratique l'Étreinte, c'est sa Génération réelle et non l'artificielle qui est utilisée.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Vol du sang

En vous concentrant, vous pouvez aspirer le sang d'un adversaire visible et situé à moins de 15 pas. Le sang jaillit alors des pores de la victime et prend la forme d'un flot de sang traversant les airs pour être mystiquement absorbé par vos chairs. Si vous essayer de voler une source de sang visible et stationnaire (une bouteille ou une fiole sur une table) le vol est automatique.

Vous devez réussir un challenge Mental contre les traits Physiques de la victime pour lui dérober un nombre de points de sang égal à votre score en Mental divisé par 3 (arrondi à l'inférieur) ou jusqu'à la limite de l'actuelle réserve de sang de la victime. Vous subissez les mêmes effets que si vous l'aviez bu (Test de Maîtrise de Soi en cas de sang vampirique) et vous ne pouvez pas le réutiliser dans des pratiques Thaumaturgiques ultérieures.

S'il vous volez plus de sang que votre corps ne peut en accueillir, la Vitae excédentaire suera alors par les pores de votre peau de façon inoffensive. Utiliser ce pouvoir au milieu d'humains est un bris de Mascarade majeur.

Niv. 5 (Avancé) : Chaudron de sang

Avant d'utiliser le *Chaudron de sang*, vous devez d'abord saisir votre victime (ceci peut nécessiter un challenge Physique). Il vous suffit de dépenser un point de Volonté pour activer la Discipline. Vous portez alors à ébullition un nombre de points de sang dans le corps de la victime égal à votre score en Mental divisé par 3 (arrondis à l'inférieur). Chaque point de sang ainsi détruit inflige une blessure aggravée à la cible. Cette Discipline est très visuelle : le sang détruit bouillonne à la surface de la peau de la victime et des volutes rouges s'en échappent. Les simples mortels sont systématiquement tués par une telle attaque.

Piège de Flammes (*Voie des Mains du mage*)

Cette Voie permet au Thaumaturge de créer et de manipuler du feu. Les flammes ainsi créées ne sont pas naturelles et ne brûleront rien tant qu'elles n'auront pas été libérées par le Thaumaturge. L'utilisation de ces pouvoirs entraîne des tests de Courage de la part des victimes en fonction de la taille du feu et si la victime subie des brûlures.

Niv. 1 (Basique) : Main de flammes

Le Thaumaturge peut enflammer sa ou ses main(s) en un tour. Les flammes créées ne lui infligent aucun dommage ou inconvénients (elles ne brûlent pas ses vêtements) mais une fois libérées (et donc hors de contrôle) pourront le blesser. Cette *Main de flammes* crée de la lumière et inflige une blessure aggravée. Les flammes restent tant que le Thaumaturge le désire et d'autres pouvoirs comme *Célérité* ou *Puissance* peuvent être utilisés.

Niv. 2 (Basique) : Dard de flammes

En visant de la main une cible située à moins de 15 pas, le Thaumaturge peut lui lancer un *Dard de flammes*. Pour toucher la cible, le Thaumaturge doit réussir un challenge Mental (contre le Physique de la cible) et lui inflige 1 blessure aggravée dû au feu. Seuls des objets très inflammables peuvent prendre feu (pas des habits). Une utilisation triviale de ce pouvoir permet d'allumer un cigare, une bougie à distance ou de détruire un papier.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Mur de flammes

Après avoir indiqué du doigt un emplacement situé à moins de 15 pas et dépensé un point de Volonté, le Thaumaturge fait apparaître, un *Mur de flammes* occupant un espace de 2 pas de large pour autant de haut (le Thaumaturge n'est pas immunisé aux effets du mur et ne peut en avoir qu'un seul d'actif). Si le Thaumaturge l'évoque à l'emplacement d'un individu, la réussite d'un challenge Mental contre le Physique de son adversaire sera nécessaire pour lui infliger une blessure aggravée. Le mur inflige automatiquement une blessure aggravée à ceux qui le traversent (1 par tour de présence pour ceux qui voudrait s'attarder...). Le mur disparaît quand le Thaumaturge le décide (une action), si il est à plus de 15 pas du mur, si il tombe en Torpeur ou si il meurt.



Niv. 4 (Intermédiaire) : Colonne de flammes

En regardant une cible à moins de 15 pas et en dépensant 1 point de Volonté, le Thaumaturge peut invoquer une *Colonne de flammes* sur elle. S'il réussit un challenge Mental (contre le Physique de la cible), celle-ci s'embrase soudainement et subit 2 blessures aggravées. Il faut un tour complet à la victime pour étouffer les flammes. La victime subit 1 blessure aggravée supplémentaire à la fin de chaque tour si elle est toujours en feu (même si elle a reçu plusieurs *Colonnes de flammes* successives). Une victime en feu, peut infliger 1 blessure aggravée et enflammer des objets même légèrement inflammables (en particulier lorsque elle est en Rötcheck).

Niv. 5 (Avancé) : Tempête de flammes

Le Thaumaturge peut invoquer une *Tempête de flammes* de 6 pas de diamètre sur une zone visible à moins de 15 pas de lui après avoir dépensé 1 point de Volonté. Chaque individu pris dans la *Tempête* au moment de sa création doit réussir un challenge Physique contre les traits Mentaux du Thaumaturge ou subir une blessure aggravée (le conteur pourra refuser le challenge à ceux qui n'auraient aucun moyen d'esquiver assez vite la tempête). Tout individu qui reste dans l'aire d'effet ou y entre subi une blessure aggravée à la fin de chaque tour passé dans la tempête. Tous les matériaux inflammables dans la zone d'effet prennent feu immédiatement (des vampires ou des personnes fuyant la zone ne continuent pas forcément à brûler).

La *Tempête de flammes* disparaît si le Thaumaturge le décide (une action), s'il se met à plus de 15 pas, s'il sombre dans l'inconscience ou en Torpeur, ou plus simplement s'il meurt (toutefois cela ne met pas forcément fin au probable incendie déclenché par ce pouvoir...).

Voie de la Télékinésie

Cette Voie permet au Thaumaturge de déplacer des objets ou des personnes par le seul pouvoir de sa volonté. Il faut un contact visuel direct permanent et une concentration élevée (si l'un des deux vient à manquer la Discipline s'arrête).

Niv. 1 (Basique) : Choc

Le Thaumaturge peut concentrer sa volonté et déclencher devant la cible une onde de *choc* qui renversera une personne ou un objet de moins de 45 kg ou le déplacera de 1,50 m dans la direction choisie (réussite automatique sur un objet). En réussissant un challenge Mental contre le physique d'une cible, le Thaumaturge peut la renverser (elle perd alors sa prochaine action) ou lui faire lâcher un objet.

Niv. 2 (Basique) : Manipulation

Le Thaumaturge, aussi longtemps qu'il reste concentré, peut désormais manipuler un objet à distance et l'utiliser de la même façon que s'il l'avait dans une main (il perd toutefois automatiquement les égalités pour chaque challenge qu'il entreprend avec l'objet, car il n'a aucun sens tactile avec l'objet). Si des objets sont déplacés, leur vitesse est égale à celle d'un homme qui marche.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Lévitiation

Lorsque le Thaumaturge invoque ce pouvoir sur une personne ou un objet visible de moins de 90 kilos, il peut le faire déplacer à la vitesse d'un homme qui marche en réussissant tous les deux tours un challenge Mental contre le Physique (réussite automatique sur un objet). Une utilisation spectaculaire de la *lévitiation* permet de se déplacer au-dessus du sol silencieusement et dans toutes les directions ou même de s'élever dans les airs. La *lévitiation* dure aussi longtemps que le Thaumaturge reste concentré et exclue donc tout autre activité.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Répulsion

D'un simple geste, le Thaumaturge peut déclencher une onde de choc devant lui qui projettera jusqu'à 6 mètres en arrière objet ou personne choisis par le thaumaturge et se trouvant dans son champ de vision (sans infliger de blessure). Le Thaumaturge doit réussir un challenge opposant son Mental au Physique de chacune de ses victimes. Il peut aussi utiliser la *répulsion* pour projeter un objet sur quelqu'un et infliger deux blessures normales.

Niv. 5 (Avancé) : Contrôle

En mimant les mouvements, le Thaumaturge peut désormais se saisir d'une cible de moins de 900 kg par sa seule volonté, et la déplacer à l'envi. Il peut manipuler à distance un objet aussi précisément que s'il l'avait entre ses deux mains et l'utiliser pour frapper comme avec *répulsion* (provoquant deux blessures normales) ou se battre à distance en manipulant une arme aussi longtemps qu'il reste concentré ou garde le contact visuel avec l'objet ou la victime (dans ce cas et comme pour *Manipulation*, il perd les égalités).

Pour immobiliser ou déplacer un adversaire, il doit réussir un challenge Mental contre le Physique de sa victime. Il peut alors le précipiter sur un mur ou une surface dure et lui causer deux blessures normales. Tous les deux tours, la victime peut tenter de résister au contrôle. Le *Contrôle* n'affecte que les mouvements de la victime. Celle-ci peut tout à fait crier ou appeler à l'aide ou même utiliser ses disciplines.



Voie de la Conjuración (*Voie du Don du Djinn*)

Les objets créés avec la Voie de la Conjuración ne possèdent aucun signe particulier et sont étrangement sans défaut. Le Thaumaturge ne peut pas conjurer un objet supérieur à son poids et à sa taille et cela peut impliquer plusieurs tours pour terminer la conjuration si le nombre de point de sang utilisés est supérieur à la dépense de sang par tour fixée par la Génération. L'objet apparaît entre les mains du Thaumaturge et ce dernier doit être relativement familier avec l'objet qu'il désire conjurer et cela nécessite certaines compétences. Pour conjurer un Uzi il faudrait posséder quelques niveaux en Arme à feu et en Artisanat : armurerie ou bien encore Science : Biochimie pour conjurer des produits pharmaceutiques. Pour les pratiquant de la Sorcellerie Assamite, il faut dépenser à chaque fois un point de sang en plus que le coût en sang indiqué.

Niv. 1 (Basique) : Forme simple

Lorsque le Sorcier invoque une *Forme Simple* il doit dépenser 1 point de sang. La *Forme simple* doit être inanimée et composée d'une seule et unique matière (un manche en fer, une roue crantée, un gourdin en bois ou un morceau de charbon). Il ne peut pas invoquer de créature vivante ou morte. Une fois l'objet conjuré, il doit dépenser un point de sang au début de chaque tour pour le maintenir dans la réalité sinon l'objet disparaît aussitôt.

Niv. 2 (Basique) : Forme permanente

Les *Formes simples* conjurées peuvent être investies de la Vitae du Thaumaturge afin de les rendre réelles et permanentes. Il doit pour cela investir 3 points de sang dans la conjuration au lieu de l'unique point de sang pour *Forme simple*. L'objet est alors considéré comme réel et ne peut être bannis qu'avec *Forme au néant*.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Forme complexe

Des *formes complexes*, composées de plusieurs matériaux, avec éventuellement des parties mobiles, peuvent être invoquées, mais le Thaumaturge doit être familiarisé avec l'objet et son processus de fabrication. Il doit dépenser 5 points de sang dans la conjuration et peut invoquer par exemple un couteau, une arme à feu, des vêtements ou tout autre objet utile. Ces objets sont permanents et ne peuvent être bannis qu'avec *Forme au néant*.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Forme au néant

Le Thaumaturge peut renvoyer dans le néant en un tour des objets conjurés (seulement ceux-là) qu'il peut voir ou toucher. Un simple geste, la dépense d'un point de sang et la réussite d'un challenge Mental statique contre le Thaumaturge créateur de l'objet suffisent. Bannir ses propres créations ne nécessite aucun challenge.

Niv. 5 (Avancé) : Forme de vie

Le Thaumaturge ne peut pas créer la vie, mais est capable de conjurer une créature naturelle (humain ou espèce animale existant dans la nature) sans volonté, possédant un semblant de vie et ne dépassant pas sa taille. Une telle créature obéit aveuglément aux ordres de son créateur, mais sans aucun esprit d'initiative.

Créer une *Forme de vie* nécessite au moins 10 points de sang investis dans le processus de conjuration de la créature. Cette créature disparaît au bout de 10 jours en devenant de plus en plus intangible. Si la créature est détruite ou si une partie de son corps est détaché, celle-ci disparaît dans le néant.

Technomagie

Il s'agit d'une Voie thaumaturgique des plus controversées. La Technomagie se concentre sur la manipulation et le contrôle à distance des appareils électriques. Récemment apparue aux USA montre les possibilités qu'offre la Thaumaturgie dans un monde moderne, mais elle a encore du mal à se développer en Europe à cause de l'hostilité des régents traditionalistes.

Niv. 1 (Basique) : Analyse

Le Thaumaturge peut projeter sa conscience dans un appareil, un mécanisme ou un programme informatique installé sur un ordinateur pour comprendre temporairement ses principales fonctions et comment les utiliser (mais ne prend pas connaissance des données contenues dans l'appareil). Le Thaumaturge doit toucher l'objet et se concentrer dessus pendant trois tours puis dépenser un point de Volonté. Pendant un nombre de minutes égal à ses Traits Mentaux divisés par 2 (arrondi à l'inférieur), le Thaumaturge acquière alors une connaissance complète du fonctionnement et de l'utilité de l'appareil, du mécanisme ou du programme.

Niv. 2 (Basique) : Court-circuit

Le Thaumaturge peut endommager ou détruire un appareil électrique ou des données électroniques sauvegardés en provoquant au touché ou à distance une surcharge électrique. Il doit pour cela réussir un challenge Mental statique dont la difficulté varie en fonction de l'appareil (électroménager/informatique : 3 ; voiture 6 ; avions 9). Un objet protégé contre les surtensions aura 3 traits de plus en défense. Si le Thaumaturge veut définitivement détruire l'appareil, il doit réussir en plus un Test Complexe. Pour utiliser ce pouvoir à distance, le Thaumaturge doit dépenser un point de Volonté (porté en pas égale à son score permanent en Volonté).



Niv. 3 (Intermédiaire) : Cryptage

Le Thaumaturge peut crypter des données contenues dans un appareil ou dans un objet (disque dur, vidéo, audio, etc...). Après avoir touché l'objet, le Thaumaturge doit dépenser un point de Volonté. Toute personne qui voudrait utiliser les données cryptées par ce pouvoir devra avoir les compétences appropriés et réussir un challenge Mental statique (difficulté égale aux traits Mentaux du Thaumaturge + 2 par niveau en *Informatique* qu'il possède). Le Thaumaturge peut annuler son cryptage à tout moment en touchant à nouveau l'objet. Pour annuler celui d'un autre Thaumaturge, il doit aussi toucher l'objet mais dépenser en plus un point de Volonté.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Télécommande

A ce niveau, un Thaumaturge expérimenté peut directement contrôler avec son esprit un appareil électrique (et un seul) situé dans son champ de vision. Il doit d'abord dépenser un point de Volonté, puis se concentrer sur la cible pendant un tour. Ceci-fait, il peut librement utiliser l'appareil pendant 4 tours sans avoir besoin de le toucher (manipuler un ordinateur, désactiver des serrures électroniques...). Si l'appareil sous contrôle est détruit, le Thaumaturge subit immédiatement 3 dommages normaux et se retrouve désorienté jusqu'à la fin du tour.

Niv. 5 (Avancé) : Téléconnexion

Téléconnexion permet de projeter l'esprit du Thaumaturge dans un réseau câblé de télécommunications (téléphones fixes, fax, réseaux câblés d'ordinateurs ou de caméra, fibres optiques etc.). Il suffit de toucher l'appareil puis de dépenser un point de Volonté. La *Téléconnexion* durent 10 minutes plus 5 par point dépensé en *Informatique*. Pendant la durée de la *Téléconnexion*, le corps du Thaumaturge gît dans le coma et le Thaumaturge ne sait ce qui se passe autour de son corps. La portée de *Téléconnexion* est de 100 km, mais si le Thaumaturge dépense un point de Volonté supplémentaire, il peut aller n'importe où dans le monde.

Une fois immergé dans le réseau, le Thaumaturge peut utiliser n'importe quel pouvoir de cette Voie (sur tout appareil ou donnée reliés physiquement au réseau). Il existe d'étranges créatures qui peuplent ce réseau et qui n'apprécient que rarement de telles intrusions, aussi un Tremere expérimenté se gardera bien de les provoquer. Si son outil de connexion est coupé ou détruit, il réintègre immédiatement son corps et souffre de 5 niveaux de dommages normaux. Attention, ce pouvoir ne permet pas de s'introduire à distance dans des appareils communicant par onde radio (comme le WIFI, les téléphones portables ou les relais satellites).

Voie de la Foudre & Voie de l'Electricité

*Les Tremere médiévaux utilisaient la foudre en s'appuyant sur la capacité d'emmagasiner et de libérer l'énergie mais la Voie de la Foudre s'enfonça dans l'obscurité à la fin du Moyen-Age. La naissance de la science et la compréhensions des phénomènes électriques revitalisèrent cette Voie. A chaque utilisation, le Thaumaturge doit dépenser un point de Volonté et un point de sang ; un halo diffus ou des étincelles jaillissent alors de ses doigt. **Attention !** l'électricité créée ne peut pas se cumuler aux dommages d'une arme ni se transmettre autrement que par la main (sauf niv 5). Les armures métalliques n'offrent aucune protection contre cette voie. On ne peut pas avoir plusieurs pouvoirs de cette Voie actif en même temps.*

Niv. 1 (Basique) : Feu de St Elme / Etincelles électriques

Une fois ce pouvoir activé, le Thaumaturge peut, par un simple contact, produire une unique et discrète décharge d'électricité statique capable de détruire certains dispositifs électroniques fragiles (ordinateur non protégé, un circuit électrique dans une pièce, etc.).

Niv. 2 (Basique) : Illumination de l'éclair / Pile électrique

Le Thaumaturge peut chargées ses mains d'électricité statique. Dès qu'il touche un objet ou quelqu'un avec ses mains (ce qui peut impliquer un challenge Physique), l'électricité se libère et inflige 2 blessures normales (en plus de celles éventuellement occasionnées par une frappe) et la victime perd sa prochaine action à cause du choc.

Une utilisation plus triviale permet de produire de la lumière ou de l'énergie pendant 1 tour par point de Volonté restant et ainsi éclairer autour de lui, recharger une batterie, faire brièvement fonctionner un appareil électrique. Le Thaumaturge peut rendre inutilisable un appareil ou un système électrique protégé. Il doit toucher l'appareil puis réussir un challenge Mental statique dont la difficulté varie en fonction de l'appareil (électroménager - informatique : 3 ; voiture 6 ; des objets plus imposants comme des avions 9).

Niv. 3 (Intermédiaire) : Contenir la foudre / Générateur électrique

Le Thaumaturge peut suffisamment se charger d'électricité désormais pour occasionner à main nue une blessure normale supplémentaire qui fait perdre en plus à l'adversaire sa prochaine action (même si les dommages sont annulés par *Force d'âme*). Ce pouvoir dure autant de tours que de points de volonté restant au Thaumaturge.

Il peut aussi produire, pendant ce même nombre de tour, suffisamment d'énergie pour alimenter un gros appareil ou transmettre l'électricité d'une source électrique (comme une ligne électrique) par simple contact (toute personne entrant alors en contact avec lui subie une blessure normale et perd sa prochaine action).



Niv. 4 (Intermédiaire) : Appeler la colère de Zeus / Arc électrique

Le Thaumaturge peut générer des arcs électriques entre son corps et une cible à moins de 15 pas. Le Thaumaturge doit réussir un challenge Mental contre les traits Physiques de sa cible. Chaque éclair inflige 3 blessures normales et fait perdre la prochaine action à la cible. Le Thaumaturge ne peut lancer qu'un éclair par tour et ce pouvoir dure autant de tours que le nombre de points de Volonté lui restant.

Niv. 5 (Avancé) : Forme foudroyante / Sympathie électrique

Lorsque le Thaumaturge active ce pouvoir, il prend en un tour complet la forme d'une entité humanoïde éclatante d'énergie électrique qui semble enflammer l'air. En combat à mains nues, le Thaumaturge inflige deux blessures normales supplémentaires qui étourdissent la victime en lui font perdre sa prochaine action. Quiconque touche le thaumaturge à mains nue ou avec un objet métallique subit 1 blessure normale et perd sa prochaine action (même si les dommages sont annulés par *Force d'âme*).

En ce concentrant, il peut aussi générer un arc électrique par tour sur une cible située à moins de 15 pas infligeant 3 blessures normales et qui fait perdre la prochaine action de la cible. Les dispositifs électriques disjonctent spectaculairement et seuls les mieux protégés contre les surcharges peuvent être à l'abri. Ce pouvoir nécessite de dépenser un point de Volonté par tour pour être maintenue actif.

Voie de Neptune

Traditionnellement l'eau vive arrêtaient les vampires; grâce à cette Voie le Thaumaturge peut se servir de l'eau comme d'un outil ou comme d'une arme. La Voie de Neptune a toujours eu un très faible nombre d'adepte chez les Tremere.

Niv. 1 (Basique) : Mémoire de l'eau

Le thaumaturge, en regardant intensément une surface d'eau stagnante (ni un océan, ni une rivière et ni une bouteille), peut voir les événements qui ont perturbés la veille la surface de l'eau (du plus récent au plus ancien). En réussissant un Test Simple le Thaumaturge peut remonter d'un jour de plus dans le temps (jusqu'à ce qu'il perde un Test Simple). Il peut dépenser un point de Volonté après un Test Simple perdu pour obtenir un succès automatique.

Niv. 2 (Basique) : Prison d'eau

Le Thaumaturge peut commander à une quantité d'eau supérieur à 10 litres de s'animer et d'emprisonner une unique personne. Il doit alors y investir des points de Sang (chacun octroie 2 traits physiques à la prison auquel on ajoute le score en *Occultisme* du Thaumaturge). C'est alors seulement que la *prison d'eau* se forme autour de sa victime qui doit réussir un challenge Physique pour se libérer (l'eau tombe alors inanimée).

Si le Thaumaturge le désire, la prison d'eau peut broyer dès le tour suivant sa victime en réussissant contre elle des challenges Physiques et en infligeant à chaque succès une blessure normale. Il peut également choisir de noyer immédiatement un mortel. Le Thaumaturge doit rester conscient, toujours voir la source d'eau et la victime, sinon l'eau reprend sa forme inanimée. Il peut invoquer plusieurs prisons d'eau s'il le souhaite.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Sang en eau

Le Thaumaturge doit avoir réussi à toucher sa victime avant d'activer ce pouvoir, ce qui peut nécessiter un challenge Physique. Il peut transformer en eau autant de points de Sang que son Mental divisé par 3 (arrondi à l'inférieur). Pour un mortel, cela signifie la mort en quelques minutes. Un vampire n'est que simplement affaibli par la disparition de sa Vitae. L'eau s'évapore du corps au rythme de 1 point par heure (diminuant temporairement la capacité maximum de la réserve de sang du vampire) et le sang transmuté ne revient pas. Tous les liquides peuvent être transmuté en eau de la même façon, mais le thaumaturge doit toucher le liquide ou son récipient.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Mur d'eau

En touchant une surface d'eau stagnante et en dépensant 1 point de Sang, le Thaumaturge peut commander à l'eau de prendre la forme d'un mur droit impénétrable qu'il peut alors positionner n'importe où dans son champ de vision. La barrière d'eau mesure 3 mètres de haut sur autant de large et pour chaque point de Sang dépensé, la largeur ou la hauteur augmente de 3 m. Le mur reste en place jusqu'au lever du soleil et n'affecte que le monde réel. Le mur ne peut pas être escaladé mais peut être traversé en réussissant 3 challenges Physiques statiques contre le Mental du Thaumaturge.

Niv. 5 (Avancé) : Evaporation de l'eau

Le Thaumaturge peut faire évaporer l'eau contenu dans les tissus d'une cible visible en réussissant contre elle un challenge Mental contre ses traits Physiques. La victime subit alors 3 blessures normales. Si la victime est un vampire, celui-ci perd des Points de Sang au lieu de perdre des Niveaux de Santé (à moins qu'il n'ait plus aucun Point de Sang). Les mortels qui meurent de cette façon ressemblent à une momie desséchée.



Voie de la Maîtrise élémentaire

Avec la maîtrise élémentaire, le Thaumaturge repousse les limites du contrôle et de la communication avec les objets inanimés. Un Thaumaturge non initié pourrait croire que par le nom de cette Voie, celle-ci ne sert qu'à manipuler les quatre éléments (Eau, Terre, Feu et Air), en réalité il s'agit d'une Voie faisant appel aux esprits présents dans tout objet inanimé.

Niv. 1 (Basique) : Force des esprits élémentaires

En activant ce pouvoir, le Thaumaturge reçoit à la fin du tour 3 traits Physiques qui peuvent lui permettre de dépasser son seuil fixé par sa Génération. Ils persistent (après le tour d'invocation) autant de tours que le niveau possédé par le thaumaturge dans cette Voie. Ce pouvoir doit avoir expiré pour être réutilisé.

Niv. 2 (Basique) : Langage des éléments

Le Thaumaturge a la possibilité de converser avec l'esprit d'un objet inanimé et obtenir une idée générale de ce que l'objet a pu ressentir ou subir au cours d'un événement. Il doit pour cela réussir un challenge Mental (Difficulté 8) contre l'esprit qu'il souhaite questionner et celui-ci répondra sans mentir à une unique question. Des questions du type « Que faisais avec toi la personne qui t'a lâché il y a quelques instants ? » sont acceptables mais le Thaumaturge doit garder à l'esprit que certains concepts peuvent être totalement étranger à l'esprit. « Qu'ont-ils dit ? » est une question qui pourrait rendre particulièrement confus les propos de l'esprit d'une chaise.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Animation des éléments

Après avoir dépensé 1 point de Volonté, le Thaumaturge peut animer des objets pendant une heure et aussi longtemps qu'ils restent dans son champ de vision. Ils ne peuvent faire que des actions morphologiquement possibles (une chaise pourra courir et un pistolet pourra se tortiller ou tirer spontanément).

Le Thaumaturge peut contrôler simultanément autant d'objet qu'il a de traits Mentaux divisés par 3 (arrondi à l'inférieur) mais chaque objet doit être animé de façon séparé. Les objets ainsi animés ont autant de traits Physiques que le nombre de point permanent de Volonté du Thaumaturge et ce dernier ne peut donner que des ordres simples à haute et intelligible voix comme « attaque toutes les personnes qui entrent ! ».

Niv. 4 (Intermédiaire) : Forme des éléments

Le Thaumaturge peut prendre la forme d'un objet inanimé dont la masse ou la taille sont sensiblement la même que la sienne (une grande télévision ou un petit lit) et qui fonctionne parfaitement comme si il s'agissait d'un vrai. Il doit pour cela dépenser 3 points de Sang et, une fois le sang dépensé, la transformation est effective à la fin du tour. Si le Thaumaturge désire conserver ses sens et la possibilité d'utiliser les Disciplines qui ne demandent pas de forme physique, il doit dépenser 1 point de Volonté. Le Thaumaturge peut rester sous cette forme une nuit entière et reprendre sa forme normale à tout moment. Même sous cette forme, le Thaumaturge reste toujours aussi sensible au feu et à la lumière du soleil...

Niv. 5 (Avancé) : Invocation d'un esprit élémentaire

Avec ce pouvoir, le Thaumaturge peut invoquer un esprit d'un des quatre éléments ; une Salamandre (feu), une Sylphe (Air), un Gnome (Terre) et une Ondine (Eau) si il a à proximité l'élément correspondant. Une fois invoqué, le Thaumaturge doit faire un challenge Mental contre l'esprit. En cas de succès, l'esprit le considère comme son égal. En cas d'échec, l'esprit pourra le considérer comme un ennemi et l'attaquer ou bien l'ignorer et faire ce qui lui plaît, repartir sur son plan ou même rester. Les esprits sont des êtres très imprévisibles...

Ceci fait, le Thaumaturge doit réussir un challenge Social pour donner un ordre (et deux pour une tâche qui pourrait mettre en danger l'existence de l'esprit) sinon l'esprit demandera une compensation en retour. Un esprit accomplit toujours un ordre à sa façon et le Thaumaturge doit se souvenir que chaque esprit à sa propre personnalité, qu'il est intelligent et parfaitement conscient de ce qui se passe autour de lui et que en cas d'abus, il pourra refuser d'obtempérer et même dans le pire des cas l'attaquer.

Le Thaumaturge ne connaît pas à l'avance la puissance de l'esprit et ne l'a découvre que lorsqu'il se manifeste. Un Test Simple permet d'en déterminer la puissance. Une victoire du Thaumaturge et l'esprit a 6 traits dans tous ses attributs, 12 traits en cas d'égalité et 18 traits en cas d'échec.

Un esprit à 6 traits possède 6 niveaux de santé « *Essoufflé* », 6 points de compétence, 2 points de Volonté et les pouvoirs de niveau 1 à 2 d'une Discipline physique et d'une Voie en relation avec son élément (*Voie de la Foudre* pour une sylphe ou *Voie Verte* pour un gnome). Il n'a pas besoins de sang pour activer ses pouvoirs.

Un esprit à 12 traits possède 12 niveaux de santé « *Essoufflé* », 12 points de compétence, 4 points de Volonté et les pouvoirs de niveau 1 à 4 d'une Discipline physique et d'une Voie en relation avec son élément. Il n'a pas besoins de sang pour activer ses pouvoirs.

Un esprit à 18 traits possède 18 niveaux de santé « *Essoufflé* », 18 points de compétence, 6 points de Volonté et les pouvoirs de niveau 1 à 5 d'une Discipline physique et d'une Voie en relation avec son élément. Il n'a pas besoins de sang pour activer ses pouvoirs.



Voie des Transmutations

Le Thaumaturge pratiquant cette Voie est capable d'affecter les états de la matière. Il peut liquéfier le plus solide des aciers et pétrifier un pudding. Ce pouvoir peut affecter n'importe quel objet visible situé à moins de 15 pas du Thaumaturge (du sang dans un corps ne peut être atteint, mais du sang s'écoulant d'une blessure peut l'être). Le Thaumaturge peut affecter un volume de matière égal à 1m³ (1000 litres) par niveau qu'il possède dans cette Voie (donc de 1 à 5 m³).

Niv. 1 (Basique) : Fortification

Le Thaumaturge peut renforcer la structure atomique d'un objet. Une éprouvette devient particulièrement solide et un cure-dent perce le métal. Utilisé sur une armure, cette dernière se renforce et peut encaisser un niveau de dommage supplémentaire. Ce pouvoir dure une scène ou une heure et n'est pas cumulatif sur un même objet.

Niv. 2 (Basique) : Solidification

En dépensant 1 point de Volonté, le Thaumaturge peut solidifier en un tour n'importe quel liquide visible sans changer, ni la température, ni la volatilité (un acide solide continue de corroder, un métal en fusion rendu solide continue de brûler). Les liquides solidifiés sont cassables et reprennent leur forme initiale à la fin de la scène ou après 1 heure. Si le Thaumaturge utilise ce pouvoir pour agir sur une cible réticente (qui aurait par exemple les pieds dans une flaque) doit réussir un challenge Mental contre le Physique de sa victime pour la bloquer.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Fusion

En dépensant 1 point de Volonté, le Thaumaturge peut liquéfier en un tour n'importe quelle matière solide visible et d'un seul tenant (la carrosserie d'une voiture) sans en changer la température. A la fin de la scène, l'objet reprend sa forme initiale. Si la flaque a été dispersée, l'objet essaiera de reprendre sa forme avec le reste de matière qu'il lui reste. Ce pouvoir n'affecte pas les organismes vivants ou mort-vivant.

Si le Thaumaturge utilise *Fusion* pour agir sur cible réticente (en transformant en eau le sol sous ses pieds), il doit réussir un challenge Mental contre le Physique de sa victime. Lorsque le liquide reprend sa forme solide, une victime prise dedans subira 1 à 3 blessures aggravées suivant la situation (à la discrétion du conteur).

Niv. 4 (Intermédiaire) : Condensation

Après avoir dépensé 1 point de Volonté, le Thaumaturge peut solidifier (pour la durée d'une scène) l'air ou un gaz en une barrière ou une prison opaque indestructible devant une porte ou autour d'une personne. Il ne peut affecter qu'une zone visible située à moins de 15 pas de lui.

Si le Thaumaturge utilise ce pouvoir pour emprisonner une cible réticente, il doit réussir un challenge Mental contre le Physique de sa victime. Aucun pouvoir surnaturel ne peut être utilisé au travers de la barrière et celle-ci ne peut être déplacée. Une fois emprisonné, un Vampire ne souffre d'aucune pénalité mais reste bloqué dans cette prison jusqu'à la fin de la scène. Par contre, un mortel devra expérimenter l'inconfort que représente le fait de respirer de l'air liquide. Une fois libéré, le mortel en expirant les restes liquides subit une blessure normale.

Niv. 5 (Avancé) : Sublimation

En dépensant un point de Volonté, le Thaumaturge peut transformer n'importe quelle matière en gaz (sauf de la matière vivante ou mort vivante). Ainsi, un mur s'évanouit, une arme se dilue dans l'air ou une roue de voiture se vaporise. A la fin de la scène, l'objet reprend sa forme identique, exactement là où il avait disparu (à moins qu'il soit lié à autre objet comme par exemple un siège dans une voiture). Si jamais quelqu'un occupe cet espace à ce moment, il subit des blessures aggravées (la quantité allant de 1 à 3 dépend de la taille de l'objet et de la situation, à la discrétion du conteur). Si le Thaumaturge utilise ce pouvoir pour faire tomber une cible réticente dans un trou, il doit réussir un challenge Mental contre le Physique de sa victime pour réussir à la faire tomber.

Voie de la Corruption

La Voie de la Corruption repose sur une subtile manipulation de la psychée des individus la faisant devenir de plus en plus dépravée et pervers. La manipulation et la tromperie deviennent rapidement les secondes natures du Thaumaturge pratiquant cette Voie. Aucun Thaumaturge ne peut avoir un niveau en Corruption supérieur à sa capacité Subterfuge.

Niv. 1 (Basique) : Contradiction

Le Thaumaturge peut forcer une personne dans son champ de vision à faire l'action physique la plus néfaste et la plus opposée à celle qu'il voulait originalement entreprendre (un homme frappera sa femme alors qu'il allait l'embrasser, un vampire rentrera en Frénésie au moment où il tente de se contrôler) en réussissant contre elle un challenge Mental. Si la victime réussit le challenge, elle réalise qu'elle est influencée dans son action (sans savoir par qui) et peut mettre un terme à son action. Si la victime perd le challenge, elle ne réalise pas qu'elle est manipulée et rationalise son action. La *Contradiction* ne peut pas être utilisée en combat ou sur des actions réflexes.



Niv. 2 (Basique) : Subversion

Le Thaumaturge doit regarder la victime dans les yeux et initier un challenge Mental avec elle. En cas de succès, la victime sera particulièrement de mauvaise humeur et entreprendra des actions que sa *Conscience* réapprouvent durant toute la durée de l'effet. Les effets doivent être joués (les Dérangements de la victime resurgiront en jeu de façon flagrante). Une série de Tests Simples (jusqu'à un échec) détermine la durée (cf. tableau suivant). La victime peut dépenser un point de Volonté pour diminuer la durée d'un cran. (min. 5 minutes)

Succès	Durée de l'effet
0	5 minutes
1	1 heure
2	1 nuit
3	3 nuits
4	1 semaine

Niv. 3 (Intermédiaire) : Dissociation

Le Thaumaturge doit toucher la cible et réussir un challenge Mental contre elle pour la rendre distante, suspicieuse même avec son amant/e ou ses meilleurs amis. La victime acquiert le Dérangement *Paranoïaque* et ne peut plus initier de challenge Sociaux autres que ceux basés sur l'intimidation (mais elle peut se défendre normalement) et la durée est déterminée de la même façon que pour la *Subversion*. La victime peut dépenser un point de Volonté pour diminuer la durée d'un cran (minimum 5 minutes). Si ce pouvoir est utilisé sur un personnage qui a participé à une *Vaulderie* sabbatique, ses scores de *viniculum* sont temporairement réduits de 3.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Addiction

Le Thaumaturge doit toucher sa victime alors qu'elle est exposée à une substance particulière (sang vampirique, alcool, drogue, etc.) ou lorsqu'elle subi ou accompli une action physique particulière (être maltraité ou maltraiter quelqu'un par exemple). Le Thaumaturge doit alors immédiatement réussir un challenge Mental pour provoquer en elle une profonde dépendance (à la substance ou à l'action).

Chaque nuit où la victime n'a pas assouvi sa dépendance, celle-ci perd automatiquement les égalités sur tous ses challenges, et si elle est confrontée à la substance ou la situation de sa dépendance. Elle doit réussir un Test de Maîtrise de soi (diff. 2) pour ne pas l'assouvir. Ce pouvoir dure un mois. La victime peut tenter de briser les effets du pouvoir en tentant chaque nuit un unique test de Maîtrise de soi (difficulté 2) sans céder à ses pulsions de dépendance et doit accumuler autant de succès de suite que le niveau en *Voie de la Corruption* du Thaumaturge.

Niv. 5 (Avancé) : Dépression

Le Thaumaturge doit engager une conversation avec sa victime, puis réussir un challenge Mental pour lier subtilement les deux psychées pour un mois. La victime ne ressent aucun attachement particulier pour le Thaumaturge et pourra parfaitement l'attaquer. Mais sans que la victime ne le réalise, en dehors de la présence du Thaumaturge ou lorsqu'elle n'accomplit pas de mission pour lui, la victime souffre d'une profonde dépression et ne peut plus regagner de Volonté. Enfin, le Thaumaturge gagne automatiquement les égalités sur tous les challenges qui mettent en jeu son autorité (*Domination*, *Présence*, et même *Commandement* si la victime est un humain).

Voie du contrôle de la dépouille charnelle

Les Thaumaturges pratiquant cette Voie gagnent le contrôle des fonctions motrices d'un corps appartenant à un vivant ou un morts-vivant. Tous les pouvoirs de cette Voie nécessitent de toucher la victime. Si celle-ci est sur ces gardes, un challenge Physique sera nécessaire et la présence de vêtement n'empêche pas la Discipline de fonctionner.

Niv. 1 (Basique) : Vertige

En touchant sa cible, le Thaumaturge peut alors tenter (dans la même action) un Challenge Mental contre le Physique de la victime pour lui causer un étourdissement et une désorientation. Celle-ci possède 2 traits Physiques de moins sur tous ses challenges Physiques pour un nombre de tours égal aux traits Mentaux du Thaumaturge divisés par 3 (arrondi à l'inférieur).

Niv. 2 (Basique) : Tétanie

Ce pouvoir permet au Thaumaturge de déclencher des spasmes ravageurs chez sa cible. Le Thaumaturge doit toucher une partie du corps qui subira l'effet du pouvoir, puis réussir (dans la même action) un challenge Mental contre le Physique de la victime. La cible perd l'usage de chaque membre affecté et souffre du handicap « *Amputé* ». Si la tête est affectée, la cible perd l'usage de la parole. Les effets durent un nombre de tours égal aux traits Mentaux du Thaumaturge divisés par 3 (arrondi à l'inférieur).



Niv. 3 (Intermédiaire) : Epilepsie

En dépensant un point de Volonté et après avoir réussi à toucher sa victime, le Thaumaturge peut tenter (dans la même action) un challenge Mental contre le Physique de la victime et ainsi la transformer en un corps se tordant et s'agitant sans le moindre contrôle sur le sol. La victime ne peut initier aucun challenge Physique pendant un nombre de tours égal aux traits Mentaux du Thaumaturge divisés par 3 (arrondi à l'inférieur).

Niv. 4 (Intermédiaire) : Neurasthénie

En dépensant un point de Volonté et après avoir réussi à toucher sa victime, le Thaumaturge peut tenter (dans la même action) un challenge Mental contre le Physique de la victime et provoquer une attaque nerveuse chez sa cible qui subit alors 3 blessures normales. La victime ne peut initier aucun challenge Physique et perd les égalités sur tous ses Challenges pendant un nombre de tours égal aux traits Mentaux du Thaumaturge divisés par 3 (arrondi à l'inférieur).

Niv. 5 (Avancé) : Marionnette

En dépensant un point de Volonté et après avoir réussi à toucher sa victime, le Thaumaturge peut tenter (dans la même action) un challenge Mental contre le Physique de la victime. Le Thaumaturge peut alors contrôler ses mouvements, ses gestes, sa parole et lui faire accomplir les actions qu'il désire (sauf l'utilisation de Discipline ou la dépense de sang). A cause de l'intense concentration que demande ce pouvoir, le Thaumaturge ne peut initier aucun autre challenge lorsqu'il contrôle sa marionnette. Ce pouvoir dure un nombre de tours égal aux traits Mentaux du Thaumaturge divisés par 3 (arrondi à l'inférieur) ou jusqu'à ce qu'il perde sa victime de vue.

Voie du contrôle du climat

Cette Voie permet au Thaumaturge de manipuler subtilement le climat sur une zone restreinte qui dépasse rarement les 5 à 6 km de diamètre. Chaque utilisation de pouvoir nécessite la dépense d'un point de Volonté, de 15 minutes de concentration (à l'exception du niveau Avancé) puis la réussite d'un Test Simple. Un changement brutal du temps est considéré comme un bris de Mascarade et peut attirer l'attention de mortels indésirables. L'utilisation de cette Voie en intérieur est très restreinte et se limite à la manipulation de la température.

Niv. 1 (Basique) : Brouillard

La zone se couvre d'un épais brouillard et la vision devient imparfaite ainsi, toutes les personnes qui engagent des challenges basés sur la vue dans la zone d'effet du *brouillard* ont une pénalité de 1 trait à moins qu'ils aient activé *Intensification des Sens : Vue* ou *Yeux de la bête*. A cause du manque de visibilité la portée effective des armes à distance est réduite de moitié. Le Thaumaturge peut également faire appel à un léger vent ou augmenter ou diminuer la température ambiante de 10 degrés.

Niv. 2 (Basique) : Pluie

Les effets sont sensiblement similaires à ceux du *brouillard* et ceux qui voudraient engager des Challenges basés sur la vue dans la zone d'effet de *Pluie* ont une pénalité de 2 traits à moins qu'ils aient activé *Intensification des Sens : Vue* ou *Yeux de la bête*. En fonction de la température extérieure, il pleut ou il neige. Toute la zone devient rapidement détrempée et particulièrement glissante et la conduite peut devenir hasardeuse.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Bourrasques

Sous l'influence du Thaumaturge, les vents forçissent et peuvent atteindre des vitesses de 50 km/h, avec des rafales jusqu'à 100 km/h. Les personnes dans la zone d'effet perdent les égalités lorsqu'elles attaquent avec une arme à feu, un arc ou une arbalète. En extérieur, le Thaumaturge peut tenter de renverser pour 1 tour (sans faire de dommage) une personne présente dans son champ de vision en réussissant contre elle un challenge Mental contre ses traits Physiques. Le Thaumaturge peut aussi augmenter ou diminuer la température ambiante de 20 degrés.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Tempête

Ce pouvoir combine les effets de la *bourrasque* et de la *pluie* ainsi, tous les challenges basés sur la vue dans la zone d'effet ont une pénalité de 2 traits à moins que *Intensification des Sens : Vue* ou *Yeux de la bête* ne soit activé. Les personnes présentes dans la zone d'effet perdent les égalités lorsqu'elles attaquent avec une arme à feu, un arc ou une arbalète et en extérieur, le Thaumaturge peut tenter de renverser pour un tour (sans faire de dommage) une personne présente dans son champ de vision en réussissant contre elle un challenge Mental contre ses traits Physiques. Le Thaumaturge peut enfin augmenter ou diminuer la température ambiante de 20 degrés.

Niv. 5 (Avancé) : Foudre

Le Thaumaturge est capable d'appeler la foudre lorsque les conditions météorologiques sont propices (nuages). Le Thaumaturge doit réussir son Test Simple pour infliger à une cible visible 5 blessures normales (les armures sont ignorées et la victime ne peut pas esquiver). La victime est alors étourdie pour un tour complet.



Voie verte

La Voie verte permet aux Tremere de comprendre et d'exercer son contrôle sur la Nature. Tout ce qui est plus complexe qu'un voile algaire est sensible à cette Voie (de la plante en pot à l'arbre le plus nouveau). Cette Voie est originaire d'anciennes traditions druidiques encore actives dans le clan Tremere.

Niv. 1 (Basique) : Connaissance des herbes

En touchant une plante et en réussissant un Test Simple, le Thaumaturge peut obtenir une unique et vraie réponse à une question posée à l'esprit de la plante. Le Thaumaturge peut poser une autre question en réussissant un Test Simple et cela, jusqu'à ce qu'il échoue. Des questions du type « combien de personnes t'ont marché dessus il y a un instant ? » sont acceptables, mais il faut garder à l'esprit que des concepts peuvent être totalement étranger à l'esprit. « Qu'ont-ils dit ? » est une question qui pourrait rendre très confus l'esprit d'une pousse de chêne.

Niv. 2 (Basique) : Croissance des plantes

Le Thaumaturge doit toucher la plante avant d'activer ce pouvoir puis réussir un Test Simple (aucun Test n'est requis lorsque le Thaumaturge veut affecter du bois mort). Selon les intentions du Thaumaturge, la plante entrera en croissance (sauf sur du bois mort) ou vieillira de façon particulièrement accélérée en une nuit. Un point de Volonté rend le processus quasiment instantané et en combat, il réduira instantanément un objet en bois (comme un pieu) en poussière à condition que le Thaumaturge réussisse un Challenge physique pour toucher l'objet.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Animation arbustive

En dépensant un point de Volonté et en se concentrant sur une plante (dont la taille et le poids sont inférieur à ceux du Thaumaturge), le Thaumaturge peut l'animer et la contrôler pour une durée en tour égale à la moitié de ses Traits Mentaux (arrondi à l'inférieur) après avoir réussi un Test Simple.

La plante possède un nombre de traits Physiques égal aux points de Volonté permanent du thaumaturge + 3. Elle possède autant en *Bagarre* que le Thaumaturge et inflige deux blessures normales. Les plantes tenteront toujours d'immobiliser, d'étrangler ou de faire tomber leur victimes mais sont incapables de se déraciner et de se mettre à courir, même si une racine peut parfois aller très loin.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Havre arborescent

Ce pouvoir permet de créer une demi-sphère surnaturelle de 2 m de haut constituée par un entrelacs de branches, de feuille et de lianes sans ouverture visible et empêchant toute personne non désirée de pénétrer dans ce havre. Il persiste jusqu'au prochain coucher de soleil ou jusqu'à ce que le Thaumaturge décide de l'annuler ou quitte le havre. Le soleil ne pénètre pas le havre, sauf si celui-ci a été physiquement endommagé.

Le Thaumaturge doit se trouver dans une zone disposant des matériaux de construction et le havre se constitue autour de lui en trois tours. Après, toute personne désirant y entrer ou briser le *Havre arborescent* doit réussir un challenge Physique contre le Mental + *Occultisme* du Thaumaturge (qui bénéficie en plus 2 traits Mentaux supplémentaires). Si le challenge Physique est réussi, le *Havre arborescent* est détruit.

Niv. 5 (Avancé) : Appel de la forêt

En dépensant un point de Volonté et en se concentrant sur un arbre, le Thaumaturge peut l'animer. Il doit dépenser du Sang pour déterminer la durée de l'effet (1 point de sang pour 2 tours d'activité). Une fois les tours écoulés, l'arbre s'arrête et replante ses racines là où il est (même dans du béton, ses racines traverseront tout ce qu'elles rencontreront avant d'atteindre la terre et de l'eau). Il ne pourra plus être animé avant la fin de la nuit.

Une fois animé, l'arbre obéit aux ordres du Thaumaturge comme il le peut. Il possède en Physique 10 + 2 fois le niveau en *Occultisme* du Thaumaturge et autant en *Bagarre*. Il réduit de 2 les blessures normales, ne subit aucune pénalité et ses niveaux de santé dépendent de sa taille (entre 3 et 10 à l'appréciation du conteur).

Vicissitude

La Vicissitude des Tzimisce permet de restructure, déformer, déplacer la chair et les os par un simple contact. Utilisée sur les mortels, les goules et les vampires de plus faibles en Génération que l'utilisateur, les effets sont permanents, alors qu'ils sont soignés comme des blessures aggravées à Génération égale ou plus puissante. Les Vampires possédant des difformités liées à leur sang voient les altérations visant à embellir leur apparence toujours revenir en arrière à la fin de la nuit.

La plupart des effets de Vicissitude nécessitent un challenge Physique en combat avec le talent Bagarre mais n'auront pas d'effet précis (à moins de viser précisément une partie). La capacité Artisanat : bodycraft permet de faire ces modifications au calme mais pour certains effets chirurgicaux il faudra la Connaissance Médecine : Chirurgie.

Niv. 1 (Basique) : Malléabilité

En soumettant vos chairs à vos mains, vous pouvez modifier votre propre apparence pour ressembler à quelqu'un d'autre. Vous devez alors réussir un challenge Mental statique contre les traits Sociaux du sujet mais



vous pouvez aussi simplement rendre votre visage différent. Ce pouvoir coûte 1 point de sang et nécessite une heure d'*Artisanat :bodycraft* (chaque point dépensé en *Artisanat :bodycraft* diminue la durée du travail de 10 minutes). Vous pouvez modifier la teinte de la peau, la voix, la musculature du visage et même vous affliger d'un visage hideux en prenant le handicap « *Monstrueux* » (sans recevoir de points bonus en échange).

Niv. 2 (Basique) : Sculpture de la chaire

Vous pouvez désormais utiliser le pouvoir *Malléabilité* sur les autres avec les mêmes limitations et vous êtes également capable (au contact) de retourner des blocs de tissus entiers ou de couvrir un corps de balafres difformes. Si vous altérez la distribution de la chaire pour protéger les organes, vous pouvez retirer un (et seulement un seul) des Traits physiques de la victime (qui voit son maximum de trait Physique se réduire de 1) et vous le remplacez par un niveau de santé « Indemne » supplémentaire. Utiliser en combat, ces attaques n'infligent aucun dommage, mais trois attaques réussies entraînent chez la victime le gain du Handicap « *Monstrueux* » définitivement et sans compensation.

Niv. 3 (Intermédiaire) : Sculpture de l'os

Utiliser *Sculpture de l'Os* vous permet de refaire l'apparence de quelqu'un tout en changeant sa taille et la structure de son corps ou transformer des os en éperons ou en armes.(toute attaque de contact inflige alors une blessure normale de plus). En restructurant les os pour en faire une armure protectrice, vous pouvez octroyer une (seule) case de blessure Indemne supplémentaire sans contrepartie.

En combat, il est possible de tordre et mutiler intérieurement un adversaire en touchant son corps et en se concentrant. Par un challenge Physique, vous réduisez définitivement le Physique et le Social de la cible de 1 (rachetable par Expérience, ce qui montrera une lente régénération au prix de dures souffrances). Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir conjointement avec une attaque de contact.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Forme monstrueuse

Vous devez dépenser 3 points de sang et à la fin du tour, votre peau devient noire, souple, visqueuse et des épines pointues sortent sous la forme de protubérances osseuses de votre dos et de vos mains. Vous grandissez jusqu'à atteindre une taille de 2 m 50 et des personnes qui n'ont jamais vu une telle vision d'horreur doivent faire un test de *Courage* (difficulté 2). Sous cette forme, vous gagnez 6 traits Physiques (au-delà de votre maximum de Génération) ainsi que le Handicap « *Monstrueux* ». Vous infligez au corps à corps une blessure normale supplémentaire. Vous pouvez rester sous cette forme aussi longtemps que vous le désirez.

Niv. 5 (Avancé) : Forme de sang

En vous concentrant brièvement, vous pouvez réduire n'importe quelle partie de votre corps en une purée constituée simplement de votre propre sang. Chaque membre (bras, jambe, tête) que vous transformez devient 1 point de sang. Pour reconstituer la partie du corps partie en purée, vous devez simplement entrer en contact avec le sang ou dépenser un nombre de point de Sang correspondant à la partie disparue (1 point de Sang pour un membre par exemple). Quelle que soit la solution, le sang qui formait autrefois le membre devient inerte.

Lorsque vous êtes totalement sous *Forme de Sang*, vous pouvez vous déplacer au rythme d'une marche lente, comme une purée de sang, dégoulinant sur les objets ou suintant au travers des anfractuosités. En outre, vous pouvez utiliser vos Disciplines Mentales qui ne nécessitent pas de forme physique et vous êtes immunisé à toutes les attaques physiques à l'exception du feu et des rayons du soleil. Si tous vos points de Sang sont absorbés ou détruits alors que vous êtes sous cette forme, bien évidemment vous rencontrez la mort finale.



Les rituels

Un rituel est un enchaînement mystique de gestes, paroles et d'ingrédients qui permettent d'obtenir un effet magique. A l'opposé des Disciplines, les rituels prennent du temps pour être réalisés, mais permettent souvent de dépasser certaines limites inhérentes aux Disciplines. Les rituels ont un niveau (1/2/3/4/5), tout comme les Disciplines, et pour apprendre un Rituel d'un certain niveau, il faut au moins maîtriser la Discipline magique qui s'y rapporte à un niveau équivalent.

Utilisation des rituels

Pour utiliser un rituel, il faut d'abord prendre en compte toutes ses contraintes (temps, composantes...) puis effectuer la cérémonie proprement dite. Il faut ensuite réussir un challenge Mental statique dont la difficulté est défini par le niveau du rituel. En cas d'échec, il est possible de dépenser un point de Volonté temporaire afin que le rituel fonctionne quand même. Un ritualiste peut mettre fin à son rituel lorsqu'il le souhaite (sauf cas particuliers ou si sa durée est permanente). Le lancement d'un rituel doit toujours prendre place dans le calme et si le ritualiste est dérangé le rituel échoue et la cérémonie s'achève brutalement.

Apprentissage des rituels

Apprendre un rituel nécessite, soit un Mentor, soit des documents décrivant le processus à suivre et dans tous les cas de nombreuses nuits consacrées exclusivement à ce travail (1 mois par niveau du rituel). Ce temps d'étude implique la présence d'un Mentor et si le rituel est étudié à partir d'un document, le temps d'étude est doublé. Apprendre un Rituel coûte aussi des points d'expérience (1 XP par niveau). N'importe qui peut enseigner un rituel de sa connaissance, même si la Discipline qui s'y rattache n'est pas de son Clan car il n'est pas nécessaire de boire le sang du Mentor pour apprendre un rituel (ainsi un Nosferatu Thaumaturge peut enseigner ses rituels à quiconque maîtrise assez bien la *Thaumaturgie*, même si le Nosferatu ne peut enseigner cette dernière).

Les rituels thaumaturgiques

A travers des incantations et des formules ancestrales bien préparées, les effets de la *Thaumaturgie* peuvent être étendue au delà des effets courts et limités des Voies. Les rituels thaumaturgiques nécessitent de posséder la *Thaumaturgie*, et c'est le score de la *Voie du Sang* (pour les Tremere) qui détermine le niveau maximum des rituels pouvant être appris. Un Tremere instruit (donc fidèle au clan) apprend automatiquement et gratuitement un rituel par niveau acquis dans sa *Voie du Sang* : ainsi avec 5 en *Voie du Sang*, un Tremere connaît au moins un rituel de chaque niveau (1, 2, 3, 4 et 5). Un Tremere ne peut apprendre que les rituels présents dans sa Fondation d'attache, à moins qu'il ne se déplace EJ spécialement dans une autre Fondation (les rituels présents dans une Fondation sont obligatoirement définis par l'ACN Tremere).

Lancer un rituel nécessite un challenge Mental statique d'une difficulté de 5 traits pour les rituels Basiques, de 7 pour les Intermédiaires et de 9 pour les Avancés. Sans indication, un rituel Basique prend 10 minutes à être lancé, un Intermédiaire 20 minutes et un Avancé 30 minutes.

Rituels thaumaturgiques de niveau 1 (basiques)

Ampoule de sang

Le Thaumaturge enterre pendant deux nuits un récipient bouché, après quoi il le déterre et y émiette des cendres d'hellébore. Du sang peut alors y être versé : une fois le récipient clos et scellé par la cire d'une bougie, le sang restera frais jusqu'à la rupture du sceau. A l'ouverture du récipient, le sang se détériore à une vitesse normale (briser le pot fait pourrir le sang en quelques secondes).

Beauté du Diable

En réalisant ce rituel, et en plaçant une feuille de menthe séchée dans sa chaussure droite ou dans sa poche droite, le Thaumaturge apparaît plus désirable ou attirant et gagne ainsi 1 traits Social pour le reste de la scène.

Communication avec son sire

Souvent utilisé pour avertir ou appeler à l'aide, ce rituel permet de rentrer pendant 10 minutes en communication télépathique avec son sire, quel que soit l'endroit où celui-ci se trouve dans le monde. Le Thaumaturge doit simplement méditer pendant une demi-heure en tenant un objet qui a appartenu à son sire.

Créer un calice de transfert

Ce rituel enchante un récipient rempli de 1 à 3 points de sang pour qu'il devienne capable d'échanger l'intégralité de son contenu avec n'importe quelle créature vivante ou non qui entre en contact avec lui. L'objet dont la taille doit être comprise entre un bol et un jerrican doit être scellé et fonctionne jusqu'à ce qu'il soit réouvert. Le lanceur est immunisé à l'effet, mais ne doit pas être en contact avec l'objet pour que l'effet fonctionne.



Le sujet en contact avec le calice ressent un léger frisson lorsque l'échange a lieu. Comme cette sensation paraît presque normale et qu'elle change avec chaque rituel, la cible doit avoir une compétence *Occulte* à 4 au moins pour reconnaître cet effet pour ce qu'il est réellement (et ce même s'il l'a déjà subi).

Défense du havre sacré

Ce rituel d'une heure et nécessitant la dépense d'un point de Sang permet d'empêcher la lumière du soleil de pénétrer dans une pièce aussi longtemps que le Thaumaturge y reste. Il doit pour cela inscrire des symboles mystiques avec son sang sur toutes les portes et les fenêtres de la pièce.

Déflexion de la menace du bois

Le Thaumaturge doit rester assis pendant une heure dans un cercle de bois, puis placer (à l'issue du rituel) un petit morceau de bois sous sa langue. Tant que le morceau de bois reste en place, ou jusqu'à ce que la nuit ne s'achève, le premier pieu qui entre dans son cœur est immédiatement réduit en poussière et brise le rituel. Le petit morceau de bois doit être réellement présent sur le joueur.

Incantation du berger

Ce rituel permet au Thaumaturge de localiser n'importe quelle personne (à son choix) de son troupeau. S'il n'en possède pas, il localise les 5 derniers humains dont il a bu le sang à 3 reprises au moins.

Le Scribe

Par ce rituel, les paroles du Thaumaturge (ou celles d'une tierce personne) sont retranscrites magiquement par écrit sur n'importe quel support (un livre relié, une feuille volante, un mur ou même une tête d'épingle), mais la transcription étant littérale, la clarté peut être sacrifiée. A chaque usage, la personne dont la voix va être transcrite doit briser entre le pouce et l'index un bec d'oiseau ou une langue de lézard. Le pouvoir dure une scène ou jusqu'à ce que le Thaumaturge décide de l'arrêter.

Maîtrise de l'humeur sanguine

Le rituel nécessite l'utilisation d'un point de Sang de la victime et du lanceur. Si le rituel réussit, le Thaumaturge réussira automatiquement le prochain challenge qui l'oppose à la victime sans aucune possibilité de re-test. Ce rituel ne peut être appliqué qu'aux challenges (donc pas aux Tests Simples ou Complexes). Un seul rituel de ce type peut être actif à un instant donné et l'effet expire au levé du soleil même s'il n'est pas utilisé.

Missive hématocryptée

En écrivant un message avec son sang et en prononçant à haute voix le nom de la personne à qui il est destiné, le Thaumaturge s'assure que seul le destinataire sera capable de le comprendre. Quiconque d'autre essaye de lire ce document n'y comprendra rien et n'y verra qu'un ensemble incohérent de syllabes. Selon la taille du message, plusieurs points de sang peuvent être nécessaires lors de sa rédaction (1 point par feuille A4, minimum 1).

Pureté de la chair

Le Thaumaturge doit dépenser 1 point de sang dans ce rituel et en cas de réussite, il nettoie son corps de tout matériel étranger s'y trouvant. Ceci inclus la poussière, l'alcool, les drogues, les balles logées dans la chair, les tatouage, et les vêtements. Le Thaumaturge peut affecter un autre personne volontaire (au toucher) si utilise en plus dans le rituel 1 point de sang de la personne qui désire être affectée (sans le boire) ainsi qu'un point de Volonté.

Purification de l'humeur sanguine

Un Thaumaturge prudent peut, grâce à ce simple rituel, s'assurer de la qualité du sang qu'il ingurgite. Il doit laisser décanter le sang dans un récipient convenable, opérer quelques passes au dessus de ce dernier, accompagnées de quelques formules magiques et ajouter au sang une mixture de cendres et de poudre de gingembre. Le sang s'illumine rapidement si le rituel est un succès. Il se retrouve débarrassé de tout poison et de toute maladie tout en conservant sa puissance (mais il perd complètement de son goût).

Réveil avec la fraîcheur du soir

En répandant des cendres de plumes sur sa couche juste avant de se coucher, le Thaumaturge se réveille immédiatement en cas de danger. Durant les 5 premiers tours de réveil, il ne souffre d'aucune pénalité sur ses attributs liée à l'activité diurne (mais peut toujours être blessé par les rayons du soleil).

Rituel de présentation

Ce rituel est utilisé par un Tremere venant d'arriver sur une Province pour se présenter formellement au Régent de la Fondation locale. Ce rituel (presque obsolète) est toutefois particulièrement utilisé en France et la plupart des régents de Fondation n'accepteront pas de visiteur sans ce protocole. Le Thaumaturge fait bouillir quelques racines de tamaris dans de l'eau de pluie, puis récite une incantation au dessus de la vapeurs et y ajoute une goutte d'huile de galanga en prononçant un bref message de présentation (30 secondes) pour le Régent. Ce dernier peut éventuellement répondre télépathiquement (max. 5 minutes).



Sentinelle pourpre

Ce rituel permet d'inscrire un glyphe de protection, empêchant un individu précis d'accéder à l'endroit protégé. Il faut tracer ce glyphe avec 1 point de sang de l'individu à exclure, affectant une zone faisant jusqu'à 4 pas sur 4. Le nombre de traits Mentaux possédés par le Thaumaturge détermine la difficulté du challenge Mental statique que la victime doit réussir pour entrer dans la zone défendu. En cas d'échec, la victime ne peut retenter le challenge qu'après la fin de la scène (ou une heure). Si le glyphe est découvert et détruit, le rituel avorte.

Sentir le mystique

En chantant pendant cinq minutes, puis en portant une chandelle allumée, le Thaumaturge peut percevoir les effets de la magie du sang et de la magie dynamique (celle des mages) ainsi que les objets enchantés. La lumière de la chandelle fait briller l'objet magique ou la cible d'un effet magique (*Thaumaturgie*, *Nécromancie*, *Sorcellerie Assamite*, magie Dynamique, etc.) sans pouvoir pour autant déterminer le type magie. Le Thaumaturge est le seul à voir l'aura brillante et l'effet dure une scène.

Sentir le passage du loupin

En mélangeant du lait caillé, du sang de loup et d'autres herbes forestières, le Thaumaturge peut fabriquer un cataplasme qui sera efficace pendant une scène ou une heure. Tant qu'il en est enduit et que le produit reste frais, il peut détecter les loupins à l'odeur lorsqu'il passe à moins de 2 pas du lieu de leur passage.

Rituels thaumaturgiques de niveau 2 (basiques)

Chemin de sang

En utilisant 1 point de Sang d'un sujet en 4 heures de Rituel et en réussissant une série de Tests Simples (jusqu'à ce qu'il échoue), le Thaumaturge peut découvrir le lignage du sujet. Chaque succès lui permet de connaître la véritable identité et une vision du vampire de la *Génération* précédente (Sire, grand-Sire, arrière grand-Sire etc...). Le Thaumaturge connaît automatiquement la *Génération* du sujet et son Clan. Si trois tests sont réussis, le thaumaturge découvre aussi l'identité et le visage de toutes les personnes avec qui le sujet entretient un Lien de sang à 3 (vassaux ou suzerains) ou avec qui il a commis une *Vaulderie*. Ce rituel ne permet pas d'explorer au-delà de la 4^{ème} génération.

Custode de sang

Vous pouvez infuser 1 point de sang dans un objet dont la taille doit être comprise entre un centime et une miche de pain. L'objet prend alors une teinte légèrement rougeâtre et devient gras au toucher. D'un simple contact et sur ordre mental (de vous ou d'une autre personne présente pendant le rituel), l'objet se liquéfie ne laissant plus que le sang que vous y avez infusé. On ne peut pas boire plus d'1 point de sang de cette façon dans un même tour.

Deuil de la malédiction de la vie

Le Thaumaturge doit boire une goutte de sang de crocodile distillée trois fois et ensuite préparer une pâte (conservation 1 an), à base d'huile de copal, de racines d'euphrase et de dattes. Pour activer le rituel, le Thaumaturge doit étaler la pâte sur les yeux d'une cible mortelle, puis lui murmurer à l'oreille une incantation de deux vers. Le mortel commence alors à pleurer des larmes de sang, sans pouvoir se contrôler et ce, jusqu'à ce que le Thaumaturge mette fin au rituel ou cesse de se concentrer (le Thaumaturge ne peut entreprendre aucune autre action). Le flot de sang, indolore, se fait au rythme de 1 point de Sang par 5 minutes.

Extinction

Après avoir récité les paroles de ce rituel, éteint à la main une bougie (test de *Courage* difficulté 1) et craché au sol, le Thaumaturge devient capable, avec une simple syllabe « Perdo Ignem », d'éteindre une fois durant le reste de la nuit des flammes de la taille d'un feu de cheminée.

Fabriquer une pierre de sang

Ce rituel prend 3 nuits consécutives à réaliser par étapes de 5 minutes. La première nuit, le Thaumaturge dépose le galet dans un récipient contenant 3 de ses points de sang et récite les paroles du rituel (le galet absorbe le premier point de sang). La seconde nuit, l'incantation continue et le galet absorbe encore un peu de sang. Enfin, la troisième nuit, le reste du sang est absorbé et le rituel est achevé. Le Thaumaturge devient alors capable de déterminer la direction et la distance entre lui et le galet (à dix pas près).

Glyphes de protection (Instructions générales)

Il faut passer 10 minutes à répéter des invocations de protection contre un type de créature tout en répandant les composantes du rituel sur une zone circulaire de 3 pas de rayon ou sur un objet. Le Thaumaturge grave alors un Glyphe quelque part sur la zone (un cercle) ou sur l'objet (l'objet doit avoir une taille comprise



entre une dague et une porte). Il est possible d'augmenter le rayon d'un cercle de protection si le Thaumaturge dépense au cour du rituel 1 point de son sang par tranche de 3 pas de rayon supplémentaire.

Une créature visée par le rituel ressent le danger juste avant d'entrer dans le cercle protégé (qui s'étend sur tous les plans de la réalité) ou de toucher l'objet mais si elle insiste, elle ressent alors une terrible douleur et reçoit une blessure aggravée. Si le glyphe est placé sur une arme de mêlée, l'arme inflige un dommage aggravé supplémentaire (en plus des dommages normaux de l'arme). Un personnage ne reçoit pas de dommages cumulatifs s'il venait à rentrer en contact avec plusieurs Glyphes en même temps.

Le Thaumaturge peut exclure des effets du glyphe certains individus normalement vulnérables si ceux-ci sont présentes pendant le rituel et donnent un de leurs points de sang qui est alors utilisé pendant le rituel. **Les glyphes sont permanents et restent sur leur support jusqu'à ce que l'objet soit détruit ou jusqu'à ce que le Thaumaturge utilise à nouveau ce rituel sur ce type de créature (ce qui permet de maintenir qu'un Glyphe d'un même type à la fois).**

Glyphe contre les goules

Ce rituel crée un *Glyphe de protection* (cf. Instructions générales) affectant les goules. Ce pouvoir n'a aucun effet sur des êtres humains normaux (ou les mages) et il n'existe pas de Glyphe connu qui en ait. Les composantes sont 1 point de sang de mortel qui est dépensé durant le rituel.

Inscription

Le rituel d'*inscription* autorise le Thaumaturge à mettre sous forme écrite un rituel basique qu'il connaît en utilisant son sang pour l'écrire sur une simple page de papier. Le lecteur peut ensuite déclencher le pouvoir en lisant l'inscription (s'il comprend le langage) et en suivant les instructions (pas besoin de posséder *Thaumaturgie*). Une formule mise par écrit sous cette forme imparfaite ne peut servir à apprendre la *Thaumaturgie* ou le rituel en question, car il s'agit d'un ensemble simplifié d'instructions et de formules prêtes à l'emploi. Enfin, l'activation du rituel inscrit nécessite les composantes et le temps normal d'incantation et les conditions techniques normales associées à ce rituels (tests, ...).

Une fois le rituel d'*inscription* achevé, la puissance du sang du Thaumaturge est emprisonnée dans l'*inscription* (et ce sang peut être utilisé contre le Thaumaturge) ; la réserve de sang du personnage est réduite de 1 jusqu'à l'utilisation de l'*inscription* et le Thaumaturge ne peut lancer le rituel *Inscription* que si son nombre de point de sang se trouvant dans sa réserve de sang est supérieure à 5. Après utilisation, l'*Inscription* se transforme en une fine couche de cendres, avec tout le pouvoir extrait de l'encre.

Masque des ombres

Ce rituel permet de reproduire les effets du pouvoir de *Dissimulation*, « *Présence invisible* ». Il peut être lancé sur un nombre de sujets volontaires (tous barbouillés par de la suie d'un feu de conifère) égal aux points de compétence *Occulte* dépensés par le Thaumaturge. L'effet peut être perçu ou dissipé exactement de la même manière que ce pouvoir basique de *Dissimulation* et dure un nombre d'heures égal au nombre total de points d'*Occulte* dépensés par le lanceur ou jusqu'à dissipation.

Passage ouvert

Avec 1 de vos points de sang, vous devez passer une heure à inscrire sur un mur ou une porte un schéma mystique. Une fois le rituel terminé, le mur ou l'obstacle (maximum 1m² par trait Mentaux possédé) sur lequel vous avez inscrit le symbole devient intangible pour un tour complet tout en conservant son apparence, sa portance et ses caractéristiques.

Rituels thaumaturgiques de niveau 3 (Intermédiaires)

Glyphe contre les lupins

cf. *Glyphe contre les goules* (rituel basique), mais la composante est de la poudre d'argent d'une valeur approximative de 1000 Euros.

Glyphe contre les fées

cf. *Glyphe contre les goules* (rituel basique), mais la composante est de la poudre de fer froid.

Hampe de la quiétude forcée

Ce rituel nécessitant 3 points de sang transforme (jusqu'à la prochaine lune) un pieu en bois de sorbier en une arme particulièrement vicieuse. Un simple coup réussi avec ce pieu brise son extrémité dans le corps de la cible, puis part à la recherche du cœur ! Un test de perforation du cœur (Test complexe) est immédiatement résolu : en cas de succès, la cible est immobilisée si c'est un vampire (ou décède si c'est un mortel). En cas d'échec, un autre test est réalisé toutes les heures jusqu'à ce que l'extrémité du pieu trouve le cœur. Toutes les heures, un



personnage avec la compétence *Médecine :Chirurgie* peut tenter de retirer la pointe de bois en réussissant un challenge Mental statique (diff.10).

Le Veilleur

Ce rituel de vingt minutes appelle un rat aux pieds du lanceur. Il complète le rituel en donnant au rat une petite quantité d'alcool, ce qui lie le rongeur à son service. Le rat, qui comprend les ordres du Thaumaturge (mais ne peut répondre) peut alors être envoyé n'importe où pour y observer ce qui s'y passe. A son retour, le rat pose son museau sur le front du Thaumaturge : celui-ci voit et entend ce que le rat a vu ou entendu (en temps réel). On peut également demander au rat de voler de menus objets. Le rat reste au service du Thaumaturge jusqu'au lever du soleil. Le rat reste cependant influençable par la Discipline *Animalisme*.

Main de Rutor

Une fois le rituel lancé, le Thaumaturge doit se trancher la main et s'arracher un œil (le tout causant 5 blessures aggravées). Le rituel soude alors la main et l'œil en une macabre araignée de chair, les maintenant intacts. Le Thaumaturge peut alors les déplacer télépathiquement pour entendre et voir ce qui se passe autour de la main. Il peut créer autant de mains qu'il le désire, mais il doit toutefois régénérer son œil et sa main avant le rituel. Chaque *main de Rutor* doit être nourrie avec 1 point de sang (de son créateur) une fois par semaine ou tomber en poussière. La main possède un niveau de santé, 3 traits Physiques et ne peut initier aucun challenge Physique (excepté pour escalader ou se déplacer).

Passage incorporel

En regardant un morceau de miroir et chantant une mélodie sourde, le Thaumaturge devient alors intangible pendant 1 heure. Les attaques physiques lui passent au travers et il peut passer à travers les murs. Réciproquement, il ne peut rien saisir ou déplacer matériellement. Une fois le rituel accompli, le Thaumaturge ne peut que se déplacer vers l'avant ou rester immobile. Faire un pas de côté ou pivoter brise immédiatement le rituel.

Pavois de la présence maudite

Après avoir entonné le chant de ce rituel, le Thaumaturge noue à son cou une cordelette de soie bleue (à matérialiser En Jeu). Jusqu'au lever du jour, il est protégé contre les effets de la *Présence*.

Le rituel s'active dès que le Thaumaturge est la cible d'un pouvoir de *Présence*. Les effets du *Pavois de la présence maudite* sont déterminés en fonction des résultats du challenge de *Présence*. Si le Thaumaturge gagne, le pouvoir de *Présence* est renvoyé contre l'initiateur du challenge. Si le Thaumaturge perd le challenge, le pouvoir de *Présence* est « simplement » annulé. Le *Pavois* ne protège qu'une fois (la cordelette en soie bleu se dénoue si le rituel s'active ou lorsque le soleil se lève) et il ne fonctionne que contre les pouvoirs de *Présence* qui visent directement le Thaumaturge (pas « *Majesté* »). On ne peut porter qu'un *Pavois* à la fois.

Peau de braise

Ce rituel défensif est actif jusqu'au lever du jour. Il inflige une blessure aggravée à quiconque touche volontairement le Thaumaturge (coup reçu, immobilisation). Par contre, si le Thaumaturge touche une personne volontairement, la peau de braise ne s'active pas (poignée de main, coup porté). Le lanceur doit toutefois avaler une braise ardente (test de *Courage* difficulté 2) et s'infliger ainsi un dommage aggravé pour terminer le rituel.

Piste du transgresseur

En prononçant d'anciennes paroles mystiques et en crachant l'équivalent d'un point de sang à l'endroit où un vampire a fait usage de *Thaumaturgie* (dans les dernières 24 heures), le Thaumaturge est alors capable de suivre les traces de pas de ce vampire pour le reste de la nuit à partir des lieux du méfait.

Rituel de Transsubstantiation

Suite à l'étreinte, tout Tremere nouvellement créé prête un serment très formel et le Thaumaturge présidant la cérémonie la complète avec ce rituel. Il remplit un large calice avec 3 points de son propre sang et prononce les paroles de ce rituel. Lorsque le sang pénètre le corps de l'Infant et s'y répand, il est mystiquement transformé en celui des Sept (le buveur se rapproche alors du lien de sang avec les Sept Conseillers du Clan). Ce rituel ne fonctionne que sur un Tremere et le lien ainsi créé ne disparaîtra jamais avec le temps. Utiliser ce rituel trois fois sur un Tremere le lie au sang définitivement avec les sept conseillers du clan.

Rituels thaumaturgiques de niveau 4 (Intermédiaires)

Apathie de l'infirme

Ce rituel prive une cible de la capacité à se soigner. Le Thaumaturge doit d'abord commencer par absorber une petite quantité de sang mélangé à du laudanum (ce qui lui donnera pour la scène suivant le rituel 1 trait de moins pour tous ses challenges), après quoi il doit répandre un peu de son sang sur la cible pour l'affecter de cette malédiction pour le reste de la nuit. La victime n'a pas conscience du changement jusqu'à ce qu'elle tente de se



soigner par le sang. Elle peut toutefois dépenser 1 point de Volonté pour annuler les effets de la malédiction pendant un tour.

Briser le rituel

Une fois que le Thaumaturge a réussi à identifier le rituel ennemi qui accable une victime ou lui-même (automatique si le Thaumaturge connaît le rituel), il est possible d'élaborer ce rituel de contre magie pour annuler les effets de la malédiction. Pour briser le rituel, le Thaumaturge doit acquérir les composants nécessaires au rituel initial et réussir un challenge Mental statique contre le lanceur originel.

Glyphe contre les vampires

cf. *Glyphe contre les goules* (rituel basique), mais la composante est 1 point de sang du Thaumaturge.

Cœur de pierre

Pour réaliser ce rituel, le Thaumaturge doit s'infliger une blessure aggravée causée par une chandelle brûlant sa poitrine. Un vampire sous l'emprise de ce rituel est rendu insensible aux pieux et gagne 3 traits Sociaux pour résister aux pouvoirs de *Présence*, car son cœur s'est transformé en une pierre solide. Toutefois, le Thaumaturge voit sa vertu *conscience* passer à 1 et devient incapable d'utiliser sa capacité *Empathie* ou la Discipline *Présence*. En outre, il perd toute les égalités dans les challenges Sociaux n'ayant rien à voir avec la *Présence* ou l'intimidation. Les effets du rituel durent jusqu'à ce que le Thaumaturge veuille l'annuler.

Esprit de l'homoncule

Un homoncule est une petite réplique du Thaumaturge, complètement loyale et créée pour servir son maître comme espion (ou assistant de laboratoire) et qui agit comme une petite extension du Thaumaturge. La création prend un mois entier (sans aucune autre interaction possible avec quiconque). La forme va d'une petite créature ailée à celle d'un marmouset en passant par une limace visqueuse ayant le visage de son maître. Un homoncule possède 3 traits Physiques, 2 niveaux de santé et ne peut pas combattre. On ne peut en posséder qu'un seul à la fois.

Ossements du mensonge

En enchantant une phalange d'un mortel mort depuis plus de 200 ans, vous pouvez lier son esprit à son os, puis vous devez le baigner dans 10 points de Sang qu'il va absorber au cour du rituel. Une fois le rituel accompli, toute personne tenant l'os et voulant mentir se voit soudain forcer de dire la vérité immédiatement et l'os s'assombri alors un peu plus. Chaque mensonge ainsi absorbé consomme un Point de Sang dans l'os. Lorsque les 10 traits sont consumés, l'os est alors complètement noir et inutilisable, habité par un esprit torturé et corrompu par le Ver.

Servant éclaté

Le *servant éclaté* est un pieu (taillé dans le bois d'un arbre qui s'est nourri sur des morts) auquel on a fixé des brins de belladone avec de la cire noire. Le pieu ensorcelé se conserve jusqu'à la prochaine lune. Il s'utilise en brisant le pieu devant un adversaire en citant son nom. Le pieu éclate alors en un millier d'échardes qui forment une silhouette humaine qui essaie obstinément d'empaler le cœur de la cible jusqu'à ce qu'il réussisse ou qu'il soit détruit (ses « mains » sont assimilables à des pieux). Le *Servant éclaté* a 3 niveaux de santé et autant de traits Physique que son créateur (au moment du rituel), mais il est incapable de percer la *Dissimulation* ou équivalent. Ce rituel n'est pas cumulable avec celui de la « *Hampe de la quiétude forcée* ».

Vasque d'espionnage

Après y avoir mélangé son propre sang, le Thaumaturge transforme une surface calme et limité d'eau naturelle ou artificielle en un écran d'espionnage (pas au-delà de la taille d'une baignoire). Le Thaumaturge peut alors se concentrer sur un lieu connu ou sur une personne dont il possède un objet personnel ou le vrai nom. En cas de succès, pendant 10 minutes et sans pouvoir changer de cible, il peut alors voir sa cible dans la vasque. Pour espionner un personnage en *Dissimulation*, un *Auspex* réussi est nécessaire ou le rituel échoue. Le Thaumaturge ne peut toutefois pas utiliser l'*Auspex* autrement pendant l'espionnage.

Rituels thaumaturgiques de niveau 5 (Avancés)

Amputation du membre fautif

L'utilisation de ce rituel puissant nécessite une nuit de préparation et empêche un morceau de corps amputé d'un vampire de guérir normalement et de se régénérer. En tamponnant la plaie avec des produits mystérieux et volatiles, le Thaumaturge s'assure que la victime sera incapable de soigner sa blessure et deviendra de manière permanente handicapée. Le vampire gagne un handicap approprié décidé par le conteur (*Amputé, Borgne, ...*).

Glyphe contre les esprits

cf. *Glyphe contre les goules* (rituel basique), mais la composante ici est du sel pur.



Glyphe contre les fantômes

cf. *Glyphe contre les goules*, (rituel basique), mais la composante ici est de la poudre de marbre funéraire venant d'une tombe.

Contrat de sang

Le Thaumaturge doit passer 3 nuits à écrire le contrat en utilisant, chaque nuit, 1 point de son sang. A la dernière nuit, le Thaumaturge et le signataire doivent chacun utiliser 1 point de sang pour le signer. La signature crée immédiatement un lien indestructible qui force les deux signataires à respecter les termes exacts du contrat.

Si un des signataires brise le moindre terme du contrat, il subit autant de dommages aggravés qu'il lui en faut pour être envoyés en Torpeur (ces dommages ne peuvent être annulés d'aucune façon). Le seul moyen de se débarrasser d'un tel contrat est d'en accomplir les termes ou de le brûler.

Dislocation de l'entrave

Ce rituel d'une nuit entière permet de briser un Lien de Sang par un processus atroce. Le Thaumaturge doit avoir un accès total au sujet et doit posséder 1 point de sang du Suzerain. Il utilise alors un récipient de cristal pour réaliser un mélange impie avec 1 point de sang du Suzerain, de l'esclave et de lui-même. Le Thaumaturge doit ensuite pratiquer une exsanguination de la victime (avec de grands risques de Frénésie en raison de la soif), puis l'écorcher vif (la procédure exacte dépend du style du pratiquant). Le sujet subit 4 blessures aggravées qui ne peuvent être annulées et doit sacrifier 1 point de Volonté permanent. A la fin de ce processus, le Thaumaturge brise le récipient de cristal sur le sol, brisant par la même le lien de sang alors que la mixture se répand et s'évapore. Le sujet est alors libéré du lien. Ce rituel très rare est un des plus secrets, et des plus protégé du clan.

Enchanter le talisman

Ce rituel coûtant 1 point permanent de Volonté est souvent le premier enseigné à un Tremere une fois qu'il atteint le pouvoir avancé de la *Voie du Sang*. L'objet enchanté doit être rigide et mesurer environ un mètre de long. Quand un Thaumaturge tient son talisman, il ajoute 1 Trait à tous ses challenges pour la *Thaumaturgie*, les rituels et en combat (indépendamment de tout autres bonus que l'objet peut déjà octroyer). Un vampire ne peut disposer que d'un seul talisman à un instant donné, et la propriété d'un talisman ne peut être transférée. Si un autre Thaumaturge rentre en possession d'un talisman et l'utilise comme lien spirituel avec son possesseur, il gagne un bonus de 3 traits sur tous ses challenges de *Thaumaturgie* contre le possesseur tant que le talisman est sien.

Fuite vers l'ami véritable

Ce rituel permet au Thaumaturge de voyager jusqu'à une personne dont il reconnaît l'amitié et la confiance (souvent une goule). Le vampire rentre dans un cercle rituel (qui nécessite six nuits à créer), prononce le « vrai nom » de son ami, se concentre un tour complet et est immédiatement transporté à proximité de cette personne dans un lieu hors de vue des observateurs.

Marche dans l'Umbr

A travers la puissance de ce rituel qui nécessite le sacrifice d'un être intelligent (avec la perte d'Humanité que cela peut entraîner...), le Thaumaturge peut entrer dans l'Umbr, le reflet spirituel du monde physique. Il arrive nu, mais certains objets magiques peuvent l'accompagner (à la discrétion du conteur). Il peut amener avec lui plusieurs personnes, mais pour chaque autre voyageur, il doit avoir effectué un sacrifice. L'Umbr est un monde dangereux peuplé de loup-garous et d'esprit inamicaux. La *marche dans l'Umbr* cesse lorsque le Thaumaturge désire retourner dans le monde physique.

Nuit du cœur carmin

Un Thaumaturge a besoin d'un point de Sang de la victime et de son effigie qu'il aura gravé dans de l'os, du bois pourri recueilli à minuit ou de la pierre d'une tombe d'un prêtre pieux.

Durant une nuit entière, le Thaumaturge doit scander en continu les syllabes de ce rituel. Après les 10 premières minutes, la victime acquiert un sentiment de danger oppressant (s'il voit alors le Thaumaturge, il réalise que ce dernier œuvre contre lui, et qu'il doit soit l'interrompre, soit fuir son pouvoir). Le rituel s'achève au lever du soleil par la dépense d'un point de Volonté permanent : si la victime est à moins de 50 km du Thaumaturge, elle s'effondre en sang de manière spectaculaire en quelques secondes et rencontre la mort finale. Si la victime parvient hors de portée du rituel, elle le ressent immédiatement. Le lanceur est incapable de savoir si sa victime est à portée ou pas lors de l'exécution de ce rituel. Ce rituel nécessite une *approbation moyenne* pour être enseigné. Enfin, l'utilisation de ce rituel nécessite l'accord du Seigneur Tremere dont la Fondation dépend et avec les risques que cela comporte en cas de désobéissances.

Pierre de la nature véritable

Ce rituel crée une amulette capable de faire reprendre à une créature sa forme véritable. Le Thaumaturge doit enduire une pierre lisse avec un trait de son sang. Celle-ci ne fonctionnera qu'une fois et un Thaumaturge ne



peut posséder qu'une seule pierre à un instant donné. Quiconque entre en contact avec ce talisman reprend sa forme naturelle sans ne plus pouvoir en changer avant la fin de la nuit : un Garou reprend sa forme de tutelle, un Gangrel retrouve sa forme vampirique de base (y compris la perte de ses griffes), le *Masque aux mille visages* d'un Nosferatu disparaît, un Tzimisce transformé par *Vicissitude* se retrouve à l'identique de la nuit de son étreinte, ...

Les rituels Assamite

Les Tremere ne sont pas les seuls à maîtriser mystiquement le sang, les Assamite le font aussi mais avec d'autres moyens. Ils ont à leur disposition des rituels basés sur la *Sorcellerie Assamite*, une science occulte qui se rapproche à la *Thaumaturgie* sanguine pratiquée par les Tremere. Les rituels Assamite ont tendance à demander moins de temps que ceux des Tremere, mais ont des effets moins puissants et plus ciblés.

Les Assamite couchent très rarement leurs rituels sur le papier, confiant la tâche mémorielle à leur Sorcier. Un Assamite devra dans la majorité des cas passer par un Sorcier Assamite pour apprendre un nouveau rituel. Les rituels Assamite imposent de posséder *Sorcellerie Assamite* (ce qui les limite au clan Assamite), et c'est son score qui détermine le niveau maximum des rituels pouvant être appris. Un Sorcier Assamite instruit (donc fidèle au Clan) apprend automatiquement et gratuitement un rituel par niveau en *Sorcellerie Assamite* qu'il possède : ainsi avec 5 en *Sorcellerie Assamite*, un Sorcier Assamite connaît au moins un rituel de chaque niveau (1, 2, 3, 4 et 5).

Lancer un rituel nécessite un challenge Mental statique d'une difficulté de 5 traits pour les rituels basiques, de 7 pour les Intermédiaires et de 9 pour les Avancés. Sans indication, un rituel Basique prend 10 minutes à être lancé, un Intermédiaire 20 minutes et un Avancé 30 minutes.

Rituels Assamite de niveau 1 (basiques)

Souffle de Wajhad

Ce rituel permet à un Assamite de placer du sang en stase afin qu'il ne pourrisse pas et reste tel qu'au moment de sa récupération. L'Assamite scelle le récipient contenant le sang (qui doit être hermétique) et lance ce rapide rituel de 5 minutes. Le sang reste frais durant un an ou jusqu'à l'ouverture normale du récipient. A l'ouverture, le sang se détériore à une vitesse normale (briser le récipient fait pourrir le sang en quelques secondes). Ce rituel est utilisé exclusivement afin de conserver et transporter le sang récupéré lors d'un contrat.

Cristallisation du Batin

Ce rituel permet à un Assamite de vérifier que celui qui l'engage ne le trompe pas sur le paiement d'un contrat. Le rituel réclame un point de sang du contractant et demande une minute de concentration. Ensuite, le sang se solidifie et forme un cristal aux multiples facettes (le sang formant le cristal est perdu). La couleur du cristal reflète la Génération du sang (plus le sang est puissant et plus le cristal est clair) et le cristal brille en présence de celui dont le sang a servi à le créer...

Rituels Assamite de niveau 2 (basiques)

Empathie sanguine

Ce rituel crée un lien empathique unidirectionnel entre deux personnes consentantes pour la durée d'une nuit. Il a deux utilisations courantes : un Assamite qui va effectuer un contrat utilise ce rituel avec un de ses frères pour que ce dernier soit prévenu s'il venait à périr, ou un Assamite qui protège quelqu'un utilisera ce rituel pour sentir un danger éventuel. Le rituel prend un quart d'heure et demande 1 point de sang, qui doit être placé sur le front de la personne bénéficiaire de la protection. Ce rituel permet alors à l'Assamite de ressentir l'état d'esprit de la personne et d'avoir une idée de sa proximité et de sa localisation. Un Assamite ne peut avoir qu'un lien à la fois.

Limier de sang

Ce rituel permet à l'Assamite de retrouver mystiquement la trace d'un individu dont il sent le sang. Après 5 minutes de transe, l'Assamite doit respirer du sang de la cible qu'il veut retrouver et réussir un challenge Mental statique contre elle. L'Assamite sent instantanément dans quelle direction se trouve sa proie (sans notion de distance) et commence à aller vers elle. L'Assamite est alors à peine conscient de son environnement et n'a qu'un but : retrouver sa cible ! Il est guidé mystiquement vers elle et même si elle bouge, il la suivra. Il d'ailleurs peut entrer en Frénésie si on cherche à le retenir. Le rituel dure jusqu'à que la cible soit retrouvée ou jusqu'à l'aube (l'Assamite peut mettre fin au rituel prématurément en dépensant un point de Volonté).

Rituels Assamite de niveau 3 (intermédiaires)

Essence de la vitesse primale

Ce rituel nécessite une demi heure de transe et 1 point de sang. Il permet à l'Assamite de récupérer mystiquement le sang qu'il dépense pour la *Célérité*. Chaque point de sang dépensé pour la *Célérité* se reconstitue dans son corps au bout d'une heure. Il ne peut pas regagner plus de points de sang que son nombre de points de Volonté permanent. Le rituel prend fin à l'aube.



Lumière de la vengeance

Grâce à son sang l'Assamite peut transformer une source de lumière artificielle en une arme meurtrière contre les vampires. Il doit pour cela recouvrir de son sang (au moins un point) une source de lumière (ampoule électrique, lampe de poche, etc...) et prier 5 minutes (le sang s'évapore entièrement au bout de 3 heures). Il lui suffit ensuite d'allumer la lumière et d'éclairer une cible, cette dernière subit alors une blessure normale et un point de sang disparaît de la source. Attention, le sang n'est dépensé que si le rituel blesse quelqu'un, il est donc possible de laisser une lumière allumée, le rituel ne prenant effet que si un vampire coupe son rayon. Il peut être nécessaire de réussir un challenge Physique afin de « toucher » sa cible avec la lumière (comme avec une lampe torche). Si plusieurs personnes sont éclairées simultanément par la source lumineuse (2 personnes allumant la lumière d'une pièce piégée), c'est la personne la plus proche de la source lumineuse qui est blessé.

Rituel Assamite de niveau 4 (intermédiaire)

Fantôme de la machine

Ce rituel permet aux Assamite de ne pas se soucier de la technologie moderne de surveillance. Ce rituel demande 1 heure, la destruction d'un miroir et la dépense d'un point de Volonté. Une fois actif, le rituel rend l'Assamite complètement invisible pour la nuit à tous les systèmes de détection et de sécurité électriques ou électroniques (les dispositifs magiques ne sont pas affectés). Ainsi les caméras, les appareils photos, détecteur divers, les senseurs infra-rouges ou les contacteurs à pression deviennent incapables de détecter et localiser l'Assamite : pour eux, il n'existe tout simplement pas. Ce rituel n'affecte que l'Assamite et ce qu'il porte. De plus il ne doit avoir sur lui aucun objet technologique (une montre est un objet technologique, mais pas une épée) : si l'Assamite porte un tel objet, le rituel prend fin immédiatement. A l'instar des Lasombra, l'Assamite ne se reflète plus non plus dans les miroirs, ni dans aucune surface réfléchissante (ce qui peut poser problème).

Rituels Assamite de niveau 5 (avancés)

Méditation sanguine

Ce rituel d'une heure permet à l'Assamite de soigner spirituellement de graves blessures. Ce dernier se retire à part et commence à méditer sur les paroles d'Haqim et sur la signification mystique du sang. A la fin de l'heure, l'Assamite dépense un point de sang par blessure aggravée à guérir. Son corps se guérit mystiquement et ne porte plus aucune trace de coups, de brûlures ou de cicatrices. L'Assamite est prêt à reprendre sa sainte tâche.

Bénédition de la lame écarlate

Ce rituel de 8 heures permet à l'Assamite d'enchanter son arme blanche. Ce rituel est personnel et ne fonctionne que pour le lanceur (personne d'autre ne peut se servir des pouvoirs de la Lame). L'arme à enchanter doit baigner pendant 5 heures dans un nombre de points de Sang égal à 15 moins la *Génération* du lanceur. Ce sang doit être non-Assamite et d'une Génération au moins aussi puissante que celle du lanceur. A la fin des 5 heures, la lame a absorbé la totalité du sang et le rituel peut se poursuivre par 3 heures de chant et de passes d'armes.

La *Lame écarlate* inflige en combat un dommage aggravé supplémentaire et « boit » un point de sang de sa cible. Si l'Assamite veut cesser un combat, il doit réussir un Test Simple ou doit continuer à frapper jusqu'à que la cible soit détruite. Un Assamite ne peut posséder qu'une seule Lame Ecarlate. Attention, un Assamite ne peut utiliser aucun des pouvoirs de *Quiétus* sur sa *Lame écarlate* (le sang de l'Assamite étant absorbé).

Rituels nécromanciens

La sinistre *Nécromancie* offre des pouvoirs conséquents basés sur la mort, la communication avec le monde des Morts (aussi nommé Outre monde) et les interactions avec les Fantômes. Ils sont relativement long à mettre en œuvre mais offrent des capacités plus durables que les pouvoirs de *Nécromancie*. Les rituels nécromanciens imposent de posséder *Nécromancie* (ce qui les limite au clan Giovanni), et c'est le score de la *Voie du Sépulcre* qui détermine le niveau maximum des rituels pouvant être appris. Un Giovanni instruit (donc fidèle au Clan) apprend automatiquement et gratuitement un rituel par niveau acquis dans sa *Voie du Sépulcre* : ainsi avec 5 en *Voie du Sépulcre*, un Giovanni connaît au moins un rituel de chaque niveau (1, 2, 3, 4 et 5).

Lancer un rituel nécessite un challenge Mental statique d'une difficulté de 5 traits pour les rituels basiques, de 7 pour les Intermédiaires et de 9 pour les Avancés. Sans indication, un rituel Basique prend 10 minutes à être lancé, un Intermédiaire 20 minutes et un Avancé 30 minutes.

Rituels nécromanciens de niveau 1 (basiques)

Phare spirituel

En lançant ce rituel sur une tête humaine coupée, le Nécromant la transforme en un phare surnaturel pour les fantômes. Dans l'Outre monde, la tête brille de façon surnaturelle et n'importe quel fantôme apercevant sa lueur



doit dépenser un point de Volonté ou être immédiatement attiré par la tête pour une heure complète (ou jusqu'à la fin d'une scène). La tête perd de sa luminescence à l'aube, mais peut être enchantée une nouvelle fois.

Don de psychisme

Ce rituel de 30 minutes permet au Nécromant de reconnaître pendant toute la durée de la nuit et sur un Test Simple si une personne qu'il voit et située à moins de 5 pas est endormie, en Torpeur, ou ferme juste les yeux.

Minestra di morte

Le nécromant mélange un morceau du corps d'un mort avec 1 point de Sang, du romarin (pour le souvenir), du basilic (plante funéraire) et du sel (purification). Il fait bouillir le tout, et l'ingère. Si le rituel est un succès, il permet de savoir si le mort est devenu un fantôme ou pas.

Illusion de la mort paisible

Ce rituel permet de modifier l'apparence d'un cadavre afin d'en supprimer toute trace suspecte. Le Nécromant doit toucher le cadavre et murmurer en latin. Sitôt le rituel achevé, le corps prend une apparence normale : les blessures sont refermées, tout membre manquant est de nouveau présent, les traces de coups ont disparu. Attention si le corps est exsangue, le rituel ne recréera pas de sang : il donnera juste l'impression que rien d'anormal ne s'est produit.

Rituels nécromanciens de niveau 2 (basiques)

Convoquer les morts affamés

En attirant le mauvais œil sur sa future victime, le Nécromant la fait assaillir par une quantité de voix confuses et de hurlements lugubres. Pour le restant de la scène ou la prochaine heure, la victime a 2 traits Mentaux en moins sur tous ses challenges. Il faut un cheveux de la victime qui est détruit pendant le rituel.

Les yeux de la tombe

Après 2 heures de rituel, le Nécromant peut concentrer les émotions des morts dans une pincée de terre d'une tombe. Cette poudre est alors utilisée pour conjurer des visions d'horreurs et de mort en se concentrant sur une victime (à vue). Une fois durant le reste de la soirée, il peut forcer la victime à refaire un challenge qu'elle vient de réussir sous ses yeux (que le Nécromant soit impliqué ou non), lui infligeant une soudaine vision de mort. Lui seul peut utiliser cette poudre (qui disparaît une fois les vision d'horreur conjurées).

La main de la gloire

Le nécromant prend la main d'un mort, l'enveloppe d'un linceul, la presse pour en extraire tout le sang, et la conserve dans une jarre de terre cuite remplie de sel, d'origan et de piment. Après une nuit, elle est retirée et séchée dans un tissu, avec de la verveine et des fougères. La main est enduite de la graisse d'un pendu, et les doigts allumés. Le nécromancien chante "Que tout éveillé le reste et tout endormi le soit plus encore". Toute personne non surnaturelle, qui entend les paroles et voit la main, tombe dans un sommeil dont on ne peut la tirer. La durée maximale de ce sommeil est d'une scène ou jusqu'à ce que la torche soit éteinte avec du lait. La main ne peut être utilisé qu'une seule fois et, une fois allumée, s'éteint au lever du soleil.

Rituels nécromanciens de niveau 3 (Intermédiaires)

Toucher du cadavre

En chantant pendant 3 heures d'odieux chants païens tout en faisant fondre une figure en cire à l'image de sa victime mortelle, le Nécromant peut lui faire perdre toute apparence de vie. Le mortel ressemble plus à un mort-vivant avec son pouls faible, sa peau froide, sa pâleur mortelle. Il a 2 trait Sociaux de moins dans tous ses challenges (sauf ceux basés sur l'intimidation). Les effets persistent aussi longtemps que la cire est fondue sans pour autant bouillir, ni durcir.

Rite des entraves déterrées

Pendant ce rituel de 3 heures, le Nécromant doit broyer un morceau de pierre tombale, puis en déposer une pincée sur une phalange d'un cadavre relié à une chaînette d'argent. L'os devient alors un pendule capable de trouver les Entraves (objets, personnes ou lieux) qui ont une signification pour le propriétaire de l'os (si celui-ci est devenu fantôme). En passant un tour à tester un objet, une personne ou un lieu suspect avec la phalange oscillante, il peut faire avouer à un fantôme présent s'il s'agit d'une de ses entraves.

Tambours cauchemardesques

Le vampire imbibe avec son sang un objet d'une victime, puis le brûle. L'objet passe alors dans le monde des morts, comme marque de la personne à hanter et cadeau pour le spectre qui s'en chargera. L'objet doit brûler au son de tambours tendus de peaux humaines, qui s'entendent tels le tonnerre dans l'autre monde. Le spectre accepte de négocier pour faire cesser ce bruit, et accepte par la même de hanter la victime en retour d'une faveur.



Vacarme des damnés

Le nécromancien trace une ligne continue de cendres de morts le long des murs entourant une pièce (en passant au dessus des cadres de portes). Toute personne qui voudrait entendre de l'extérieur ce qui se passe dans la pièce (par un moyen surnaturel ou non) n'entendra que des bruits de vent fantomatique (ceux de l'autre monde...).

Rituels nécromanciens de niveau 4 (Intermédiaires)

Appel à la faveur de l'Ombre

Grâce à ce rituel, le Nécromant peut observer l'Outre monde (uniquement des images, faisant basculer sa vision entre le monde réel et l'au-delà). Mais cela lui permet de découvrir le côté sombre d'un fantôme et en réussissant un challenge Mental contre un Fantôme, celui-ci laisse son côté sombre s'exprimer (cf. p159). Il est ainsi possible d'apprendre ses secrets et d'interférer sur les relations sociales du monde des Morts.

Sentir la mort

Ce rituel d'une heure permet au Nécromant de sentir instantanément toute mort se produisant dans son environnement proche (500 m de portée). Le rituel dure jusqu'à l'aube, mais le Nécromant peut y mettre fin quand il le désire. Dès que quelqu'un meurt, le Nécromant le sait, mais ignore tout des circonstances ou de l'identité du défunt. Pourtant, il peut instinctivement trouver l'endroit où vient de se produire le décès. Ce rituel détecte aussi l'acte d'Étreinte et celui de Diablerie (une fois cette dernière terminée).

Bastone diabolico

Le nécromancien coupe la jambe d'une personne vivante pour en extraire un os (la dite personne doit survivre jusqu'à la fin du rituel), puis plonge cet os dans du plomb fondu. Il grave la couche de plomb de symboles de runes, puis l'utilise pour frapper à mort le donneur, tout en chantant en grec. Si c'est un succès, l'os devient un bâton diabolique. Il faut dépenser temporairement 1 point de Volonté pour activer le bâton. Une fois activé, tout fantôme présent dans la même pièce que le porteur perd un point de Pathos par tour. De plus, l'os inflige une blessure aggravée sur morts (les vampire et les autres créatures surnaturelles ne subissent qu'un dommage normal). Attention, les fantômes sentent la présence d'un tel bâton, et s'en éloignent, de ce fait toute tentative pour *invoquer une âme* échoue en cas d'égalité sur le Challenge (même si vous possédez une entrave).

Rituel nécromancien de niveau 5 (Avancé)

Poigne fantomatique

Après avoir passé 6 heures à chanter ce puissant rituel, la main du Nécromant peut alors passer dans l'Outre monde et y saisir un objet fantomatique qu'il remplacera par un objet personnel de masse équivalente. Ce rituel ne fonctionne que sur les objets qui ont existé dans le monde réel et ont désormais un équivalent fantomatique. Ce rituel ne marche pas sur les Artefacts ou les objets créés par les fantômes et tenter de les faire traverser les détruira. Il est impossible d'utiliser ce rituel sur des êtres vivants ou animés.

Esilio

Il suffit de 5 syllabes dans une langue très ancienne (Enochéen) pour activer le rituel. Ces mots provoquent une rupture dans la barrière entre le monde des morts et celui des vivants. Ceci est invisible, sauf par *Perception du Voile* (la poitrine du nécromancien semble alors un vortex noir). Tout fantôme mis en contact avec ce vortex doit réussir un Challenge Mental avec le Nécromant pour fuir le vortex ou être détruit (il ne peut revenir avant 1 mois au moins, et souvent devient un spectre).

La main du mort

Nécessite un chiffon imbibé du sang, des larmes ou de la sueur de la victime, ainsi qu'une main ""fraîche"" dans laquelle le chiffon est placé. Pendant que la main se décompose, le corps de la victime aussi, du gris au violacé jusqu'au pourrissement, laissant le cerveau intact. Tous les jours, la victime à son réveil doit réussir un test complexe ou perdre un niveau de santé (Test simple si la victime à Force d'âme). Si la victime tombe en incapacité à cause des effets du rituel, elle meurt si elle est humaine ou tombe en torpeur si c'est un vampire. Retirer le chiffon de la main arrête le processus, et redonne santé totale à la victime.



Chapitre IV : Système



Le temps

Le temps dans le **Théâtre de l'Imaginaire** fonctionne comme dans la vie réelle, et normalement tout est joué en temps réel : une minute de la soirée correspond à une minute dans le Monde des Ténèbres. Néanmoins les Conteurs peuvent accélérer le déroulement du temps (« une heure plus tard, il ne s'est rien passé... »). Un joueur ne devrait jamais être Hors Jeu (HJ) pour interagir avec d'autres joueurs. Le faire gâche l'atmosphère de toutes les personnes impliquées. Si un joueur a besoin d'une pause ou a des questions concernant les règles, il doit en faire part au Conteur. Dans ce cas, le joueur ne doit interagir avec aucun autre joueur tant qu'il est HJ.

La seule exception à cette règle du « En Jeu » intervient quand un conteur demande un « Temps Mort » (ou « Freeze »). Cet appel peut être nécessaire pour résoudre une dispute ou pour changer le décor. Quand un « Temps Mort » est annoncé tous les joueurs à portée d'ouïe doivent interrompre ce qu'ils font jusqu'à ce que le Conteur annonce « Fin du Temps Mort » ou « Reprise ».

Chronique, scénario, sessions et scènes

Le temps du Théâtre de l'imaginaire se divise en cinq unités : les chroniques, les scénarios, les sessions, les scènes et les tours.

Une **chronique** est une série de scénarios tous reliés entre eux d'une manière ou d'une autre pouvant prendre des mois ou même des années à se terminer.

Un **scénario** est une intrigue complète au sein d'une chronique.

Une **session** est juste une nuit entière de jeu. Toutefois, les Conteurs peuvent définir une session comme une soirée de jeu.

Une **scène** représente le temps nécessaire à la résolution d'une action dans un lieu donné (un cambriolage d'appartement, une discussion dans une rue, etc...). Lorsque les personnages changent de lieu, la scène est terminée. Lorsque une session a lieu dans un lieu unique, une scène dure environ une heure. La scène est surtout utilisée par les Conteurs pour découper leur scénarii en plusieurs tronçons facilement modulables les uns par rapport aux autres.

Un **tour** est l'unité utilisée lorsque les choses s'accroissent sur une très courte période (quelques secondes) et tout le monde veut agir (ex : le combat...). C'est l'unité la plus réduite, la plus lente et la plus découpée. Le Tour représente environ 4s, sauf si un Conteur décide qu'il en est autrement. Lorsqu'un pouvoir affecte un personnage durant 15 secondes, ce dernier est alors affecté pour 4 tours.

Un personnage (vampire, mortel, goule ou loup) effectue UNE action par tour, sauf s'il possède la Discipline *Célérité* (laquelle permet des actions supplémentaires tel que décrit p.65). Certaines actions peuvent demander plusieurs tours pour s'accomplir alors que d'autres n'utilisent pas réellement d'action (voir ci-dessous). Les possibilités d'action des personnages surpris (ou handicapés dans leur perception de la scène) sont détaillées p. 105.

Exemples d'actions ne demandant PAS d'action complète : (théoriquement cumulables, mais à discrétion du Conteur) : prononcer une phrase courte (sans activation de Discipline), pivoter jusqu'à 180°, lâcher un objet tenu, lever une arme déjà en main, ...

Exemple d'actions demandant UNE action : (donc un Tour si l'on ne possède pas Célérité) : porter un coup, lancer un projectile, se relever, regarder à 360° avec attention, dégainer une arme, activer une Discipline mentale (dominer par une phrase, prononcer une phrase thaumaturgique, se concentrer pour aliéner un esprit, voir une aura par Auspex, ...), faire un numéro de téléphone, monter/descendre de voiture, prendre une photo valable, tirer instinctivement avec une arme, changer un chargeur, escalader un grillage, viser soigneusement, se déplacer de trois pas (en combat)...

Exemple d'actions demandant plusieurs actions : (variable selon le Conteur) : pirater un système informatique (de 5 à 20 tours), monter un fusil à lunette (env. 2 actions), désamorcer une bombe (de 2 à 6 actions).

Attention : certaines actions ont une durée inaltérable par Célérité. Pirater un ordinateur dépend de logiciels qui ne sont pas sensibles à vos Disciplines vampiriques...



Les challenges

Principe de base

Lorsqu'un personnage défie un ou plusieurs personnages ou veut accomplir une action incertaine, il doit « initier un challenge » (Physique, Social ou Mental). Le challenge gère donc l'opposition, simule le hasard et sert à gérer d'un coup des actions de même type (ex. se frapper mutuellement, voir ci dessous), ou servir à savoir si une action réussit ou échoue (ex. une *Domination*).

Le(s) participant(s) effectue(nt) immédiatement un « Pierre/Papier/Ciseaux ». En cas d'égalité, les joueurs doivent révéler à un Conteur le nombre de traits dont ils disposent dans la catégorie utilisée (Physique, Social ou Mental), plus les traits de talent éventuellement applicables. Le joueur avec le moins de traits perd le challenge, une égalité parfaite oblige à refaire le « Pierre/Papier/Ciseaux ». Celui à l'initiative du challenge doit déclarer son nombre de traits en premier.

Le sens de la phrase « initier un challenge »

Un personnage qui « initie un challenge » est un personnage qui tente une action offensive sur une cible (comme Dominer quelqu'un par exemple). Un personnage qui « ne peut initier aucun challenge » est un personnage qui ne peut pas attaquer, mais qui peut se défendre tout à fait normalement.

Cas particuliers :

- On peut décider de **perdre** un challenge, sauf un challenge statique où l'on est défenseur.
- Chaque joueur peut « **mentir à la baisse** » en annonçant ses traits, en déclarant moins que la vérité (il se minimise pour ne pas se dévoiler). « Mentir à la hausse » n'existe pas : c'est tricher sciemment...
- Des pouvoirs spéciaux, des armes et certains talents peuvent accorder au personnage des traits de bonus ou de malus qui s'ajoutent ou se retranchent au nombre total de traits déclarables lors d'un challenge (souvent le cas au combat pour les challenges Physiques). Toutefois, aucun personnage ne peut déclarer une quantité de traits supérieure à **2 fois** son nombre de traits dans l'attribut utilisé pour le challenge.
- Un personnage dont le nombre de traits dans un Attribut est inférieur ou égal à **0** perd automatiquement les Challenges en relation avec cet Attribut.
- Si le Conteur a besoin de déterminer qui **agit en premier** (pas de *Célérité* ou même niveau de *Célérité*), celui possédant le plus de trait dans son Attribut concerné (Physique pour frapper, Social pour lancer des ordres...) agit en premier. Les personnages possédant le même nombre de traits agissent « simultanément » bien que chaque action entreprise avec des Attributs différents donne lieu à un « Pierre/Papier/Ciseaux » séparé. Bien sûr, le Conteur peut décréter qui agit en premier (par un Pierre/Papier/Ciseaux, ou un pile-ou-face).

Note : Les challenges font donc appel aux scores inscrits sur la feuille de personnage : tout Conteur peut demander à l'examiner pour vérifier un score annoncé. Ne pas posséder sa feuille lors d'un challenge fait immédiatement perdre les égalités...

Les différents types de challenges.

Challenges classiques (*Joueur/Joueur ou Joueur/Antago*)

Les challenges classiques résolvent les conflits entre personnages (en général au combat). Le mécanisme est Pierre/Papier/Ciseaux, puis comparaison éventuelle de traits (+ talent de combat). Si deux personnages tentent des actions sous le même Attribut (Phy, Mental ou Soc.), un seul challenge peut souvent facilement gérer leur conflit : celui qui emporte le challenge réussit et l'autre échoue (pas de réussite mutuelle). Si les Attributs sont différents, il faut faire un challenge pour gérer chaque action séparément. Dans le premier cas l'Initiative est négligeable, mais dans le second, elle est vitale.

Exemple 1

A frappe B avec un gourdin improvisé, et B cherche à mordre A. A possède 6 en PHY et Mêlée à 2. B possède 7 en PHY et Bagarre 2. Ce sont deux actions Physiques, et un seul challenge va suffire à résoudre leur Tour de combat. L'ordre des initiatives est ici négligeable : ils tapent, le challenge résout et le tout est rapide.



Si A gagne le Pierre/Papier/Ciseaux, il touche B et ce dernier rate sa morsure. Si B gagne le Pierre/Papier/Ciseaux, il touche A et ce dernier rate sa frappe. Si le Pierre/Papier/Ciseaux est une égalité, B annonce PHY+Bagarre (7+2=9) contre PHY+Mêlée de A (6+2=8), et B gagne donc l'égalité.

Exemple 2

A frappe B avec un gourdin improvisé, mais B veut utiliser un pouvoir thaumaturgique pour le paralyser. Pas moyen en ce cas de faire un unique challenge. Il va falloir déterminer l'initiative selon les Attributs utilisés : PHY de A (6) et MEN de B (qui a 7) : B agit donc en premier.

B effectue donc son challenge de Mental contre A, qui se défend avec l'Attribut prévu par ce pouvoir de Thaumaturgie (disons ici le PHY). Donc Pierre/Papier/Ciseaux, si B gagne il paralyse A (et A ne pourra donc pas faire son action puisqu'il est paralysé), si A gagne il résiste au pouvoir (mais son coup de gourdin dépend d'un autre Challenge !), s'il y a égalité, le MEN de B surpasse le PHY de A, donc B gagne.

Une fois l'action de B réglée, A donne son coup de gourdin (si il n'est pas paralysé) et B ne pourra rien faire d'autre que esquiver (B possède le Talent Esquive à 1). Donc Pierre/Papier/Ciseaux. Si A gagne, il touche B, si B gagne il esquive et s'en sort, et en cas d'égalité, c'est PHY+Mêlée de A (6+2=8) contre le PHY+Esquive de B (7+1=8). Et là, l'égalité parfaite les oblige à un nouveau Pierre/Papier/Ciseaux.

Challenge Statiques (Joueur/Conteur ou Antago/Conteur)

Les challenge statiques sont utilisés lorsqu'il n'y a pas de résistance active de la part d'un adversaire ou d'un objet (pour un objet, la difficulté en terme de trait est fixée par le Conteur). Le mécanisme en est Pierre/Papier/Ciseaux, puis comparaison éventuelle de traits+talents contre la difficulté. Un Conteur illustrant une difficulté particulière pourra parfois exiger plusieurs challenges statiques successifs. En cas d'égalité sur le « Pierre/Papier/Ciseaux », si le nombre de traits déclarés est inférieur au seuil de difficulté, le challenge statique est alors perdu.

Exemple

Bobby lance une pierre sur un chandelier pour le faire tomber. Le Conteur décide d'une difficulté 5. Si le Pierre/Papier/Ciseaux est une égalité, Bobby devra annoncer PHY+Sport contre 5...

Tests Simples (Joueur/Conteur exclusivement)

Les Tests Simples ne font appels à aucune catégorie de traits, et résolvent des situations de hasard favorable. Le mécanisme est un simple « Pierre/Papier/Ciseaux », où le joueur remporte les égalités éventuelles (facile à réussir). Un Conteur illustrant une difficulté particulière pourra exiger plusieurs Tests Simples successifs.

Tests Complexes (Joueur/Conteur exclusivement)

Les Tests Complexes ne font appels à aucune catégorie de traits, et résolvent des situations de hasard défavorable. Le mécanisme est un simple « Pierre/Papier/Ciseaux », où le joueur perd les égalités éventuelles (dur à réussir). Un Conteur illustrant une difficulté colossale pourra exiger plusieurs Tests Complexes successifs.

Re-test

Un re-test est très rares et permet au personnage d'ignorer les résultats d'un premier challenge et de le recommencer. Un personnage ne peut faire qu'un seul et unique re-test par challenge (l'atout *Chanceux*, autorise un 2^{ème} re-test sur un challenge statique uniquement).

Surenchère

Si un personnage se sait (ou se sent) bien plus fort qu'un adversaire qui eu la chance insolente de réussir net un Pierre/Papier/Ciseaux, il peut déclarer une « surenchère » (« overbid » en anglais, terme parfois rencontré) sur un challenge perdu. Une surenchère s'annonce AVANT la résolution des effets de l'action.

Le Conteur présent écoute alors le score annoncé par le perdant (qui peut mentir « à la baisse »), puis ceux annoncés par le gagnant théorique, et compare :

- Si le personnage tentant la surenchère possède 4 traits (ou plus) de mieux que son adversaire, il obtient UN re-test.
- Si le personnage tentant la surenchère possède (ou annonce) moins de 4 traits de mieux que son adversaire, il perd effectivement son challenge. Mais pire, il s'est tellement dévoilé qu'il perdra la prochaine égalité contre cet adversaire (sans limite de temps)...



Note : on ne peut surenchérir qu'une fois sur un challenge, mais un challenge peut faire l'objet de plusieurs surenchères de participants différents (qui ont alors dû bien mentir « à la baisse » !).



Le combat

Notions de base

- Un combat se gère en **tours** (cf. le temps p. [101](#)) et nécessite un Conteur.
- Chaque protagoniste dispose **d'une** action par tour
- *Célérité* permet d'obtenir des **actions Physiques supplémentaires** dans le tour, résolues en fin de tour (donc APRES les actions normales de chacun).
- Un challenge résout l'action de deux protagonistes utilisant **le même** Attribut. Sinon, le challenge résout l'action d'un seul protagoniste utilisant un Attribut différent de l'action de son adversaire. On peut donc gérer par un challenge une passe d'arme entre deux duellistes, mais pas une *Domination* face à un coup d'épée.
- **L'initiative** (et donc l'ordre des actions) est définie en premier lieu par les niveaux de *Célérité* activés, puis deuxièmement par le score d'Attribut mis en œuvre par le protagoniste, tranché par le Conteur en cas d'égalité (cf. challenges p.[102](#))
- Une action permet de se **déplacer** de trois pas (des grands si on court, des petits si on marche). Les joueurs doivent donc garder leur position statique en combat.

Principe général et gestion

Tout combat se résout **action par action**, et soit **chacune** donne lieu à un challenge classique (déterminant si elle réussit ou échoue), soit elles sont résolues par paire par un même challenge (cas des actions de même Attribut). L'ordre des actions est défini comme suit :

- **Actions de Sang*** : chaque personnage (qui peut encore dépenser du Sang) peut en utiliser pour activer des Disciplines (*Célérité*, *Puissance*) ou améliorer son Physique (+1 par Pt de sang) (mais pas se régénérer, cf ci-dessous). Toutes sont simultanées et indéniables.
- **Actions normales**: Tous les personnages énoncent et résolvent leur première (et souvent seule) action les uns après les autres (mentales, physiques, magiques...toutes !). L'ordre d'initiative (si besoin) est déterminé par les niveaux de *Célérité* décroissants (activés ou non), puis par le score d'Attribut engagé et en dernier recours par le Conteur.
- **Actions de *Célérité* 2** : pour ceux qui en disposent et justifient ainsi d'une seconde action physique (exclusivement) à ce tour. L'ordre d'initiative y est résolu comme défini ci-dessus.
- **Actions de *Célérité* 4** : pour ceux qui en disposent et justifient ainsi d'une troisième action physique (exclusivement) à ce tour. L'ordre d'initiative y est résolu comme défini ci-dessus.
- **Actions de *Célérité* 5** : pour ceux qui en disposent et justifient ainsi d'une quatrième action physique (exclusivement) à ce tour. L'ordre d'initiative y est résolu comme défini ci-dessus.
- **Actions spéciales de *Sombre Métamorphose*** : pour ceux qui ont activé ce pouvoir intermédiaire d'*Obténébration* et disposent ainsi d'attaques supplémentaires.
- **Actions de la seconde main** : pour ceux qui combattent à deux armes (cf. p.[106](#))
- **Phase de régénération*** : chaque personnage (qui peut encore dépenser du Sang) peut dépenser du Vitae pour guérir des blessures normales (une par point de sang).
- **Actions effective en fin de tour** : certains pouvoirs de Disciplines prennent effet « à la fin du tour » (*Dissimulation* 4 par exemple...).

* : la dépense de sang cumulée d'un tour est limitée par le Max/Tour, dépendant de la *Génération*.

En général, le Conteur égrène les rangs d'action et les résout **au fur et à mesure** que les joueurs se signalent. Un joueur inattentif manquant son rang d'action perd son action...

Lorsqu'un joueur agit, il déclare son action, résout le(s) challenge(s) y étant lié(s), puis attend que les autres joueurs fassent de même. Il est à noter qu'un même challenge Physique résolvant deux actions de combat implique que les deux protagonistes y sacrifient une action (rappel : 1 action/tour). Un personnage dépourvu d'action



subissant une frappe doit donc résoudre un challenge où une éventuelle réussite signifierait simplement qu'il esquive, pas qu'il réussit une frappe (car il n'a plus d'action).

Exemple

Reprenons le cas de A et B décrits plus tôt, mais ajoutons que A possède Puissance 1 et Célérité 2. Tous deux sont 13° Génération et ne peuvent utiliser que 1 trait sang Max/Tour.

(A possède 6 en PHY et Mêlée à 2. B possède 7 en PHY, Bagarre 2 et Esquive 1)

Le tour devient alors :

- Actions de sang : A dépense 1 pt de sang pour activer Célérité 2. B ne dépense rien.
- Action normale : A obtient l'initiative sur B (par Célérité), ce qui ne change pas grand-chose, car B et lui se frappent mutuellement : un seul challenge !
- Action de Célérité 2 : A (s'il est encore debout) refrappe B et résout un nouveau Pierre/Papier/Ciseaux contre lui. Si B gagnait, A ne pourrait souffrir de blessures (B aurait juste eu la chance de s'en tirer..)
- Phase de régénération : B peut utiliser du sang pour se soigner, mais A ne peut plus (pour ce tour).

Surprise

En surprise, le défenseur est considéré comme dénué d'action possible pour le premier challenge. Le résultat du challenge d'action normale d'un tel combat peut seulement nuire au défenseur surpris, pas à l'attaquant. Un personnage surpris perd ses égalités sur le premier challenge. Une surprise n'affecte que le Physique et survient lorsque :

- un assaillant use de *Célérité* alors que le défenseur ne s'attend pas à l'attaque.
- un assaillant sort de *Dissimulation*.
- un assaillant attaque hors du champ de vision (de dos par exemple).
- un joueur ne réagit pas dans les 3 secondes suivant la déclaration d'un challenge Physique.

Fuite

Il est possible d'éviter un combat en invoquant ce que l'on appelle la *fuite* (son personnage s'enfuit purement et simplement). Elle est interprétable de diverses façons : le personnage part en courant, il s'évanouit grâce à *Dissimulation*, il se perd dans un dédale de ruelles, etc... La *fuite* est utilisable tant :

- qu'un adversaire potentiel n'est pas à moins de 6 pas (ou ne possède pas assez d'actions de *Célérité* pour vous rejoindre d'ici la fin du tour). Si c'est le cas, il faut réussir un challenge Physique pour s'en défaire.
- que la scène peut être quittée par une issue (ce qui exclut les salles fermées et les encerclements)
- qu'un adversaire ne possède pas d'armes à distance utilisable. Dans ce cas, il faut atteindre une zone à couvert pour réussir sa *fuite*.

Le combat dans le noir

Toute personne qui se bat dans la pénombre (ou le noir total), sans moyen de compenser l'absence de lumière subit une pénalité. Celle-ci varie en fonction de l'intensité de la pénombre et des Disciplines des différents protagonistes du combat. Le combat dans le noir se gère normalement avec des challenges classiques. Attention, certaines actions deviennent impossibles dans le noir ! (ex. croiser un regard pour *Dominer*). Toutes les divisions de traits sont arrondies à l'inférieur.

Disciplines / Condition	Nuit	Absence total de lumière	Ténèbres magiques
Aucune Discipline sensorielle	- 3 Traits (minimum 2)	Traits divisés par 2	Traits divisés par 2
<i>Auspex</i> 1 (activée en Vue)	Aucune pénalité	- 3 Traits (minimum 2)	- 3 Traits (minimum 2)
<i>Métamorphose</i> 1	Aucune pénalité	Aucune pénalité	- 3 Traits (minimum 2)

Les attaques ciblées

Il est possible pour un attaquant de viser une partie précise du corps de son adversaire afin d'obtenir un effet particulier. Toutes ces attaques ciblées se gèrent de la même manière. L'attaquant doit d'abord annoncer qu'il va tenter une attaque ciblée (et la zone visée), puis résoudre son challenge normalement. S'il est réussi, l'attaquant



doit alors réussir un certain nombre de tests pour toucher la zone visée. Si l'attaquant rate un des tests additionnels, il est considéré comme ayant manqué son adversaire (malgré son challenge initial réussi).

Partie visée	Nombre et type de tests	Effets
Toucher un adversaire attaquant à couvert	1 à 4 Complexes selon la couverture*	L'adversaire est touché
Un objet tenu par un adversaire	1 Test Simple	Objet à terre ou détruit (pas de blessure)
Le cœur (en mêlée)	1 Test Complexe	Paralysie (ou mort chez un mortel)
Couper un membre	2 Tests Complexes	Voir handicap « <i>Amputé</i> »
Les yeux / la tête	2 Tests Complexes	Aveuglement / Mort chez un mortel
Décapitation **	3 Tests Complexes	Mort Finale

Viser une partie précise à **distance** augmente de 1 le nombre de tests à réussir.

* Le nombre de Tests Complexes pour toucher un adversaire à couvert dépend de la couverture (un buisson : 1 Test, une voiture : 2 Tests, un muret de béton : 3 Tests et une meurtrière au haut d'une tour : 4 Tests).

** En combat une décapitation ne peut se faire qu'avec une lame (épée, hache, etc.) mais en aucun cas avec une arme improvisée ou contondantes ni avec des griffes.

Utiliser deux armes.

Faire une action avec sa mauvaise main impose 3 traits de moins sur les challenges. En utilisant deux armes pour se battre (même s'il n'en utilise qu'une seule à la fois), un protagoniste a 6 traits de malus sur ses challenges avec sa mauvaise main et 3 traits de malus avec sa main directrice. L'atout *Ambidextre* signifie qu'il n'a qu'une pénalité de 3 traits quelle que soit la main qu'il utilise, car les deux sont aussi habiles. Toutefois, les 2 armes utilisées ne peuvent excéder la taille d'une arme à 1 main (les éventuels malus liés à une utilisation dans un environnement défavorable s'ajoutent).

Utiliser deux armes ne fait gagner qu'une action supplémentaire spéciale, quelle que soit sa *Célérité* ou pouvoirs similaires affectant sa vitesse. Un personnage doit diviser ses actions équitablement entre ses deux mains. Une action restante sera automatiquement appliquée à sa main directrice.

Le surnombre

Il n'y a pas de limite au nombre d'agressions Mentales ou Sociales par tour et par personne. Par contre, les attaques Physiques sont limitées par la taille de (l'infortunée) cible.

- au corps à corps

Les créatures qui n'excèdent pas la taille d'un lupin en forme Crinos ne peuvent pas être attaquées par plus de 4 adversaires. Un défenseur subit un malus de 1 trait Physique pour chaque adversaire au delà du premier. De plus, chaque attaquant obtient un bonus de 1 trait Physique par attaquant en plus de lui. Ce bonus/malus ne peut donc excéder -3/+3 quelle que soit la taille de la victime.

- à distance

Il n'y a pas de limite au nombre d'attaques à distance recevable simultanément. Attaquer à plusieurs à distance n'apporte aucun bonus. La présence d'attaquants à distance n'avantage aucunement les alliés qui combattent la victime au corps à corps. Toutefois, si la cible est attaquée au corps à corps ET à distance, toute attaque à distance échouant blessera automatiquement un des attaquants au corps à corps (au choix du Conteur). Une cible engagée à distance ET au corps à corps n'applique pas les malus de corps à corps pour annoncer ses traits dans les challenges d'attaque à distance.

Le Combat de masse

Principes du combat de masse

Le principe est simple : chaque fiche de personnage se verra attribuer un score de combat. Si deux groupes de personnages veulent se battre, il faut au préalable déterminer le score de combat du groupe (en additionnant les scores de combat des membres du groupe) ainsi que le chef de groupe (désigné par les membres du groupe). Le combat est résolu en quelques challenges par le chef de chaque groupe. En cas d'égalité, c'est le groupe qui a le score de combat le plus élevé qui remporte le Challenge. Si les scores de combat sont identiques, il faut refaire le challenge.

Chaque challenge réussi permet au chef du groupe gagnant de choisir dans quel état un membre de l'autre groupe se trouve (en Torpeur, juste blessé, inconscient mais JAMAIS détruit...) diminuant en même temps le score de combat du groupe adverse. Le combat de masse se termine lorsqu'un des deux groupes a été mis hors d'état de nuire ou s'est enfui...



Ce système permet de régler rapidement un conflit ou de nombreux personnages sont impliqués (comme en plein milieu de l'Elysée) sans trop de difficulté et relativement rapidement. C'est aux Conteurs de déclarer l'utilisation de la règle de combat de masse.

Calcul du score de combat de masse

Il faut additionner les points obtenus par la Génération, les attributs, les compétences et les Disciplines pour obtenir le score de combat du personnage. Ce score doit figurer sur la fiche du personnage.

Génération : 15 moins la génération du personnage. (un 7^{ème} aura 8 points).

Attributs : 1 point par tranche de 5 Traits d'attributs (les points octroyés par l'attribut Physique sont doublés).

Compétences : (*Bagarre + Mêlée + Esquive*) divisé par 2 et arrondi au supérieur

Disciplines : On additionne uniquement le niveau le plus haut de chaque Discipline et pas chaque niveau individuellement). Chaque *Voie* de *Thaumaturgie* ou de *Nécromancie* compte séparément.

Disciplines	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Niv 6
Célérité, Force d'Ame, Puissance, Visceratika	1	3	5	7	9	12
Chimérie, Dissimulation, Domination, Métamorphose, Obténébration, Présence, Quiétus, Serpentis, Thaumaturgie, Vicissitude,	0	1	3	5	7	9
Aliénation, Animalisme, Auspex, Nécromancie,	0	0	1	3	5	7

Exemple

Reprenons le cas de A et B décrits plus haut,

A est de la 13^{ème} Génération. (donc $15-13=2$ points)

A possède les Attributs suivants : PHY 6, SOC 7, MEN 3 (donc $1 \times 2 + 1 + 0 = 3$ points)

A possède les talents suivants : Bagarre 1, Mêlée 2 et Esquive 1. (donc $(1+2+1) \div 2 = 2$ points)

A possède les Disciplines suivantes : Puissance 1 et Célérité 2. (donc $1+3=4$ points)

Le score de combat de A est donc de : $(2+3+2+4) = 11$

B est de la 13^{ème} Génération. (donc $15-13=2$ points)

B possède les Attributs suivants : PHY 7, SOC 3, MEN 7 (donc $1 \times 2 + 0 + 1 = 3$ points)

B possède les talents suivants : Bagarre 2, Mêlée 0 et Esquive 1. (donc $(2+0+1) \div 2 = 2$ points)

B possède les Disciplines suivantes : Auspex 1, Voie du Sang 3(Thaumaturgie) . (donc $0+3= 3$ points)

Le score de combat de B est donc de : $(2+3+2+3) = 10$

Si A et B combattent ensemble, leur groupe aura un score de 21 (10+11).



Blessures et niveaux de santé

Une fois résolu si un protagoniste parvient à toucher son adversaire, la pauvre cible doit alors encaisser les dégâts provoqués. Ces derniers se quantifient en blessures de deux types (normales et aggravées), qui s'accumulent pour grignoter les niveaux de santé d'un personnage.

Les blessures normales

Par défaut, presque tous les dommages sont normaux. Ils endommagent le corps et peuvent tuer un mortel par accumulation. Il n'existe pas de différenciation des blessures selon qu'elles saignent, brisent des os, résultent d'une maladie infectieuse, etc...

Un mortel guérit lentement de ses blessures, mais un vampire les régénère facilement par son sang surnaturel (voir Régénération p.109). Les vampires subissent tous les dommages normaux sauf ceux dû à l'asphyxie, la déshydratation ou au froid. Ainsi, balles, coups, coupures et chutes (1 blessure par 5 m en hauteur ou 5 pas en longueur) les affectent. Pour un mortel, l'asphyxie provoque 1 blessure par tour au-delà du premier.

Les blessures aggravées

Ces blessures sont infiniment plus graves à régénérer, car elles atteignent le corps à un niveau surnaturel. Un mortel ne fait pas de différence (c'est toujours une blessure longue à soigner !), mais une créature surnaturelle la ressent : les blessures aggravées demandent beaucoup de temps et d'énergie à se régénérer...

Elles sont causées par très peu de choses : les griffes (non les ongles) ou crocs d'une créature surnaturelle (vampires, lupins...), les flammes (et non le métal rougi), la lumière du jour (pour un vampire seulement) et certains objets ensorcelés (selon les légendes).

- **La morsure d'un vampire** peut infliger elle aussi une unique blessure aggravée (non modifiable même avec *Puissance*). Pour l'infliger en combat, il faut avoir au préalable saisi sa victime (challenge Physique), puis tenter un nouveau challenge Physique lors de sa prochaine action pour déchiqueter ses chairs (et infliger la blessure aggravée) ou boire son sang (ce qui n'inflige aucune blessure). Quelle que soit le choix, un semblable qui utilise ses crocs doit immédiatement tenter un challenge statique de Maîtrise de Soi (Diff. 3) pour éviter la Frénésie.

Avant toute nouvelle morsure, un semblable doit avoir (au prix d'une action) saisi à nouveau correctement sa victime (sauf si cette dernière est Invalide ou paralysée auquel cas il peut directement infliger une blessure aggravée ou aspirer du sang à chaque action).

- **La lumière du soleil** est extrêmement douloureuse pour les vampires. L'exposition indirecte (à travers d'épais rideaux ou une épaisse couverture nuageuse) inflige 1 blessure Aggravée par Tour, alors que l'exposition directe inflige 3 blessures aggravées par tour. Les vampires confrontés au soleil doivent faire un test de Courage (Diff. 4) ou souffrir du Röttschreck .

- **Les flammes** (naturelles ou surnaturelles) causent une douleur insoutenable. La plupart des vampires sont extrêmement nerveux à proximité d'une flamme, car c'est une des rares choses qui peut les détruire. Toutes blessure (à un vampire) due au feu provoque inévitablement un test de Courage (Diff. 4) pour éviter le Röttschreck .
Note : Un personnage en feu doit réussir sur un Test Simple en dépensant une action pour étouffer les flammes.

Les niveaux de santé

Les niveaux de santé rendent donc compte de l'état d'un personnage (vampire ou humain) à mesure qu'il subit des blessures. Il s'agit d'une échelle de 10 niveaux répartis entre plusieurs appellations imagées qui décrivent la validité du personnage.

Ils sont : Essoufflé, Essoufflé, Egratigné, Egratigné, Egratigné, Blessé, Blessé, Invalide, Torpeur et Mort Ultime.

Exemple : un personnage en pleine forme (donc Indemne) reçoit une blessure. Il devient Essoufflé, car la blessure est insignifiante. S'il en reprend deux, il passera à Egratigné (le cumul le gêne un peu). Mais s'il en reprenait 4, il arriverait à Blessé (premier niveau).

- **Essoufflé (x 2)** : quand un personnage est *Essoufflé*, il est à peine dérangé ou atteint. Il ne souffre d'aucune pénalité si ce n'est quelques désordres cosmétiques.

- **Egratigné (x 3)** : un personnage *Egratigné* est de plus en plus touché, et ses blessures commencent un peu à l'handicaper. Il dispose de 2 traits de moins pour tous ses challenges.

- **Blessé (x 2)** : quand un personnage est *Blessé*, il est sérieusement atteint à un ou plusieurs endroits. Comme il est amoindri, ses adversaires gagnent automatiquement toutes les égalités. Si le personnage *blessé* dispose d'un



pouvoir qui lui permet néanmoins de gagner les égalités, elles sont résolues par comparaison usuelle des traits concernés. Attention : il peut toujours tenter une surenchère !

- **Invalidité (x1)** : un personnage *Invalide* est complètement immobile pour 10 minutes (bien qu'il puisse murmurer douloureusement quelques phrases). Il perd tous ses challenges tant qu'il n'a pas guéri d'un niveau de santé (au moins). Il est à la merci des autres personnages et ne peut rien faire d'autre que se soigner...

- **Torpeur (x1)** : un semblable en Torpeur est plongé dans un coma surnaturel dont seul le sang et le temps pourront le tirer. Il est inconscient de son environnement et ne pense pas de manière consciente. Un mortel dans cet état est dans un coma profond (survie à discrétion du Conteur), mais généralement fatal.

- **Mort Ultime** : un mortel dans cet état est décédé. Un semblable ne peut atteindre cet état que s'il subit des dommages aggravés (ou dont une partie est aggravée) ou s'il est décapité. Le semblable meurt et son corps retrouve immédiatement son état de décomposition normal (retardée par le sang) : putréfié pour un semblable âgé de quelques années, en cendres au-delà de dix ans vampiriques...

Encaisser des blessures

Les vampires et les mortels ne subissent pas les blessures de la même manière. Outre le fait que les vampires soient insensibles à certains effets corporels (mais en régénèrent d'autres fort mal), les vampires ne saignent plus (voir Anatomie vampirique p.116), ont des os plus durs, les nerfs moins sensibles...

Tous les dommages de ce livret (armes, Disciplines, etc.) sont calculés vis-à-vis des créatures surnaturelles.

Dans le Monde des Ténèbres, un mortel qui subit des dommages coche DEUX niveaux de santé par blessure qu'il reçoit (TROIS en cas de dommages dûs aux explosifs). Les goules cochent DEUX niveaux de santé par blessure reçue (sans distinction d'origine). Les vampires/lupins en cochent UNE par blessure (sans distinction d'origine). La distinction normales/aggravées influe sur la régénération.

Régénération

Les humains régénèrent médicalement leurs blessures à raison d'une semaine par blessure subie (soit un total de 8 semaines d'*Invalide* à la pleine forme, le double sans soins). Le Coma est à discrétion du Conteur.

Les vampires sont morts et incapables de guérir leurs blessures naturellement. Ils ne peuvent réparer leurs dommages corporels qu'en dépensant du Vitae. Ainsi, un point de sang peut être dépensé pour soigner une blessure normale (effet immédiat, voir p.104 pour l'utiliser en combat). Trois points de sang et un point de Volonté suivis de 10 minutes de concentration au calme sont nécessaires pour guérir chaque blessure Aggravée.

Un membre coupé prend 1 mois pour se reconstituer et 1 semaine seulement pour un plus petit organe (œil, main, langue). Une telle régénération se fait au même coût en sang et en Volonté qu'une blessure aggravée.

Torpeur

Les vampires peuvent entrer en Torpeur volontairement ou involontairement (à cause de blessures, s'ils n'ont plus de Sang pour s'éveiller ou par choix personnel). Une fois en Torpeur, le vampire demeure inconscient, ignorant la nécessité de dépenser du sang chaque soir. La durée de la Torpeur dépend du score d'Humanité.

Niveau d'Humanité	Durée de la Torpeur
10-9	Un mois
8-7	Deux mois
6-5	Trois mois
4-3	Quatre mois
2-1	Cinq mois
0	Six mois

Après cette période de repos et si la Torpeur est involontaire, le personnage doit obligatoirement dépenser un point de sang pour s'éveiller...ou attendre que quelqu'un lui en donne ! Quelques circonstances permettent prématurément de sortir un vampire de Torpeur (comme de donner un point de Vitae de trois Générations inférieures au sien, utiliser *Puissance du Sang (Voie du Sang III)*). Si la Torpeur est volontaire, le vampire peut la prolonger comme il le désire, mais devra toujours dépenser un point de sang pour s'éveiller.

Remarques diverses sur la Torpeur

- Un vampire en Torpeur ne gagne pas de points d'expérience.
- Un vampire en Torpeur ne peut utiliser aucune Discipline (on ne joue pas des Mathusalem).
- Un vampire en Torpeur ne peut pas être *Convoqué* ou contacté par *Télépathie* (on ne le *Domine* pas non plus). En règle générale, toute Discipline Mentale ou Sociale ne l'affecte pas.
- Un vampire en Torpeur ne peut être détruit que par une blessure aggravée ou une décapitation (une blessure normale ne fait que détruire un point de sang si le vampire en Torpeur en a encore).



Armes et armures

Pour des raisons évidentes, aucune arme réelle n'est acceptée dans le théâtre de l'imaginaire et chaque cité est libre d'accepter ou de refuser l'utilisation de répliques (plastique ou mousse) pour symboliser les armes à l'intérieur d'un cadre privé.

Chaque arme inflige d'une à trois blessures. De plus, certaines armes ont des capacités spéciales (empalement, zone d'effet,...). Ces caractéristiques sont inscrites sur les cartes d'armement (cf. annexes p.189) et jointes à la feuille de personnage comme justificatif. Ne pas posséder sa fiche d'arme signifie (sans appel) que pour une raison ou une autre, le personnage n'a pas son arme sur lui ce soir là...

Disponibilité

Il faut du temps pour trouver des armes à feu ou des armes de mêlée archaïques. Obtenir une arme à feu nécessite également un permis, impliquant de subir des contrôles ou une enquête et un temps d'attente, sans compter le fait de posséder une identité humaine fictive. Un personnage peut s'adresser à des réseaux « parallèles » pour se procurer de l'équipement, mais le marché noir implique souvent des transactions tortueuses et des prix gonflés. Les Influences notées dans la Disponibilité des armes indiquent le score et le domaine d'influence nécessaires pour se procurer une arme parallèlement. Enfin, il reste le prix : le personnage doit avoir quelques niveaux dans la compétence *Finance* ou une influence à même de dégager la somme nécessaire.

Posséder une arme n'est pas éternel. Trop souvent, les personnages utilisent fusils et armes automatiques sans faire face aux recherches massives de la police que provoquent invariablement ces fusillades, même dans le Monde des Ténèbres où la violence est omniprésente. Les conséquences de cet usage intempestif préservent non seulement l'équilibre du jeu, mais renforcent un sens du réalisme en évitant la course à l'armement.

Dissimulation

Selon leur taille, certaines armes peuvent se dissimuler. Les dissimulations sont notées par une lettre et s'entendent pour une arme la plus réduite possible (crosse repliée ou sciée). Les armes démontables peuvent être cachées dans des endroits plus petits d'un degré (ex : un PM démonté dans les poches intérieures d'une veste), mais sont inutilisables et demandent un montage soigneux.

Les degrés de dissimulation sont la poche (P), la veste (V) et le manteau long (M). Les armes impossibles (I) à dissimuler exigent un coffre de voiture, un étui à contrebasse ou un gros sac de randonnée, plus que suspects...

Si aucune Discipline n'a été utilisée pour cacher une arme, posséder *Vigilance* et gagner un challenge Mental statique permet remarquer qu'une personne porte des armes ou des objets dissimulés. Chercher physiquement sur le porteur révèle automatiquement une arme cachée sans test.

Capacités des armes

Bonus au toucher : savoir se servir réellement d'une arme (donc un certain score de talent) fait toute la différence en combat. Si l'utilisateur possède le talent indiqué, il bénéficie naturellement d'un bonus à ses challenges. Ces bonus sont en Physique (P) pour les armes de contact et les armes de jet. Les armes de tir (à feu ou à projectiles) octroient des bonus Mentaux (M) dû à leur précision : il faut alors pouvoir justifier d'un challenge Mental pour en bénéficier (et donc tirer en visant).

Empalement : ces armes paralysent un vampire lorsqu'une attaque réussie pénètre son cœur. Outre le challenge pour toucher, l'attaquant doit réussir des Test Complexes (1 au contact, 2 à distance) pour empaler un vampire. Rater un de ces tests réduit les dommages à zéro (y compris les dommages additionnels dû à *Puissance* ou autre)

Dommages : en général, les dommages d'une arme sont fixes. Certaines armes pesantes demandent un Physique conséquent pour infliger leurs pleins dégâts. Sans ce score, les dommages sont réduits (à 1). Les personnages possédant *Puissance 2* ignorent ces pré-requis et peuvent toujours utiliser les dommages maximum (bien qu'en général *Puissance 1* leur ait déjà octroyé le Physique nécessaire...)

***Rappel** : les dommages indiqués dans ce système concernent les créatures surnaturelles (dont l'anatomie est surnaturelle). Les mortels (humains, goules et animaux) encaissent bien moins les dommages et perdent DEUX niveaux de santé par blessure (TROIS face aux explosions).*

Incendiaire : les armes incendiaires font des dégâts Aggravés en reposant sur la présence de flammes vives. Les armes incendiaires couvrent de feu des zones variables indiquées sur les fiches, apportant leur propre combustible (liquide). L'incendie dure 5 tours par blessure infligée (soit 5 ou 10 tours).



Rafale courte : un tir de 3 munitions en un seul tir sur une unique cible. Les dommages de l'arme en rafale courte sont indiqués sur sa fiche.

Rafale longue : un tir vidant un chargeur entier (et pas seulement les balles restantes). L'arme devient impossible à maintenir précisément et peut toucher plusieurs cibles sur une certaine zone (cf. zone). Les dommages sont indiqués sur la fiche d'arme et sont similaires à la rafale courte, car la quantité de balles par cible est comparable.

Rafale longue ciblée : certains créatures possédant une force surnaturelle peuvent maintenir une rafale longue sur une seule cible, la déchiquetant sous la pluie de balles. Un vampire possédant *Puissance* 1 et l'ayant activée peut réussir ce coup de force. La rafale longue ciblée inflige des dommages supérieurs à la rafale longue (toutes les balles sur UNE cible) et nécessite également un chargeur intégral.

Tir visé : la majorité des armes de tir (à feu ou à projectiles) permettent des tirs visés. Viser demande d'y consacrer une action complète. Le challenge de toucher (à l'action suivante), se résout alors en Mental et non en Physique. Les armes à feu permettent la visée sur les rafales courtes et le coup par coup, mais jamais sur des rafales longues.

Usage dangereux : certaines armes sont d'un maniement délicat ou peuvent réveiller la Bête et la plonger en Röttschrek. Si certains tests sont indiqués sur la fiche d'arme (ex : Courage), ils doivent être effectués avant chaque utilisation. Si des talents sont indiqués, ils doivent atteindre un certain niveau. Ne pas posséder ces talents oblige l'utilisateur à l'un ou l'autre test (lors de l'utilisation) pour ne pas subir d'effets négatifs.

Zone : certaines armes peuvent toucher plus d'une cible. Lorsqu'une zone est touchée par une attaque, toutes les créatures s'y trouvant sont susceptibles de subir des dommages. L'attaquant effectue un unique challenge contre toutes les cibles en même temps. Celles qui l'emportent parviennent à sortir de la zone touchée, mais l'effet existe néanmoins (ex : un incendie). Certains espaces clos interdisent tout challenge. Une attaque de zone ne fait aucune différence entre alliés et ennemis. Une zone est définie sur les fiches d'armes, en pas.

Catégories d'armes

Pour simplifier le recensement des armes, il est défini un certain nombre de catégories (mêlée, lancer, à projectiles, à feu). Dans chaque catégorie, les armes sont groupées sous des appellations globales. Les exemples donnés permettront aux Conteurs de classer aisément les armes de leur cité. Vous trouverez pour chaque arme une fiche descriptive, indiquant son talent d'utilisation, ses capacités, ses bonus. Toute arme ne figurant pas dans le tableau n'existe pas : dans des cas très précis, l'ECN pourra décider d'ajouts ponctuels (approbation haute).

Armes de mêlée

Ces armes s'utilisent avec *Mêlée* ou *Bagarre* et se brisent ou deviennent inutilisables dès lors qu'elles sont utilisées avec un niveau de *Puissance* inapproprié (cf. p.76)

- Armes improvisées légères : objets pouvant servir d'arme, mais jamais été prévu comme tel. (pieds de table, tessons de bouteille, scie, chaîne, membre arraché, tabouret...)
- Armes improvisées lourdes : objets massifs mortels de par leur poids, sans maniabilité. (barre à mine, pioche, tronçonneuse, corps, panneau de signalisation arraché...)
- Armes rapprochées : armes de corps à corps qui n'infligent pas de gros dommages, mais d'une maniabilité foudroyante (dagues, rasoirs, kriss, poings américains, hachoirs...)

Note : les armes rapprochées les armes fines ne peuvent pas décapiter en mêlée (mais le peuvent hors combat).

- Armes fines: armes à lame étroite, rapide et mortelles, mais sans grands dommages (rapières, fleurets...).
- Armes à une main: armes d'une allonge notable et d'un poids raisonnable, regroupant tranchantes, contondantes, perforantes (épées, masses, batte, fléaux, haches, sabres...).
- Armes à deux mains: armes lourdes aux dommages importants, délicates à manipuler et d'une allonge supérieure (claymore, haches d'arme, hallebardes...)
- Pieux : un morceau de bois dur (chêne, teck, ébène), soigneusement taillé en pointe et durci au feu (pas un simple pied de table cassé ou une écharde de bois). Il en existe de différentes tailles (pieu, épieu, lance).

Note : un pieu peut immobiliser un vampire selon les règles indiquées p. 110

Armes de lancer

Ces armes s'utilisent avec *Sport* et bénéficient des effets de *Puissance* si elles sont fabriquées à cet effet.



- Armes improvisées légères : objets pouvant servir d'arme. (lames de scie circulaire, shurikens...)
- Armes improvisées lourdes: objets mortels de par leur poids, sans maniabilité (lampadaire, enclume...).

Armes à projectiles

Il s'agit d'armes à distance non lancées hors armes à feu (arcs, arbalètes). Toutes les armes à projectiles utilisent *Tir à l'arc* et demandent deux mains. Les armes à projectiles s'utilisent une seule fois par tour, même avec *Célérité*. Recharger demande une action complète (celle-ci peut être de *Célérité*). Toutes les flèches ou carreaux en bois sont considérés comme des pieux, mais détruits irrémédiablement si le cœur n'est pas effectivement perforé.

Armes à feu

Toutes les armes modernes à balles (pistolets, fusils), mais aussi les armes lourdes (lance-flammes). Toutes utilisent *Armes à Feu* et se résolvent par un challenge Physique. Toutefois, si le tireur passe une action complète à viser, il peut utiliser son Mental pour faire feu (cf. tir visé). Une arme à feu possède une portée utile moyenne: il est inutile de tenter un tir au-delà. Une arme à feu peut tirer une fois par tour (utiliser *Célérité* est impossible car la vitesse des ressorts de la culasse n'est pas affecté par cette Discipline !). Recharger demande une action (celle-ci peut être de *Célérité*). Chaque arme possède une capacité de chargeur fixe.

Ce classement est volontairement généraliste et il est inutile de rentrer dans les détails sur les capacités particulières d'armes nommées (comme d'argumenter sur la force de pénétration d'un Dragounov, la stabilité du Steyr AUG, la différence de calibre entre un G3 et un Famas, bla, bla...).

Le théâtre de l'imaginaire n'a pas vocation à simuler dans la précision les produits de l'industrie militaire contemporaine. De même, l'usage de munitions fantaisistes (balles au phosphore, flèches explosives, balles perce-blindage...) est proscrit, car il nuit à la qualité du jeu en instaurant une course à l'armement stérile.

- Pistolets légers : armes de poing incluant les revolvers, assez stables, tirant des balles de calibre moyen à basse vitesse (Berreta 92, Glock 17, .22 long rifle, Derringer, .38 spécial).
- Pistolets lourds : armes de poing massives incluant des revolvers au recul solide, tirant des balles de calibre élevé à haute vitesse (Llama Comanche, Desert Eagle, Ruger BlackHawk, .44 Magnum).
- Pistolets-mitrailleurs : armes militaires modernes s'utilisant à deux mains, tirant des balles de calibre moyen à basse vitesse (Ingram, Uzi, Beretta 93R, H&K MP5, PM-MAT 49).
- Carabines/Fusils : armes automatiques tirant des balles par un canon unique. Inclut les carabines de chasse et les fusils de sniper (WA 2000, Dragounov, Winchester, FRF2).
- Fusils de chasse : armes semi-automatiques tirant des cartouches à plombs (grenaille) en une masse assez compacte qui déchiquette la victime. (Colt, Winchester)
- Fusils à pompe : armes à canon court tirant des cartouches à plombs (grêle) et se réarmant à la main par une pompe. Plus destructeurs à courte portée, les plombs s'éparpillant. (shotgun, SPAS-12)
- Lance-flamme : arme encombrante à bombonnes de combustible sous pression fusant par un détenteur enflammant. Une arme militaire nécessitant une sérieuse instruction. Impossible à bricoler au fond d'un garage
- Fusil d'assaut : armes de guerre tirant des balles à haute vitesse (AK 47, M-16, FAMAS)

Accessoires pour armes à feu

Lunette de visée / viseur laser

Disponibilité : aisé, env. 100€ et 300€ (si amplificateur de lumière)

Description : cet accessoire ne peut être utilisé que sur les carabines, les pistolets, les PM, les fusils d'assaut et les arbalètes. Lors d'un tir localisé, il fait réussir automatiquement le premier test de localisation.

Silencieux

Disponibilité : Crime 4, Police 5, env. 300€

Description : seuls les pistolets, PM et carabines peuvent avoir un silencieux.

Lunettes de vision nocturne

Disponibilité : aisé, env. 1000€

Description : cet accessoire voyant et fragile amplifie la luminosité ambiante et bénéficie d'un grossissement convenable. Elles comportent un filtre infrarouge imprécis visualisant les sources de chaleur majeures. Leur encombrement ne permet pas de les utiliser avec un viseur.



Armures

Puisqu'elle stoppe des dommages, l'armure accorde des niveaux de santé supplémentaires au personnage. Ceux-ci sont perdus en premier, avant les niveaux de santé du personnage. Bien sur, une armure n'encaisse pas tous les types de dommages. Une cotte de mailles est inutile lorsque son sang est mis en ébullition par *Chaudron de Sang*. Les fiches d'armure détaillent les dommages encaissables par la protection et son éventuelle dissimulation.

Une protection physique est définie par deux chiffres : les niveaux de santé que l'armure peut absorber avant que des réparations soient nécessaires, et les malus aux traits Physiques du porteur. On ne peut pas porter plusieurs couches d'armure, ni avoir plus de malus que de traits Physiques.

Une armure qui a perdu tous ses niveaux de santé n'est pas directement détruite, plus probablement inefficace. Certaines attaques endommagent les armures sans espoir de réparation. Réparer une armure nécessite des outils et un challenge Physique statique avec l'*Artisanat* approprié.

Armures antiques

- Cuir (+1 niveau de santé, -1 en Physique, disponibilité aisée, env. 250 €)

Note : Une armure de cuir est dissimulée si elle a été spécialement conçue pour apparaître comme un vêtement ordinaire (ex : pantalon de cuir, veste et gants).

- Cotte de mailles (+2 niveau de santé, -3 Phy, disponibilité aisée, env. 500€, sur commande)
- Armure de plaques (+3 niveau de santé, -5 Phy, disponibilité aisée, env. 5000€, sur commande)
- Bouclier médiéval (+2 niveau de santé, -2 Phy, disponibilité aisée, env. 250 €, sur commande)

Note : impose de posséder Mêlée 1 et d'avoir une main libre

Armures modernes

- Gilet pare-balles (+2 niveau de santé, -1 Phy, disponibilité Police 3/Crime 4 ou Bureaucratie 6, env. 1000 €)
- Armure balistique lourde (+3 niveau de santé, -4 Phy, disponibilité Police 5/Crime 6, env. 4000 €)
- Bouclier balistique (+2 niveau de santé, -3 en Physique, disponibilité Police 3/Crime 4, env. 1500 €)

Note : s'utilise à deux mains, efficace seulement de face

Explosifs

L'utilisation d'explosifs ajoute rarement de la profondeur aux intrigues. Pour des besoins théâtraux, le Conteur peut faire exploser des bus bondés et des étages d'immeubles si cela renforce le conte.

Les conteurs doivent limiter la disponibilité des explosifs pour éviter qu'ils ne deviennent couramment utilisés. Essayer d'utiliser des explosifs sans avoir la capacité *Démolition* doit entraîner de lourdes conséquences pour le personnage imprudent (pertes de bras, jambes ou mains, ainsi que cicatrices profondes). En règle générale, les explosifs provoquent des blessures aggravées, mais même la pire des explosions hollywoodiennes (un avion s'écrasant, un camion plein de C4) n'infligera jamais plus de 4 blessures aggravées à un vampire.

Rappel : les dommages des explosifs sont atroces sur les corps vivants. Les mortels, goules et animaux cochent TROIS niveaux de santé par blessure due à des explosion.

Voici quelques exemples d'explosifs et leur dégâts maximum (quelle que soit la quantité...).

- Cocktail Molotov : 1 aggravée
- Bâton de dynamite : 1 aggravée
- Grenade : 2 aggravées
- Mine : 2 aggravées
- C4 : 3 aggravées
- Explosions hollywoodienne : 4 aggravées



La Volonté

La Volonté, ce moteur de l'esprit

La Volonté c'est la capacité de se surpasser, de prendre sur soi pour continuer à lutter alors que tout semble perdu. Elle reflète à la fois la force de caractère, l'énergie personnelle et la lutte contre la Bête. En effet la Volonté est la meilleure alliée de l'humanité, permettant aux vampires de contrer leur côté le plus bestial. C'est un des points les plus importants (et malgré tout le plus souvent négligé).

La Volonté de départ commence à 2 et le nombre maximum de points ne peut dépasser 10. Un personnage ne regagne sa Volonté que au repos et au rythme de 1 par semaine. Utiliser la Volonté est presque toujours un réflexe et ne compte pas comme une action.

Utilisation de la Volonté

Dans les challenges

- Un point de Volonté permet d'obtenir un re-test pour se défendre dans un challenge Mental ou Social qui n'a pas lieu pendant un combat. On ne peut pas utiliser la Volonté dans les challenges statiques, les Test Simples ou Complexes.
- Un point de Volonté permet d'obtenir 1 point de talent pour un unique challenge.
- Un point de Volonté permet d'obtenir 1 point de capacité (**sauf pour Art et Expression**) pour un unique challenge mais uniquement si le personnage possède déjà cette capacité.

Contre la Frénésie ou le Röttschreck

- Le personnage peut dépenser un point de Volonté pour ne pas rentrer en Frénésie (il doit le faire avant le test de *courage* ou de *maîtrise de soi*). Il doit alors impérativement s'éloigner de la source de la Frénésie pendant au moins 10 minutes. Sinon, le test de vertu devient inévitable.
- Un point de Volonté permet de sortir de la Frénésie pendant un tour en situation de combat. Le personnage est capable d'agir normalement pendant un tour, mais reste soumis à toutes les autres spécificités de la Frénésie. Il ne regagne pas vraiment le contrôle, mais lutte plutôt fantastiquement pour se contrôler pendant un moment de rage ou de terreur accablante.
- Le personnage peut dépenser un point de Volonté pour tenter un test de *Maîtrise de soi* pour sortir de Frénésie si l'origine de la Frénésie n'est plus présente.
- Le personnage peut dépenser un point de Volonté pour tenter un test de *Courage* pour sortir de Röttschreck si l'origine du Röttschreck n'est plus présente.

Autres utilisations de la Volonté

- Un point de Volonté permet d'ignorer toutes les pénalités de blessure pendant un tour complet.
- Un point de Volonté, 3 points de sang et dix minutes de repos au calme sont nécessaires pour guérir chaque blessure aggravée.
- Un point de Volonté permet de réprimer un dérangement pour la durée d'une scène ou d'une heure. Les Malkavien ne peuvent pas surpasser leur dérangement primaire de cette façon.
- Un vassal peut résister au lien de sang temporairement (et ainsi annuler les effets du lien) en dépensant un point de Volonté. Il peut résister au lien pendant toute une scène si l'action entreprise est relativement indirecte, alors qu'un point de Volonté par tour est nécessaire si le vassal veut attaquer physiquement son Suzerain.
- Certaines Disciplines ou pouvoirs nécessitent la dépense de Volonté.

Les challenges de Volonté

Ce sont des challenges statiques. Toutefois, l'attribut utilisé est ici la Volonté. A la différence des attributs (Physique, Social et Mental), les points de Volonté sont régulièrement dépensés par le personnage. Aussi, en cas d'égalité sur le « Pierre/Papier/Ciseaux », on utilise le nombre de points de Volonté qu'il reste au personnage. Si ce nombre est inférieur au seuil de difficulté, le challenge statique est alors perdu.



Le sang

Le sang, source de nourriture

Le sang est le nutriment qui permet aux vampires de braver les siècles. Il devient à la fois sa plus grande force et sa plus grande faiblesse, le rendant capable de grandes prouesses mais le réduisant aussi à l'état de dépendance comme le pire des toxicomanes.

Se nourrir est la seule façon de régénérer son sang. Un vampire peut prendre des points de sang à des mortels, d'autres vampires ou d'autres créatures possédant du sang, comme les animaux ou les lupins. La qualité nutritive du sang ne se trouve pas dans le volume de sang absorbé mais dans la nature du sang ; ainsi un litre de sang humain est beaucoup plus nourrissant et raffiné que trois litres de sang de bovin. Voici donc la valeur nutritive de quelques créatures du monde des ténèbres. Pour plus d'info voir le chapitre VI Bestiaire.

Espèces	Humain	Enfant	Vache	Cheval	Chien	Chat	Rat
Sang :	10	6	4	4	2	1	1/4

Les différents types de Vitae

Le sang animal : c'est le moins nourrissant et le plus fade. Il est consommé en désespoir de cause, quand aucune autre source de sang n'est disponible. Les seuls vampires qui s'en nourrissent régulièrement sont les plus jeunes, qui n'acceptent pas leur nouvelle nature de prédateur et ne veulent pas chasser les mortels.

Le sang humain : il constitue la principale diète des vampires, il est riche et savoureux, tout en restant assez accessible. Attention, le fait de prélever plus d'un point de Sang sur un mortel met sa vie en danger (et nécessitera des soins pour le mortel). Les vampires peuvent être affectés par certains vecteurs contenus dans le sang (exemples : alcool, drogues, certaines maladies) et donc subir des effets secondaires tant que le sang souillé se trouve dans leur corps.

Le sang Lupin : ce sang très rare est aussi très recherché par ceux qui en ont déjà goûté ou qui connaissent ses vertus. En effet, elle a des effets étranges sur ceux qui en consomment. Tout vampire buvant du sang Lupin bénéficie d'un niveau supplémentaire dans les disciplines *Célérité* et *Puissance* (ou les acquièrent au niveau un s'il ne les a pas déjà) et ce pendant une heure par point de sang absorbé. En contrepartie le vampire doit réussir un test de Maîtrise de Soi (difficulté 5) pour ne pas rentrer en frénésie pendant une heure par point de sang absorbé (sans possibilité de calmer la bête par une Discipline ou d'utiliser de la volonté pour résister). Enfin, un point de sang de lupin sort n'importe quel vampire de torpeur (qui se réveille en frénésie, perd 1 en Humanité et 1 en Maîtrise de Soi). Il faut néanmoins avoir *Connaissance des lupins* à 3 pour savoir ce dernier effet.

Le sang féérique : le sang des fées a des effets aléatoires mais toujours inattendus. Parfois il est tel de l'eau fraîche, parfois il brûle comme le feu, bien souvent il provoque un dérangement temporaire. Seuls les Malkavien sont immunisés à tout ces effets secondaires et tirent du sang féérique de puissantes visions prophétiques.

Le sang des mages : le sang des mages est le plus riche de tous les sangs de mortels. Boire un tel sang c'est souvent recevoir l'énergie de l'univers. Tout vampire absorbant de la Vitae de mage gagne immédiatement un trait dans chacun des trois attributs (Physique, Social et Mental) pour un nombre de nuits égal au nombre de points de sang absorbés (et qui permet de dépasser le maximum fixé par la *Génération*).

Le sang vampire : il y a la même différence qualitative entre le sang de vampire et le sang de mortel qu'entre celui des humains et celui des animaux. Ce nectar est parfois le seul sang à même de sustenter les plus anciens des immortels. Il possède plusieurs propriétés mystiques ; tout d'abord il stoppe le vieillissement des mortels et leur confère quelques pouvoirs (les transformant en goules). Il crée aussi le terrible lien de sang chez quiconque en absorbe à trois reprises (voir p.117). Il est aussi terriblement nourrissant ; ainsi un vampire qui absorbe du sang plus puissant que sa propre génération (au moins trois *Génération*s de différence) gagne deux points de sang pour chaque point absorbé.

Conservation du sang

La meilleure Vitae est celle qui provient d'une créature encore vivante. Le sang dit « mort » est déjà plus fade ; le sang putréfié est même carrément infect. Les vampires ont donc besoin de conserver leurs éventuels stocks de sang. Il est possible de réfrigérer du sang et de le stocker sous forme de poches à transfusion. Le sang humain se dessèche à l'air libre et coagule en moins d'une heure s'il n'est pas traité (devenant par là-même inconsommable). Le sang vampirique peut lui résister plus longtemps, il met un certain temps avant d'être gâché (il lui faut un nombre d'heures égale à 15 moins la *Génération* du sang). Convenablement traité et stocké, le sang peut être conservé indéfiniment, à l'exception du sang vampirique qui nécessite obligatoirement des rituels de conservation.



La sustentation

Un vampire se nourrit en plantant ses crocs dans la chair d'une innocente victime, de préférence dans une zone très vascularisée. A partir du moment où la chair est déchirée, la victime cesse de se débattre, prisonnière de l'extase du Baiser (cela n'est vrai que pour les mortels, les créatures surnaturelles ressentent le plaisir du Baiser mais peuvent s'en défendre si besoin est). Cependant, chaque point de sang drainé inflige deux blessures normales à une victime mortelle et un seul point de sang ne peut être drainés par tour. Une fois la Vitae prélevée, il ne reste plus qu'à lécher la plaie pour faire disparaître toute trace du Baiser (la blessure se referme instantanément). Il ne peut effacer de telles blessures que si elles ont été faites par ses crocs. Un vampire ne peut pas absorber plus de sang que sa capacité maximum déterminé par sa *Génération*. Une fois sa réserve pleine, il est rassasié et ne désire plus se nourrir. Si il est forcé d'absorber de la Vitae tout le sang excédentaire suera par les pores de sa peau.

La chasse

Avant de commencer chaque session, il convient de déterminer de la façon suivante le nombre de points de sang de chaque vampire : Tout d'abord le conteur, au vu du climat EJ sur sa cité (couvre feu, épidémie, sabbat présent, etc.), peut estimer que la réserve de sang de tous les vampires de la cité est remplie à la moitié (mais il peut aussi estimer que la réserve est pleine ou alors remplie au quart...). A ce nombre de points de sang restant, il retire 1 point de sang (à cause de la régénération du corps au réveil) sans oublier les malus de clan (Ventrué notamment). Chaque personnage peut ensuite utiliser ses historiques (*troupeau, influence* etc.) ou territoire de chasse s'il en a, pour récupérer des points de sang.

Si un vampire désire partir en chasse pendant une soirée, il doit rester HJ pendant 15 minutes puis réussir un test simple. En cas de succès il récupère 1 point de sang. Ce temps prend en compte le fait de laisser la victime en vie et d'être relativement discret et précautionneux. Ce temps peut être divisé par trois si le vampire bois plus d'un point de sang sur sa victime et se moque donc de la Mascarade. C'est le conteur qui détermine la victime et son type (humain, rat, chien, etc.), mais récupérer l'équivalent d'un point de sang sur un animal entraîne inévitablement sa mort (le sang est beaucoup moins riche, il faut donc en boire nettement plus que sur un humain). En cas d'échec sur le test, le personnage ne récupère rien et doit attendre à nouveau...

Anatomie vampirique

Quand il est absorbé, le sang se concentre mystiquement dans la peau et certaines parties du corps du vampire d'où il agit alors par osmose si besoin est. Le système circulatoire ne fonctionne plus, on ne trouve donc quasiment pas de sang dans les veines et les vaisseaux sanguins ; pour prélever du sang à un vampire il est donc plus aisé d'aller le chercher dans les organes majeurs comme le cerveau ou le cœur. Un vampire doit être au moins *blessé* pour que ses blessures laissent apparaître du sang en quantité.

Un vampire qui dispose de 5 points de sang ou moins est considéré comme affamé ; il est alors susceptible de passer en frénésie à la vue, à l'odeur ou au goût du sang (voir p. [123](#)). Avec deux points de sang ou moins, la difficulté pour résister à la frénésie augmente de 1.

Utilisation du sang

- Un point de sang doit être dépensé par le vampire pour entretenir son corps lorsqu'il se réveille au début de chaque nuit (ce sang n'est pas dépensé si le vampire est en torpeur).
- Un point de sang peut guérir une blessure normale. Attention, le vampire reste limité par sa *Génération* concernant ses dépenses de sang par tour. Guérir de cette façon est un réflexe volontaire et ne coûte aucune action.
- Trois points de sang, un point de Volonté et dix minutes de repos au calme sont nécessaires pour guérir chaque blessure aggravée.
- Un point de sang peut être dépensé pour gagner un trait physique supplémentaire pour la durée d'un combat et jusqu'à la limite fixée par sa *Génération*. Ce cela ne compte pas comme une action.
- Un point de sang est nécessaire pour transformer un vertébré en goule. Cet état dure un mois ; après ce temps, la goule doit recevoir à nouveau un point de sang sinon elle retourne à la mortalité.
- Un point de sang permet à un vampire de prendre l'apparence de l'humanité pendant une scène. Sa peau devient rose et il devient capable d'imiter l'activité humaine (comme cligner des yeux, éternuer, fumer, ou avoir une peau tiède plutôt que froide). Le faire est difficile pour les vampires ayant une faible humanité ; un vampire doit dépenser un point de sang supplémentaire pour chaque point d'humanité en dessous de cinq (et doit donc passer plusieurs tours à le faire si sa *Génération* est trop faible).



- De nombreuses Disciplines nécessitent la dépense de points de sang, comme indiqué dans les descriptions individuelles. Si une Discipline particulière coûte plusieurs points de sang mais que la *Génération* interdit de dépenser tout ce sang d'un coup, le personnage doit dépenser le sang pendant des tours successifs. Dépenser du sang de cette façon est en général un réflexe bien que la Discipline elle-même puisse demander une action.

Le lien de sang

Nature du lien de sang

De nombreux vampires exploitent les émotions fortes ressenties lors de la consommation de la vitae vampirique pour éveiller les passions. Cette pratique est néanmoins dangereuse, car si une créature boit le sang d'un même vampire trois fois, pendant trois nuits séparées elle tombe sous la coupe d'un état mystique appelé « Lien de Sang ». Un vampire qui tient une autre créature en esclavage est appelé le « Suzerain » de la victime, alors que l'être qui est lié est appelé « Vassal ». Les pouvoirs surnaturels comme la *Domination* ne peuvent pas changer les sentiments de la victime pour son Suzerain .

Pour maintenir un Lien de Sang , le Vassal doit boire régulièrement le sang de son Suzerain (une fois par an minimum). De plus, la nature de la relation a aussi un impact : les Vassaux constamment maltraités et humiliés par leur Suzerain voient leur Lien faiblir rapidement, alors que ceux traités avec affection et respect résistent difficilement à leur Suzerain.

Les liens de Sang sont utilisés de façon courante pour capturer les mortels et les goules dans la toile du vampire, mais il est tout autant possible aux vampires de se lier les uns les autres et même les anciens peuvent être liés par le sang à des vampires plus jeunes. Un personnage doit posséder *Connaissance des vampires* à 2 pour connaître le secret du lien de sang et pour savoir comment le mettre en pratique.

Création du Lien de Sang

Il y a 3 étapes dans le processus : A chacune d'elles, la victime doit boire le sang du même vampire

Première gorgée : Le Lien mineur. à ce niveau le buveur a de forts éclairs d'émotion concernant le vampire. Il peut se retrouver à rêvasser à propos du vampire ou à fréquenter les endroits où il peut le rencontrer. Il a un trait en moins dans tous ses challenges Sociaux et Mentaux avec le Suzerain.

Deuxième gorgée : Le Lien majeur. alors qu'il n'est pas encore Vassal du vampire, le buveur le considère clairement comme une figure essentielle de sa vie. Il peut faire ce qu'il veut, mais doit réussir un Test Simple pour entreprendre des actions directement néfastes au Suzerain. Il a un trait en moins dans tous ses challenges Sociaux et Mentaux avec le Suzerain et ne peut pas utiliser de Volonté pour se défendre dans les challenges qui l'opposent à son Suzerain.

Troisième gorgée : Le Lien de Sang. à ce niveau, rien n'égale la dévotion de la victime pour le vampire ; les amants, les conjoints et même les enfants deviennent secondaires par rapport à son Suzerain. Un Suzerain n'a même pas besoin de regarder son Vassal dans les yeux pour le *Dominer* ; le simple son de sa voix est suffisant et le Vassal perd les égalités pour résister à la *Domination* ou à la *Présence* de son régnaant. Les Suzerains peuvent avoir autant de Vassaux qu'ils le veulent. De plus, une fois lié, un Vassal ne peut être totalement lié à un autre vampire tant qu'un Lien de Sang subsiste.

Un personnage peut avoir n'importe quel nombre de Liens Mineurs ou Majeurs. Cependant, il ne peut être le Vassal que d'un seul Lien de Sang. Quand un Lien de Sang est fait, les autres Liens (Mineurs et Majeurs) n'ont plus d'effets sur le Vassal, mais existent encore pour la détermination des futurs Liens de Sang.

En dépensant un point de Volonté, un Vassal peut résister au Lien temporairement (et ainsi annuler les effets du Lien quel que soit son stade). Il peut résister au Lien pendant toute une scène si l'action entreprise est relativement indirecte, alors qu'un point de Volonté *par tour* est nécessaire si le Vassal veut initier un challenge (autre que statique) contre son Suzerain.

Briser un lien de sang

Un Lien de Sang ne peut pas être brisé de façon permanente sauf à de très rares exceptions.

En premier lieu, un Vassal doit éviter pendant un an tout contact avec son Suzerain (la mort éventuelle du Suzerain ne change rien au délais et ne fait pas disparaître le Lien de Sang). Passé ce délais il peut voir son Lien de Sang devenir un Lien Majeur. Mais pendant ce laps de temps, le personnage doit jouer le processus douloureux de la séparation et doit dépenser des points de Volonté pour combattre la « dépendance » qu'il a avec son Suzerain (à la discrétion du conteur). Certains vampires murmurent que le Sabbat connaît des méthodes pour briser les Liens de Sang, mais ne les dévoilent qu'à ceux qui rejoignent la secte.

Les liens Majeurs et Mineurs peuvent être brisés plus facilement car il suffit de ne pas boire le sang du Suzerain pendant 6 mois (à l'exception du Lien Mineur qu'un Tremere possède avec son clan et celui qui lie l'enfant à son sire et qui ne peut être détruit que par la mort du sire).



L'éthique

L'éthique

Chaque vampire se débat contre sa Bête. Il lutte contre ses instincts de prédateur qui le poussent à accomplir des horreurs sous la colère ou la terreur. Ce n'est qu'en se raccrochant à une éthique stricte et une volonté de fer que le vampire peut résister à la dépravation et continuer à se confondre parmi les mortels. Si un vampire perd tous ses points d'éthique, le personnage succombe au Wassail, l'ultime frénésie. Il est alors incontrôlable, en perpétuelle frénésie et n'est donc plus adapté au jeu. Les autres vampires neutralisent en général très rapidement de tels bêtes.

Seul les Vampire qui suivent la Voie de l'humanité continuent de ressembler aux humains normaux. Un vampire avec une humanité basse ou suivant une éthique alternative aura de grosses difficultés à fréquenter les humains. De tels vampires acquièrent alors un visage cadavérique et des comportements sociopathes qui repoussent inconsciemment les humains (terrorisés par leur instinct de proie et l'expression bestiale du vampire). Pour chaque tranche de 2 points d'humanité en dessous de 7, le vampire a 1 trait en moins dans ses challenges sociaux avec les humains (à l'exception de l'intimidation). Si il suit une autre éthique que la Voie de l'Humanité, il subie automatiquement une pénalité de 3 traits.

Quand un vampire dort pendant la journée, son score d'éthique (de 0 à 10) détermine la profondeur de son sommeil (cf. test de *courage* p.122). Enfin, la durée de la Torpeur d'un vampire varie aussi avec la force de son éthique (cf. torpeur p. 109).

La très large majorité des nouveaux vampires choisissent l'humanité comme éthique et s'attachent aux souvenirs de leur existence humaine et à ses valeurs morales qu'ils doivent concilier avec cette insatiable soif du sang. Seul un vampire d'une extrême détermination adoptera une éthique différente de l'Humanité. Cela reste possible mais le Vampire doit au préalable descendre à 3 en Voie de l'Humanité puis trouver un mentor qui suit une autre Voie d'Illumination. Le personnage perd alors immédiatement 1 point en Conscience, Maîtrise se Soi et Courage et son score d'éthique dans sa nouvelle voie est la somme qui lui reste en Conscience + Maîtrise de Soi.

Voie de l'Humanité

L'existence d'un vampire est l'antithèse de l'Humanité. Ce n'est pas parce qu'un vampire suit la Voie de l'Humanité qu'il est amical ou bon. Les vampires sont des prédateurs, et l'Humanité leur permet seulement de prétendre le contraire. Ceux qui suivent cette Voie, tentent de conserver leurs scrupules mortels. Ces vampires se pensent toujours en tant que personnes, et pas en tant que monstres. Ils reconnaissent qu'ils peuvent eux aussi succomber à la Bête, mais ils combattront une telle chose avec l'éthique de leur vie humaine. Ils ne doivent pas tuer à moins que cela ne soit absolument nécessaire, et ils doivent faire respecter les droits des autres. Ils doivent se sentir concernés par le bien être des mortels, autant que par celui de leur propre race. C'est la seule éthique que reconnaît la Camarilla, toute autre éthique n'est qu'hérésie.

Hiérarchie des péchés pour la voie de l'Humanité	
Ethique	Violation
10	Des pensées entachées d'égoïsme
9	Des actions entachées d'égoïsme
8	Infliger involontairement des blessures à quelqu'un.
7	Voler ou détruire les possessions d'autrui
6	Tuer accidentellement (par exemple : exsanguination involontaire d'une proie quand affamé)
5	Détruire volontairement le bien d'autrui.
4	Tuer sans préméditation (en se défendant par exemple).
3	Tuer avec préméditation (y compris sous l'effet d'un dérangement).
2	Tuer sans aucune raison ou torturer
1	Commettre des atrocités sur des innocents

Humanité de 10 à 9 : les vampires avec une telle humanité sont ironiquement plus « humain » que la plupart des humains. De nombreux vampires s'imposent en effet un code moral très strict pour mieux lutter contre leur bête avec un tel niveau d'altruisme qu'ils apparaissent parfois comme des pigeons ou des êtres naïfs.

Humanité de 8 à 7 : voler c'est mal. Les vampires avec une telle humanité correspondent à les très grande majorité des mortels. Ils ne sont plus aussi altruistes et peuvent penser à eux avant de penser aux autres...

Humanité de 6 à 5 : les gens meurent et se sont des choses qui arrivent. Le vampire à encore des difficultés à admettre qu'il est un prédateur et ne fera pas de meurtre intentionnel mais parfois il est bien obligé de se défendre. Les mortels commencent à ressentir une gêne face à un vampire possédant ce score en humanité.



Humanité de 4 à 3 : tuer quelqu'un qui se met en travers de son chemin n'est plus vraiment un problème (il n'y a rien de bien que le vampire qui peut savoir qui est gênant). Le vol, la torture et le meurtre sont des outils pour atteindre ses buts. Beaucoup d'Ancien sont à ce niveau.

Humanité de 2 à 1 : la vie et la notion de propriété d'autrui ne veulent plus rien dire. Un tel vampire commence même à ressentir du plaisir lorsqu'il commet des atrocités. Les perversions, les meurtres gratuits, les mutilations sont des signes avant-coureurs du Wassail. D'ailleurs la prochaine frénésie sera peut-être la dernière...

La Voie des Cieux

Luttant pour être en accord avec leur condition de mort vivant, se demandant pourquoi Dieu aurait voulu créer des créatures comme eux-mêmes, certains vampires arrivent à une conclusion ou une autre. Soit ils échouent dans leur existence au Diable et le servent, soit ils font parti du plan de Dieu et doivent le servir. Cette voie est relativement répandue parmi les Assamites schismatiques.

Les vampires qui suivent cette voie tuent sans le moindre sens de l'ironie. Dieu leur a donné la tâche de détruire les pécheurs et les criminels par tous les moyens possibles. Ils sont condamnés par leurs actions, mais celles-ci sont pour le bien des gens. Ils se considèrent comme les martyrs ultimes, appelés à sacrifier non seulement leur corps, mais aussi leur âme pour protéger les vertueux.

Ces vampires punissent les pécheurs et les criminels, surtout ceux qui échappent à la justice mortelle. Ils savent que les innocents doivent être protégés des pécheurs et des criminels, de ceux qui voudraient les tenter vers le péché et d'eux-mêmes si nécessaire. La seule nourriture prélevée sur les personnes pieuses et justes se fait avec leur permission. Les vampires qui suivent cette voie détestent particulièrement les Séthites et autres démons, et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour expédier ces monstres vers leur mort finale.

Le Fidèle doit rejeter la Bête car elle a la voix du Diable. Glorifier Dieu, accepter les épreuves qu'il impose, endurer les souffrances, voilà sans doute le moyen de progresser vers la rédemption.

Hiérarchie des péchés pour la voie des Cieux

Ethique	Violation
10	Violier l'un des 10 Commandements, qu'elle qu'en soit la raison
9	Ne pas s'élever contre la corruption et le péché
8	Agir par fierté, avarice, gourmandise ou tout autre péché
7	Voler, piller, vandaliser consciemment
6	Faire du mal à une personne vertueuse et pieuse
5	Se nourrir sur un innocent sans sa permission
4	Actes blasphématoires ou hérétiques
3	Ne pas punir un crime ou un péché majeur
2	Meurtre d'un innocent (pas d'un pécheur ou d'un criminel) sans raison valable
1	Aider un démon, un sataniste, un Séthite, ou un autre serviteur surnaturel du malin

Voie des Ossements

Les plus grands disciples de cette Voie se consacrent essentiellement à la compréhension de la fin véritable de la vie. Les vampires de cette Voie cherchent à savoir ce qu'est exactement la mort : est-ce simplement la fin de la vie ? la transition de l'âme vers un ailleurs ? est-ce la fin du désir d'être de l'âme ?

Beaucoup pensent que cette Voie encourage ses disciples à toutes sortes de crimes et de déviances. Ceux qui la suivent savent qu'il s'agit en fait d'une recherche de la signification de la vie et de la non-vie. Ils cherchent à comprendre la nature et le but de la mort, et donc le rôle joué par chacun dans le grand schéma du monde.

Cette Voie ne se consacre généralement pas à la nature vampirique. Les vampires qui y adhèrent oublient parfois leur propre confort pour approfondir leur compréhension de la mort. Ils ne sont pas nécessairement cruels, ils placent simplement la compréhension au-dessus de la vie humaine. Beaucoup deviennent très savants en matière de fantômes, mais même ces êtres étranges ne peuvent répondre aux nombreuses questions que se posent ceux qui suivent cette Voie.

Les vampires suivant cette Voie sont détachés, mais curieux. Les Fossoyeurs aident rarement quelqu'un proche de la mort, préférant observer et apprendre. Un disciple ne fera rien pour empêcher à quelqu'un de venir en aide à un condamné. Son temps n'est tout simplement pas encore venu, mais si le bienfaiteur est absent...



Hiérarchie des pêchés pour la voie des Ossements		
Ethique	Violation	Explication
10	Avoir peur de la mort	<i>La peur empêche d'apprendre.</i>
9	Ne pas saisir l'opportunité d'étudier la mort.	<i>Refuser d'apprendre, c'est refuser de comprendre.</i>
8	Tuer par accident.	<i>C'est perdre une occasion d'apprendre.</i>
7	Ne pas se nourrir lorsqu'on a soif.	<i>Nier ses besoins ne sert aucun but supérieur.</i>
6	Succomber à la Frénésie.	<i>La Bête est irrationnelle, et les émotions ont peu d'utilité dans la recherche de la compréhension.</i>
5	Refuser de tuer lorsque l'occasion s'en présente.	<i>L'expérimentation prouve les théories et, sans preuve, il n'y a pas de conclusion.</i>
4	Prendre une décision basée sur les émotions plutôt que sur la logique.	<i>Les vampires sont morts, donc également leurs émotions.</i>
3	Sacrifier son confort au bénéfice d'autrui.	<i>La mort est inévitable, quelle signification peut avoir le fait de soulager les autres ?</i>
2	Empêcher une mort sans raison.	<i>On ne doit pas contrarier le cycle, mais l'étudier.</i>
1	Empêcher activement une mort.	<i>De tels liens émotionnels conviennent aux humains, pas aux vampires.</i>

Voie du Paradoxe

La voie du Paradoxe est suivie par les Ravnos qui se consacrent au devoir karmique (la réincarnation). Ceux qui suivent cette voie sont nommés " **Shilmulo** ". Suivre la voie du Paradoxe n'est pas une obligation pour un Ravnos, surtout si celui-ci est jeune et d'origine occidentale, car cette voie complexe tire son origine de l'Hindouisme et du Bouddhisme. Mais suivre une autre philosophie pourrait signifier que le sujet veut se détacher du clan, pour devenir un Anti-Tribu.

Selon la Voie du Paradoxe, les vampires sont exclus du cycle de l'univers (**maya**). Si la plupart des êtres vivants se réincarnent à travers le **samsara**, (le cycle des réincarnations), les vampires ont eux échappé à ce cycle. Or, chaque individu dans son cycle de vie à son propre rôle à jouer (**svadharma**), mais les vampires, hors du cycle, ont donc perdu le leur. Le **Weig** est un fluide mystique en mouvement. La croissance et la mort des êtres vivants, la formation et la décrépitude des minéraux, les transformations incessantes des gaz et liquides sont pour les Ravnos les éléments perceptibles par les gadjé (humains ou non) de cet état de fait. Tout est constitué de Weig (objets, être vivant ou mort vivant).

Le Ravnos qui suit cette voie doit donc s'efforcer de déterminer le svadharma de chaque vampire (si ils en ont...). Les vampires qui ne trouvent pas leur svadharma doivent être détruit pour réintégrer le samsara. Etre mort vivant est considéré comme une malédiction mais les Ravnos pensent que les dieux les ont mis là pour faire revenir le reste des Vampires dans le samsara. Enfin, toute accumulation de Weig doit être détruite, car si il est confiné trop longtemps, il manque alors quelque part et perturbe donc l'équilibre général. Il doit donc retourner dans le cycle.

La pratique incessante de la mystification et des illusions et le désir permanent de changement est le moyen de découvrir le svadharma de chacun, enfin toute stagnation, tout ordre établi trop longtemps est mauvais pour le Weig. Il faut ainsi s'efforcer de le faire s'effondrer l'ordre afin qu'après la destruction, de nouvelles créations arrive et que le grand cycle puisse continuer perpétuellement.

Hiérarchie des pêchés pour la voie du Paradoxe		
Ethique	Violation	Explication
10	Etre ennuyeux ou étreindre une femme	<i>Les hommes font de bien meilleurs Shimulo</i>
9	Ne pas encourager le changement ; étreindre en dehors de la lignée familiale	<i>Les autres sont incapable d'appréhender la philosophie de cette Voie.</i>
8	Détruire un « Shilmulo » ; lutter contre le changement.	<i>On ne détruit pas un serviteur des dieux</i>
7	Tuer un mortel pour survivre.	<i>La mort prive le mortel de son « svadharma »</i>
6	Echouer dans la destruction d'un vampire qui ne suit pas cette Voie ou à la libération du Weig dans un objet.	<i>Tout comme le Weig, ceux qui ne voient pas la vraie voie doivent être renvoyés à un rôle productif dans le cycle.</i>
5	Tuer un mortel pour des raisons autre que la survie.	<i>Une personne peut ne pas avoir accompli son svadharma, et l'empêcher est un pêché.</i>
4	Ne pas aider un Shimulo.	<i>Il faut aider les shimulo à accomplir leur svadharma.</i>
3	Venir en aide à un vampire ne suivant pas la Voie du Paradoxe, sauver de la destruction un objet contenant du Weig.	<i>On doit allégeance aux dieux, pas à ses compagnons.</i>
2	Boire le sang d'un vampire entraînant un lien (mineur, majeur ou de Sang).	<i>On risque de ne pas pouvoir détruire son régant, ce qui est le but de cette Voie.</i>
1	Donner l'étreinte sans raison impérieuse ou par désir personnel	<i>Il faut renvoyer les autres dans le cycle, pas les y soustraire.</i>



La Voie du Typhon

Les vampires qui suivent cette Voie ont un objectif : ressusciter leur père et maître, Seth. Si la plupart des vampires voit en Seth un membre de la 3e génération, cette Voie enseigne qu'il était en fait une créature divine avant même son Etreinte. Les disciples voient en Caïn une créature inférieure à Seth, et prétendent que ce dernier a permis à Caïn de lui donner l'Etreinte afin de pouvoir utiliser ses descendants pour frapper ses homologues divins, comme les mythiques Gaïa et Lilith. C'est de cette façon que Seth, et à travers lui les Sethites, trouve sa place dans l'univers, comme agent de l'entropie, détruisant le vieux pour que le neuf puisse croître.

Pour ceux qui se trouvent sur cette Voie, corruption, douleur, mensonges et péchés sont des choses qui doivent être chéries et répandus pendant l'existence. La misère est une fin en elle-même. La véritable joie, aussi fugace soit-elle, n'est obtenue qu'en succombant à ses propres désirs carnassiers.

Cette Voie prêche l'importance de l'influence et du contrôle. De nombreux semblent en apparence n'être que des proxénètes, dealers de drogues ou petites frappes; ils sont en fait bien plus que cela. En s'assurant le contrôle des autres, les Sethites peuvent les utiliser dans leurs propres buts. Ainsi, plutôt que d'avoir une dette vis-à-vis de ceux qui leur fournissent informations et services, les Sethites renversent les rôles et s'arrangent pour que leurs victimes viennent à eux et leurs soient redevables de quelque chose.

Hiérarchie des péchés pour la voie du Typhon		
Ethique	Violation	Explication
10	Se laisser aller à ses propres penchants plutôt qu'à ceux des autres.	<i>La descente dans le vice est un outil, pas un plaisir.</i>
9	Refuser son aide à un autre disciple de la Voie.	<i>Les groupes travaillent efficacement au retour de Seth.</i>
8	Ne pas détruire un vampire qui a atteint Golconde.	<i>Ceux qui ont dépassé leurs désirs ne peuvent plus être rendus dépendants.</i>
7	Ne pas observer les rituels religieux de Seth.	<i>C'est renier Seth.</i>
6	Ne pas corrompre l'ordre social en faveur des Sethites.	<i>Les autres vampires sont inutiles ou futiles, et cette indolence retarde le retour de Seth.</i>
5	Ne pas tout faire pour corrompre quelqu'un.	<i>Plus il y a d'individus redevables aux Sethites, mieux c'est.</i>
4	Ne pas rechercher les connaissances des arcanes.	<i>Les mystères de la résurrection de Seth peuvent se cacher partout.</i>
3	Gêner les efforts d'un autre Sethite.	<i>Il n'y a pas de place pour les manoeuvres mesquines parmi les rangs de la droiture.</i>
2	Ne pas prendre avantage des faiblesses d'un autre.	<i>La compassion n'a pas sa place dans les plans grandioses de Seth.</i>
1	Refuser d'aider à la résurrection de Seth.	<i>C'est le fait des incroyants.</i>



Tests de vertu

Lorsqu'un personnage est susceptible de souffrir d'un dilemme éthique, d'une rage insupportable ou d'une peur incontrôlable, il doit faire un test de vertu pour éviter de succomber à la Bête. Ce sont des challenges statiques dont la difficulté varie avec le stimulus. Il est possible d'abandonner sur un test de vertu mais il est interdit de tenter une surenchère. Un vampire réussissant un test de vertu surpasse sa Bête et résiste à ses instincts de prédateur.

Un personnage peut toujours tenter de faire un re-test, mais en cas de nouvel échec, il perd définitivement un point dans cette vertu (il devra dépenser des points d'expérience pour racheter ce point de vertu perdu).

Test de conscience

La *conscience* représente les sentiments de remord et de culpabilité. Une *conscience* élevée entraîne une souffrance morale à chaque fois que le personnage fait quelque chose qu'il juge moralement condamnable. Cette souffrance morale permet d'éviter de perdre des points d'éthique.

Un test de conscience est approprié lorsqu'un personnage viole son éthique (cf. [hiérarchie des péchés](#)). Une violation intervient lorsque l'action accomplie se situe au même niveau ou en dessous du score d'éthique du vampire (il faut se référer au tableau de la hiérarchie des péchés). Briser les règles supérieures d'éthique sont trop triviales pour choquer la *conscience* du personnage. La difficulté du test statique est égal au niveau du péché sur la table de hiérarchie divisé par 2 (arrondi au supérieur). Ainsi, si un personnage avec 8 en Humanité commet un péché au niveau 7 de table de la hiérarchie des péchés : il doit réussir test de *conscience* d'une difficulté de 4 (7÷2 arrondi au supérieur) pour regretter son geste et ainsi réaliser que ce qu'il a fait est exécrable (le joueur doit clairement exprimé EJ ce remord...). **Perdre un test de conscience fait immédiatement perdre de façon permanente un trait d'éthique (le personnage n'ayant aucun remord vis à vis de l'acte qu'il vient de faire...).**

Test de maîtrise de soi

Quand un personnage est sur le point d'être submergé par une rage meurtrière ou par la faim, il peut utiliser sa vertu *maîtrise de soi* pour résister à la frénésie et conserver le contrôle de lui-même. Il doit pour cela réussir un test statique de *maîtrise de soi* contre une difficulté dépendant du stimulus (cf. tableau suivant). En cas de victoire, la frénésie est repoussée et le même stimulus n'aura plus d'effet sur le vampire pour le reste de la scène. En cas d'échec sur le test, le vampire rentre immédiatement en frénésie.

Attention !! : la *maîtrise de soi* ne peut pas être supérieure au nombre de points de sang présents dans la réserve de sang du personnage (lorsqu'un vampire est affamé, il lui est plus difficile de résister à la frénésie).

Tests de maîtrise de soi	
Difficulté	Stimulus
Un	Odeur du sang si <i>affamé</i>
Deux	Vue du Sang si <i>affamé</i> ; provocations verbales
Trois	Goût du sang si <i>affamé</i> ou si sang vampirique ; provocations physiques ou agressions physiques ;
Quatre	Humiliation (en privé) ; Être aimé en danger
Cinq	Humiliation en publique ; insultes mortelles

Test de courage

Le score de la vertu *courage* mesure la confiance en soi et la capacité à résister à la terreur infligée par le feu, la lumière du soleil et la vraie foi. Un personnage doit faire un test statique de *courage* lorsqu'il est confronté à de telles attaques. En cas de victoire, le vampire parvient à résister à l'instinct de fuite pendant le reste de la scène. En cas d'échec, il entre en Röttschreck, une forme de frénésie de terreur dans laquelle le personnage tente de fuir par tous les moyens possibles.

Rester éveillé durant la journée exige un test de *courage* (difficulté 4) toutes les 10 minutes. En cas d'échec, le personnage tombe endormi là où il se trouve. Si le test est réussi, le personnage reste éveillé mais voit ses attributs divisés par 2 et ne pourra pas accomplir plus de challenges dans la journée que son score d'éthique.

Attention !! : aucun test de *courage* n'est demandé face à un feu que le personnage contrôle (allumer sa propre cigarette par exemple ou utiliser la voie de *Thaumaturgie* : *Le piège des flammes*).

Tests de courage	
Difficulté	Stimulus
Un	Etre menacé par la flamme d'un briquet ; lever du soleil
Deux	Etre menacé par un torche ; lumière du soleil obscurcie
Trois	Etre à moins de 5 pas d'un brasier ; fenêtre découverte pendant la journée
Quatre	Etre brûlé ; être à moins de 25 pas d'un édifice en feu
Cinq	Etre enfermé dans un bâtiment en feu ; lumière du soleil directe



Frénésie et Röttschreck

La frénésie

Quand un vampire est étreint, la Bête se libère alors en lui. Cette Bête le fait parfois succomber à une forme vicieuse de folie appelée frénésie, pendant laquelle il n'est rien de plus qu'une bête sauvage. En frénésie un personnage ne ressent aucune douleur (**pas de pénalité lié aux blessures**) et agit à l'instinct, utilisant ses mains nues et ses crocs pour déchieter tout ceux (amis ou ennemis) qui se présentent sur son chemin. **Il ne peut initier aucun challenge mental ou social.** Les déclencheurs communs de la frénésie sont la soif de sang, une passion extrême, la frustration, la défaite, l'humiliation ou les menaces sur les êtres chers, mais aussi certains traumatismes.

Succomber à la frénésie est considéré comme honteux et avilissant pour les Semblables de la Camarilla qui se targuent de savoir maintenir leur sang-froid. Chez les vampires du Sabbat, la frénésie est vue comme une arme puissante et la plupart sont entraînés à canaliser leur Bête pour la faire à revenir à la surface pendant les combats.

Les joueurs doivent être honnêtes et ne doivent pas faire semblant d'ignorer un élément déclencheur d'une frénésie, de même, un vampire constamment en frénésie est en général vite « neutralisé ».

Fonctionnement de la frénésie

Pour résister à la frénésie, le personnage doit réussir un test de *maîtrise de soi* dont la difficulté dépend du stimulus. L'échec indique que la frénésie prend le dessus.

Un personnage qui ne suit pas la voie de l'Humanité passe *toujours* en frénésie, à moins que son score de *maîtrise de soi* soit le double de la difficulté du stimulus (il peut alors faire le test de *maîtrise de soi*). Une fois en frénésie, ce type de personnage peut faire un test de *maîtrise de soi* pour contrôler ses actions pendant un tour. S'il gagne le test, il réussit à canaliser sa frénésie pour le tour, mais subit toujours les effets de la frénésie (résistance aux blessures, incapacité à initier des challenges mentaux ou sociaux...), sinon la frénésie continue normalement.

Un personnage peut tenter de déclencher une frénésie chez un autre personnage en l'injuriant EJ et en faisant un challenge Social. Si le personnage injurieux gagne le challenge, le défenseur doit ensuite faire un test de *Maîtrise de Soi* pour résister à la frénésie (ou dépenser un point de volonté avant le test de vertu). Si le défenseur gagne le challenge social, dépense un point de volonté ou réussit son test de vertu, alors il garde son calme et est immunisé à toutes les provocations du même personnage pour le reste de la session.

Résister à la frénésie

Un personnage peut repousser la frénésie pour 10 minutes en dépensant un point de volonté (avant le test de vertu). Cependant si le déclencheur de la frénésie est toujours présent après les 10 minutes, le vampire doit obligatoirement faire le test de vertu pour ne pas entrer en frénésie.

Une fois en frénésie, le personnage peut dépenser un point de volonté pour tenter un test de *maîtrise de soi* pour se reprendre. Un personnage a aussi droit à un test de *maîtrise de soi* gratuit si la source de la frénésie n'est plus présente, sinon la frénésie se consume toute seule 10 minutes plus tard.

Röttschreck

Ayant déjà trompé la mort une fois, la plupart des vampires ont un instinct primaire de survie qui se manifeste parfois sous la forme d'une terreur abjecte pendant laquelle le vampire fuit l'objet de sa peur par tous les moyens à sa disposition ; cet état est connu sous le nom de Röttschreck . Les deux sectes de vampires considèrent le Röttschreck comme extrêmement honteux et l'évitent par tous les moyens. Le Sabbat exécute les « couards » sans leur demander ce qu'ils ont fui, et un vampire de la Camarilla perd rapidement du statut.

Fonctionnement du Röttschreck

Tous les vampires doivent combattre le Röttschreck quand ils sont exposés au feu, à la lumière du soleil et à la présence d'une foi particulièrement puissante, mais de nombreux semblables ont aussi des déclencheurs personnels liés parfois à des traumatismes passés. Un vampire qui entre en Röttschreck fuit l'objet de sa peur aussi directement et rapidement qu'il le peut, attaquant aveuglément les obstacles ou les gens qui se placent sur son chemin ; si la fuite est impossible, le vampire essaiera de détruire l'objet de sa peur, puis s'enfuira. Si pour une raison quelconque ni la fuite, ni le combat ne sont possible, le vampire s'effondrera en position catatonique pour toute la durée du Röttschreck . Notez que cette peur n'annihile pas l'instinct de préservation du vampire, ainsi un vampire ne sautera pas d'une fenêtre du 30^{ème} étage pour éviter une cigarette allumée, mais tout chemin qui n'est pas ouvertement suicidaire deviendra une possibilité.

Résister au Röttschreck

On résiste au Röttschreck par un test de *courage* (difficulté fixée par le stimulus). Les effets et la durée du Röttschreck sont identiques à la frénésie, il en est de même pour tous les challenges et coûts en volonté nécessaires pour l'empêcher ou le terminer, la *courage* se substituant à la *maîtrise de soi*.



La diablerie

La diablerie, petit résumé d'une pratique dégoûtante

La diablerie, ou amaranthe sous son nom ancien, est l'acte par lequel un vampire détruit l'essence d'un autre vampire et s'approprie une partie de sa puissance. Pour ce faire, le diaboliste doit d'abord vider entièrement sa victime de son sang ; ensuite il ne lui reste plus qu'à boire son âme. Cette pratique est utilisée par les Assamites pour se rapprocher de Hakim, par ceux du Sabbat pour accroître leur puissance, et par tous ceux qui se verraient mieux cavalier que pion. La diablerie est donc une arme, un outil, un moyen de pression et beaucoup d'autres choses. Un tel acte est puni d'une chasse au sang par la Camarilla et personne (sauf du Sabbat) n'accueillera ou protégera un diaboliste. La diablerie est l'exacte contraire de l'étreinte, un acte de mort et non de vie, un viol et non un abandon total. Il est **OBLIGATOIRE** d'avoir au moins **3** points en *Connaissance des Vampires* pour espérer réussir une diablerie. Si ce n'est pas le cas, la diablerie ne dépasse pas l'étape de la « curée savourée ».

La maturation du sang vampirique

Quand un mortel devient vampire il lui faut un certain temps pour se transformer complètement, que ses premières disciplines apparaissent et qu'il soit vraiment un vampire. Ce temps pendant lequel il n'est pas encore « mûr » est variable, il est égal à quinze mois moins sa *Génération*. Tant qu'un vampire n'est pas mûr, le diaboliser ne rapporte rien (sauf la perte d'un point d'éthique).

L'acte de l'amaranthe

Le calice vidé

La première étape consiste à neutraliser, puis immobiliser physiquement la victime. Le diaboliste boit alors tout le sang de sa victime au rythme d'un point de sang par tour.

Le diaboliste vole ensuite les niveaux de santé de sa victime jusqu'à la mettre en torpeur (si elle ne l'est pas déjà). La cible peut résister à ce processus en faisant un challenge physique par niveau de santé mais elle ne peut pas blesser le diaboliste. Un vampire, lorsqu'il boit des niveaux de santé ne peut pas être la cible de challenges sociaux ou mentaux, mais il ne peut pas non plus se défendre physiquement. Toutes les attaques ou tentatives de l'écarter de sa victime réussiront automatiquement (mais risquent de fortement l'indisposer...).

La curée savourée

Le futur repas n'a plus une goutte de sang en lui et est plongé en torpeur. La partie la plus difficile commence. Le diaboliste doit essayer d'absorber l'essence du vampire. Il doit réussir un challenge Physique contre le Mental de la victime (la victime à 3 traits de bonus et le fait qu'elle soit en torpeur n'y change rien). En cas de victoire, le diaboliste perd immédiatement un point d'éthique (sauf si sa Voie le pardonne).

En cas d'échec du diaboliste, la victime subit une blessure aggravée et son corps se désagrège. La diablerie a échoué et le diaboliste perd immédiatement un point d'éthique sauf si il a été forcé de diabler sa victime (sous l'effet d'une *Domination* par exemple) et dans ce cas il doit faire un test de *conscience*.

Le festin mérité

Le diaboliste est en train d'absorber tout ce qui composait l'essence de ce vampire : ses connaissances (part de Memnos), la puissance de son sang (Sanguinii Potenta). A ce stade le diaboliste gagne le dérangement « *mégalo manie* » (à moins qu'il n'ait été forcé d'accomplir son acte et dans ce cas il gagne le dérangement « *remord immortel* »).

- **La part de memnos** : il faut d'abord réussir un challenge Mental pour réussir à voler une partie de la mémoire de la victime. En cas de succès, le diaboliste acquiert des informations de base sur la victime (son nom véritable, clan, génération, sire, havre, bref historique...). De plus, il gagne **10 % des XP** de la victime. Ces points d'XP devront être dépensés dans les compétences et les Disciplines de la victime sans avoir besoin du moindre Mentor. Toutefois, ces XP ne pourront jamais permettre d'obtenir des niveaux supérieurs à ceux que possédaient la victime.

En cas d'échec sur le challenge Mental, le diaboliste ne gagne rien à cette étape.

- **La sanguinii potentia** : il faut ensuite réussir un challenge Physique pour réussir à voler la puissance du sang de la victime. En cas de succès, le diaboliste gagne une unique *Génération* (et seulement si la victime à une *Génération* plus basse que celle du diaboliste), le rapprochant ainsi un peu plus près de Caïn. En cas d'échec, le corps de la victime se désagrège plus ou moins rapidement en poussière.



La lie réveillée

Le diaboliste a enfin absorbé l'essence de sa victime, il doit maintenant réussir à fragmenter l'âme de celle-ci pour ne pas perdre le contrôle de lui-même. Il doit donc réussir une série de trois challenges mentaux statiques dont la difficulté est égal au Mental de la victime. Tous ces challenges autorisent l'utilisation temporaire d'un ou plusieurs points de Volonté par les deux parties pour faire ou annuler un re-test.

La victime reçoit un trait Mental de bonus par pallier de *Génération* entre elle et le diaboliste et un autre trait de bonus par centaines d'années complètes vécues par la victime.

Le diaboliste, lui, reçoit un trait de bonus par centaine d'années complètes d'existence vécue.

- Si l'âme de la victime rate ses 3 challenges, elle est considérée comme totalement détruite et ne parvient pas à s'inscrire dans l'être du diaboliste (l'aura du diaboliste n'aura aucune zébrure, mais l'acte sera toujours détectable dans le Sang).
- Si l'âme de la victime ne réussit qu'un challenge, seuls des débris parviennent à survivre. Ces débris formeront pendant un nombre de mois égal à sa Volonté permanente des zébrures noires dans l'aura du diaboliste.
- Si l'âme de la victime réussit 2 challenges, une bonne partie d'elle-même parvient à survivre. Dans ce cas le diaboliste se retrouve avec deux psychés pour un seul corps et gagne le dérangement « *Multiplés personnalité* ». Les zébrures sont alors présentes de façon permanente dans l'aura.
- Si l'âme de la victime réussit ses 3 challenges cela veut dire qu'elle est intacte et qu'elle est même parvenu à détruire la psyché du diaboliste et contrôle maintenant définitivement son corps (son aura ne présente alors aucune zébrure mais l'acte sera toujours détectable dans le sang).

Une fois la diablerie commise dans son entier, le diaboliste est submergé par l'euphorie et doit faire un test pour ne pas entrer immédiatement en Frénésie.

Chaque diablerie doit être noté sur la fiche du personnage avec la date, le nom et la génération du personnage diablé, et le nom et le numéro de membre du joueur de ce personnage, ou le nom et le numéro de membre du conteur qui dirige le PNJ.

Périls de la diablerie

De nombreux nouveau-nés pensent que la diablerie est le crime parfait : le corps est détruit dans le processus, rendant très difficile de rassembler assez de preuves pour soutenir une accusation de meurtre. Cependant les diabolistes apprennent rapidement qu'il y a plusieurs moyens d'apprendre l'identité de ceux qui ont commis un péché aussi odieux. Les conteurs sont encouragés à se souvenir de l'étendue horrible de ce crime et à faire en sorte que la diablerie ne se passe jamais de façon banale.

- D'abord et c'est le plus important, un personnage suivant l'humanité perd toujours au moins un point d'humanité *permanent* pour avoir commis un acte aussi odieux et il peut même en perdre plus si l'acte était vraiment horrible. Il n'y a pas de test, pas d'appel. Même les personnages suivant une autre voie risquent de perdre un point d'éthique pour un crime si affreux, à moins que leur éthique ne le pardonne spécifiquement.
- Un vampire utilisant la *Perception des Auras* peut, selon la réussite de la diablerie, voir des veines noires striant l'aura du personnage diaboliste.
- De même un vampire utilisant le *Goût du Sang* peut détecter les diableries que le personnage a commises, sans limite de durée depuis le crime.
- Dans la Camarilla, un vampire dont on a révélé la diablerie est sujet à une chasse de sang immédiate et peut même voir cette chasse étendue à d'autres cités si son crime était assez odieux. Ce qu'il y a de pire c'est qu'il est souvent stipulé dans de telles chasses que les chasseurs peuvent se nourrir du sang du diaboliste, et de nombreux princes ferment les yeux si des chasseurs commettent « accidentellement » la diablerie sur le criminel. Ce fratricide légalisé rend de nombreux jeunes semblables avides de dénoncer les diabolistes.
- Certaines légendes parlent de diabolistes présentant des attitudes de leur victimes, en particulier si la victime avait une volonté particulièrement forte ou une *Génération* beaucoup plus basse que le diaboliste.



Le statut

L'importance de la réputation et du statut est ancrée profondément chez les semblables les plus âgés. Bien que ce soit considéré comme très offensant d'ignorer ou de montrer un manque de respect à quelqu'un de statut supérieur, il devrait être noté que la seule comparaison des traits de statuts n'est pas adaptée à toutes les situations. Par exemple, un Prince est toujours considéré comme le maître de son domaine et le statut d'un personnage ne veut rien dire si celui-ci est chassé au sang sur ce même domaine.

Les Anarchs et les **Aubains** (les Gangrels, les Assamites, les Giovanni, les Séthites et les Ravnos) ne possèdent **aucun trait de statut** (même pas celui *Reconnu*) et ne pourront pas en gagner (ni en perdre). Ils n'ont aucune obligation de respecter le statut et ne sont donc pas chassés au sang pour des faits relevant du bris de statut, mais cela ne les dispense pas de respecter l'Elyséum et les 6 Traditions sur le domaine qui leur a accordé l'hospitalité. En contre-partie ils servent souvent de bouc-émissaires aux Princes qui veulent bien les accepter sur leur domaine. En effet, la Camarilla n'a aucune obligation de leur accorder protection ou hospitalité. Enfin, ne pas respecter une dette vis à vis d'un Anarch ou d'un Aubain n'entraîne aucune perte de statut.

Lorsqu'un **Aubain** veut prêter allégeance à la Camarilla, il doit faire une période de probation de trois mois minimum auprès des autorités de la Camarilla (Prince ou Sénéchal) afin d'être reconnu comme membres à part entière d'un domaine de la Camarilla et bénéficier ainsi de la protection des Traditions. **Pendant cette période de probation il n'a aucun statut**. Cette période peut se prolonger ou s'abrèger par décision du Prince ou du Sénéchal. Les cas de réduction sont rares : action d'éclat en faveur de la Camarilla (sauver un Camarillien, mettre son existence en péril pour la Camarilla). Une fois la période de probation passé avec succès, l'Aubain se voit attribuer le trait de statut « *Reconnu* » accompagné du trait de statut négatif *Aubain*. Seuls les Aubains qui ont été « reconnus » peuvent avoir du statut et assumer des fonctions au sein d'un domaine. Attention !! : Le trait de statut négatif « *Aubain* » ne pourra jamais disparaître ni être enlevé.

Le statut

Le statut permanent

Le statut d'un personnage correspond à la **somme** des trait de statut obtenus par sa **classe sociale**, sa **position officielle** (une seule et la plus haute) et le **patronage** (au maximum 4) **moins ses traits de statut négatifs**. On ne peut pas acheter de traits de statut à la création.

La classe sociale :

Les personnages sont divisés en classes sociales déterminées par leur âge vampirique. Ces classes sont nouveau-né (0 trait), ancillae (1 trait), prétendant (2 traits), ancien (3 traits), vénérable (4 traits) et mathusalem (5 traits). Il est extrêmement rare qu'un personnage soit d'une autre classe sociale que celle correspondant à son âge vampirique. Les traits de statuts donnés par la classe sociale ne peuvent pas être perdus de façon permanente.

La position officielle :

Il existe treize postes différents que peut officiellement occuper un semblable au sein de la Camarilla française. Chaque poste confère des traits de statuts et parfois des moyens d'actions sur les traits de statuts des autres semblables. Il est possible d'occuper plusieurs postes mais seul le statut octroyé par le plus haut poste est pris en compte. Pour occuper un poste sur une cité, il est nécessaire d'avoir prêté allégeance à la Camarilla.

Le patronage :

Il s'agit de traits qui sont le plus souvent obtenus en remerciement d'actions méritantes. Il est en général le reflet du prestige du personnage dans la société vampirique. Ainsi, chaque trait de patronage obtenus porte un nom particulier. Ainsi lorsqu'un semblable de la Camarilla se présente pour la première fois devant un Prince, il obtient le premier trait permanent de statut de patronage, celui dénommé « *Reconnu* ». On ne peut pas posséder plus de 4 traits de patronage.

Le statut négatif :

Il s'agit de traits qui sont le plus souvent obtenus à la suite d'une action méprisable ou d'une erreur grossière et qui a attiré les moqueries des semblables. On peut aussi avoir du statut négatif en raison de ses origines. C'est le cas notamment des Caïtiffs et des Aubains qui ont prêté allégeance à la Camarilla. Il est en général le reflet du mépris de la société vampirique pour le personnage. Ainsi, chaque trait négatif obtenus porte un nom particulier.



Exemple de calcul du Statut d'un personnage :

Un ancien d'un des clans de la Camarilla qui serait Prince (« Reconnu » par le Justicar + 3 traits liés à la classe sociale + 3 traits liés à la position de Prince) aura un statut permanent de 7.

Un simple nouveau-né Caitiff reconnu par son Prince (0 trait lié à la classe sociale + 0 trait car il n'a aucun poste + 1 trait de patronage car il est « Reconnu » moins son trait de statut négatif « Caitiff ») aura un statut permanent de 0.

Le statut temporaire

Il est possible lors d'une session de prêter à quelqu'un temporairement un de ses traits de statut permanent (uniquement si la cible a un statut inférieur) mais cela doit dans ce cas être annoncé publiquement. Le trait temporaire ainsi acquis est alors considéré comme du statut de patronage (rappel : on ne peut pas avoir plus de 4 traits de patronage) mais disparaît au premier jour du mois suivant.

Attention ! : On ne peut prêter qu'un seul trait temporaire par session. De même on ne peut acquérir qu'un seul trait temporaire de patronage par session et celui-ci vient s'ajouter à votre statut permanent.

Il est aussi possible de perdre temporairement du statut ou de recevoir temporairement du statut négatif (notamment lors de sanctions) mais dans ce cas précis il n'y a pas de limite au nombre de trait temporairement perdu...et là aussi les annonces doivent être publiques...la perte

Utilisation des traits de statut

- **Le statut d'un personnage** peut être ajouté à ses traits sociaux lors d'un challenge social avec un vampire. Toutefois, cela ne s'applique pas pour l'utilisation de pouvoirs surnaturels ou pour des challenges statiques.
- Le statut est pris en compte pour déterminer l'importance sociale ou la crédibilité d'un personnage. Il faut avoir au moins **1** en statut pour pouvoir adresser une requête à votre Prince.
- Vous pouvez prêter un (et un seul) trait de statut de façon temporaire (au choix : de classe social, de poste officiel ou de patronage) et uniquement à des personnes de statut inférieur au votre. Le trait que vous aurez prêté ne pourra plus être pris en compte pour déterminer votre importance sociale ou votre crédibilité ni lors des challenges sociaux. Vous pouvez réclamer le retour du trait prêté à tout moment.
- Tout personnage d'un statut supérieur peut octroyer ou retirer un trait permanent de patronage ou de statut négatif à un personnage de statut inférieur au coût d'un trait permanent de patronage. Seul le Prince peut retirer le trait « *Reconnu* » à un semblable, le laissant ainsi à la merci du fléau. Ce type d'utilisation est extrêmement rare car revient à empiéter sur la fonction des harpies.
- On ne peut gagner et perdre qu'un seul trait permanent de statut négatif et de patronage par session.

Les différentes classes sociales

Les Nouveaux-nés

Ce sont des vampires de la 11^{ème} génération ou plus faible, qui existent depuis moins de 100 ans dans la société vampirique et qui ont été libérés de la responsabilité de leur sire. Les nouveaux-nés émancipés n'ont **aucun trait de statut de classe sociale** (mais peuvent en recevoir par patronage ou par un poste). Si ils sont encore sous la responsabilité de leur sire, ils ne peuvent alors avoir aucun statut car il ne font pas encore partie de la Camarilla.

Les Ancillae

Ce sont des vampires qui se sont montrés dignes de respect au sein de la société de la rose. Ils sont pour la plupart de la 10^{ème} génération (ou plus faible) et existent depuis au moins 100 ans. Les Ancillae reçoivent **1 trait de statut pour leur classe sociale**.

Les Prétendants Anciens

Ce sont en général des personnages de la 9^{ème} Génération (ou plus faible) qui ont entre 200 et 300 ans et n'ont donc pas tous les siècles d'existences des anciens. Ces derniers craignent d'ailleurs souvent les prétendants et ne leur font aucune confiance parce que beaucoup d'entre eux doivent leur Génération à la Diablerie. Les Prétendants reçoivent **2 traits de statut pour leur classe sociale**.

Les Anciens

Ils sont connus comme étant pour la plupart de 8^{ème} Génération (ou plus faible) et pour avoir vécu entre 300 et 500 ans. Les Anciens bénéficient de **3 traits de statut pour leur classe sociale**.



Les Vénérables

Ils sont connus comme étant pour la plupart de 7^{ème} Génération (ou plus faible) et pour avoir vécu entre 500 et 1000 ans. La plus part ont connu la fondation de la Camarilla et la révolte Anarch. Les Vénérables bénéficient de **4 traits de statut pour leur classe sociale**.

Les Mathusalems

Ils sont connus comme étant de pour la plus part de 6^{ème} Génération (ou mieux) et pour avoir vécu plus de 1000. Les Mathusalems bénéficient de **5 traits de statut pour leur classe sociale**.

Le changement de classe sociale

Au cours de leur longue non-vie, les vampires deviennent de plus en plus puissants et respectés. certains d'entre eux sont parfois élevés à une classe sociale plus importante par leurs aînés, preuve qu'ils sont devenu dignes de leur confiance.

Les Anciens rechignent le plus souvent à procéder à des changements de statut car donner du pouvoir à quelqu'un, c'est en retirer à d'autres et donc à eux. De tels changements sont donc rares, et uniquement motivés par le respect de l'équilibre des institutions et des forces de la Camarilla. Les Ancillae ne doivent pas être trop nombreux vis à vis des anciens qui veulent garder un contrôle total sur eux, mais doivent être assez nombreux pour garder un oeil sur les hordes de Nouveaux-nés. Tel est la logique et le schéma doit s'appliquer tant d'une manière générale à la Camarilla, qu'au sein de chaque clan. De telles changements doivent donc être solidement encadrés.

Pré-requis administratifs

- Fiche de personnage validée et muni d'un historique ;
- Lignage défini ;
- Accord des conteurs ;
- Chaque personnage de peut changer de statut naturel qu'une seule et unique fois au cours de sa durée de jeu, même s'il changeait de cité, et même s'il revenait jouer au sein de la fédération après avoir quitté la fédération. Le statut appliqué serait alors celui qu'il avait avant de quitter la fédération.

Pré-requis de jeu

- Le personnage doit avoir au moins autant d'XP que ceux utilisé pour créer des personnages de la classe supérieure (il en faudra au minimum 60 XP pour passer de Nouveau-né à Ancillae) ;
- Le personnage doit avoir au moment où il change de classe sociale 4 traits de patronages ;
- le personnage doit avoir l'aval des anciens de sa cité, en particulier du Prince (*approbation basse*) ;
- le personnage doit recevoir l'aval des anciens de son clan (*approbation moyenne* avec avis des autres responsables d'antagos) ;

Enfin, le changement de classe sociale statut naturel ne pourra être annoncé que lors d'une partie nationale classique ou lors d'une partie nationale de clan (si tous les pré-requis sont obtenus). Ils sont limités à 1 personnage par clan et par partie nationale (exceptionnellement 2, mais nécessite une *approbation haute*).

Les différentes positions au sein de la Camarilla Française

Il existe treize postes différents que peut officiellement occuper un semblable au sein de la Camarilla française. Les pouvoirs qu'ils offrent ne sont utilisables que su le domaine où le poste a été créé, en revanche le statut octroyé par le poste est valable sur tout le domaine du Justicar (le maître des harpies d'Orléans qui se déplace dans une autre cité ne pourra utilisé aucun pouvoir offert par sa fonction mais conservera le statut lié au poste).

Toutefois, certains Princes aiment à créer des postes spécifiques sur leur cité. La création de tels postes est tolérée par la Camarilla. Toutefois, le statut octroyé par ces positions spécifiques ne peut dépasser 1 et n'est valable que sur la cité où cette fonction a été créée. En dehors de la cité, le vampire ne pourra en aucun cas se prévaloir du statut qu'elle lui apporte dans sa cité, car elle ne vaudra rien et risque même de froisser la susceptibilité des harpies.

Les membres du Cercle Intérieur :

Tous les treize ans, les vampires les plus anciens et les plus respectés des six clan de la Camarilla se réunissent à Venise pour nommer chacun leur Primus (le vampire de leur clan qui siègera au Cercle Intérieur). Les Primii sont les chefs tout puissants de la Camarilla, ils ont tout les droits et dirigent tous les vampires qui en font partie. Dans la pratique, leur influence est invisible pour le Nouveau-né, car leur politique concerne les grandes lignes à suivre. Inutile de discourir sur le respect que l'on doit aux six plus influents vampires de la Camarilla. **Ils bénéficient de 5 traits de statut permanent** aussi longtemps qu'ils restent membre du Cercle Intérieur.



Le Justicar :

Les membres du Cercle Intérieur, responsables du « législatif » et de « l'exécutif » dans la Camarilla doivent chacun nommer pour leur clan un vampire qui rendra la justice au nom du Cercle Intérieur et de la Camarilla. Ils ont virtuellement tout les pouvoirs pour appliquer les 6 Traditions et rendre la justice. Ils peuvent sans justification intervenir dans les affaires d'un domaine. Manquer de respect à un Justicar, c'est manquer de respect à la Camarilla. **Ils bénéficient de 4 traits de statut permanent** aussi longtemps qu'ils restent Justicar. En dépensant un trait de statut temporaire ils peuvent accorder un trait de patronage permanent. Seul un Justicar peut exceptionnellement déclarer nul une chasse au sang Pro Maleficio lancée par un Prince.

Les Archontes :

Ils sont les serviteurs d'un Justicar et l'assistent dans sa tâche de justice. Ils lui sont liés au sang et appliquent la moindre de ses décisions et personne ne doit y faire obstacle. Sur l'ordre direct de leur Justicar, ils sont en droit d'intervenir sur tout domaine comme bon leur semble. Inutile de discuter sur le respect qu'il faut leur témoigner. **Ils bénéficient de 3 traits de statut permanent** aussi longtemps qu'ils restent Archontes.

Le Juge éthique

Les juges éthiques français sont directement nommés par un édit du Justicar. Ils ont un rayon d'action recouvrant plusieurs domaines princiers. Les juges éthiques ont pour mission de traquer les vampires de la Camarilla qui ne suivent pas la voie de l'humanité, les diabolistes et tous les adeptes du recours arbitraire au lien de sang mutuel ou non. Enfin, les juges mettent à l'épreuve tous ceux des clans non fondateurs qui souhaitent individuellement rejoindre la Camarilla. Ils transmettent également aux semblables toutes les communications de la Justice reçoivent et apprécient les plaintes ou les dénonciations que les semblables jugeraient bon de leur transmettre. Ils échappent à la Justice locale quels que soient les motifs de l'accusation, ils ne relèvent que de la haute justice. Le juge éthique reçoit **2 traits de statut permanent** aussi longtemps qu'il reste juge.

Le Prince

Ce terme désigne le maître d'un domaine reconnu par un Justicar et qui est en droit d'appliquer chacune des 6 Traditions pour gérer son domaine. Il peut créer des règles spécifiques à son domaine tant qu'elles ne contredisent pas les 6 Traditions. Il peut nommer certains vampires à des postes de responsabilités particuliers.

- Un Prince reçoit **3 traits de statut permanents** aussi longtemps qu'il reste Prince.
- Le Prince peut retirer ou attribuer un trait permanent de patronage ou de statut négatif à un semblable en dépensant **temporairement** un de ses propres traits de statut (classe social, poste officiel ou patronage).
- Le Prince peut destituer n'importe quel vampire occupant un poste sur sa cité (à l'exception des Primogènes)
- Le trait de patronage « *Reconnu* » est attribué sans dépense par le Prince et seul le Prince peut le retirer à un semblable !. Enfin, le trait « *Reconnu* » n'est valable *QUE* sur le domaine du Prince qui l'attribue.

Le Sénéchal / Marquis

Il est celui qui gouverne le fief en cas d'absence du Prince. Il dispose des mêmes prérogatives que le Prince (sauf si le Prince en décide autrement), toutefois il doit rendre compte à ce dernier et ne prend ses fonctions qu'en cas d'absence du Prince. On l'appelle souvent Marquis lorsqu'il s'est vu confié la gestion d'une cité

- Le Sénéchal reçoit **2 traits de statut permanents** aussi longtemps qu'il reste Sénéchal.
- Le Sénéchal peut agir à la place du Prince lorsque celui-ci est hors de la cité. Il est par conséquent doté de tous les pouvoirs du Prince, mais le Prince peut le révoquer à n'importe quel moment.

Le Primogène

C'est en général un ancien qui a été choisi par son clan pour servir de conseiller auprès du Prince. Ils sont en général au nombre de 6 : un par clan de la Camarilla (bien que certains Princes acceptent la présence d'Aubain au sein du Primogène). Il s'agit le plus souvent du vampire le plus âgé de son clan. Il tire de ce poste un grand prestige et donc des responsabilités plus grandes encore. L'ensemble collectif des Primogènes d'une cité est appelé Primogénat. Tous les Princes n'ont pas recours à un Primogénat, pensant y voir une marque de faiblesse.

- Les membres du Primogène reçoivent **1 trait de statut permanent** aussi longtemps qu'ils restent Primogène.
- Les Primogènes peuvent également enlever ou attribuer un trait permanent de Patronage ou de statut négatif à un membre de leur clan en dépensant un de leurs propres traits de statut de façon temporaire (de classe social, de poste officiel ou de patronage).



Les Harpies

Etre une Harpie c'est accepter d'être une commère cancanière, une langue de vipère et la référence en matière de statut et de bienséance. Les Harpies parcourent les halls d'Elysée, écoutant les rumeurs, les ragots de la société vampirique. Les Harpies ridiculisent le prétentieux, se moquent du faible et encensent les puissants. Il est toujours bon de flatter une Harpie et d'éviter leur regard lorsqu'on n'est pas au mieux de sa forme. Les Harpies s'occupent aussi de tous les problèmes de dettes et de prestations. C'est le Maître des Harpies qui décide de qui est digne ou pas de rejoindre son groupe (même si le Prince a souvent son mot à dire sur la formation de ce groupe).

- Le Maître des Harpies reçoit **1 trait de statut permanent** aussi longtemps qu'il reste le Maître des Harpies.
- Le Maître des Harpies peut retirer un trait de statut permanent de patronage ou attribuer un trait permanent de statut négatif à un semblable qui a failli à une dette ou qui a été impliqué dans un scandale. **Il n'y a aucun coût à ce retrait** mais il est nécessaire qu'il y ait une base de vérité au scandale. Le Maître des Harpies doit alors apporter une preuve lors d'une réunion de semblables pendant laquelle sera retiré le trait de statut.
- Le Maître des Harpies peut, **sans que cela lui coûte un de ses traits de statut**, attribuer ou retirer de façon **temporaire** (jusqu'à la première nuitée du mois suivant) un trait de patronage à un semblable qui aurait fait montre des qualités requises (trait de patronage temporaire), ou démerité de façon non équivoque (trait négatif temporaire). Le Maître des Harpies, et lui seul, peut annuler ces dispositions à tout moment.
- Si le Maître des Harpies s'est trompé en retirant du statuts (temporaires ou permanents) et que la preuve est apportée qu'il a désigné à tort un semblable comme par exemple « *Incompétent* », ou à l'inverse comme « *Irréprochable* », le semblable réintègre son statut antérieur sans délai et le Maître des Harpies reçoit un trait de statut négatif temporaire (jusqu'à la première nuitée du mois suivant).
- Le Maître des Harpies peut patronner des Harpies inférieures en **prêtant temporairement** un de ses traits de statut à un autre semblable. Ces Harpies ont les droit et devoir que le Maître des harpies mais ne peuvent enlever ou attribuer du statut que de façon **temporaire** au contraire de la première Harpie. Toutefois, le Maître des Harpies peut, si il le souhaite transformer ce retrait temporaire en retrait permanent.

Les Conseillers (ou Fouets)

Le Fouet est l'assistant d'un Primogène ; il lui sert d'intermédiaire vis à vis du reste du clan. C'est son travail de recueillir les différentes remarques, observations et suggestions du clan, de les transmettre à son Primogène et, en retour, d'informer tout le monde des décisions prises. Ce n'est pas un poste très prestigieux mais c'est un moyen sûr d'entrer dans les bonnes grâces d'un Ancien de son clan. Etre choisi comme Fouet c'est souvent le signe qu'un avenir prometteur s'offre à vous.

- Les Conseillers ont les mêmes prérogatives que les Primogènes, mais ne bénéficient pas du trait de statut supplémentaire. De plus, leur position peut leur être retirée à tout instant par le Primogène de leur clan. Si le Primogène d'un clan est absent, c'est son Conseiller qui siègera au Primogénat. Dans ce cas seulement il acquiert le trait de statut du Primogène pour la durée de l'absence de celui-ci, et au plus pour la durée de l'Elyseum. Durant cette période, le Primogène est privé de ce trait temporairement attribué à son Conseiller.

Le Prévôt

Le Prévôt est « le bras armé » du Prince sur une cité. Il assiste de façon musclée la politique du dirigeant d'une cité et règle de façon physique les quelques petits problèmes qui ne manquent jamais d'arriver. Il peut assister le Gardien de l'Elysée (et ne peut être puni par ce dernier) et avoir des tâches aussi variées que nettoyer les rues de la racaille Anarch ou encore agir contre ceux qui brisent les Traditions. S'il est avant tout choisi pour ses capacités martiales, la diplomatie ne doit pas lui être étrangère s'il ne veut pas passer pour « la brute sans cervelle » du Prince. Le Prévôt et le Gardien de l'Elysée doivent souvent travailler de concert et en fonction des rapports qu'ils entretiennent, ils peuvent se compléter ou empiéter en permanence sur les plates bandes de l'autre.

- Le Prévôt reçoit **1 trait de statut permanent** aussi longtemps qu'il reste le Prévôt.
- Le Prévôt peut demander à n'importe quel semblable sur la cité de l'accompagner pour un interrogatoire ou un jugement. Un refus causerait une perte immédiate d'un trait de patronage de façon permanente ou le gain d'un trait permanent de statut négatif au semblable interpellé.
- Le Prévôt est insensible aux pouvoirs du Gardien d'Elysée (en tout cas ceux conférés par la position de Gardien) mais cela ne le dispense pas de respecter les Traditions et les règles de l'Elysée.



- Le Prévôt peut parrainer des suppléants (qui portent le nom de Sentinelles) en **prêtant temporairement** à un autre semblable un de ses traits de statuts propres. Ces Sentinelles ont les mêmes pouvoirs que le Prévôt mais il peut les révoquer à tout moment.

Le Gardien d'Elysée

Il est le responsable du maintien des règles de l'Elysée dans les lieux neutres. C'est avant tout un rôle protocolaire mais qui peut nécessiter de prendre de graves sanctions (parfois physiques) contre ceux qui troublent la paix de la Camarilla. C'est une charge honorable et tous respectent le Gardien de l'Elysée pour la tranquillité qu'il assure quelles que soient les circonstances. Le Gardien punit les fautifs comme il le souhaite (en respectant les règles de la Camarilla). Il peut également interdire l'accès d'un Elysée à un vampire qu'il soupçonne de préparer quelque mauvaise action.

- Le Gardien d'Elysée reçoit **1 trait de statut permanent** aussi longtemps qu'il reste Gardien de l'Elysée.
- Le Gardien peut immédiatement retirer un trait permanent de patronage ou attribuer un trait permanent de statut négatif lorsqu'il voit la Mascarade mise en danger ou les règles de l'Elysée brisées. S'il n'en n'est pas le témoin direct, des preuves suffisantes doivent lui être amenées. Cela ne coûte rien au Gardien d'Elysée.

Le Fléau

Un poste qui remonte aux âges sombres mais qui commence, en ce début de millénaire, à revenir d'actualité dans certaines cités. Le Fléau parcourt en tous sens le domaine de son Prince à la recherche des vampires qui se cachent, qui ne veulent pas se présenter ou qui représentent une menace. Le Fléau doit alors amener les intrus devant le Prince ou, s'ils se montrent violents, les détruire au nom du Prince. Ce poste n'est pas très populaire et devenir Fléau sur ordre du Prince c'est souvent renoncer à toute vie sociale.

- Le Fléau reçoit **1 trait de statut permanent** aussi longtemps qu'il reste le Fléau.
- Le Fléau peut harceler, détenir ou détruire sans pénalité tout semblable ou goule qui aurait été créé sans la permission du Prince ou qui n'aurait pas été accepté sur les terres du Prince
- Si le Fléau découvre qu'un semblable abrite un vampire ou une goule créés sans la permission du Prince ou un vampire qui ne s'est pas présenté au Prince, il peut retirer un trait de statut de patronage de façon permanente au coupable (ou lui attribuer un trait permanent de statut négatif). Ce retrait ne coûte rien au Fléau mais il doit toutefois apporter au Prince des preuves évidentes du crime commis.

Le patronage

A l'inverse du statut lié à la classe sociale et à la position poste, le statut de patronage est très fluctuant. Il monte et baisse au gré des actions d'éclats du vampire.

Attention !! : Le trait de patronage « *Reconnu* », directement lié à la tradition de la présentation, n'est valable que sur le domaine du Prince qui l'a accordé. En dehors de ce domaine, ce trait de statut disparaît. Celui qui ne le possède pas et qui n'est pas toléré sur les terres du prince peut subir le courroux du Fléau.

Les différents traits de patronage

Reconnu (mais valable uniquement sur le domaine où le vampire a été « reconnu » par un Prince), Irréprochable, Estimé, Honorable, Digne de Confiance, Intègre, Fidèle, Franc, Loyal, Dévoué...

Le statut négatif

Comme le statut de patronage, le statut négatif est assez fluctuant. Ainsi, à chaque fois qu'un personnage peut enlever un trait de patronage à un autre personnage, il peut en lieu et place choisir d'attribuer à ce personnage un trait de statut négatif. De même lorsqu'un personnage décide de donner ou de restaurer un trait de patronage, il peut choisir d'enlever un trait de statut négatif à la place.

Attention !! Un personnage dont le statut permanent passerait en dessous de zéro se verra très certainement retirer son trait de patronage « *Reconnu* » par le Prince et pourra être chassé sur ordre de ce dernier.

Quelques exemples de traits de statut négatifs

Caïtiff, Aubain, Trompeur, Méprisable, Sans honneur, Insensé, Haïssable, Ignorant, Incompétent, Injurieux, Imbécile, Iconoclaste (Cf. le Prince des Flandres)...



Quelques exemples d'utilisation du statut

Voici quelques exemples qui devraient permettre de mieux appréhender le statut sans casser l'aspect ludique par un « euh HJ il a 3 en statut... » qui ne fait pas très classe surtout si cela doit être fait pour chaque joueur lors d'une présentation par exemple...

Autant dire que mentir sur son statut (même par omission) est particulièrement mal vu des Harpies et des autorités et passible de sanctions si un Prince pointilleux juge que c'est un bris de la tradition de la présentation...

Lors de la présentation

Exemple 1 : Bobby se présente à la cour du Prince des Flandres...

« Bobby, Ancillae du Clan Tremere, Primogène Tremere de l'Orléanais mais jugé méprisable ».

Traduction en terme de statut : **Bobby a 1.** (1 pour sa classe d'âge, 1 pour sa position officielle et -1 car il possède le statut négatif « méprisable »).

Si le Prince des Flandres « reconnais » Bobby sur son domaine (et lui accorde le trait de patronage « reconnu », Bobby aura alors un statut de 2.

Exemple 2 : Rambo se présente à la cour du Prince de l'Est...

« Rambo, Nouveau-Né du Clan Brujah, Prévôt des Terre d'Orléans, reconnu compétent par son Altesse Royale Charles d'Orléans et Emissaire de l'Ancien Sylvain ».

Traduction en terme de statut : **Rambo a 3.** (0 pour sa classe d'âge, 1 pour sa position officielle et 1 car il a le trait de patronage « Compétent » et enfin 1 car il possède un trait de patronage temporaire « Emissaire » offert temporairement par l'Ancien Sylvain).

Si le Prince des Flandres « reconnais » Rambo sur son domaine (et lui accorde le trait de patronage « Reconnu », Rambo aura alors un statut de 4.

Lors de sanctions ou lors de félicitations

Exemple 1 : Randy, Gardien de L'Elyséum vient de faire un bris d'Elyséum...

« Randy, nouveau-Né du Clan Nosfératu, vous êtes destitué de votre charge de Gardien de l'Elyséum des Terre de Versailles. Désormais votre nom sera « Randy le pourri » en mémoire de vos actes.

Traduction en terme de Statut : **Randy vient de perdre 2 en statut.** (1 car il n'est plus Gardien, et 1 car il vient de récupérer le trait de statut négatif « Pourris »).

Randy le Pourri n'a plus que 0 en statut... il est juste reconnu (1) mais doit désormais porter un surnom ridicule « le pourri » (-1) par son Prince...mauvaise soirée pour Randy ...le Pourri...

Exemple 2 : Rambo reçoit les félicitations du Prince pour avoir démasqué un sabbatique

« Rambo, nouveau-né du Clan Brujah, Prévôt des Terres d'Orléans, non seulement déjà reconnu « compétent » par mes soins, vous êtes en plus « Digne de confiance ».

Traduction en terme de Statut : Rambo vient de gagner 1 en statut (1 car il vient de gagner le trait de patronage « Digne de Confiance »).

Rambo a désormais 4 en statut : il est Prévôt (1), « Reconnu » (1) par son Prince et jugé « Compétent » (1) et « Digne de Confiance » (1).



Les dettes et les prestations

Qu'est ce qu'une dette et une faveur ?

Les vampires sont des créatures sociales ; malgré leur immortalité ils sont obligés de rechercher la compagnie des autres afin d'atteindre leurs propres objectifs. Dans cette société il est impossible d'évoluer sans demander des services aux gens plus puissants et à en rendre aux plus faibles. Tout ce système repose sur les faveurs. Quand un vampire demande une faveur à quelqu'un il doit s'endetter auprès de celui-ci (il s'agit toujours d'une personne physique !!! **la dette de clan n'existe pas !!!**). Plus la faveur accordée est importante et plus la dette l'est également. Le créancier (celui qui rend le service) peut choisir ou pas de faire valider la dette par une harpie. Cela lui permet de s'assurer que la dette sera effectivement remboursé (sans révéler pour autant à la harpie la nature du service rendu). Tout ce réseau de dettes et de faveurs est soigneusement entretenu par la Camarilla et plus particulièrement par les anciens qui l'utilisent au maximum de ses possibilités.

Attention !! : lorsqu'un vampire rend un service à quelqu'un sans qu'aucune faveur n'est été au préalable demandé, alors ce service rendu ne constituera pas un motif pour récupérer une dette. C'est particulièrement le cas lorsque le service rendu est d'ordre politique.

Par exemple, si Bobby soutient Rambo politiquement alors que ce dernier ne lui avait rien demandé, Bobby n'est pas en mesure de réclamer quelque dette que ce soit. En revanche, Rambo aurait très bien pu demander à Bobby de le soutenir en échange d'une dette.

Toutefois, le processus à tendance à s'inverser dès lors que l'intégrité physique, et donc la survie même, physique ou sociale, du vampire qui rend le service est en cause. En cas de litige, c'est aux harpies d'apprécier, de trancher et de décider.

Par exemple, un vampire qui ira protéger quelqu'un pour l'empêcher d'entrer en torpeur ou d'être détruit lors d'une confrontation, ou qui plaidera en sa faveur lors d'un procès en ayant réussi de lui éviter une chasse au sang sera en droit de lui réclamer une dette en échange du service rendu.

Les différents types de dettes

Il existe cinq niveaux de dettes, et chacun regroupe un certain type de services rendus (maintenant rien empêche un vampire de demander plus selon les circonstances mais le principal critère doit rester le risque que prend le vampire à fournir un tel service et enfin le temps et l'effort que cela lui prend :

Dette triviale : Elle représente le genre de services rendu qui ne demande aucun effort ni aucun risque. Ce genre de dette est si insignifiante qu'elle n'est en général jamais transmise aux harpies.

- Soutenir politiquement ou socialement quelqu'un sans que cela ne vous nuise ;
- Faire une action d'influence de Niv 1 ou 2 pour le compte de quelqu'un d'autre ;
- Utiliser une discipline, un de vos talents pour aider quelqu'un d'autre.

Dette mineure : Ce niveau de dette implique un effort réel ou une gêne pour celui qui l'accorde. Voici quelques exemples :

- Aider quelqu'un à traverser un territoire hostile ;
- Se compromettre pour le compte de quelqu'un d'autre ;
- Révéler des informations importantes (mais pas des secrets de clan) ;
- Faire une action d'influence de Niv 3 ou 4 pour le compte de quelqu'un d'autre ;
- Prêter temporairement un trait de statut lors d'une cession ;
- soutenir quelqu'un politiquement ou socialement en se mettant en porte à faux ;
- Enseigner un pouvoir Niv 3 ou 4 (Disciplines, rituels et compétences) à un membre de son clan ;
- Enseigner un pouvoir Niv 1 ou 2 (Disciplines cardinales et compétences) à un membre d'un autre clan.

Dette majeure : Ces dettes sont réellement importantes, demandant à la fois beaucoup de temps et d'effort de la part de celui qui la donne et cela peut même le mettre en danger.

- Fournir un havre à autrui ;
- Se compromettre pour le compte de quelqu'un d'autre ;
- Faire une action d'influence de Niv 5 ou plus pour le compte de quelqu'un d'autre ;



- Se mettre aux service de son créancier pendant un laps de temps défini par les parties (mais sans aller jusqu'à risquer sa vie ou la torpeur) ;
- Soutenir politiquement ou socialement de façon très significative quelqu'un, contre d'importantes autorités (en général sénéchal, prince) ;
- Dépenser de façon permanente des traits de statut ;
- Enseigner un pouvoir Niv 5 (Disciplines, rituels et compétences) à un membre de son clan ;
- Enseigner un pouvoir Niv 3 ou 4 (Disciplines cardinales et compétences) à un membre d'un autre clan ;

Dette de sang : Une telle dette s'obtient lorsque le donneur se met dans une situation potentiellement très dangereuse pour aider quelqu'un. Le donneur est prêt à verser le sang pour aider l'autre d'où le nom de cette dette.

- Se mettre aux service de son créancier pendant un laps de temps défini par les parties (pouvant aller jusqu'à verser le sang ou risquer la torpeur) ;
- Prendre la place de son créancier lors d'un duel à mort où l'adversaire est réputé moins dangereux que soi ;
- Prendre position politiquement ou socialement en mettant réellement sa non vie en jeu, contre les plus hautes autorités de la Camarilla (Prince, Archontes, Justicar).
- Enseigner un pouvoir supérieur à 5 (Disciplines, rituels et compétences) à un membre de son clan.
- Enseigner un pouvoir Niv 5 (Disciplines cardinales et compétences) à un membre d'un autre clan ;
- Enseigner un pouvoir d'une Disciplines exotique ou un rituel à un membre d'un autre clan.

Dette de vie : La dette la plus coûteuse, le donneur a risqué son existence immortelle pour que le receveur puisse vivre. Une telle dette accorde presque le droit de vie et de mort sur celui qui a été aidé puisque son existence n'a tenu qu'à l'action du donneur.

- Prendre la place de son créancier lors d'un duel à mort où l'adversaire est réputé plus dangereux que soi ;

Utilisation d'une dette

Pour obtenir un service il suffit de le signaler au vampire endetté (aussi appelé débiteur) tout en lui rappelant l'existence et l'importance de sa dette. Si le service demandé est du niveau de la dette (un service mineur pour une dette mineure par exemple) alors en accordant celle-là le débiteur paye entièrement sa dette. Si le service demandé est strictement inférieur d'un niveau (un service mineur pour une dette majeure) alors en accordant le service le débiteur transforme sa dette, elle descend d'un niveau (la dette majeure devient mineure). Si le service demandé est de plus d'un niveau inférieur (un service mineur pour une dette de sang par exemple) alors le fait d'effectuer le service ne fera pas évoluer la dette, le service demandé étant trop peu important en regard de l'importance de la dette. Un débiteur ne devrait pas prendre le risque d'ignorer ses dettes s'il ne veut pas s'attirer l'ire des Harpies...et surtout des Anciens...

Rembourser ses dettes

Le premier moyen de rembourser sa dette consiste à rendre au créancier un service équivalent au niveau de la dette contractée, ou bien encore que ce même créancier contracte auprès de son débiteur une dette de même importance. Une dette peut également être annulée en la présentant publiquement devant les Harpies et uniquement si cette dette est d'un niveau trop élevé par rapport au service qui a été fourni ; cela revient à dénoncer le caractère trompeur du créancier et à étaler l'affaire au grand jour. Si la dette était injustement élevée alors les Harpies peuvent l'annuler et même humilier publiquement le créancier. Le dernier moyen de se débarrasser d'une dette est bien évidemment si le créancier vient à disparaître...

Mauvais payeurs et mauvaise foi

Parfois un débiteur refusera d'effectuer un service qu'exige son créancier. Ce dernier peut alors porter l'affaire publiquement devant les Harpies. Cette révélation humiliera d'abord le débiteur, les Harpies décideront ensuite d'une sanction (mais si la dette n'a pas été validée et signée par une harpie, les harpies n'examineront sans doute même pas la question...). De plus les autres créanciers du vampire malhonnête risquent de venir le voir afin de s'assurer que leurs dettes à eux seront honorées. Bien souvent le mauvais débiteur a tendance à disparaître de façon mystérieuse et la Camarilla n'enquête jamais bien profondément sur cet acte de justice poétique. Un débiteur pourrait être tenté de se débarrasser du créancier ; ce n'est pas une bonne idée car les dettes sont bien souvent transmises au sire de la victime. De plus, les principaux bénéficiaires des dettes, les Anciens, voient d'un très mauvais œil ce genre de pratique (c'est un véritable crime contre les institutions de la Camarilla). La pérennité (et la sûreté) du système des dettes ne doit être mis à mal.



Echange de dettes et de bons procédés

Le système des dettes et des services est un univers complexe et les dettes peuvent être échangées entre les vampires. Ainsi plutôt que de contracter une dette auprès de quelqu'un il est possible de transférer à cette personne (si elle l'accepte) une dette de niveau supérieur ou égal et d'un vampire de même classe social que vous (ou supérieure) et dont vous êtes le créancier. Pour ce faire il faut que vous en informiez votre débiteur (il n'a pas son mot à dire mais doit être au courant de la transaction). Il est donc aisé de se constituer un réel réseau de dettes. C'est un des moteurs politiques les plus importants de la Camarilla et le meilleur moyen de manipuler ses semblables.

Transmission des dettes

Lorsqu'un vampire rencontre la mort finale, toutes les dettes qu'il avait contracté ne disparaissent pas avec lui. En effet, les dettes qu'il possédait reviennent à son sire (ou si il est mort, à son grand sire etc...) alors que les dettes qu'il devait sont transmises à sa descendance ou à son pupille actuel (les créanciers doivent informer les harpies de leurs exigences). Cela permet ainsi aux anciens de s'assurer une certaine fidélité de leur descendance (qui voudrait tuer ou intriguer contre son sire, lorsque l'on sait que pour seul héritage on aura l'obligation de rembourser les dettes contractées par son défunt sire). **Attention !! seule les dettes validées et signées par une harpie peuvent ainsi être transmises !!!**

Chaque créancier choisit un enfant (encore en vie...) du vampire décédé ou le disciple dont il était le mentor au moment de sa mort. Ce malheureux enfant (ou ce disciple) devra alors rembourser la ou les dettes qu'avait contracté son sire (ou son mentor). Chaque créancier est libre de choisir l'enfant du vampire décédé qui devra rembourser ses dettes. Si tous les enfants du vampire décédé sont introuvables (morts, disparus etc.) et si le vampire n'avait aucun disciple au moment de sa mort, les créanciers choisissent alors parmi les petits enfants connus et encore en vie (et ainsi de suite).

Exemple

« Randy le pourri décède mystérieusement. Il possédait une dette mineure de Bobby mais devait une dette majeure à Rambo chacune validé et signée par une harpie .

La dette mineure que devait Bobby est transmise au sire de Randy « le pourri ». Malheureusement, celui-ci est décédé ; il en est de même pour son grand sire. C'est finalement l'arrière grand sire (l'ancien Kasimodo) qui pourra récupérer la dette que doit Bobby (il faut pour cela que Kasimodo la réclame...)

En revanche, Rambo compte bien se faire payer sa dette et informe les harpies qu'il n'a pas l'intention de lâcher l'affaire. Après quelques recherches et délations, Gaspard, enfant de Randy « le pourri » est finalement retrouvé. Il est alors convoqué par les harpies.

Les harpies signifient alors à Gaspard que la dette majeure que son sire Randy « le pourri » avait contracté auprès de Rambo lui est désormais transmise. Gaspard, pour ne pas se retrouver la cible des harpies accepte bien malgré lui.

Rambo possède donc désormais une dette majeure de Gaspard.

Mécanismes de jeu

Quand un personnage contracte une dette il doit (en hors jeu) la coucher par écrit sur une fiche de reconnaissance de dette (cf. annexe). Il faut que soit indiqué le nom du débiteur, son clan, son statut, son domaine de rattachement (la cité), le niveau de la dette (mineure, majeure etc.), la signature du joueur qui interprète le débiteur, éventuellement celle de l'interprète de la harpie qui a enregistré la dette et enfin celle d'un de ses conteurs. Le joueur qui reçoit la dette garde la fiche de reconnaissance de dette avec sa fiche de personnage pour pouvoir à tout instant la présenter.

Quand une dette est échangée, baisse de niveau ou lorsqu'elle est transmise à la descendance ou à l'ascendance du débiteur (après sa mort) , il convient de refaire une fiche afin que le niveau de la dette soit ajusté ou que le nom du nouveau créancier (ou du nouveau débiteur) soit indiqué. Toutefois il n'est pas forcément évident d'avoir l'interprète du débiteur sous la main. Dans ce cas, au dos de la fiche de reconnaissance de dette initiale figurera une des mention suivante le temps que la fiche soit refaite :

« Nouveau créancier : _____, _____ du clan _____ » avec la date et la signature de la harpie et du CR)

« Nouveau débiteur : _____, _____ du clan _____ » avec la date et la signature de la harpie et du CR)

« Dette réduite à une dette _____ » avec la date et la signature de la harpie et du CR)



Quelques lieux à connaître...

Le domaine

C'est l'ensemble d'une zone géographique et de ce qui s'y trouve. Un domaine appartient à qui peut le revendiquer ou le contrôler. Traditionnellement un domaine englobe une cité et ses environs très proches.

Le maître d'un domaine porte le titre de Prince lorsqu'il est reconnu par un Justicar. Il est alors le seul maître en ce lieu, il doit y faire respecter les Traditions, sous peine d'être abandonné de ses soutiens (Primogènes et Anciens) ou de voir venir en sa cité le Justicar chargé de le déposer. Il possède tout ce qui s'y trouve et en dispose comme il veut. Il a derrière lui la force des Traditions (liberté d'étreinte, de destruction, de restriction d'accès...). De ce fait, le havre d'un vampire ne peut en aucun cas être considéré comme un domaine qui lui serait propre. Un vampire dans son havre ne dispose donc en aucun cas des 6 traditions (sauf si il est Prince).

Les terrains de chasse

Il s'agit d'une zone urbanisée ou non, à l'intérieur de laquelle un vampire ou un groupe de vampire (par exemple un clan ou une coterie) est uniquement responsable de la gestion du bétail qui s'y trouve. Cette zone ne peut être attribuée que par le Prince du domaine sur laquelle elle se trouve. Il peut la reprendre à tout moment, faisant valoir son droit à la terre. Le ou les vampires qui gèrent cette zone pour le Prince sont les seuls à pouvoir s'y nourrir ou à pouvoir autoriser d'autres vampires à le faire et sont chargés d'y faire respecter la Mascarade.

Les vampires exerçant une fonction dans la cité, tels que le sénéchal, le gardien de l'Elyséum, le prévôt et ses sentinelles sont autorisés à exercer leur travail sur le terrain et ne peuvent en aucun cas être inquiétés par le maître du terrain, sauf s'ils s'y nourrissent. Un terrain de chasse peut éventuellement rapporter du sang en début de partie (à la discrétion des conteurs)

L'Elysée

L'Elysée est moins un endroit précis qu'une façon de désigner tout édifice favorisé par les Anciens. En général les lieux appartenant à l'Elysée sont dédiés aux beaux-arts ou offre une stimulation artistique ou intellectuelle. Bon nombre des principaux musées, galeries d'arts, théâtres et centres accueillants chant, danse, art dramatique, etc. font parties de l'Elysée. Le Prince choisit néanmoins quels lieux de son domaine seront considérés comme Elysée (le Primogénat peut également proposer de tels lieux au Prince).

Les lois de l'Elysée :

- Sous peine de chasse de sang, aucune violence contre des vampires, du bétail ou des objets matériels n'est autorisé dans les locaux. Non seulement accomplir de tels actes violent la Mascarade, mais pourraient également nuire à des objets, des causes ou des individus que les Anciens estiment.
- L'Elysée doit être considéré comme un terrain neutre. Aucun conflit vampirique ne peut se poursuivre sur ce sol sacré. Le calme et la tempérance sont de rigueur car les anciens aiment se rencontrer et apprécier les beaux-arts. Par courtoisie, les discussions doivent se limiter aux beaux-arts et les sujets politiques doivent être évités dans la mesure du possible (sauf lors d'une réunion du Primogène). Ainsi, les armes et l'utilisation de discipline sont strictement proscrites et dans de nombreux domaines, une tenue correcte est exigée...
- L'accès ne sera pas limité ; tous les vampires sont les bienvenus. En pratique, ceux qui pénètrent dans l'Elysée quand des anciens sont présents, sont supposés avoir choisi de partager le sort de ce groupe.
- On ne doit pas attirer l'attention quand on entre dans l'Elysée ou quand on le quitte. Certains immeubles ne seront pas, en temps normal, ouverts durant la nuit, mais dans ce cas, on a prévu certains moyens d'entrer et de sortir. Les gardes sont souvent dominés et répondront instantanément à certains mots d'ordre.
- Les vampires de passages sont avertis de l'existence de l'Elysée et de ses lois, lorsqu'ils se présentent. S'ils ne le font pas et commettent une violation, ils ne pourront pas plaider l'ignorance.

L'atrium

L'Atrium est un lieu de l'Elysée particulier dans lequel un vampire est chargé de réceptionner les vampires de passage. En général chaque cité possède un tel lieu, il peut s'agir d'un bar ou d'une boîte de nuit ou de tout autre lieu plus ou moins fréquenté par les vampires. L'adresse est diffusée dans toutes les Cités de la Camarilla. Ce système permet aux voyageurs de savoir où trouver à coup sûr un vampire qui leur expliquera les lois du domaine que le voyageur traverse et où il pourra rencontrer le Prince pour se présenter. Les lois de l'atrium sont en général les mêmes que celles de l'Elysée, mais peuvent varier selon la cité (port d'arme autorisé, chasse interdite...).



Chapitre V : Cadre de Jeu



Notions d'approbation

La nécessité de l'approbation

La notion d'approbation peut paraître rébarbative ou pire considérée comme de l'ingérence dans le travail des conteurs référents. Malheureusement l'expérience nous a montré qu'il était parfois bon de fixer certaines contraintes afin d'éviter ou tout du moins de limiter la disparité entre les cités. Trop de fois nous avons entendu et parfois à juste titre que telles ou telles cités ne jouaient pas au même jeu. Ces niveaux d'approbation ne sont sans doute pas la meilleure des solutions mais ils permettent à un conteur fatigué à 4h00 du matin (la veille de sa soirée) de savoir ce qu'il peut faire sans autorisation et ce qu'il ne peut pas faire.

Vous l'aurez compris c'est un moyen simple pour un CR de ne pas faire de boulette. Lorsqu'un conteur veut introduire un élément qui nécessite une approbation, il doit demander l'autorisation au membre de l'ECN concernée (par mail ou par téléphone) et attendre la réponse !!! (même un an si il le faut !!!!). Si la personne est injoignable, il faudra dans ce cas contacter le Conteur National. Penser à utiliser le **Fédénuaire**...

Approbation basse : Conteur référent local

Une *Approbation basse* peut simplement être prise par le Conteur référent. Il n'y a nul besoin de demander l'accord d'un membre de l'Equipe de Conte Nationale (ECN).

Approbation moyenne : ACN concernée

Une *Approbation moyenne* nécessite l'accord le l'ACN concerné (en général il s'agit de Discipline Hors Clan ou de création d'un personnage d'un clan indépendant. Si l'ACN n'est pas joignable, il faudra contacter le conteur national qui donnera son aval. Sans son accord, rien ne pourra être fait et l'action pourra même être invalidé. Une approbation moyenne n'est pas à prendre à 4h00 du matin la veille d'une partie...

Approbation haute : Le Conteur National

Une *Approbation haute* nécessite l'accord du Conteur National (CN). Si le CN n'est pas joignable, il faudra malheureusement attendre... Une approbation haute n'est pas à prendre à la légère et inutile de dire qu'il ne faut même pas y penser à 3h00 du matin même si votre scénario est en train de faire un flop...

Tableau d'approbation

Le tableau suivant doit être scrupuleusement respecté afin de respecter l'équilibre entre les cités. Ce tableau sera progressivement enrichie.

2004-2005	Basse	Moyenne	Haute
Les Clans			
Camarilla (Brujah, Malkavien, Nosferatu, Toréador, Tremere, Ventrue)	X		
Assamite, Gangrel, Giovanni		X	
Sabbat Infiltré (Lasombra, Tzimisce, Anti-tribu)*		X	
Ravnos, Séthite et lignées mineures (familles Giovanni exclues)			X
Classes			
1	X		
2	X**		
3		X	
4		X	
5			X
6			X
Changement de statut			
Changement de position et patronage	X		
Changement statut de Clan		X	
Changement de classe sociale			X
Autres			X

* Parfois un scénario ne tourne pas comme prévu car les joueurs sont imprévisibles. Le CR doit donc avoir les moyens de modifier son scénario immédiatement pour rattraper les joueurs et non contraindre les joueurs à rattraper le scénario et aura alors besoin pour cela de créer un antagoniste quelconque. Dans ce cas là (et uniquement) et à titre exceptionnel, le CR peut créer des antagonistes du Sabbat de classe 1 et 2 sans avoir recours à l'*approbation moyenne*. Toutefois, de tels antagonistes seront incapables dévoiler le moindre secret ou connaissance sur le Sabbat. Et bien évidemment le CR devra prévenir l'ACN Sabbat à posteriori dès le lendemain...

** Une concertation avec l'ACN du clan est tout de même souhaitable (en particulier pour l'historique du personnage)



Le degré de liberté des personnages

La liberté d'action d'un personnage est conditionnée par trois critères : sa classe (puissance potentielle en terme d'XP à la création), la secte à laquelle il appartient (Camarilla, Sabbat ou aucune), et le clan auquel il appartient. Afin de conserver une certaine homogénéité dans la gestion des personnages, il convient de respecter les principes de gestion des personnages joueurs, des semi antagonistes, des antagonistes et des antagoniste d'historiques.

Le personnages joueur (PJ)

Il est créé par un joueur qui en est entièrement responsable. Son interprétation est libre (dans les limites des règles de notre fédération) et le joueur n'a pas besoin d'autorisation « administrative » pour transférer son personnage d'une association à une autre.

C'est un personnage de classe I qui a toujours moins de 100 ans d'activité vampirique et qui n'est pas sabbatique. Il peut être à la création de la 15^{ème}, 14^{ème}, 13^{ème}, de la 12^{ème} ou de la 11^{ème} génération. Un PJ appartient forcément aux clans Brujah, Malkavien, Nosfératu, Toréador, Tremere, Ventrue ou aux clans Gangrel, Giovanni, Ravnos et Assamites schismatiques (pour ces 4 derniers clans, il faut une *approbation moyenne* et *haute* pour le clan Ravnos en raison du désormais très faible nombre de ses représentants.

Le semi antagoniste (SA)

C'est un personnage confié à un joueur expérimenté par un conteur dans l'intérêt de la chronique (développer une intrigue, créer des tensions, etc.). Il est laissé à la responsabilité du joueur qui l'incarne, à ce titre il est considéré comme un personnage joueur mais son conteur peut orienter ses actions dans l'intérêt de la chronique. Enfin, un personnage semi antagoniste reste de plus la propriété du conte qui l'a créé.

C'est un personnage de classe II (soumis aux quotas) ou moins. Sa génération ne peut être plus puissante que la 10^{ème} et son âge vampirique ne peut être supérieur à 200 ans. Un semi antagoniste d'un des 4 clans Aubains nécessite une *approbation moyenne*.

L'antagoniste (A)

Outil du conte créé par un conteur et qui reste sous son entière responsabilité. Il n'en confie l'incarnation et éventuellement la gestion qu'aux joueurs les plus expérimentés et les plus responsables. Ils sont chargés de développer les grandes intrigues de la chronique au bénéfice des autres joueurs. Par expérience, nous savons que la seule présence de tels personnages peut freiner les autres joueurs et donc brider le jeu lui-même. Il est impératif de rendre les apparitions de tels personnages aussi brèves qu'intenses. Il faut bannir les antagonistes « potiches » ou qui font le scénario à la place et au détriment des personnages joueurs. Les interactions de jeu ou de gestion qui dépendraient de plusieurs conteurs référents (en général en dehors des sessions) se font sous le contrôle de l'ACN.

C'est un personnage de classe V ou moins et toute création d'antagoniste de classe III ou IV nécessite une *approbation moyenne* alors que les antagonistes de classe V nécessitent une *approbation haute*. Sa génération ne peut être plus puissante que la 7^{ème} et son âge vampirique ne peut excéder 1000 ans (. Il faut toutefois veiller à la cohérence entre Génération et âge vampirique. Le conteur doit toujours envoyer le background et la fiche de personnage de l'antagoniste à l'ACN concerné avant toute validation.

Les antagonistes d'historique (AH)

Un tel personnage est exceptionnellement incarné. Il fait partie des maîtres secrets qui rôdent à la limite du champ de perception des autres personnages. Ils sont rarissimes et le plus souvent en torpeur ou détruits depuis longtemps. Ils servent à étoffer un historique de cité ou lignage des autres personnages. Les antagonistes d'historique sont gérés entièrement par l'Equipe du Conte National (Justicar, etc.) et le conteur référent qui les héberge éventuellement sur sa cité à un droit de regard sur la gestion. Ils ne sont incarnés que sous la responsabilité de l'ECN et lors de manifestations nationales ou régionales uniquement.

Il peut être de n'importe quelle classe (jusqu'à VI) avec des Générations parfois plus puissante que la 7^{ème} et leur âge vampirique peut excéder 1000 ans. Inutile de dire que pour utiliser EJ de tels personnage il faut une *approbation haute*.



Quotas en fonction des inscrits

Quotas des personnages joués et/ou interprétés (PJ, S-A et Antago)

Le tableau suivant doit être scrupuleusement respecté afin de respecté l'équilibre entre les cités. Les données indiquent avant tout des proportions et traduisent des notions de rareté pour les vampires, qu'il est indispensable de garder afin d'avoir un cadre de jeu cohérent au sein de la fédération.

Bien sur le nombre de joueurs inscrits sur une cité peut évoluer d'une année à l'autre. Il est donc conseillé de ne pas se retrouver à la limite des quotas maximum pour se réserver une marge de manœuvre en cas de baisse brutale du nombre d'inscrits...

Quotas des Personnages joués et/ou interprétés										
Quotas max des personnages incarnés (Camarilla + Aubains + infiltrés Sabbatiques réunis)										
Classe/Inscrits	0-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51+
2 (appro. basse)	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10
3 (appro. moyenne)	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4
4 (appro. moyenne)	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3
5 (appro. haute)	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
Population max des clans Aubains réunis (Gangrel exclus)										
Population max. /Inscrits	0-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51+
Toutes classes confondues	0	1	2	2	3	3	4	4	5	6

Quotas des Personnages Non Joués

Le tableau suivant est avant tout informatif. Chaque conteur pourra faire fluctuer les proportions de ces catégories de personnages là, afin de pouvoir servir au mieux sa chronique et l'ambiance de sa cité, bien que nous leur recommandons de le respecter au maximum. Les données indiquent avant tout des proportions et traduisent des notions de rareté, qu'il serait bien de garder afin d'avoir un cadre de jeu cohérent au sein de la fédération.

Là aussi le nombre de joueurs inscrits sur une cité peut évoluer d'une année à l'autre. Là aussi il est conseillé de ne pas se retrouver à la limite des quotas maximum pour se réserver une marge de manœuvre en cas de baisse brutale du nombre d'inscrits. Il n'est jamais agréable de devoir bouleverser sa chronique pour un problème d'antagoniste qui ne rentre plus dans les quotas...et dans bien des cas un boss de fin de niveau classe 3 est très largement suffisant...

Quotas des Personnages Non Joué										
Quotas maximum par catégorie										
Classe/Inscrits	0-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51+
Sabbat (moyenne)	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Garou (basse)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fantôme (basse)	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
Mage (haute)	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2
Quotas maximum des personnages non incarnés (Sabbat, Garous, Mages et Fantômes réunis)										
Classe/Inscrits	0-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51+
1	3	5	8	10	12	14	16	18	20	22
2	1	2	2	3	5	5	7	7	9	9
3	0	0	1	1	2	2	2	3	3	3
4	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2
5 (appro haute)	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1



Les grands secrets du Monde des Ténèbres

Golconde

Quelques vampires recherchent un état appelé Golconde, dans lequel le vampire accepte sa Malédiction. La Camarilla méprise la notion de Golconde, la traitant de rêve idiot, mais de plus en plus de semblables se sentent désormais poussés à rechercher ce mystère. Le Sabbat et les clans indépendants considèrent le Golconde comme une fadaise Judéo-chrétienne induite par le remord et qui n'a pas sa place dans une non-vie vicieuse.

Cela doit rester un mystère, une rumeur. Nul personnage joueur ne pourra jamais atteindre un tel état et si un Antagoniste a atteint ce Nirvana mystique il doit être approuvé par le Conteur National. Golconda peut être une quête personnelle, le moteur motivationnel d'un personnage mais jamais un but atteignable. Il est néanmoins bon de régulièrement en faire état par l'intermédiaire de rumeurs afin d'encourager les joueurs à lutter contre leur malédiction. Les personnages recherchant Golconde doivent conserver 8 en Humanité et 4 Traits en *Conscience*. En dessous de ces niveaux, les mentors se détourneront du personnage jusqu'à ce qu'il expie ses péchés.

Golconda procure trois avantages : le Vampire ne peut plus rentrer en Frénésie ou en Röttschreck . il ne consomme qu'un point de sang par semaine (au lieu d'un par nuit) et il apprend toutes les Disciplines comme si elles étaient de son clan et même si sa génération n'est pas bonne. S'il perd son état, ces bénéfices disparaissent.

Vraie Foi

La Vraie Foi est une croyance en un pouvoir, une entité, une conscience, parfois même une cause et qui n'est pas limité aux religions en tant que tel. Il faut d'abord rappeler que la Vrai Foi est très rare ; il ne faut donc pas l'utiliser à la légère (non tous les Inquisiteurs n'ont pas la Vraie Foi).

C'est un domaine strictement réservé aux antagonistes, et humains (ils ont alors une aura dorée) qui plus est, étreindre quelqu'un qui a la Foi est risqué, dans 50% des cas l'humain meurt pendant l'Etreinte et s'il survit il perdra toujours sa Foi en prenant conscience de sa nouvelle nature. La Vrai Foi confère plusieurs avantages :

- En combat contre une créature surnaturelle, un symbole sacré (croix, eau bénite, etc.) accorde un +2 en Physique et inflige un dommage aggravé supplémentaire (en plus d'éventuels dommages normaux). De plus, il offre un bonus de 1 trait social pour repousser les morts-vivants.
- Aucun vampire ne peut l'approcher sans réussir un challenge Social contre lui (les vampires avec 4 ou moins en Humanité ne peuvent même pas tenter ce challenge). Il peut tenter de repousser les vampires sur un challenge Social en brandissant son symbole sacré et invoquant sa croyance (« Au nom de _____, Je t'ordonne de partir » etc.). Un succès force le vampire à quitter la zone immédiatement. Un échec fait reculer le vampire de quelques pas et le fait se protéger pendant 1 tour avant de pouvoir agir.
- Un humain qui a la Foi peut dépenser un point de volonté afin d'être pour une heure immunisé aux pouvoirs de *Domination* et de *Présence*. Si un tel humain devient une Goule il y a 100% de chance qu'il perde sa Foi.

Le Sabbat

Le Sabbat n'intervient dans nos chroniques qu'au titre d'antago ou de semi-antago et est directement supervisée par l'ACN Sabbat. Ainsi, l'intervention du Sabbat dans vos cités devra être coordonnée par ce même ACN Sabbat. Il est en effet plus que temps que le Sabbat acquiert enfin son statut d'antagoniste majeur. En Europe le Sabbat est beaucoup plus faible qu'aux Etats-Unis ; l'action du Sabbat en France se doit donc d'être discrète mais efficace. Jusqu'à présent, son action a été plutôt bruyante et inutile, parfois à la limite du ridicule.

La Main Noire

La Tal'mahe'Ra, la vraie main noire, les manipulateurs suprêmes...Nul conteur n'a autorisation pour utiliser/créer un personnage qui appartiendrait à la main noire. De telles mesures restrictives sont nécessaires pour éviter un sujet (trop ?) complexe. Seul le Conte national gère cette secte qui doit rester un synonyme du Sabbat.

L'Inconnu

Même topo que pour la Main Noire, domaine réservé du Conte national. Désolé mais il est évident que l'influence de l'Inconnu en France est trop subtile pour être gérée directement par chaque Cité.

Les comics-super-héro

Les Clans disparus (Salubri, Cappadocien) et les lignées non citées dans le Chapitre I sont des mythes, des légendes, des rumeurs que vos chroniques doivent garder en l'état. En bref, on ne crée pas de personnage qui y serait affilié ni d'intrigue autour. Au pire, on peut l'évoquer au détour d'une chronique (" certains disent que... ") sans donner aucun détail qui puisse dissiper le mystère qui entoure ces " choses ".



Les connaissances du Monde des Ténèbres

Connaissance des vampires

Niveau 1 : Les vampires existent, vous savez comment vous nourrir, dissimuler le Baiser et utiliser vos propres pouvoirs. Vous savez qu'il faut vous mettre à l'abri du soleil du feu et des pieux. Vous connaissez les termes vampiriques les plus usuels. Vous savez que vos pouvoirs sont liés au Sang. Il y a même des rumeurs stupides qui prétendent que la fin du monde va bientôt arriver. Vous savez d'ailleurs que la Famille est divisée en Clan et chacun serait originaire d'un très vieux vampire. Vous avez une connaissance de base des 13 Clans.

Niveau 2 : Vous avez une connaissance de base des 8 disciplines cardinales (mais ne savez pas reconnaître leur utilisation lorsqu'elles échouent). Vous avez entendu des rumeurs sur les disciplines exotiques (*Métamorphose*, *Thaumaturgie*...). Plus un vampire serait proche des Antédiluviens plus il serait puissant. Vous savez comment étreindre, lier au sang, créer des goules et vous avez entendu dire qu'il est possible de boire l'âme d'un vampire pour gagner sa puissance mais comment faire ?? Vous avez entendu parler des principaux événements de l'histoire vampirique (la création de la Camarilla, la révolte Anarch, et le Sabbat) et vous pouvez nommer 2 antédiluviens.

Niveau 3 : Vous connaissez toutes faiblesses et les avantages des 13 clans et avez pu récolter quelques connaissances sur Golconde et le mythe de la Géhenne. Vous savez reconnaître une discipline cardinale qui échoue. Vous avez une connaissance de base des disciplines de Clan rares. Vous savez comment commettre une Diablerie. Vous pouvez nommer quelques Mathusalem et les clans auxquels ils se rattachent et vous avez même vaguement entendu parler de leur crimes pour certains (Tremere, Goratrix, Giovanni). Vous avez entendu parler du livre de Nod et du mythe de Caïn, le premier vampire et à l'origine de la race vampirique.

Niveau 4 : Vous pouvez nommer de nombreux Antédiluviens et de nombreux Mathusalem ainsi que les rumeurs qui les accompagnent. Vous avez probablement lu des passages significatifs du livre de Nod ainsi vous avez obtenus quelques connaissances des premiers jours du Vampirisme et des commandements de Caïn. Vous connaissez quelques pouvoirs avancés et même au-delà pour les 8 disciplines cardinales et vous connaissez la majorité des Disciplines y compris du Sabbat et de nombreux rituels. Vous savez reconnaître une discipline qui échoue et savez même identifier le pouvoir si c'est une discipline cardinale. Vous avez une connaissance des anciens de la région et une certaine idée de leur arbres généalogiques. Vous avez connaissance des implications possibles de la Diablerie (la possession par la victime). Vous avez entendu parler de l'Inconnu et de la Main Noire. Vous savez qui possède une discipline exaltée dans votre clan.

Niveau 5 : Vous avez certainement eu entre les mains plusieurs transcriptions du livre de Nod et vous avez même sans doute entre vos mains une copie complète du Livre même si plusieurs versions très différentes existent. Vous connaissez les détails généraux du Jyhad et qui sont les vrais maîtres du jeu. Vous savez comment atteindre Golconde et vous connaissez sans doute des membres de l'Inconnu et connaissez des familles de Revenants. Vous savez reconnaître n'importe quelle discipline qui échoue et savez même identifier le pouvoir utilisé.

Connaissance de la Camarilla

Niveau 1 : Vous connaissez les Traditions et les différentes positions au sein de la Camarilla ainsi que les règles de l'Elyséum. Vous connaissez la notion de Statut et de dettes et savez qui est le prince dans la cité où vous résidez.

Niveau 2 : Vous connaissez le nom du Justicar en France ainsi que ses Archontes. Si l'on vous le demande vous pourrez citer les différents Princes en France. Vous connaissez les différentes relations politiques entre les Clans dans la cité où vous résidez. Vous connaissez l'emplacement des Elyséums de votre Cité et comment contacter le Gardien d'Atrium.

Niveau 3 : Vous pouvez nommer les anciens présents en France et vous savez comment rapidement contacter votre Prince ou un Ancien de la région. Vous devinez les motivations derrière les actions des anciens de votre cité. Vous pouvez nommer les 6 Justicars et vous savez quel Gangrel sont restés loyal à la Camarilla. Vous savez qui est sur la Liste Rouge de la Camarilla.

Niveau 4 : Vous connaissez les principaux archontes et vous savez comment en contacter un rapidement. Vous savez quelles coterie sont présentes dans votre région et connaissez certaines sociétés secrètes au sein de la Camarilla. Vous savez où se situe la plupart des Elyséums en France et dans les capitales des autres pays. Vous connaissez les objectifs des personnages les plus puissants de France que vous connaissez ou que vous **côtomez**.

Niveau 5 : Vous maîtriser la politique de la Camarilla. Vous connaissez toutes les coterie et leur motivations réelles. Vous connaissez la plupart des motivations des Anciens en France et vous savez comment les contacter rapidement. Vous savez pourquoi les Gangrel ont quitté la Camarilla et qui les a poussés. Vous avez même des



Connaissances sur le Cercle Intérieur et avec du temps vous pourrez certainement entrer en contact avec si vous avez une excellente raison. Vous connaissez les relations qu'entretiennent entre eux les anciens que vous connaissez ou que vous **côtoyez**. ...

Connaissance du Sabbat

Niveau 1 : Le sabbat est un rassemblement de vampires qui prétendent se battre contre les anciens pour la liberté. Ce n'est pas qu'une simple bande de cannibales. Ils ont leur propres codes de conduites certes très éloigné de la pensée et de l'éthique humaine. La loyauté au sabbat doit être indéfectible et la trahison ne peut conduire qu'à la mort. Ils pratiquent des rituels sanglants et acceptent, la Bête au lieu de la combattre.

Niveau 2 : Vous savez comment est structurée une meute du Sabbat et son fonctionnement et en connaissez quelques une de renom. Vous avez entendu parlé des exactions des Antédiluviens et de leurs laquais : les Anciens de la Camarilla. Vous connaissez le Viniculum, le fonctionnement de la Monomacy et quelques rituels les plus courants. Vous avez entendu parler oralement des articles du code de Milan. Vous avez entendu d'effroyables rumeurs sur la Main Noir et les inquisiteurs du Sabbat.

Niveau 3 : Vous avez les connaissances d'un prêtre. Vous connaissez les grandes lignes de l'histoire du Sabbat, de sa structure, de son idéologie et de ses différentes tactiques. Vous connaissez un évêque du Sabbat et l'avez peut être déjà rencontré. Le code de Milan est légèrement différent d'une meute à l'autre. Vous connaissez certaines voies d'illumination et leur Hiérarchie des péchés. Vous avez sans doute assisté ou même participé à des rituels sabbatiques et peut être même à un Ignobilis Rites.

Niveau 4 : Vous avez les connaissances d'un évêques du sabbat. Vous savez comment conduire la plus part des Auctoritas Rites, et connaissez de nombreux Ignobilis Rites. Vous avez sans doute eu entre les mains une copie de la Convention des Epines et de nombreuses interprétations du Code de Milan. Vous connaissez l'existence de 4 familles de revenants. Vous comprenez les principales motivations des différents factions politiques du Sabbat et des principaux objectif en France.

Niveau 5 : Vous avez les connaissances d'un archevêques du sabbat. Vous avez connaissance de la structure du Sabbat en France, de ses forces et de ses différents objectifs sur le sol français. Vous en savez nettement plus sur les réelles motivations de la main noire...

Connaissance des Anarchs

Niveau 1 : Vous savez ce qu'est une baronnie mais vous ignorez quelles sont les règles qui régissent un tel territoire. Vous ignorez tout des liens qui unisse les anarchs aux autres sectes mais connaissez tout de même les lieux de votre cité de résidence ou vous êtes susceptible de trouver des anarchs. Vous avez déjà entendu parlez de la convention de Thorns, ou des épines, vous n'êtes pas vraiment sûr du nom...

Niveau 2 : Vous savez ce qu'est la convention de Thorns (ainsi que le fait que Thorns soit le nom d'un lieu et que par conséquent on ne peut le traduire par « épines. ») Vous avez connaissance des « grands » territoires anarch de France bien que vous ne vous y soyez pas forcément rendu. Vous avez connaissance de ce que contient la convention de Thorns (celle du livret anarch) ainsi que des Edicts of Barbs. Vous savez que les anarchs font parti de la Camarilla.

Niveau 3 : Vous savez qui sont les barons des « grands » territoires anarch de France. Vous savez aussi comment entrer rapidement en contact avec eux. Vous connaissez exactement la position des anarchs au sein de la Camarilla et du Sabbat. Vous savez quelles « lois » sont en vigueur au sein de tous les territoires anarchs du pays.

Niveau 4 : Vous avez connaissance de l'identité de tous les anarchs du pays, excepté les caméléons. Vous savez exactement ce qu'est la convention de Thorns (la vraie) et vous connaissez tous les territoires anarchs du monde. Vous pouvez également citer plusieurs membres emblématiques du mouvement anarch bien que vous ne sachiez pas avec certitude s'ils sont encore en activité ou non.

Niveau 5 : Vous maîtrisez parfaitement le mouvement anarch, vous savez exactement qui tire les ficelles et dans quel but. Vous savez comment entrer rapidement en contact avec tous les anarchs du pays et vous savez qui est anarch et qui ne l'est pas (les infiltrés des deux camps.) Vous n'auriez par conséquent aucun mal à prendre la tête du mouvement si le désir vous venait.

Connaissance des lupins

Niveau 1 : Les loup-garous existent et ressemblent aux créatures présentés dans les films. Ils seraient vulnérables à l'eau bénite, aux croix, à l'argent et à la foi. Les loups-garou vivent à l'écart des hommes dans les forêts et sont



sauvages et dangereux. Peu de gens sont encore en vie pour pouvoir raconter une rencontre avec un de leur représentants.

Niveau 2 : Les loup-garous vivent en groupe comme une meute de loup dans les forêt même si exceptionnellement certains pourraient être rencontré en ville et de ce fait ne s'occupent généralement pas des affaires des humains. Ils ne sont pas affectés par les objets religieux comme l'eau bénite ou les croix en revanche l'argent leur inflige des blessures aggravées. Les Loup-garou auraient des pouvoirs surnaturels comme ceux de pouvoir changer de forme. Ils pourraient ainsi se changer en humain ou en loup.

Niveau 3 : Leur forme de loup serait assez différente d'un loup garou à l'autre. Certain auraient ainsi l'apparence de coyote. Lorsqu'il s'occupe des affaire humaine, c'est en général pour détruire et jamais pour construire. Certains mortels leur viendraient en aide pour des raisons encore inconnues. Les Loup-garou existeraient depuis longtemps et ne sont pas un phénomène récent. Ils ont acquis une structure social très hiérarchisée et bien plus complexe que leur cousin loups. Le loup garou dominant est appelé Alpha. Les Loups garous ont des ennemis qui semblent vouloir s'en prendre à eux spécifiquement.

Niveau 4 : Les loup garou ont une vie entièrement dédié à la nature avec des cultes païens et mystiques. Ils vivraient en tribu et plus d'une douzaine existerait. On peut les différencier grâce à leur forme de loup différentes entre chaque tribu. Leur comportement et leur façon de penser varie beaucoup avec la tribu (A ce stade, au moins 2 nom de tribu sont connus de façon assez bien détaillée). Les mortels qui aide les lupins vivent avec eux et se font appeler « Parentelle » et seraient génétiquement proches des Lupins. Les lupins seraient capables de faire appel aux esprit de la nature et auraient le pouvoir de disparaître en un instant. Ils auraient trois principaux ennemis : Les Vampires, les multinationales humaines et un groupe encore inconnu.

Niveau 5 : Les loup garou sont répartis en 13 tribu (les noms sont connus) et leur hiérarchie et le vocabulaire qui s'y rattache est relativement bien connu. Le rang social est principalement déterminé par la force, l'expérience et l'honneur. Les loup garous ont leur propre religion et eux aussi aurait un mythe de fin du monde et de jugement dernier où ils mourront tous. Ils combattraient une entité appelé « le Ver ». Les loups garou cacheraient leur existence aux humains grâce à un phénomène particulier qui rendrait fous. Cette folie les dissimulerait et les ferait disparaître de l'esprit humain.

Connaissance des fantômes

Niveau 1 : Vous savez qu'un monde alternatif à notre réalité (et séparé de celle-ci par un « voile ») est peuplé de fantômes (ou Wraith). Vous avez sans doute déjà parlé à l'un d'entre eux. Ils n'ont aucune substance et sont incapables d'affecter leur monde mais curieusement, ils arrivent parfois à affecter notre réalité (souvent à des dates comme Halloween ou dans des lieux comme les cimetières où le voiles est faible). Ils ont une forme de société proche de celle des vampires. Ils ont besoins des mortels pour se ressourcer.

Niveau 2 : Vous savez que la plupart des âmes ne deviennent pas des fantômes après la mort. Seul celles ayant le véritable besoins de terminer ou d'accomplir quelque chose y parviennent parfois. Des d'objets ou de personne appelés « entraves » les relient alors à leur passé humains (et peuvent être utilisés contre eux). Un Wraith peut être blessé lorsqu'un objet réel (une épée, une porte) traverse violemment sa forme éthérée. Leur société est dirigée d'une main de fer par la Hiérarchie. code de Charon régit le monde des morts et interdit strictement aux Wraith la moindre interaction avec le monde des Vivants. Vous avez des connaissances de base sur l'Outre monde.

Niveau 3 : Vous savez distinguer les wraiths puissants des wraith inoffensifs. Ainsi des Wraith corrompus appelés Spectres ne vouent leur existence qu'à détruire d'autres Wraith. Les Wraith possèdent des pouvoirs spécifiques appelés Arcanoï qui rappellent dans leurs effets les Disciplines vampiriques. (vous avez sans doute entendu parler de quelques pouvoirs). La Hiérarchie ne contrôle pas tous les Wraith, elle serait en guerre avec deux groupes de Wraith : les Hérétiques et les Renégats. Les croyances religieuses ont une grande importances dans le monde des morts et ceux avec les même croyances vivent ensemble.

Niveau 4 : Tous les spectres seraient nés dans un grand maelström appelé Tempête. La Hiérarchie attendrait la résurrection de Charon. Vous savez beaucoup plus sur la géographie de l'Outre monde. Ainsi, la cité centrale du monde s'appelle Stygia et n'a aucune contrepartie dans le monde réel. Vous avez une connaissance de base de 5 ou 6 Arcanoï et savez reconnaître leur utilisation.

Niveau 5 : Vous savez que les Spectres sont contrôlés par des puissances anciennes et maléfiques appelé Malféens qui existent seulement dans le monde des morts. Le sous sol de la Tempête abrite un Labyrinthe souterrain ancestral creusé jadis par les pires créatures servant le néant. Certains Wraith s'en servent comme moyen de se déplacer rapidement d'un lieu à l'autre, quelle que soit la distance. Vous avez une connaissance des événements majeurs de l'histoire de l'Outre monde. Vous connaissez les 13 Arcanoï et savez reconnaître leur utilisation.



Connaissance des mages

Niveau 1 : Les effets magiques seraient créés par la volonté de vouloir imposer des changements au monde. Il existerait un groupe d'humains capables de telles prouesses. Leur pouvoirs n'ont pas de limite et il vaut mieux ne jamais rencontrer de telles personnes si tant est qu'elles existent encore.

Niveau 2 : En fait les mages existent et ils seraient même organisés en différentes factions ayant chacune des ambitions différentes. Comme les Disciplines, les mages possèderaient des pouvoirs appelés Sphères et la magie qui en découlerait aurait parfois des effets secondaires.

Niveau 3 : Parmi les factions de Mage, l'une d'entre elle appelé Technocratie voudrait l'abolition de la Magie. Certains groupes de mages sont rassemblés en « Traditions » (à ce stade, le personnage en connaît au moins 2 en détail). Pour faire leur effets magique il aurait besoin de source d'énergie magique. Cette énergie magique serait très convoité et porterait le nom de Quintessence. En générale les Mages vivraient en groupe autour de source de Quintessence dans des fondations.

Niveau 4 : Il existerait neuf sphères de Magie et le monde ne serait qu'une illusion entretenue par les croyances des « dormeurs ». Il existerait des mages corrompu appelé « Néphandi » particulièrement maléfiques et corrompu voué à la destructions de l'Illusion. D'autres, appelés Maraudeur chercheraient à rétablir un âge mythique ou la technologie n'existait pas. Les mages pour utiliser leur magie doivent créer des effets les plus coincidentaux possibles aux yeux des dormeurs pour ne pas subir de contrecoups.

Niveau 5 : Le personnage connaît certains effets des sphères et ce qu'est le Paradoxe. Sait faire la différence entre magie dynamique (mage) et statique (Tremere). Ils connaît toutes les traditions et certaines conventions de la Technocratie et son rôle dans le maintien de la réalité. Il a entendu parler de la guerre de l'Ascension et a appris que certaines créatures mythiques comme les dragons et autres créatures mythiques seraient à rattacher à la faction des Maraudeurs. En fait la terre ne serait qu'un monde parmi tant d'autre et sait ce qu'est exactement l'Umbra. A ce stade le personnage peut même citer certaines fondation célèbres (Doissetep).



Création d'œuvres

Principe

La compétence *Arts* détermine quels technique artistique artistiques le personnage maîtrise. *Expression* sert à transmettre des émotions dans une prestation ponctuelle ou à imprégner des œuvres physiques et durables avec une certaine émotion et une symbolique marquée.

De ce fait, une œuvre d'art peut revêtir la forme d'objets physiques (qui peuvent être magnifiques par leur simple fabrication magistrale) ou bien de prestations artistiques (qui pourront rester dans la mémoire collective comme une prestation d'une technicité inoubliable).

Système

Pour créer une œuvre, un personnage doit posséder au moins 1 dans la compétence *Art* (pour définir l'art qu'il pratique et qu'il compte utiliser) puis il doit dépenser des points de sa capacité *Expression*

Chaque point dépensé en *Expression* autorise le joueur à faire un Test Complexe. Le nombre de succès détermine alors le nombre de traits artistiques de l'œuvre. **Attention !!**, lorsqu'un joueur prend le temps en HJ de réaliser avec ses petites mains une création artistique (en clair le joueur s'investi en dehors des parties ou fait une prestation publique), il peut alors utiliser ses points de Volonté pour remplacer un Test Complexes en Test Simple (1 point de Volonté pour chaque Test).

Un artiste doté d'une faible Humanité perd peu à peu la capacité à s'émouvoir et à faire passer des émotions. Une fois l'œuvre créée, le Conteur supprime un niveau artistique si le vampire possède une Humanité de 5. Deux niveaux pour une Humanité de 4, trois niveaux pour une Humanité de 3 etc. Un vampire qui ne suivrait pas la voie de l'Humanité est considéré comme ayant 0 en humanité...

Chaque Trait artistique d'une œuvre correspond alors à une idée, un concept ou une émotion que l'artiste a réussi à faire passer dans son œuvre Le temps de création de l'œuvre est de 1 semaine par point d'Expression et de Volonté dépensé.

Echelle de réussite d'une œuvre

- 0 trait artistique : **Piteux** : œuvre ou objet basique, sans âme
- 1 trait artistique : **Réussite** : Belle création, agréable...
- 2 traits artistiques : **Superbe** : Très bel objet ou prestation, mérite le terme « œuvre », grande maîtrise de sa création, provoque un peu d'envie.
- 3 traits artistiques* : **Magistral** : Objet ou prestation magnifique qui peut laisser sans voix toute personne le regardant et possédant 6 ou plus en Humanité. C'est un petit chef-d'œuvre.
- 4 traits artistiques** : **Fabuleux** : L'objet ou la prestation émeut toute personne le regardant et possédant 4 ou plus en Humanité. Une œuvre qui secouera le monde mortel si elle est révélée...
- 5 traits artistiques*** : **Historique** : Toute personne possédant 2 ou + en Humanité est sensible à l'œuvre. De telles œuvres s'inscrivent dans l'Histoire et attirent les convoitises et le respect...
- 6 traits artistiques**** : **Léendaire** : Toute personne devant l'objet ou la prestation est irrésistiblement attiré par la magnificence de l'œuvre ou par son interprète (au point de vouloir le dévorer...). Ces légendes intemporelles deviennent l'objets des plus grandes convoitises (objets de pouvoir d'Alixandre).

* : une telle oeuvre provoque la Contemplation (5 mn) chez les Toréador. De plus, les personnes (et vampires n'étant pas en frénésie) avec 6 ou plus en Humanité ressentent le charme de l'œuvre et ne peuvent lui tenter d'actions néfastes (ex. détruire l'œuvre ou interrompre une représentation...). Ce respect peut être annulé par 1 point de Volonté (durée : une scène).

** : une telle oeuvre provoque la Contemplation (5 mn) chez les Toréador. Le seuil de respect est à Humanité 4+.

*** : une telle oeuvre provoque la Contemplation (5 mn) chez les Toréador. Le seuil de respect est à Humanité 2+.

**** : une telle oeuvre provoque la Contemplation (5 mn) chez les Toréador. Personne ne peut tenter quoique ce soit qui puisse nuire à l'œuvre à moins de dépenser 1 point de Volonté.



Exemples de création d'œuvres (gérée HJ en inter-sessions):

Francky est un jeune peintre Toréador. Il possède 3 en Expression et 2 en Arts (dessins et Peinture) et 2 en Volonté. Un ancien Brujah de sa cité lui demande un tableau le représentant en révérence devant le Prince local, une œuvre qui doit montrer la fidélité durable de l'ancien. Franky décide de mettre toute son âme au service de l'œuvre et s'enferme pour la créer.

Il décide de dépenser tous ses points de compétence en Expression. Particulièrement doué en peinture, le joueur interprétant Francky profite de deux jours de vacances scolaires pour réaliser le tableau. A partir de photos des interprètes du prince et de l'ancien. Cela lui permettra de présenter EJ quelque chose fait de ses propres mains.

Il faut d'abord le nombre de Traits Artistiques de l'œuvre...

Francky dépense ses 2 points d'Expression pour déterminer le nombre de Traits artistique de l'œuvre. Possédant une Humanité de 8, sa Bête ne perturbera pas son travail. Francky souhaite désormais que son tableau exprime :

- la fidélité durable de l'ancien envers son prince.
- l'ensemble du clan Brujah soutenant l'ancien

francky doit résoudre ses 3 Tests complexes pour déterminer la qualité artistique de son tableau. Le joueur ayant lui-même réalisé l'œuvre, Francky a la possibilité de dépenser de la volonté pour remplacer les Tests Complexes par des Tests Simples. Il décide de dépenser ses 2 points de Volonté pour remplacer deux Tests Complexes par deux Tests Simples (il espère au moins réussir à faire passer le message commandé...). Il devra donc faire deux Tests Simples et 1 Test Complexe.

Coup de chance, Francky réussit les deux Tests Simples mais échoue sur le Test complexe !. Avec 2 succès, l'œuvre a donc deux Traits artistiques. Les deux idées que voulait faire transparaître Francky sont donc présentes dans l'œuvre. Toute personne possédant la capacité Expression pourra comprendre la signification de l'œuvre... ..

Le résultat...

La Peinture réalisé possède deux Traits artistiques. Il s'agit donc d'une œuvre que l'on pourrait qualifier de superbe ! mais elle ne provoquera pas la transe pour chez les Toréadors.

Ayant dépensé 3 points de compétences et 2 points de Volonté pour créer son œuvre et, Il lui faudra donc cinq semaines pour la terminer.

Cas particulier de la forge

La forge est un art qui ne doit pas rester fréquent pour un vampire (approbation Moyenne), la peur du feu étant déjà une barrière particulièrement difficile à franchir... toutefois c'est un art qui reste à la portée des humains ou des serviteurs. La forge permet de créer des armes en tant qu'œuvre d'art. Elles sont alors particulièrement esthétiques et peuvent, comme toutes les œuvres d'art, entraîner la contemplation chez les Toréador. C'est en général ce côté esthétique que recherche les artistes forgerons.

Mais la forge peut également être utilisée pour créer des armes particulièrement laide, qui feront souvent éclater de rire la plupart des semblables mais auront le mérite de pouvoir résister plus longtemps à un niveau de Puissance inapproprié...

Lorsqu'une arme est forgée pour être résistante, les traits artistiques obtenus sont transformés en traits temporaires dit « Résistant ». Ces traits temporaires « Résistant » disparaissent à chaque fois que l'arme est utilisée à un niveau de Puissance inadéquate (les traits « Résistants » disparaissent au rythme de 1 pour chaque niveau de puissance utilisé au delà du niveau d'utilisation normale de l'arme).

Exemples d'utilisation d'une arme « résistante »

Rambo possède un Fleuret avec 3 Traits « résistant ». Un fleuret classique ne supporte pas une utilisation avec une Puissance activé au delà du niveau 1.

Rambo décide d'activer sa Puissance à 3 et frappe avec son fleuret. Son fleuret ne casse pas mais perd d'un seul coups 2 traits « Résistant ». Encore 1 coup avec Puissance à 3 et le fleuret casse...

Important !! : Toutes les armes qui résistent à la Puissance et déjà en circulation se voient toutes immédiatement appliquer ces règles.



Chapitre VI : Bestiaire



Les créatures exotiques

Les interventions de créatures autres que les vampires sont limités strictement à celles pour lesquelles WW a créé des règles de jeu pour le Théâtre de l'Imaginaire (*Mind's Eye Theatre*). Dans notre cadre de jeu, nous nous limiterons pour le moment à celles-ci.

- Goules (*Liber des Goules : The Book of Ghouls*)
- Chasseurs de Vampire : Inquisition, Agences gouvernementales spécialisées (*Antagonists*)
- Loup-Garous (*Laws of the Wild*)
- Fantômes (*Oblivion*)
- Mages (*Law of Ascension*) (mais aucune interaction EJ avec les joueurs pour le moment)

Ces personnages sont toujours des Antago. leurs apparitions (à l'exception des goules) doivent rester exceptionnelles et toujours scénarisées. Leur existence doit rester une rumeur rarement vérifiée. Et les interactions doivent être conflictuelles ou neutres, **pas d'alliance "impie"**. La magie des créatures du "bestiaire" décrits plus loin dans ce Chapitre VI ne devra être utilisée que ponctuellement (lors d'une soirée précise) avec des effets limités dans l'espace (votre cité) et le temps (un scénario) et pour donner quelques exemples précis : aucun vampire ne possède de fétiches donné par son pote garou, de potion-amulette-talisman de son copain mage, d'épée chimérique de son grand-père Troll, etc. Toute les autres formes de magie (dont celle des Mages) ne doit jamais intervenir dans vos chroniques.

Enfin Rappelons tout d'abord que le cadre de la Camarilla française est de jouer des Vampires parmi d'autres Vampires... Ainsi si à l'occasion d'un scénario bien préparé un pack de Lupins fait son apparition pourquoi pas. Mais que les joueurs trouvent au fond d'une crypte une Abomination alors là non ! Les créatures les plus exotiques et/ou rares ne doivent apparaître sans l'accord du Conteur national. Citons entre autres : les Momies, les Abominations, les Salubri, les créatures Garou trop bizarres, un Cappadocien en vadrouille, un True-Brujah farceur, le Pape en battledress... En gros si c'est rare mieux vaut demander l'accord et l'avis du Conteur national pour ne pas ridiculiser sa propre Chronique et passer pour un montreur de curiosités foraines. Il y a déjà suffisamment de possibilités de Scénarii rien qu'avec des suceurs de sang pour avoir besoin de piocher dans la faune (souvent burlesque) de White Wolf.

Enfin, nous ne sommes pas tenus de prendre en compte le contenu des suppléments WW décrivant leur interprétation du MdT. Dans tous les cas, l'interprétation du Monde des Ténèbres (MdT) développée par la Camarilla française prime sur les produits commerciaux de la gamme WW. Ces produits sont à utiliser comme source d'inspiration à notre MdT. A aucun moment ils ne constituent une référence incontournable. Les personnages créés par WW peuvent être utilisés dans les Historiques de cité, de Lignées ou de pays uniquement si vous ne pensez pas pouvoir imaginer mieux et nécessite toujours une *approbation haute*. Dans de très rares cas, nous nous permettons de nous réapproprier certains de ces personnages en tant qu'antagonistes d'historique du Conte national tel François Villon ou Alixandre.



Les humains

Introduction sur les humains

Il semble que le plus grand ennemi de la Famille soit sa propre race. Cette attitude est certainement prédominante aujourd'hui avec l'avènement de la technologie moderne où les vieilles superstitions et les peurs ont disparu. L'humanité n'a plus peur du noir, et bien souvent un touriste armé d'une caméra est bien plus dangereux qu'un lupin enragé. Le plus grand danger pour un vampire devient de plus en plus le danger de briser la Mascarade.

Les gouvernements

Quel est le degré de suspicion des gouvernements du monde ?, que savent ils exactement ? Ce sont des questions auxquelles il est difficile de répondre. Beaucoup de gouvernement ont des bureaux ou des services voués à l'investigation des événements paranormaux mais beaucoup s'emploient à la recherche de phénomènes extrasensoriels (Télépathie, Télékinésie etc.), il semble donc que la Mascarade soit un succès et qu'ils en sache peu.

La France possède une telle organisation sous l'égide de la DST mais il est très difficile de la trouver. De nombreux vampires ont rapporté des exemples déroutants lors d'investigation de la DST concernant des événements liés à de malheureux vampires. Certains suspectent même que les autorités ont, en connaissance de cause, provoqué la mort de plusieurs vampires ces dernières années, à moins qu'il ne s'agisse de cellule devenues indépendantes ou agissant en dehors de leur travail. En effet, Il est désormais probable que la DST compte parmi ses rangs plusieurs individus qui soupçonneraient la vérité. De toute évidence leur agissement sont particulièrement discrets et ils n'agissent jamais directement. Toute intervention ou création de telles cellules nécessite une *approbation haute*.

Si de telles cellules sont extrêmement rares et dangereuses, une simple patrouille de police ou de gendarmerie n'est pas à prendre à la légère. Ils sont deux ou trois et pour obtenir de l'aide, il leur suffit d'un simple appel radio, et, en général, une à cinq autres voitures arrivent dans les minutes suivant un appel d'urgence. En cas d'extrême urgence, jusqu'à cinquante agents des forces de l'ordre peuvent être appelé à l'aide en 10 minutes (du moins en ville).

L'inquisition

On admet généralement que l'Eglise Catholique et Romaine apprit l'existence de la Famille durant les années de l'Inquisition. Institué en 1229, l'Inquisition s'occupait de la suppression active des diverse hérésies répandues en Europe. Pour répondre, entre autre, à la montée de l'hérésie Cathare dans le sud de la France et dans le Nord de l'Italie, le pape Innocent IV approuva l'usage de la torture en 1252.

Certains récits prétendent que les croyances cathares furent soutenues activement par beaucoup de vampires de l'époque. On dit que quelques-uns de ces vampires tombèrent entre les mains de l'Inquisition lorsque leurs frères furent forcés à confesser leur hérésie. Ceci pourrait sans doute expliquer l'escalade rapide dans les pratiques tyranniques de certains chefs de l'Inquisition. Peut être avaient ils sous les yeux la preuve du mal incarné.

Quelle que soit la véracité de ces événements au cours du 13^{ème} siècle, tout indique que l'Eglise reste informée et soucieuse de ce qui concerne la famille. On signale deux ordres dans l'église qui sont au centre de cet intérêt et plus particulièrement les Dominicains. En fait l'Inquisition se poursuit encore, bien que ce soit sous une autre forme. Même si nous pensons qu'elle pris fin au cours du 14^{ème} siècle, beaucoup de ses membres continuèrent leur mission à partir du sein même de l'église.

De nos jours, l'Inquisition est une organisation d'érudit et de chercheur dans le domaine de l'occultisme dont la plupart de ses membres font partie de l'Eglise catholique. Ces dernier restent en contact surtout par lettre et lors de conférences. Même s'il ont pris un nouveau nom « La Société de Léopold » et prétendent ne s'intéresser qu'à la recherche, se sont les meilleurs chasseurs de vampires. Ils connaissent les meilleurs moyens pour immobiliser et tuer un vampire, et détiennent la plupart des plus vieilles archives.

Cependant, ils ne savent toujours pas grand chose sur les vampires contemporains. Ils étudient les anciens comptes rendus, entament des spéculations sans fins, et, parfois, se lancent dans des chasses et font des procès. Ils exécutent rarement les suspects, du moins pas sur le champs mais les jugent d'abord. Leur but principal est de débarrasser le monde de tout ce qui est surnaturel. La Camarilla a décrété qu'il fallait les laisser en paix, et les éviter autant que possible, car il vaut mieux ne pas leur offrir de sujets supplémentaires d'étude. De plus, mieux vaut un groupe de cinglé qu'un groupe de martyrs.

En général les membres de la Société de Léopold ont acquis plusieurs protections contre les vampires. Ils ont appris à se servir de divers objets sacrés pour tisser des protections contre la *Domination* et la *Présence* et même l'*Auspex* (inutile pour un vampire d'espérer les utiliser...). Certain de ses membres possèdent la Vraie Foi mais cela reste extrêmement rare. De plus, leur principale force repose sur le fait qu'ils peuvent souvent demander de l'aide de nombreux groupes différents lorsqu'ils chassent les sorcières.

Le plus grand centre de la Société de Léopold en France se situe à Chartres.



L'Arcanum

La formation de l'Arcanum peut être relié à la guerre des roses, guerre mystique qui se déroula à la fin des années 1800. Une guerre de mots et, si l'on doit y prêter foi, de forces mystiques eut lieu entre deux ordres de rosicruciens. La bataille publique entre les deux ordres devint un spectacle, d'où le surnom des journaux parisiens : « la guerre des roses », et un tel scandale public que beaucoup des meilleurs adeptes et érudits des deux groupes quittèrent leur ordre respectif. Après avoir mis au point une grande Charte, ces dissidents se réunirent pour former l'Arcanum. Cet ordre existe encore de nos jours.

Bien que l'Arcanum n'ait officiellement qu'une centaine d'années d'existence, son histoire remonte plus loin. Le cœur de l'Arcanum est constitué d'un groupe qui s'est baptisé « les Moines Blancs ». On pense que ces soi-disant Moines Blancs furent quelque peu mêlés au zones d'ombres de l'Inquisition et qu'ils y apprirent l'existence de la Famille. Cependant, ils ne sont pas actuellement liés à l'Inquisition, et ne se lancent jamais réellement dans les chasses aux sorcières. L'Arcanum étudie mais ne détruit pas.

Une des trois maison mère est situé à Paris et ses membres sont recrutés parmi l'élite de l'intelligentsia, s'intéressent plus de nos jours, à la théorie qu'à la pratique. Ils paraissent exclusivement voués à la collecte et à l'étude d'informations relatives à l'occultisme mais sont principalement axés sur le passé plutôt que sur le monde moderne et sur les phénomènes de type magie, miracle, apparitions etc.. Il est probable que l'Arcanum croient la Famille disparue depuis longtemps, si même elle a existé en dehors du folklore.

L'existence de l'Arcanum cause du soucis aux membres de la Famille, car les preuves de l'activité vampirique peuvent souvent se présenter (et se présentent) comme des signes d'une activité surnaturelle et il ne faudrait pas forcément grand chose pour amener l'Arcanum droit sur la Famille. Un édit général a été proclamé par le Cercle Intérieur de la Camarilla selon lequel la Famille ne doit pas se mêler des affaires de l'Arcanum. Ces activités doivent être surveillées, en cas de rencontre, signalées mais rien ne doit être tenté contre eux. La préoccupation est que toute confrontation peut se révéler désastreuse en apportant la preuve que ce groupe attend.

L'utilisation de l'Arcanum nécessite une *approbation haute*.

Créer un antagoniste humain

- Attributs :** 6 / 4 / 3 avec un maximum de 10
- Compétences :** 7 (3 maximum dans une compétence) + 1 en *Etiquette* (?).
- Historique :** 1 (sauf génération bien sur...) (réservé uniquement aux antagonistes pas aux *Serviteurs* ou aux *Alliés*...)
- Sang :** 10 chaque point de Sang perdu inflige une blessure Normale.
- Volonté :** 1 / 10
- Points gratuits :** 5
- XP :** 0 à 25

La santé chez un humain

Un humain ne récupère pas aussi rapidement qu'un vampire et ses blessures sont ainsi bien plus longue à soigner. Enfin, **tous les dommages subies par un humain sont doublés** (que ce soit avec *Puissance* ou avec une arme de mêlée ou à distance). **Les explosifs font le Triple des dommages sur un humain.**

Niveau de Blessure	Durée naturelle de guérison
Essoufflé	1 semaine
Essoufflé	2 semaines
Egratigné	3 semaines
Egratigné	4 semaines
Egratigné	5 semaines
Blessé	6 semaines
Blessé	7 semaines
Invalidité	8 semaines
Coma	9 semaines



Les goules

Qu'est ce qu'une goule ?

Une goule est un être humain (ou un animal) qui a dans ses veines du sang vampirique. Ce phénomène confère à la goule certains pouvoirs propres aux vampires (une force herculéenne, une vitesse incroyable, la capacité de se guérir très rapidement, etc.) tout en ne lui infligeant pas tous les tourments des vampires (allergie au soleil...).

Physiologie d'une goule

Une goule est toujours une créature vertébrée vivante, elle respire, doit se nourrir, boire... Elle a toujours tous ses instincts (y compris la reproduction) mais elle ne vieillit plus (la Vitae vampirique empêche la mort cellulaire). Du sang vampirique coule alors dans ses veines (et non pas dans les tissus comme pour les vampires). La goule vit théoriquement éternellement tant qu'elle a accès à du sang vampirique (une goule consomme automatiquement un point de sang vampirique tous les mois pour maintenir son état de goule). Si la goule n'a plus de sang vampirique, elle redevient totalement humaine, perd ses capacités spéciales et meurt de vieillesse si elle a déjà dépassé son espérance de vie normale. Quand une goule dépense du sang pour se guérir ou devenir plus forte elle ne fait en fait qu'amplifier considérablement sa propre mécanique corporelle. Une goule peut être affectée par les désavantages de certains clans sur lesquels elle se nourrit (Nosferatu, Ventrue, Sétite, Malkavien...) mais cela se fait de façon beaucoup moins prononcées que pour leurs maîtres vampiriques (laideur, goût pour le sang Ventrue, gêne à la lumière violente, folie légère...). Enfin, **tous les dommages subies par une goule sont doublés** (que ce soit avec *Puissance* ou avec une arme de mêlée ou à distance) **et triplés lorsqu'il s'agit d'explosif**.

Les goules et le lien de sang

Les goules se retrouvent souvent liées par le sang et l'effet du lien commence à se faire sentir dès le premier degré. Néanmoins elles ont aussi plus de facilités, en temps que créatures vivantes, à se débarrasser d'un lien de sang. Si une goule purge tout son système sanguin du sang de son maître et arrive à ne pas absorber de sa Vitae pendant une période de 3 mois alors le lien est rompu. De même, une goule qui reçoit du sang d'au moins trois Générations plus puissantes que celui de son maître, développe alors un nouveau lien vis à vis de cette personne, l'ancien lien étant rompu. De plus, une goule liée au sang devient étrangement vulnérable à la *Domination* si son maître y a recours : elle perd automatiquement toute égalité sur ses challenges et n'a pas besoin du contact visuel pour être dominée. Le lien de sang qu'une goule peut avoir disparaît avec l'Étreinte.

Les goules et les disciplines

les goules sont limitées dans la puissance des Disciplines qu'elles peuvent maîtriser ; cette dernière dépend de la Génération du sang qui coule dans leur veine.

Génération :	15, 14, 13, 12 et 11 ^{ème}	10 et 9 ^{ème}	8 ^{ème} et au delà
Niv Disciplines	Basique	Intermédiaire	Avancé

Une goule abandonnée d'un ancien de la 8^{ème} génération qui avait développé *Puissance* en Avancé ne pourra l'utiliser que si du sang de 8^{ème} coule à nouveau dans ses veines. Avec du sang de 10^{ème}, elle ne pourra utiliser que les niveaux Basiques et Intermédiaires de *Puissance*. Il faut savoir qu'en général il est extrêmement dure et extrêmement rare de réussir à faire apprendre à une goule une Disciplines qui n'appartient pas aux huit Disciplines cardinales. Enfin, les goules sont incapables d'apprendre des niveaux de disciplines qui modifient leur structure corporelle (comme Métamorphose, Serpentin, Vicissitude, etc.)

Créer un antagoniste goule

Attributs : 7 / 5 / 3 avec un maximum de 10

Compétences : 7 (3 maximum dans une compétence) + 1 en *Etiquette*(?).

Disciplines : 1 dans une Discipline cardinale que son maître possède en discipline de clan. Elles apprennent toutes les disciplines de clan de leur maître au coût d'une Discipline Hors Clan). Une *Approbaton haute* est exigé pour les disciplines rares (Magie du sang etc.).

Historique : 1 (sauf génération bien sur...) (réservé uniquement aux antagonistes pas aux *Serviteurs* ou aux *Alliés*...)



Sang :	10 mais seulement 4 sont utilisables (1 par tour et attention si la goule n'a plus de sang vampirique et qu'elle est particulièrement âgée...).
Volonté :	1 / 10
Humanité :	7 (Les goules sont sujettes à la frénésie mais font leur Test avec un bonus de 3)
Points gratuits :	5
XP :	5 / 100 années d'existence.

Les revenants

Beaucoup de vampires sont habitués à posséder des goules. Certains même n'hésitent pas à goulifier l'ensemble d'une famille. Mais les revenants sont sensiblement la même chose à ceci près qu'à leur naissance ils sont déjà des goules et possèdent déjà certains pouvoirs vampiriques dans leur sang... L'origine de ce phénomène reste un mystère mais presque toutes les familles de revenants ont appartenu ou appartiennent au clan Tzimisce ou à un groupe qui a eu des interactions avec les Tzimisces.

Les revenants vieillissent très lentement et peuvent vivre 300 ans. Cependant, cela cause des problèmes dans la société mortelle, car l'enfance d'un revenant peut durer 50 ans et la gestation à elle seule prend trois ans. Comme les vampires, les revenants ont des problèmes avec leur humanité et beaucoup ont du mal à se faire passer pour normaux.

Les revenants, utilisent le sang exactement comme les goules sans toutefois que cela ne leur provoque de blessure. Enfin, ils régénèrent leur sang spécial au rythme de un par jour et n'ont pas besoin d'être entretenu avec du sang pour interrompre les dégâts du temps. Enfin, comme pour les humains et les goules, **tous les dommages subies par un revenant sont doublés** (que ce soit avec *Puissance* ou avec une arme de mêlée ou à distance) **et triplés lorsqu'il s'agit d'explosif.**

Les 4 principales familles de revenants sont :

- **Bratovitch** : Ils entraînaient les chiens de guerre Tzimisce au Moyen âge et de nos jours, ils sont employés par le Sabbat comme guides dans les régions sauvages et dans la lutte contre les Lupins.
- **Grimaldi** : Terriblement riches et influents, ils se chargent pour le Sabbat de maquiller des meurtres, soudoyer les flics, faire taire les témoins, etc.
- **Oberthus** : Complètement reclus et vivant retirés dans des villages perdus, ils sont les Archivistes du Sabbat et passent leur temps dans des recherches sur l'occulte et l'ésotérisme.
- **Zanatosas** : Hédonistes et vivants dans la perversion, ils passent leur temps à séduire aussi bien les vivants que les morts-vivants.

Etreindre une goule ou un revenant

Lorsqu'il est étreint, une goule ou un revenant peut conserver toutes ses Disciplines qui sont désormais de son clan sans aucune approbation. Toutes les autres Disciplines nécessitent une *approbation*. Utilisez pour cela la table des approbations fournie pour les Disciplines. Enfin, et c'est important de le préciser...les animaux ne survivent pas à l'Etreinte.



Les animaux

La physiologie d'un animal

Les animaux n'ont pas de Traits Sociaux et Mentaux. Ils ont à la place un Traits unique appelé Instinct. Un animal sauvage a 8 en Instinct et le dérangement *Rage écarlate* alors qu'un animal domestique n'en a que 5 mais ne possède pas de dérangement. Les Traits d'instincts sont utilisés à chaque fois que quelqu'un veut donner un ordre à l'animal en question alors que les Traits Physiques sont utilisés pour le reste. D'un point de vue Compétences, il est considéré que les animaux possèdent les talents *Bagarre*, *Esquive*, *Discrétion*, *Vigilance* au Niv 1.

Tous les niveaux de santé des animaux sont considérés comme *Egratigné* et comme les humains, **tous les dommages subies sont doublés** (que ce soit avec *Puissance* ou avec une arme de mêlée ou à distance). **Les explosifs font le triple des dommages sur un animal.**

Le tableau suivant définit, pour chaque type d'animal, ses principales caractéristiques.

Animal/Type :	Dénomination de l'animal ou du type d'animal
PHY. :	Score de Physique de l'animal
Santé :	Nombre de niveau de santé.
Sang :	Quantité de sang <u>nutritionnellement parlant</u> pour un vampire
Vitesse :	Nombre de pas par action
Spécial :	Equivalences en terme de discipline
Attaque :	Nombres de blessures normales infligées

NB. Il est évident que pour certaines espèces ou race particulière (un Yorkshire ne sera pas aussi dangereux qu'un Pitt Bull) ce tableau ne sera pas adapté. Au conteur alors de faire les ajustement nécessaires.

Animal/Type	PHY.	niveaux de Santé	Sang	Vitesse	Spécial	Attaques
Cerfs	6	Egratigné x 8	3	6	Auspex 1	1 N
Chats	4	Egratigné x 4	1	6	Auspex 1	En groupe : 1 N
Chauve-souris	3	Egratigné x 2	1/4	6	Auspex 1	-
Chevaux	6	Egratigné x 10	4	6	Auspex 1	1 N
Chiens	6	Egratigné x 6	2	6	Auspex 1	1 N
Crocodiles	10	Egratigné x 10	3	3	Auspex 1	2 N
Gros Félines	10	Egratigné x 8	3	6	Auspex 1	2 N
Gros Rapaces	6	Egratigné x 6	2	6	Auspex 1	1 N
Gros Serpents	7	Egratigné x 6	2	3	Auspex 1	1 N
Lapins, lièvres	4	Egratigné x 4	1/2	6	Auspex 1	-
Loups	7	Egratigné x 6	2	6	Auspex 1	1 N
Moutons	5	Egratigné x 6	2	3	Auspex 1	En groupe : 1 N
Ours	12	Egratigné x 10	4	3	Auspex 1	2 N
Petits Serpents	4	Egratigné x 2	1/2	3	Auspex 1	- (poison)
Petits oiseaux	3	Egratigné x 2	1/4	6	Auspex 1	En groupe : 1 N
Petits Rapaces	5	Egratigné x 4	1	6	Auspex 1	1 N
Petits Rongeurs	3	Egratigné x 2	1/4	3	Auspex 1	En groupe : 1 N
Sangliers	8	Egratigné x 8	3	6	Auspex 1	1 N
Vaches	6	Egratigné x 8	4	3	Auspex 1	1 N

Les animaux goules

Les animaux peuvent devenir des goules au même titre que les humains (mais ne survivent pas à l'Étreinte). Ce processus exacerbe leur côté bestial et de tels animaux ne peuvent être contrôlés par un vampire normal. Si le maître ne possède pas au minimum le pouvoir intermédiaire d'*Animalisme* « Dompter la bête » l'animal sera en frénésie perpétuelle et détruira tout sur son passage. Les seules Disciplines que les animaux goules sont capables d'apprendre de leur maître sont *Puissance*, *Force d'Ame* et la *Célérité* dans la limite du tableau suivant :

Génération :	15, 14, 13, 12 et 11 ^{ème}	10 et 9 ^{ème}	8 ^{ème} et au delà
Niv Disciplines	Basique	Intermédiaire	Avancé

Il faut un certain temps à un animal goule pour apprendre à utiliser le sang pour se soigner ou pour utiliser ses disciplines mais ce n'est pas impossible (le coût d'apprentissage est de 5 pour un niveau basique, 8 pour Intermédiaire et 11 pour un niveau avancé). Un animal qui se nourrit régulièrement de sang vampirique voit sa taille croître énormément (jusqu'à tripler) et alors autant dire qu'une goule animale ne passe pas inaperçue...



Les Gargouilles

Qu'est ce qu'une Gargouille ?

Il s'agit d'une espèce de vampires créée par les Tremere à partir d'un rituel transformant le corps des Gangrel, des Nosferatu et des Tzimisce captifs en une sorte de démon ailé. Ces horreurs ont la force, la ténacité et la patience de la pierre. Cette affinité avec la pierre ressort au travers de leur Discipline appelée *Visceratika*.

Malgré leur apparence démoniaque, les Gargouilles sont littéralement soumises à leur créateur, le processus de création ayant eu pour effet d'effacer complètement leur souvenir et d'annihiler leur volonté.

Les Gargouilles par leur apparence monstrueuse sont incapables d'initier de challenges Sociaux autres que ceux basés sur l'intimidation. Enfin, elles ont 2 traits en moins pour résister à la Discipline *Domination*. En revanche, leurs ailes leur permettent d'accomplir certaines prouesses aériennes. Elles possèdent ainsi une compétence spéciale appelé « Vol ».

Historique.

Les premières Gargouilles furent créées plusieurs dizaines d'années après la naissance du clan Tremere. D'abord loyales, elles se sont finalement rebellées contre leurs maîtres. Les premières ont profité du chaos généré par les invasions mongoles pour s'enfuir, mais la grande révolte eut lieu en 1476. Là les Gargouilles ont fui les Tremere. Une partie rejoignit les Tremere du Sabbat naissant, d'autres ont préféré une indépendance et, quelque fut leur choix, il les a conduit pour la plupart à la mort finale....

Malgré le désordre qu'engendra cette rébellion, le clan Tremere réussit à survivre à cette catastrophe, surtout grâce à la dislocation du clan Tzimisce et en profita même pour « perfectionner » le processus de fabrication (du moins en ce qui concerne la loyauté).

Aucun personnage datant de la création de la Camarilla ou d'après ne connaît quoi que ce soit au sujet des Gargouilles et en particulier personne en dehors des Seigneurs Tremere ne connaît la procédure originelle de création des Gargouilles (à base de morceaux de Gangrel, Nosferatu et Tzimisce).

En général toutes les fondations Tremere en France hébergent au moins une Gargouille et les consignes du clan sont strictes. Les contacts entre apprentis Tremere et Gargouilles doivent être évités au maximum ; les régents ont pour consigne de cantonner les Gargouilles à la stricte défense des fondations. De ce fait, JAMAIS une Gargouille n'agira de son propre chef en dehors de la fondation... mais un intrus s'aventurant dans le périmètre d'une fondation pourrait rapidement en faire les frais...

Visceratika.

Ce pouvoir fonctionne aussi bien sur la pierre que sur le béton ou le bitume.

*Une gargouille peut enseigner cette Discipline à n'importe qui mais en pratique **cela n'arrive jamais**. D'une part les autorités du clan Tremere ont strictement interdit l'apprentissage de cette Discipline aux Régents et aux apprentis, de plus aucun apprentis ne pourra cotoyer assez longtemps une gargouille pour permettre un apprentissage et enfin, la rumeur veut que ce soit la discipline de Visceratika qui est censée modifier l'apparence des semblables pour leur donner cette peau pierreuse et développer leurs ailes... C'est donc un risque de bris de Mascarade trop important pour être toléré*

Niv. 1 (Basique) : Peau de Pierre

En dépensant un point de Sang, la Gargouille adopte la couleur de son environnement pour la durée d'une scène. Ce pouvoir fonctionne comme *Présence Invisible* (Dissimulation Niv 2) et fonctionne aussi bien en vol que sur la terre ferme. Plus la Gargouille progresse dans la Discipline Visceratika, plus il est difficile de la détecter. Ainsi, avec 3 en Visceratika, il faut au minimum 3 en Auspex pour la détecter...

Niv. 2 (Basique) : Gardien de la Pierre

Il faut dépenser un point de Volonté pour activer ce pouvoir et maintenir une certaine forme de concentration (il est impossible de faire autre chose de plus complexe que la marche) tout en touchant le mur d'un bâtiment (qui peut être un parking, une cathédrale, un château pourvu qu'il soit construit à base de pierre).

La Gargouille prend alors immédiatement conscience des plans du bâtiment, des passages secrets et la position de la taille approximatives et de la condition physique de toutes les créatures vivantes et mort vivantes présentes.

Les personnes utilisant *Dissimulation* apparaissent sous la forme de brume (La Gargouille sait qu'il y a quelque chose mais ne sait pas quoi). Pour en savoir plus sur la nature de l'intrus, elle doit avoir un niveau en *Visceratika* au moins équivalent au niveau de *Dissimulation* utilisé et réussir un challenge Mental statique.



Niv. 3 (Intermédiaire) : Fusion dans la Pierre

En dépensant un point de sang, la Gargouille se coule au sein de la pierre pour y dormir mystiquement. Elle doit toucher un volume de pierre au moins égal au volume de son corps. La Gargouille commence immédiatement à fusionner avec elle de façon étrange.

La *Fusion dans la Pierre* prend 2 tours complets (durant lequel la Gargouille ne peut rien faire) sauf si elle est empêchée physiquement de rentrer dans la pierre. Une fois enterrée, elle est alors complètement protégée du soleil et peut dormir tranquille.

Une fois liée à la pierre la Gargouille est dans un état semi-tangible, partiellement dispersé avec la pierre mais reste parfaitement consciente des événements qui se déroulent autour d'elle. Elle peut ainsi parfaitement utiliser *Gardien de la Pierre* si elle se trouve dans un bâtiment.

Si la zone de pierre où la Gargouille a fusionnée est détruite, cette dernière émerge à la surface (ce qu'elle peut faire à tout moment), elle ne peut agir durant le tour suivant.

Niv. 4 (Intermédiaire) : Armure de pierre

Armure de Pierre, comme *Force d'âme* est actif en permanence. La Gargouille retire un dommage normal à chaque coup porté qu'elle reçoit et les dommages aggravés infligés par le feu et la lumière du Soleil sont divisés par deux (arrondis à l'inférieur) mais cela ne dispense pas la Gargouille des tests de *Courage* face au feu ou au soleil...

Niv. 5 (Avancé) : Nage dans la Pierre

Pour utiliser ce pouvoir, la Gargouille doit d'abord avoir fusionné avec la Pierre. Ceci fait elle doit alors simplement dépenser 1 point de Sang pour activer ce pouvoir. Pour la durée de la scène, la Gargouille peut nager librement à travers la pierre à la vitesse de la marche.

Il est aussi possible de passer à travers un mur de moins de 50 cm d'épaisseur sans avoir activé au préalable *Fusion dans la Pierre*. Il faut pour cela dépenser un point de Sang. Chaque niveau de *Puissance* permet de traverser 50 centimètres de mur en plus.

Si le mur est plus épais, la Gargouille doit réussir un Test complexe. En cas de réussite, elle traverse le mur mais en cas d'échec, elle doit utiliser le pouvoir *Fusion dans la Pierre* pour pouvoir en sortir.

Créer un Antagoniste Gargouille

Attributs : 7 / 5 / 3

Compétences : 7 (3 maximum dans une compétence) + 1 en Vol (Compétence spéciale).

Disciplines : 3 (*Force d'âme*, *Puissance*, *Visceratika*)

Historiques : 0 (aucun sauf *Génération*)

Volonté : 1/10

Points gratuits : 5

XP : 0 à 30 pour un rang de « Nouveau-Né » (Approbation moyenne)
 30 à 90 pour un rang de « Ancilla » (Approbation moyenne)
 91 à 150 pour un rang de « Ancien » (Approbation haute)

Important : la création d'une gargouille « indépendante du clan Tremere » nécessite une *approbation haute*.



Les Garous

Qu'est ce qu'un Garou ?

Les vampires ne sont pas les seuls êtres surnaturels peuplant le monde des ténèbres. Parmi les créatures qui arpentent les ombres de la nuit il existe aussi des lycanthropes appelés « Lupins » ou « Garou ».

Dans l'ensemble les garous considèrent les vampires comme une importante partie du Ver, le grand corrompateur de la Terre et de l'âme des hommes et de ce fait, les deux races se détestent au plus haut point... Une rencontre entre vampires et lupins qui se finit sans violence doit rester **exceptionnelle...**

Ils sont rassemblés au sein d'une structure hautement spirituelle et intimement liée à la Terre-mère : *Gaïa*, et à la Lune : *Luna*. Ils ressentent les souffrances de Gaïa comme les leurs et en tiennent pour responsables les progrès technologiques de la civilisation. Leur société est complexe et la lignée, l'auspice et la tribu d'origine influence chaque individu. Enfin, les Garous ont un important système de croyances basé sur des totems et entretiennent aussi des relations régulières avec le monde des esprits. Leur nature surnaturelle leur a offert des dons semblables aux Disciplines vampiriques.

L'Umbr

C'est un monde d'esprits qui se trouvant en contact avec le monde « réel ». Le Goulet est l'interface entre ses deux mondes. Tous les Garous peuvent rentrer dans l'Umbr ou en sortir en fixant du regard une surface réfléchissante ou brillante (miroir, lune dans une mare,...) et en réussissant un challenge Mental statique (difficulté variable selon la surface et l'endroit : 9 dans une ville, 5 dans la nature sauvage). En cas d'échec, il pourra retenter 5 minutes plus tard dans un autre endroit. Le Garou peut également tenter d'observer l'autre monde en réussissant un challenge Mental statique (difficulté : 5 dans une ville, 3 dans la nature sauvage).

Dans l'Umbr le corps du garou est réel, il porte ses vêtements et les petits objets qu'il a dans ses poches. Pour transporter des objets plus gros (comme un corps ou une arme), il doit avoir procédé à un rite spécifique.

Les tribus garou présentes en France et leur dons.

Il s'agit ici de regrouper dans trois tribus « génériques » l'ensemble des tribus garou présentes en France.

Guerrières

Ces tribus ont toujours été dans les combats et pour certaines c'est un art de vivre ou une obligation.

Les Crocs d'argent : Souvent les chefs des Garous. Les Crocs d'Argent sont aussi proches de l'aristocratie qu'un Garou peut l'être. Ils sont très fiers de leur lignage ancien. Ils disent être la première et la plus ancienne tribu Garou, et les autres Garous ont appris à ne pas trop contester cette revendication. Mais à l'heure actuelle, les anciens restent dans leurs traditions et finissent par être modérés au point de l'inaction. Les actes des Crocs d'Argent font partie des légendes du passé, ainsi que la tribu elle-même. Ils ont de moins en moins de descendants même si en France ils restent encore parmi les plus représentés, mais on raconte que la tribu dégénère. Leur totem favori est le faucon et sous leur forme de loup, ils sont magnifiquement argentés et souvent albinos.

Les Griffes rouges : Tous issus de loup, ils détestent la folie humaine et les humains en général. Ils souhaitent la destruction de tous les humains. Leur haine pour les sangsues (vampires) est encore plus forte que celle pour les humains, et ils ne ratent aucune occasion de traquer et détruire les morts vivants. Les Griffes rouges ont été exterminés dans leur totalité à la fin du XVIII^{ème} siècle. Leur présence serait à nouveau signalée dans les Alpes il ne serait sans doute qu'une seule et unique Tribu. Leur Totem favori est le griffon et sous leur forme de loup, ils sont toujours brun et très imposants avec des griffes et des crocs particulièrement développés. Sous leur forme humaine ils sont en général poilus et lourdauds.

Les Fils de Fenris : Liés à l'histoire de l'Europe et des invasions viking, cette tribu sauvage d'origine scandinave est essentiellement composée de guerrier. La guerre totale est pour eux la seule façon de combattre le Ver (ou Jormungandr comme ils l'appellent). Les Fils de Fenris ont certainement le taux de mortalité le plus élevé et ont été très largement exterminés à la fin du XVIII^{ème} siècle. Leur présence en France est donc insignifiante voire inexistante. Leur totem favori est Fenris et sous leur forme de loup, ils sont complètement gris.

Sociales

Préfèrent d'abord entamer la discussion avant de passer au combat, essaient le plus souvent de trouver une sortie pacifique ou de convaincre son interlocuteur par la ruse. Certains garous ont même des contacts avec les vampires les moins corrompus par le Ver.

Les enfants de Gaïa : Médiateurs et faiseurs de trêves. Les Enfants veulent rencontrer les humains et parler avec eux, s'il n'est pas trop tard. Toutefois, ils savent que se révéler brutalement serait de la folie après



toutes ces années de haine et de peur entre les deux races. Ils sont présents relativement partout en France dans les zones boisées de grande importance. Leur totem favori est la Licorne et lorsqu'ils sont sous leur forme de loup, ils sont difficiles à distinguer de loups normaux.

Les Fiannas : Originaires d'Irlande ou d'Angleterre. Bardes et nobles Garou, aussi féroces que les Fils de Fenris. Rivalité avec les Fils de Fenris et Seigneurs de l'Ombre. Ils connaissent bien les Faëes et les Fiannas ont un passé avec elles plein d'alliances et de respect. On les retrouve essentiellement principalement dans l'ouest et le centre de la France. Leur totem favori est le Cerf et sous leur forme de loup, ils sont de taille imposante, noir ou roux avec des yeux verts.

Les Marcheurs sur Verre : Surtout Homidés ou Métis, ils préfèrent les villes et le modernisme. (Pourquoi courrir dans les bois si l'on peut voyager en 300 ZX avec air conditionnée ?). Ils ont en général plus d'argent et d'influence que les autres Garous. Essentiellement présents dans les grandes agglomérations, on ne les retrouve en France que dans Paris ou de façon exceptionnelle et anecdotique dans les autres grandes villes dont l'agglomération dépasse 1 millions d'habitants. Leur Totem favori est le cafard et sous leur forme de loup, ils sont petit tacheté aux couleurs variées.

Les Seigneurs de l'Ombre : Grands chasseurs, braves et rusés. C'est un clan fier (parfois trop) qui pense avoir une responsabilité : régner sur les autres créatures de Gaïa, pour leur bien, évidemment... Ils complotent sans cesse pour arracher le contrôle de la société Garou aux Crocs d'Argent (mais ils sont très divisés quant à ce qu'ils feraient une fois leur domination accomplie). Leur population est inégalement répartie en France. Ils sont par exemple littéralement absent du centre pour des raisons encore obscures. Leur totem favori est le Grand Père Tonnerre. Sous leur forme de loup, ils sont grand, noir avec des épaules larges semblables à celles d'un bullterrier.

Atypiques

Ils sont à la marge de la société garou de part leur comportement étrange ou leur situation géographique.

Les Astrolâtres

Les Astrolâtres ont passés des millénaires à la recherche de la vérité et de la paix intérieure; ils sont d'ailleurs, plus que tout autre Garou, arrivés très près de leur but. Ils tolèrent aussi bien les homidés que les Garous du Ver. Beaucoup de voyageurs ont traversés le pays infesté par le Ver sans voir ni le danger mortel ni le fidèle gardien qui les observait en tapinois, juste à côté du chemin. Les Astrolâtres sont des philosophes, des mystiques et des spiritualistes qui préfèrent la paix (même si ils luttent résolument contre les créatures du Ver, ils contrôlent leurs pulsions violentes bien mieux que les autres garous). Leur présence reste anecdotique en France sinon inexistante. Leur totem favori est la chimère et sous leur forme de loup ils sont beiges ou même ivoires ou alors curieusement complètement noir.

Les Rongeurs d'Os : Les Rongeurs sont la plus basse couche sociale des Garous. Considérés comme des lâches qui rongent les charognes, ils se soucient peu des idées politiques de leurs frères. Ils sont présents partout en France et principalement dans les bas quartier des grandes villes. Leur totem favori est celui du rat et sous la forme de loup ils sont petits et maigres, ressemblant plus à un chacal galeux au poil roux, brun ou gris.

Uktenas : A l'origine, il s'agissait d'une tribu natif de l'Amérique du nord, mais ils ont récemment recruté des membres dans le monde entier y compris en France (de façon plus que discrète toutefois...). Dans le royaume des esprits, aucun ne surpasse les Uktenas. A une base de traditions indiennes, les Uktenas, au cours du dernier millénaire, ont mêlé le savoir des druides, aborigènes et peut-être des traditions plus obscures, pour leur rites. Les sites sacrés des Uktenas sont les plus puissants du monde. Les autres Garous n'y sont pas les bienvenus. Les guerriers et voleurs Uktenas ont récupéré plus d'un tome contenant des connaissances Trémères et les deux groupes se détestent cordialement. Leur Totem favori se nomme Uktena et sous leur forme de loup ils sont petits de couleur sombres avec d'étranges dessins plus clairs contrastants sur le dos et les flancs.

Les Furies noires : Principalement présentes sur le pourtour méditerranéen, ce sont les gardiennes sacrées du Sauvage, les protectrices des femmes et les bourreaux des hommes (tout enfant mâle qui naît dans leur tribu est soit donné soit tué). Elles se disent les filles spirituelles de Luna qui, sous la forme de la déesse grecque Artémis, aurait créé cette tribu afin de protéger les sites et les objets les plus sacrés de Gaïa. Les Furies Noires parcourent ainsi le monde à la recherche de lieux sacrés tombés dans l'oubli ou d'artefacts perdus. Elles placent l'Honneur à un tel rang que même les tribus rivales reconnaissent qu'il est toujours possible de leur faire confiance. Leur Totem est le Pégase, et sous forme de loup elles sont gracieuses, de couleur sombre, avec une prédominance pour le noir, et des reflets (parfois des rayures) blanches ou d'argent.

Les Danseurs de la Spirale Noire : C'était à l'origine une des tribus les plus fanatiquement opposées au Ver qui tenta, il y a très longtemps, de vaincre le Ver en l'attaquant massivement dans son domaine... les survivants revinrent totalement défigurés, dans leur corps et leur âme. Dorénavant serviteurs du Ver, encore plus corrompus



que les Vampires, leur objectif est de combattre les autres tribus. Très peu représentés en France, ils se retrouvent principalement dans les villes ou les zones particulièrement polluées. Totalement corrompus, souvent métis, ces lupins pourraient être comparés au plus déments des Tzimisce. Ce qui est sûr c'est qu'un garou, sauf le plus extrémiste, s'allierait momentanément avec un vampire pour détruire un Danseur, tellement ces derniers sont haïs. Leur totem est le Whippoorwill (un petit oiseau chétif d'Amérique du Nord ayant un chant inquiétant la nuit). sous leur forme de loup ils ont n'importe quelle couleur de poil mais il y a toujours quelque chose de difforme en eux.

Caractéristiques de base des Garous

L'Auspice

L'Auspice représente l'état de la lune à la naissance du Lupin (comme son horoscope). C'est très important pour les Lupins, car cela les organise en 5 groupes distincts : Les Ragabash (les fous – nouvelle lune), les Théurge (les mystiques), les Philodox (les juges), les Galliard (les bardes), les Arhoun (les guerriers – pleine lune). Pour une question de simplicité, et surtout vu les relations très limitées et « basiques » qui existent entre les garous et les vampires, on retiendra deux types de Garous : les **Guerriers** et les **Mystiques**.

Les lignées

Les Garous sont répartis suivant leur lignée. Celle ci peut être Lupus, Métis ou Homidé. Pour la déterminer, il faut savoir qu'on est lupin grâce à un « gène » dans le sang, et que celui ci se transmet de génération en génération, parfois « s'active », et son propriétaire devient alors un lupin. Ceux qui ont le gène mais qui n'est pas actif sont appelés « parent ». Celui ci s'active généralement à l'adolescence, sinon il ne s'active plus (ou rarement...). Il faut savoir aussi qu'on ne s'accouple pas entre Lupins, sinon on obtient un métis (lupin déformé qui possède certains défauts corporels et qui est rejetés par les autres. On ne retiendra pour le jeu que les **Homidés** (les plus nombreux) et les **Lupus** (en voie d'extinction et uniquement présents dans les Alpes).

Le rang

les garous sont hiérarchisés en rang dans leur tribu. Il y a le **Cub** (le garou vient juste de se transformer pour la 1^{ère} fois, correspond à l'Infant sous tutelle), **Cliath** (vient d'effectuer son rite de passage, considéré comme un ado), **Fostern** (le rang le plus courant, considéré comme un adulte), **Adren** (le Garou a de l'expérience et tient un poste dans le Sept), **Athro** (le garou est connu au sein de la population garou, et est souvent le chef d'un Sept), **Ancien** (le garou est très expérimenté et peut-être considéré comme l'un des leaders de sa tribu. C'est un exemple et un modèle pour tous les garous), **Légende** (1 garou par tribu se révèle être une Légende au cours du temps. Il est alors l'incarnation même de la population Garou et détient des pouvoirs incommensurables).

Pour plus de simplicité on retiendra la répartition vampirique :

- Nouveau-Né (Cub, Cliath)
- Ancilla (Fostern, Adren)
- Ancien (Athro, Ancien)
- Pour information seulement, une Légende serait l'équivalent d'un 4è ou un 3è génération.

Guérison

Sous forme humaine ou lupus, il recouvre ses blessures normalement. Sous forme Crinos, le Garou recouvre un niveau de blessure normale toutes les 5 minutes mais ne doit cependant être au repos. En revanche, le feu, l'argent, les griffes ou les crocs de créatures surnaturelles provoquent des dommages aggravés. Il faut au Garou une nuit de repos total pour récupérer de ces blessures.

Un Garou sous sa forme naturelle ne souffre pas de l'argent. Sous une forme Crinos, il souffre d'une blessure aggravée toutes les 10 secondes en contact du métal. Une arme en argent lui inflige alors des dommages aggravés au lieu de dommages normaux.

Frénésie

La raison pour laquelle un garou rentre en Frénésie varie selon le Garou (insulte personnelle, blessure importante, etc...). En Frénésie, le garou ignore les pénalités dues aux blessures. Il ignore aussi les liens d'amitié, attaquant tout ce qui se trouve à portée. La Frénésie dure une dizaine de minutes en général. Un Garou peut volontairement rentrer en Frénésie en dépensant un point de rage. Un garou rentrant en Frénésie de peur se transforme automatiquement en loup et en Crinos si c'est une Frénésie de rage.

La rage : L'équivalent du sang

Pour une question de simplicité nous considérerons que la Gnose et la Rage sont fusionnés sous l'appellation Rage.

Utilisation de rage

- 1 point de rage permet au garou de changer de forme entre humain - Crinos - Lupus



- De nombreux Dons nécessitent la dépense de points de Rage, comme indiqué dans les descriptions individuelles. Si un Don particulier coûte plusieurs points de Rage mais que la *ligné pur* interdit de dépenser toute cette rage d'un coup, le personnage doit dépenser la Rage pendant des tours successifs.
- 1 point de rage permet de faire une action supplémentaire,
- 1 point de rage permet d'annuler un niveau de blessure pour continuer de combattre même en Incapacité,

Récupération de la rage

- 1 par tour de combat
- 1 par attaque infligeant des blessures (même si l'attaque occasionne plus d'une blessure)
- 2 par blessures aggravées
- 1 quand il voit la pleine lune
- 1 quand on le provoque
- 1 par tranche de 6h passé dans l'Umbra

Volonté

le garou peut utiliser 1 point de Volonté de plusieurs façons :

- Rentrer directement dans l'Umbra,
- Ignorer la Frénésie,

Les différentes formes du garou.

Dans leur processus de transformation les garous peuvent endosser trois formes différentes.

Hominidé. Il s'agit de la forme humaine qui est utilisé pour les interactions avec la société humaine. Sous cette forme, il peut porter de l'Argent sans problème et initier n'importe quel Challenge.

Aucun avantage ou désavantage.

Crinos ou homme-loup. Le Garou gagne 100 à 200% en poids et environs 1m en taille. Le *Crinos* est la forme la plus effrayante du Garou. Il développe une fourrure sur tout le corps, une face de loup, des mâchoires de carnassier et de longues griffes. Sous cette forme il est incapable de prononcer la moindre phrase. Un humain voyant un Crinos devient fou pendant toute la durée du contact et rationalisera sa vision d'horreur.

Avantages : + 8 en Physique, griffes ou crocs infligent 2 dommages aggravés.

Désavantages : Impossibilité d'engager un challenge social autre que de l'intimidation.

Lupus, le loup. Sous cette forme il peut communiquer avec les loups. C'est aussi la forme utilisée pour se déplacer rapidement en meute ou pour prendre la fuite. Il bénéficie du pouvoir Basique d'*Auspex* « *Intensification des sens* » sans les inconvénients.

Avantages : + 2 en Physique, griffes et crocs infligent 1 dommage aggravé et bénéficie du pouvoir Basique d'*Auspex* « *Intensification des sens* » sans les inconvénients et se déplace deux fois plus vite qu'un humain normal (6 pas par actions).

Désavantages : Impossibilité d'engager un challenge social autre que de l'intimidation.

Les Dons des Garous

Pour plus de simplicité, les dons sont catalogués selon que le Garou peut être considéré comme un « Nouveau-Né », un « Ancilla » ou un « Ancien ». Un Ancien a bien évidemment accès à tous les dons, et un Ancilla à ceux du NN. Certains dons ne sont accessibles qu'aux Mystiques, d'autres uniquement aux Guerriers, le reste étant accessible aux deux catégories. Un garou ne peut pas avoir plus de dons avancés que de dons intermédiaires et de même il ne peut pas avoir plus de dons intermédiaires que de dons basiques.

Dons de Nouveau-Né : Basiques

Communs :

- **Odeur de l'homme** : le Garou exsude une odeur de danger et sur un Test simple, tous les animaux (même goules) dans un rayon de 6 m fuient immédiatement et n'approchent pas le Garou de la journée.
- **Regard paralysant** : le Garou peut clouer sur place son opposant d'un regard. Après avoir initié le contact avec le regard et gagné un Challenge Mental, le Garou immobilise sa victime pour le tour suivant. Cette dernière ne pourra ni bouger, ni parler ni initier de challenge mais elle pourra se défendre si elle est attaquée.



- **Sens améliorés :** fonctionne comme *Auspex 1*. Un Garou peut voir un être dissimulé par *Dissimulation* (basique si Nouveau-né, intermédiaire si Ancilla et Avancé si Ancien) en gagnant un challenge Mental.
- **Appel du sauvage :** le Garou émet un formidable hurlement qui peut être entendu par des Garous à plusieurs km. Cela sert en général pour faire un rassemblement de meute mais peut aussi servir d'appel de détresse.
- **Résistance à la douleur :** En dépensant 1 point de Volonté, le Garou ignore les pénalités dues aux blessures pendant une scène.
- **Sentir le ver :** Sur un challenge Mental statique, le Garou peut détecter les émanations du Ver dans un endroit : Vampires ayant 6 ou moins en Humanité, vampires de la 9^{ème} Génération. ou moins, diabolistes récents, serial killers et psychopathes.
- **Armure de la lune :** Pour chaque point de Rage dépensé, le Garou bénéficie d'un niveau de santé supplémentaire. Lorsque le Garou est blessé, ce sont ces niveaux supplémentaires qui sont pris en compte. Une fois utilisés, ils disparaissent (sinon à la fin de la session). Le maximum de niveaux est égal à la moitié de la réserve de Rage du Garou.

Réservés aux Guerriers :

- **Griffes rasoir :** sous sa forme Crinos, le Garou peut aiguiser ses griffes contre une surface dure (pierre, métal). Un Garou avec de telles griffes inflige un dommage aggravé supplémentaire.
- **Inspiration :** en dépensant 1 point de Volonté, le Garou peut inspirer tous ses camarades de combat, ces derniers bénéficiant alors d'un re-test gratuit durant la scène. Le Garou qui utilise ce don n'en bénéficie pas.
- **Touché renversant :** En dépensant 1 point de Rage et en gagnant un challenge Physique, le Garou peut, d'un simple touché, faire tomber à terre son opposant. Une fois à terre, la victime ne peut que se défendre normalement si elle est attaquée. Il lui faut une action complète pour pouvoir se relever.

Réservés aux Mystiques :

- **Sentir la vraie forme :** en respirant l'odeur de la cible (3 pas max), le Garou peut déterminer sa véritable nature surnaturelle après avoir gagné un challenge Mental.
- **Vision troublée :** la Garou peut disparaître de la vision des autres. En réussissant un challenge Mental statique, il devient invisible à toute créature durant une scène (cela ne fonctionne pas sur les machines). Il redevient visible dès qu'il parle ou interagit avec son environnement. Le Garou ne peut utiliser ce pouvoir si quelqu'un le regarde précisément. Quelqu'un ayant *Auspex* voulant le voir doit gagner un challenge Mental.
- **Ouverture du sceau :** En réussissant un Test Simple, le Garou peut ouvrir une serrure simple (sans trace d'effraction). Pour ouvrir une serrure magique ou complexe (électronique), le Garou doit réussir un Test Complexe.
- **Communiquer avec les esprits :** en possédant ce don le Garou a appris à parler avec les Esprits. Cependant les esprits peuvent très bien ne pas coopérer, voire même ne pas écouter le Garou.
- **Touché de la mère :** En touchant un être vivant, en se concentrant pendant une minute et en dépensant un point de Volonté, le Garou peut le guérir d'un niveau de blessure (normal ou aggravé). Le Garou ne peut se soigner lui-même. Si cela est fait juste après un combat, la cicatrice disparaîtra.
- **Roi des animaux :** en dépensant 1 point de Volonté et en réussissant un challenge Social, le Garou peut commander totalement un animal qu'il voit. Ce don n'affecte que les animaux normaux (pas les garous sous forme Lupus ou les Vampires sous forme animale), et dure une scène.
- **Vérité de Gaïa :** En gagnant un challenge Mental, un Garou peut déterminer si la dernière phrase dite par la cible est un mensonge (si ce dernier croit à ce qu'il dit, ce n'est pas un mensonge).
- **Communiquer avec les animaux :** en réussissant un challenge Social, le Garou peut communiquer avec tout type d'animaux « normaux ». Cela ne change pas le caractère de l'animal.
- **Hurlement de la Banshee :** le Garou émet un terrifiant hurlement qui provoque une peur primale à quiconque l'entendant. Le Garou dépense 1 point de Volonté. Quiconque se trouvant à moins de 10 pas et perdant un Test de Courage (difficulté 3) fuie en courant, jusqu'à ce que le Garou ne soit plus en vue. Toute victime ne pourra pas approcher le Garou, pendant le reste de la scène. Toute attaque du Garou sur la victime annule l'effet. Il est possible de dépenser 1 point de Volonté pour résister totalement.



Dons d'Ancilla : Intermédiaire

Communs :

- **Point faible :** en observant son adversaire combattre et en gagnant un challenge Mental, le Garou peut déterminer le point faible de ce dernier. Il obtiendra ainsi 3 re-tests Physiques gratuits durant la même scène. Ne peut être utilisé sur une même personne qu'une fois/scène.
- **Présence :** en déclenchant une aura de pouvoir et de commandement. Durant toute la durée de la session, la victime devra gagner un challenge Social s'il veut attaquer le Garou. La portée est de 3 pas autour du Garou, et si ce dernier entreprend une action offensive contre le sujet, ce dernier sera libéré.
- **Chanson de rage :** ce don libère la nature bestiale de la cible. Le garou doit vaincre la cible dans un challenge Social. La victime tombe alors dans une rage incontrôlable dès le prochain tour. Un vampire rentrera en Frénésie, un humain deviendra berserk. Si le Garou échoue, il ne pourra pas utiliser ce don sur la cible pour toute la durée de la session.

Réservés aux Guerriers :

- **Sentir l'argent :** avec un reniflement de dédain et en réussissant un challenge Mental statique (diff.3 pour une arme, 7 pour une pièce, 10 pour une balle), le Garou peut détecter la présence d'argent dans un rayon de 6 pas.
- **Vraie peur :** après avoir gagné un challenge Physique, le Garou peut pétrifier de peur sa cible. Cette dernière ne pourra initier aucun challenge contre le Garou pendant une heure. Si le sujet gagne, elle aura fait face à sa peur, et ne pourra être la cible de ce don durant le reste de la session.
- **Coup de Grâce :** en dépensant 1 point de rage **avant** le challenge Physique, le Garou inflige une blessure supplémentaire à la cible si celle-ci est touchée.
- **Arrêt de la fuite du couard :** si l'adversaire du Garou tente de s'enfuir durant un combat (même avec Célérité), le Garou peut tenter de le retenir en faisant un challenge Mental. Si la cible gagne, elle peut s'enfuir. Sinon elle est obligée de rester et de subir encore un challenge. Ensuite elle pourra réessayer de s'enfuir. Le Garou pouvant de nouveau essayer de l'empêcher de fuir.
- **Puissance de Thor :** En dépensant 1 point de Volonté et 1 point de Rage, le Garou voit ses traits physiques doubler, et ne souffre d'aucune pénalité due aux blessures. Cela dure 1 scène. A la fin de la scène et jusqu'à la fin de la session, le Garou n'a plus que 3 traits Physiques et ne peut pas initier de challenge Physique.
- **Plaies ouvertes :** en dépensant 1 point de Volonté juste après avoir blessé son adversaire, et en gagnant un Test Simple, le Garou inflige une autre blessure. Un vampire touché ne subit pas blessure supplémentaire mais perd 1 point de sang.

Réservés aux Mystiques :

- **Disruption de technologie :** le Garou peut faire dysfonctionner un objet technologique se trouvant à moins de 15 pas de lui de manière temporaire en dépensant 2 points de Rage.
- **Vie animale :** en dépensant un point de Volonté et en réussissant un challenge Social statique, le Garou peut appeler un groupe d'une espèce animale. Il doit alors lui donner un ordre simple (garder un endroit pour une session, attaquer quelqu'un, ...). Tous les animaux du groupe agiront comme une seule créature. Les animaux appelés doivent être courant selon l'endroit où se trouve le Garou (rats, chats, chiens, insectes, serpents...).
- **Ignorance totale :** fonctionne comme *Vision troublée*, mais cette fois-ci le Garou peut tromper les machines ainsi que les esprits mais nécessite en plus la dépense d'un point de Volonté.
- **Commander aux esprits :** avec ce don, le Garou peut donner un ordre simple à un esprit (cela ne doit pas être suicidaire et doit être à la portée de l'esprit) après avoir dépensé un point de Volonté. L'esprit doit pouvoir entendre et comprendre le Garou. Si l'esprit est hostile, le Garou devra d'abord gagner un challenge Social.
- **Atteindre l'au-Delà :** Le Garou peut avec ce don placer des objets, des animaux ou humains dans l'Umbrage. Si le sujet n'est pas volontaire, le Garou doit gagner un challenge Physique. A moins que l'objet soit bougé dans l'Umbrage, il reste attaché à la position de départ du Monde réel (cela ne permet pas à un Garou d'avoir un sac magique). Le coût dépend de la taille de l'objet : 1 point de Volonté pour un objet tenant dans une main, 2 points pour un fusil, 3 points pour un humain.



- **Appel du devoir** : en dépensant 1 point de Volonté et en gagnant un Test Simple, le Garou peut appeler un esprit mineur dans un rayon d'1,5 km, pour le protéger et l'aider. Cela dure une scène et ne peut être utilisé qu'une fois par session.
- **Sentir l'au-delà** : en gagnant un challenge Mental (diff. 9), le Garou peut ressentir (voir, entendre, sentir) une zone qui lui est familière comme s'il se trouvait au milieu (même une zone de l'Umbral). Cela dure jusqu'à ce que la concentration du garou soit rompue.
- **Yeux de cobra** : après un contact des yeux et une réussite sur un challenge Mental, le Garou amène la cible dans un état docile à son égard. Si la victime est attaquée (même verbalement), le charme est rompu.

Dons d'Ancien : Avancé

Communs :

- **Les 100 formes de Gaïa** : Le Garou peut prendre la forme de n'importe quel animal (ni monstre, ni espèce disparue), allant du moineau au bison. Il possède alors les caractéristiques de l'animal.
- **Bénédictio de la Lune** : Lorsque la Lune brille fortement dans la nuit, le Garou peut la prier de l'épargner de l'agonie de l'argent. Jusqu'au petit matin, le Garou ne subira plus de dommages aggravés dus à l'argent.
- **Saut de pont** : en dépensant 1 point de Volonté, le Garou (et seulement lui) peut disparaître et réapparaître quasi-instantanément à une distance de 5 pas. Les barrières naturelles ne peuvent le retenir, seules les barrières magiques l'arrêtent sur place.
- **Obéissance** : en dépensant 1 point de Volonté et en gagnant un challenge Mental, le Garou peut engager un combat mental avec sa cible. Le nombre de succès sur des Tests Simples (jusqu'à ce que le Garou en perde un) détermine l'emprise du Garou sur sa cible. 1 succès : fait une action plaisante ou en accord avec sa nature. 2 succès : fait un acte peu courant, ou qui ne s'oppose pas à sa nature. 3 succès : fait un acte rebutant ou opposé à sa nature. 4 succès : fait un acte dangereux mais non-suicidaire. 5 succès : peut faire un acte suicidaire.
- **Ignorer la blessure** : après un challenge de combat, et en dépensant 1 point de Volonté, le Garou peut totalement ignorer les effets de l'attaque. Ne peut être utilisé qu'une fois par scène.

Réservés aux Guerriers :

- **Force de la volonté** : en dépensant 1 point de Volonté et en faisant un challenge Social statique (diff. égale aux nombres de cibles), le Garou inspire totalement ses camarades de combat dans un rayon de 30 m, ces derniers bénéficiant d'1 point de Volonté gratuit. Cela ne dure que pendant la scène en cours (les points non-utilisés sont perdus), seulement durant un combat, et ne peut être utilisé qu'une fois par session de jeu.
- **Baiser d'Helios** : en dépensant 1 point de Rage, le Garou bénéficiant de cette bénédiction est immunisé à tous les dommages de feu normaux, et divise par deux en arrondissant au supérieur les dommages provoqués par des feux magiques, ou particuliers de type napalm. Le Garou peut aussi s'immoler, sans prendre de dégâts, mais provoque alors des dommages aggravés à ses victimes. Cela dure une scène.
- **Corps affaibli** : le Garou crée une douleur cuisante dans tout le corps de son adversaire, l'affaiblissant fortement. En dépensant 1 point de Volonté et en réussissant un challenge Mental, le Garou diminue de 4 les traits physiques (Minimum 1) de sa victime pour le reste de la scène.
- **Halo du soleil** : le Garou projette un halo de lumière aveuglante. En dépensant 1 point de Volonté, le Garou cause des dommages aggravés à mains nues (même sous forme humaine), ce durant un tour. Quiconque l'attaque voit la difficulté de ses challenges augmentée de 2, et tous les vampires se trouvant à moins de 3 m subissent 2 dommages aggravés par tour d'exposition.
- **Morsure de Fenris** : si le Garou arrive à mordre sa cible à un membre (bras ou jambe seulement), il peut dépenser 1 point de Rage immédiatement. S'il réussit un challenge Physique, il fait un dommage aggravé en plus et le membre est arraché.
- **Position du héros** : le Garou se place à un endroit, et le déclare comme sien. S'il réussit un challenge Mental Statique (diff. 10), il est alors directement connecté à la Terre, et ne peut pas bouger ou en être déplacé jusqu'à ce que tous les adversaires autour de lui soit battus ou aient fui. Dans cet état, les attaques à distance n'ont aucun effet sur le garou et il ne peut pas être surpris (il doit être combattu au corps à corps).

Réservés aux Mystiques :



- **Protection contre les esprits :** En dépensant un point de Volonté et en traçant un symbole dans les airs, pendant une scène, tout esprit dans un rayon de 30m voulant attaquer le Garou doit gagner un challenge Mental. En cas de victoire, il doit tout de même dépenser 1 point de Volonté à chaque fois qu'il veut initier une attaque contre le Garou..
- **Reprendre la vraie forme :** En gagnant un challenge Social, le Garou peut forcer sa cible à reprendre sa forme naturelle. Le garou est obligé de garder sa vraie forme de naissance durant la scène (humain ou Loup).
- **Mur de granit :** le Garou peut instantanément ériger un mur de granit l'entourant et qui se déplace avec lui (1m d'épaisseur, 3m de haut et 3m de circonférence). Ce mur a 10 traits Physiques et peut encaisser 10 « blessures » avant d'être détruit. Il ne peut être érigé que si le Garou est en contact avec la terre, et le mur dure jusqu'à la fin de la scène.
- **Jeux d'esprit :** en gagnant un challenge Social, le Garou peut changer drastiquement les émotions de sa cible, pour toute la durée de la session. Attention, le sujet se rappelle intégralement de ce qu'il fait durant cette période, et peut donc se retourner après contre le Garou.
- **Barrière mentale :** Quiconque essaie d'affecter ou de blesser le Garou mentalement doit faire deux tests au lieu d'un. De plus le Garou gagne toutes les égalités. Concerne tous les pouvoirs mentaux ou sociaux utilisés pour contrôler le Garou.
- **La Patte du jeune chaton :** en dépensant 1 point de Volonté et en réussissant un challenge Mental, le Garou peut enlever tout pouvoir surnaturel à sa victime, durant une scène. La cible n'a alors accès qu'à ses pouvoirs standards. Cela peut aller des dommages aggravés, à la réserve de Sang, A la discrétion du conteur.

Créer un Antagoniste Garou

Attributs : 7 / 5 / 3

Compétences : 7 (3 maximum dans une compétence) + 1 en *Etiquette*(?).

Dons : 1 points en basique (coût des dons : **Basiques 5, Intermédiaire 10, Avancé, 15**)

Historiques : 5 parmi (*Alliés, Contact, Lignée Pure, Influence, Ressource, Fétiche*)

L'historique *Lignée pure* fonctionne de la même façon que *Génération* et reflète sa proximité avec les grands ancêtres et détermine souvent sa place sociale.

Ligné pur	Traits maxi.	Compétences maxi.	Rage	Volonté Maxi.
1 trait	10	5	10/1	10
2 traits	11	5	11/1	10
3 traits	12	5	12/2	10
4 traits	13	5	13/2	10
5 traits	14	5	14/3	10

L'Historique *Fétiche* correspond à un objet que possède le Lupin dans lequel un esprit de l'Umbrage a été enfermé. Ils fonctionnent en permanence et lui seul sait comment le faire fonctionner !!. Cet Historique fonctionne par tranche de 2 Traits. Deux Traits en fétiche donne un objet comparable à ceux produit par les rituels basiques de thaumaturgies (Glyphes, pieux spéciaux, etc.), Quatre Traits pour un effet intermédiaire (Glyphes, pendentif anti-Présence etc.) et 6 Trait pour un effet avancé.

Volonté : 2/10

Points gratuits : 5

XP : 0 à 30 pour un rang de « Nouveau-Né » (Approbation basse)
 30 à 90 pour un rang de « Ancilla » (Approbation basse)
 91 à 150 pour un rang de « Ancien » (Approbation haute)



Les fantômes

Qu'est ce qu'un fantôme ?

Il s'agit de l'âme d'un mort. Appelés indistinctement ombres, wraith, errants, fantômes. Le terme italien utilisé par les Giovanni pour désigner collectivement ces entités est *Spiriti*. (Singulier : *spirito*).

Les fantômes sont des entités ayant survécu au passage de monde des vifs à celui des morts. C'est un phénomène exceptionnel et en ce qui concerne les vampires rencontrant la Mort Finale, la proportion est encore plus réduite. En termes strictement comptables 1 mortel sur 10 000 devient un fantôme et 1 vampire sur 20 000 environ. A cela, il faut rajouter le fait que la grande majorité des fantômes (9/10) sont détruits dans les premières semaines (voire jours) de leur passage dans le monde des morts. En effet, l'Outre monde est un lieu très dangereux et l'appel du Néant très fort dans les premiers temps.

Il est donc important de ne pas faire "pulluler" les fantômes et surtout d'éviter les erreurs souvent trop vues du vampire qui vient d'être détruit et que les joueurs "invoquent". Les vampires qui passent à l'état de fantômes sont très rares et doivent le rester (*approbation haute* obligatoire). Pour qu'un fantôme ait survécu de « l'autre côté », il faut donc une bonne raison. L'ensemble de ses raisons est appelé *Passions*.

Géographie et métaphysique

Le monde des fantômes ressemble à un royaume des morts, superposé à la réalité. Les morts peuvent se voir dans le monde des fantômes et peuvent également visualiser les passions des vivants. Ils ont pour seule vision le délabrement de leur monde et une vision déformée par la mort et la décrépitude de celui des vivants. Les actions accomplies dans l'Outre monde n'affectent normalement pas le monde des vifs.

La Tempête est une étendue cauchemardesque, battue par des vents hurlant et couverte de brumes ténébreuses. A intervalle régulier, des Maelström, émanation du Néant, balayent la Tempête, charriant des hordes de Spectres et amenant les fantômes non abrités à leur destruction. Le sous sol de la Tempête abrite un labyrinthe ancestral creusé jadis par les pires créatures servant le Néant. Des fantômes s'en servent pour se déplacer rapidement d'un lieu à l'autre, quelle que soit la distance. Au cœur de la Tempête s'étant le royaume de Stygia. Les fantômes qui possèdent des Entraves ne peuvent aller vers Stygia et les autres royaumes que pour un temps limité.

Les Nihilis sont des lieux effroyables. Semblables à des puits de ténèbres tournoyantes, ce sont des tunnels reliant l'Outre monde à la Tempête d'où peuvent sortir des créatures à tout moment.

Le Voile

Le voile est une barrière intangible qui sépare l'Outre monde et celui des vivants empêchant les fantômes d'interagir avec les mortels. Parfois à certaines dates comme Halloween ou en certains lieux, le Voile faiblit et il devient plus facile pour les fantômes d'intervenir dans la vie des mortels. Mais attention, la vision par un mortel d'un fantôme est toujours rationalisée, sauf pour les plus endurcis.

Le Voile est la *Difficulté standard* pour un fantôme désirant agir de quelque manière que ce soit depuis l'Outre monde. Elle est fixée par les conteurs pour chacun des lieux de la soirée. Il faut toutefois garder à l'esprit que le code de Charon qui régit le monde des morts interdit strictement aux fantômes la moindre interaction avec le monde des vifs. Il faut d'excellentes raisons pour qu'un fantôme se risque à briser le code de Charon.

Centre commercial animé à midi	14
Station de métro, en plein après-midi	12
Rue d'une ville, en début de soirée	10
Vieille maison Victorienne en bon état	9
Club Gothique bondé, faible lumière	8
Route de campagne obscure, par une nuit sans lune	7
Cimetière désert, à minuit	6

Capacités des fantômes

Tous les infortunés se trouvant dans l'Outre monde ou dans la Tempête bénéficient de ces pouvoirs.

- **Voir la mort** : dans l'Outre monde, on voit au quotidien la marque de la mort. Il est ainsi aisé d'évaluer les points faibles d'un objet ou la santé d'une personne. Dans l'Outre monde on bénéficie d'un point en *Vigilance*.
- **Voir la vie** : dans l'Outre monde, il est possible de percevoir l'énergie vitale (l'aura) d'un être vivant et de percevoir ainsi de ses émotions. On devient hyper réactif et l'on peut entendre un murmure à plus d'un bloc de maison (Avec les inconvénients qui vont avec en cas de bruit soudain ou de lumière aveuglante). A ce titre toute personne dans l'Outre monde dispose de l'équivalent des niveaux basiques de la discipline *Auspex*.



- **Intangible** : dans l'Outre-monde, il est possible de passer à travers les objets solides tout en restant invisibles aux mortels, protégés par le Voile. Cependant, les chocs violents et inattendus (comme un porte qui se referme ou un coup d'épée) font perdre des niveaux de Santé (ou Corpus pour les fantôme). Une fois passé le Voile, toute personne dans l'Outre monde bénéficie du Niv 2 de *Dissimulation* contre un habitant du monde des vifs.

Tous les fantômes partagent des traits communs qui sont indissociable de leur existence lugubre et tourmentée.

- **Les passions** : Ce sont les raisons de vivre par delà la mort du fantôme et ses désirs inachevés (protéger sa fille, venger sa mort etc.) Le nombre de passion varie de 1 à 5 et diminue avec l'âge du fantôme. En présence d'une émotion liée à une des ses passions, il regagne 1 point de Pathos par minute.
- **Entraves** : Les Entraves (ou Catènes pour les Giovanni) sont des objets, des personnes ou des lieux qui comptaient pour le fantôme de son vivant et qui le lient au monde des vifs. En cas de destruction de toutes ses Entraves, un fantôme disparaît dans la Tempête. Un Nécromant en possession de l'entrave d'un fantôme gagne toutes les égalités contre celui-ci. Un fantôme compte de 1 à 5 Entraves à l'exception des spectres qui n'en ont pas. A proximité d'une de ses Entraves, un fantôme gagne 2 traits dans tous ses challenges.
- **Côté Sombre** : Tout ce que l'on a craint, haït, réprimé de son vivant subsiste dans la mort et prend vie dans l'Outre monde. Cette vie appelé Côté Sombre est le fléau des fantômes. C'est une force maléfique, maligne et subtile qui pousse son hôte au suicide afin de fuir la souffrance, en choisissant l'appel du Néant.
- **Arcanos** : Un **Arcanoï** est un art spirituel qui doit être enseigné et étudié. En les utilisant, les fantômes peuvent accomplir une variété d'actions surnaturelles. Les Arcanos sont classés en niveaux Basiques (utilisent 1 point de Pathos), Intermédiaires (utilisent 3 points de Pathos) et Avancés (utilisent 6 points de Pathos).
- **Pathos** : C'est l'énergie spirituelle générée par les Passions et utilisée de diverses façon par les fantômes. Le nombre maximum de points de **Pathos** (PP) dépend de la puissance du fantôme. Un fantôme doit dépenser 1 PP et se concentrer 15 minutes pour pouvoir utiliser un de ses pouvoirs dans le monde des vifs et réussir un challenge dont la difficulté dépend du Voile. Enfin 1 point de pathos permet de régénérer 1 point de Corpus.
- **Corpus** : C'est la substance ectoplasmique qui constitue les fantômes. Chaque blessures normale fait perdre 1 point de Corpus (PC). Les fantômes n'ont pas de pénalités de blessures. Le maximum de PC dépend de la puissance du fantôme. 1 PC permet de traverser un objet solide ou un être vivant dans le monde des vifs.

Les Arcanos

Châtiment

C'est l'Arcanoï du lien avec les Spectres et le Côté Sombre d'une âme en peine. Généralement, les fantômes possédant cet Arcanoï sont proches de l'appel du Néant et deviennent en général particulièrement cruelles, retorses et manipulatrices.

Basique : le fantôme peut empêcher pendant 1 heure son Côté Sombre de se manifester ou au contraire l'activer pour gagner 3 traits Sociaux pour 15 minutes (sans dépasser son maximum). Coût : 1 PP.

Intermédiaire : ce niveau permet aussi de sanctuariser une pièce dans le monde des vifs et ainsi de chasser tous les spectres présents dans un rayon de 500 m si ils échouent sur un challenge Mental statique. Coût : 3PP / jour

Avancé : permet de chasser le Côté Sombre d'un fantôme ou au contraire de le réveiller en réussissant un challenge Mental. La cible est entièrement soumise à ce Côté Sombre pendant une journée / 2PP supplémentaires utilisés. Les séquelles psychologiques sont irrémédiables et la rapprochent du Néant. Coût : 6 PP + 2PP / jour

Incarnation

C'est la capacité d'interagir avec le monde des vifs, des poltergeists et des esprits frappeurs. Les fantômes possédant cet Arcanoï sont généralement restées très proches de leur ancienne vie par regret ou par haine des vivants.

Le fantôme peut utiliser simultanément les deux pouvoirs de chaque niveau (apparition physique et conversation) en dépensant le double de PP requis.

Basique : le fantôme chuchote une courte phrase dans le monde des vifs ou s'y matérialise. Il doit pour cela réussir un challenge Social statique contre le Voile. L'effet dure 1 minute. Coût : 1 PP

Intermédiaire : le fantôme apparaît sous une forme idéalisée dans le monde des vifs ou peut tenir une conversation. Il doit réussir un challenge Social statique contre le Voile. L'effet dure 15 minutes. Coût : 3 PP

Avancé : le fantôme apparaît sous une forme humaine dans le monde des vifs ou peut tenir une conversation. Il doit pour cela réussir un challenge Social statique contre le Voile. L'effet dure une scène ou 1 heure. Coût : 6 PP.



Fatalitas

L'Arcanoï du destin et de l'avenir. Les fantômes possédant Fatalitas sont généralement tourmentés et visionnaires mais pour eux, il s'agit plus d'une malédiction que d'un avantage. Ils sont donc très peu enclins à modifier le destin.

Basique : le fantôme peut ressentir un danger proche pour lui ou pour celui qui l'interroge. Il doit pour cela réussir un Test Simple. Il peut aussi donner des précisions sur le décès passé ou à venir d'une personne sur un Test Complexe. Un vampire entendant prédire sa mort prochaine doit réussir un test de *Courage* (diff. 2). Coût : 1 PP.

Intermédiaire : le fantôme peut fournir une réponse brève sur le passé ou le futur d'un sujet sur lequel il est interrogé après avoir réussi un Test Simple. Coût 3 PP.

Avancé : le fantôme peut fournir une réponse très précise sur le passé ou le futur d'un sujet sur lequel il est interrogé après avoir réussi un Test Complexe. Coût 6 PP.

Hantise

L'Arcanoï de la destruction des machines. Même si celui-ci existe depuis longtemps dans l'Outre monde. Les progrès techniques lui ont permis de varier son champ d'activité. Avant chaque utilisation de ce pouvoir le fantôme doit réussir un challenge Mental statique contre le Voile.

Basique : créer une coupure de courant momentanée dans un système électrique en réussissant un Test Simple. Cela peut endommager certains systèmes électroniques sensibles. Coût : 1 PP.

Intermédiaire : le fantôme qui réussit un Test Complexe peut se transporter à travers un système informatique et/ou un réseau de communication. Il peut pour 3 PP en plus le parasiter de manière mineure pendant une scène ou 1 heure. Coût 3 PP + 3 si parasite.

Avancé : le fantôme peut désormais hanter un objet pendant une scène ou 1 heure. Un succès à un test simple est nécessaire pour de petits objet, cinq succès pour ceux de la taille d'une maison. Il peut coupler cet Arcanoï avec un autre comme *Pandémonium*, *Outrage* ou *Incarnation* par exemple. Coût 6 PP.

Cantique

L'Arcanoï de la voix et des sentiments. Particulièrement torturées, les fantômes disposant de cet Arcanoï présentent un comportement particulièrement morbide. Avant chaque utilisation de ce pouvoir sur des mortels ou des semblables, le fantôme doit réussir un challenge Mental statique contre le Voile.

Basique : laisse apparaître le côté sombre d'un fantôme pour 15 minutes et plonge pendant 1 mois un mortel ou un semblable dans une profonde dépression (impossible de regagner de la Volonté). Le fantôme doit pour cela réussir un challenge Mental. Coût : 1PP.

Intermédiaire : le fantôme provoque la perte d'un niveau de santé (1PC si c'est une ombre) à tous les auditeurs à portée de voix par succès à un test simple (maximum 3). Le fantôme doit être incarné pour agir sur le monde des vifs et doit réussir un challenge Social. Coût : 3 PP.

Avancé : le fantôme paralyse un auditeur pour 15 minutes après la réussite d'un challenge Social. Coût : 6 PP.

Trame Vitale

L'Arcanoï qui relie les fantômes et leurs Entraves. Généralement, de tels fantômes sont restés très proches de leurs vies mortelles et sont donc très recherchés par les seigneurs de Stygia ou par les Nécromants. Ils se font donc fort discrets.

Basique : détermine les Entraves d'un fantôme après avoir réussi un challenge Mental statique. Peut déterminer si une chose est ou non l'Entrave d'un fantôme. Coût : 1PP.

Intermédiaire : le fantôme peut se créer une Entrave temporaire pendant une semaine (une seule de ce genre peut être maintenue). Coût : 3PP + 1 par semaine.

Avancé : transforme un mortel consentant en une Entrave après la réussite d'un challenge Mental. Coût : 6 PP.

Modelage

L'Arcanoï du mimétisme et de l'apparence trompeuse. Le fantôme ne prend pas une autre apparence, à l'image de la Discipline de Dissimulation. Ici, il modèle douloureusement son corps pour devenir quelque chose d'autre, comme un Tzimisce le ferait avec la Vicissitude. Les Spectres possédant cet Arcanoï sont appelés Döppelgangers.

Basique : transforme le visage du fantôme pour lui permettre de prendre une autre apparence. Il faut réussir un challenge Physique (Diff. 7 si le fantôme peut voir le visage et 10 si il agit de mémoire). Coût : 1 PP.



Intermédiaire : le fantôme utilise ce niveau pour sculpter son propre corps et celui des autres. En touchant une cible (sur un challenge Physique) il peut déformer son pauvre corps et lui inflige une blessure aggravée par point de Pathos dépensé (maximum 3). Il ne peut toutefois pas agir dans le monde des vifs si il ne possède pas l'Arcanoi *Outrage* ou *Incarnation*. Coût : 3 PP + 1PP par aggravé (max 3).

Avancé : transforme l'ensemble du corps et l'apparence du fantôme pour la durée d'une scène ou 1 heure. Il peut tout à fait se manifester ainsi dans le monde des vifs. Coût : 6 PP.

Outrage

Les fantômes possédant l'Outrage interviennent fréquemment dans le monde des vifs. Violents et furieux, ils font toutefois des gardes du corps et des tueurs discrets recherchés par les Nécromants. Le fantôme doit toutefois réussir à franchir le Voile avant d'utiliser un seul de ces pouvoirs.

Basique : permet de soulever un objet jusqu'à 150 kilos jusqu'à 2 m de hauteur après avoir réussi un challenge Physique. Coût 1 PP.

Intermédiaire : permet de manipuler de petits objets de moins de 20 kg dans le monde des vifs ou de porter un coup qui infligera 1 blessure normale à une cible après la réussite d'un challenge Physique. Celle-ci ressentira alors un grand froid la traverser, et dans le cas d'un mortel, un léger arrêt au cœur. Coût 3 PP.

Avancé : le fantôme utilise ce niveau pour infliger de terribles tortures à la personne qu'il réussit à toucher (sur un challenge Physique). En cas de succès il lui inflige 4 blessures aggravées. Coût 6 PP.

Pandémonium

L'Arcanoi de la folie et du chaos. Les fantômes qui le possèdent sont généralement fous et nuisibles. Les spectres le possédant sont véritablement dangereux pour le monde des vifs. Là aussi le Voile doit impérativement être traversé.

Basique : après un challenge Social réussi, le fantôme plonge sa victime dans la confusion pendant une scène ou 1 heure. Celle-ci ne peut plus dépenser de Volonté et à deux traits en moins dans tous ses challenges (sauf tests de Vertu). Coût 1 PP.

Intermédiaire : sur un Test Complexe réussi, le fantôme provoque une pluie de vermine, un torrent de sang ou un autre effet répugnant et peut même causer dans certains cas des dommages (à la discrétion du conteur). Il peut aussi se permettre quelques fantaisies comme écrire un message en lettres de sang sur un mur, provoquer d'étranges lueurs dans une brume etc. Coût 3 PP.

Avancé : modifie l'écoulement du temps et altère l'espace, accélérant ou ralentissant les actions, réduisant ou augmentant les distances (Ex : annule la discipline de célérité ou peut donner aux personnes ciblées jusqu'au niveau 3 de célérité) en réussissant un challenge Physique contre la victime. Coût : 6 PP.

Fantasme

L'Arcanoi du sommeil, du cauchemar et des songes. Les fantômes qui le possèdent sont probablement à l'origine des légendes sur les « voleurs de rêves » dans les cultures tribales. Ici, le mot « sommeil » est à prendre au sens strict du terme, il ne concerne en rien la torpeur des Vampires. Là aussi le Voile doit impérativement être traversé.

Basique : retire l'âme d'un mortel en train de dormir pendant 1 scène ou 1 heure après avoir réussi un challenge Mental. Il est aussi possible de modifier légèrement un rêve (même d'un vampire). Coût : 1PP.

Intermédiaire : arrache l'âme d'un mortel en train de dormir pendant 1 scène ou 1 heure après avoir réussi un challenge Mental et lui inflige ainsi 4 blessures normales. Il est aussi possible de transformer un rêve en cauchemar et à en contrôler le déroulement (même pour un vampire). Qui a dit Freddy Krueger ? Coût 3PP.

Avancé : Crée des illusions physiques dans le monde des vifs capables d'infliger des blessures. L'illusion dure pendant 1 scène ou 1 heure et affecte tous les sens. Coût 6 PP.

Marionnetterie

L'Arcanoi de la possession et du contrôle des corps. Les fantômes qui le possèdent sont très recherchés par les Nécromants, mais sont également très instables. Qui sait si le Nécromancien ne fournira pas un véhicule à la convenance du fantôme ? Là aussi le Voile doit impérativement être traversé.

Basique : le fantôme, en réussissant un challenge Mental, contrôle brièvement le bras ou la jambe d'un mortel ou parle à sa place (la voix est alors un mélange de celle du fantôme et du mortel). Coût 1 PP.



Intermédiaire : permet au fantôme de contrôler un mortel durant 1 scène ou 1 heure après avoir réussi un challenge Mental. Coût : 3 PP.

Avancé : permet à un fantôme, en réussissant un challenge Mental de contrôler en permanence un mortel (le corps commence à se dégrader après une semaine). Coût : 6 PP + 1/ jour après la première semaine.

Usure

L'Arcanoi du vol, de la thésaurisation et de la redistribution du Pathos. Les fantômes qui le possèdent sont généralement soit des agents des dignitaires de Stygia, soit des « trafiquants » au savoir et aux compétences recherchées.

Basique : le fantôme transfère 1 niveau par action de Corpus ou de santé d'une victime vers un fantôme en réussissant un challenge Mental. Il faut avoir établi un contact physique avec la victime et le bénéficiaire (qui ne peut pas être lui). Dans le cas d'un Semblable, il s'agirait de points de sang au lieu de niveau de santé. Coût 1 PP.

Intermédiaire : le fantôme absorbe 1 niveau par action de Corpus ou de santé d'une victime en réussissant un challenge Mental. Le processus est le même que pour le niveau basique. Coût 3 PP.

Avancé : Permet de convertir définitivement 1 point de Corpus d'un fantôme en 1 point de Pathos après avoir réussi un challenge Mental. C'est le meilleur moyen de pression des Seigneurs de Stygia. Coût 6 PP.

Le Statut chez les fantômes

- **Lémures :** ce sont les jeunes fantômes qui ne possèdent encore que peu d'expérience et de puissance. Leurs attributs sont limités à 10, les compétences sont limitées au niveau 3. Ils ont accès aux niveaux basiques des Arcanos et au maximum à 1 niveau intermédiaire d'Arcanoi
- **Ombres :** installés depuis quelques temps déjà dans l'Outre monde, ce sont des vétérans expérimentés qui ont désormais conscience du désespoir de leur situation mais qui ont décidé de survivre coûte que coûte dans le monde des morts. Les Lémures les regardent avec crainte et respect. Les Attributs sont limités à 15, les compétences sont limitées au niveau 5. Ils ont accès aux niveaux basiques et intermédiaires des Arcanos et au maximum à 1 niveau avancé d'Arcanoi
- **Les Magistrats :** il existe dans l'Outre monde un empire plein de dirigeants qui règnent sur ce monde cruel et désespéré. Les Magistrats contrôlent les guildes, dirigent l'armée ou l'administration de l'empire de Stygia ou dirigent les mouvements Hérétiques... On y retrouve aussi les plus vieux errants et les plus dangereux spectres. Ils sont puissants et implacables. Les Attributs sont limités à 20, les compétences sont limitées au niveau 5. Ils ont accès à tous les niveaux d'Arcanos
- **Les Seigneurs :** des Seigneurs sombres de L'empire de Stygia aux entités terrifiantes du lointain empire de Jade en passant par les Malféens, ces créatures sont très rares et d'une puissance hors du commun. Ce sont les vrais maîtres de ces lieux, des milliers d'âmes survivent un nouveau jour ou sont précipitées dans le néant en fonction de leurs décisions. Ils n'ont aucune limitation et de ce fait n'ont pas leur place dans notre cadre de jeu.

Créer un Antagoniste fantômes

Attributs : 7 / 5 / 3

Compétences : 7 (3 maximum dans une compétence) + 1 en *Etiquette*(?) + 1 en *Vigilance*

Disciplines : *Auspex* en basique et *Dissimulation* « présence invisible ».

Historique : 5 (à répartir entre *Passion* et *Entraves*) (attention ! un Spectre n'a pas d'entrave !)

Arcanos : aucun (**Basique coûte 5 XP, Intermédiaire 10 et Avancé 15**)

Pathos : (Soc + Ment) / 2

Corpus : (Phys + Ment) / 2

Volonté : 1/10

Points gratuits : 5

XP : 0 à 30 pour un Lémure (*Approbation basse*)
 30 à 90 pour une Ombre (*Approbation basse*)
 90 à 150 pour un Magistrat (*Approbation haute*)



Chapitre VII : Système National de Gestion des Influences



Définition d'une "Influence"

Une Influence se définit par 3 critères

- **Un Domaine** : Ils sont au nombre de 15 et vont de Bureaucratie à Transports.
 - **Un District** : Il s'agit de la zone EJ (en général la ville ou le département) administrée par une association via son équipe de conte (on pourrait préciser aussi le pays mais par défaut aucun personnage ne disposera d'influences hors de France). Une association ne peut gérer qu'un seul District .
 - **Un Niveau** : Il varie de 1 à 7 et le niveau correspond aussi au nombre de points dont dispose l'influence.
- En résumé, Crime(Paris) 2 et Crime(Nantes) 2 sont deux influences différentes.

Quelques définitions supplémentaires

- **Un Indice de Singularité** allant de **1 à 3**, caractérise chaque district. Il est déterminé par le conte local, invariable sur l'année civile, qui sera indiqué sur la Fiche de Chronique. Cet indice représente la difficulté pour une influence de sortir ou d'entrer sur ce district. Sans indication, cet Indice de Singularité est fixé à **1**.
- **Un Secteur** correspond à un domaine d'influence associé à un District. Ainsi Finance (VSQ), Finance(Nantes) et Crime(VSQ) sont trois secteurs différents. Il ne peut y avoir qu'un seul niveau d'influence par secteur et par personnage.

Ainsi un personnage ne pourra pas avoir Religion(Lilles) 3 et Religion(Lilles) 2 mais il pourra avoir du Religion(Lilles) 3 et du Religion(Nantes) 3.

Notion de Portée et de Rareté

Les niveaux d'influence ne sont pas considérés en terme de **Rareté** mais uniquement en terme de **Portée** :

- Une influence à 1 a une portée dite « locale » ;
- Une influence à 2 ou 3 a une portée dite « départementale » ;
- Une influence à 4 ou 5 a une portée dite « régionale » ;
- Une influence à 6 ou 7 a une portée dite « nationale » ;

Deux points d'influence seront le minimum pour pouvoir espérer agir hors de son district. Une influence à 5 pourra agir dans la majorité des districts français. Une influence à 6 ou 7 agira dans n'importe quel district. Enfin, peuvent parfaitement coexister 4 Crime(VSQ)7 (mais la guerre risque d'être rude entre les 4 propriétaires...).

Maximum de points d'influence dans un district

Un district ne dispose pas d'un nombre infini de points d'influence. Le nombre **maximum** (ça peut être moins mais ça ne peut pas être plus !!!) de points d'influence dépend directement de la population humaine présente sur le district que gère l'association.

Population humaine du district	Nombre de points d'influence à répartir entre les 15 domaines
Moins de 400 000	350
De 400 000 à 1 000 000	400
De 1 000 000 à 4 000 000	450
Plus de 4 000 000	500

La population humaine d'un district doit être indiquée sur la fiche de chronique. C'est aux conteurs référents de répartir les points entre les différents domaines du district dont ils ont la charge. Les influences contrôlées par d'autres espèces (Loup-garou, Inquisition etc...) rentrent dans le calcul des points (toutefois leur proportion doit rester faible). Lorsque tous les points d'un secteur sont contrôlés, il ne peut plus y en avoir d'autres acquis.

Exemple (volontairement déséquilibré !!)

Les conteurs de Nantes décident de n'utiliser que 350 sur les 400 points qui leurs sont autorisés. Ils décident de mettre 70 en Occulte, 40 en Finance, 30 en Crime, 25 en Loi, 25 en Industrie et 16 dans chacun des 10 domaines restant :

*Donc : 70 + 40 + 30 + 25 + 25 + (16*10) = 350 OK.*



Il ne faut pas voir la population d'un district comme un frein mais plutôt comme un moteur. Un prince avec un petit domaine devra manœuvrer politiquement pour agrandir celui-ci et ainsi augmenter son influence ou bien pourra tenter de noyauter les influences d'un autre district via les vampires de son propre domaine pour le ramener dans son giron. Cette limitation peut être ici un véritable moteur pour des chroniques régionales.

Limitation des influences

A la création

A la création, un personnage est limité par sa classe dans le nombre de points qu'il peut allouer à chacune de ses influences. Certains avantages de clan offrent un point d'influence supplémentaire à la création qui **peut** permettre de dépasser cette limite. Enfin, les points d'influence achetés doivent appartenir au district géré par le CR responsable du personnage (à moins que des CR gérant des district différents ne se soit mis d'accord).

Classe de personnage	I	II	III	IV	V
Traits maximum par secteur à la création	3	4	5	6	7

Attention !! : Ces maxima ne sont valables qu'à la création. N'importe quel personnage, quelle que soit sa classe, pourra développer au cours du jeu des influences jusqu'au niveau 7.

Lors de l'évolution

Pourquoi un coût en XP ?

Un personnage peut gagner après la création de nouveaux niveau d'influence. Il doit pour cela obligatoirement passer par le Système National de Gestion des Influences (sauf pour les Niveaux 1) et dépenser 1 XP par niveau gagné de façon permanente. Cette dépense d'XP va très certainement freiner le développement du jeu des influences mais aura l'avantage d'en diminuer le temps de gestion entre les sessions. D'autre part, les influences devenues moins nombreuses, les personnages ayant investi leurs XP dedans deviendront vite indispensables pour résoudre des intrigues et suivant la devise « ce qui est rare est cher », pourront facilement « rentabiliser » leur achat par de plus grandes possibilités en terme de dettes. Enfin, ceci permet de limiter l'écart entre les joueurs qui ont le temps et ceux qui ne peuvent se consacrer aussi souvent qu'ils le voudraient à la Camarilla Française.

Enfin, il faut garder à l'esprit que chaque point d'XP dépensé dans l'acquisition d'un point d'influence est récupérés si le point d'influence est détruit. Ce point d'XP peut alors être réinvesti ultérieurement mais uniquement dans les Historiques (n'importe lequel, *Influence*, *Serviteur*, etc.). On ne peut donc pas dire que les influences soient un placement à risque.

Limite dans le nombre de points d'Influence

Un personnage ne peut pas contrôler plus de niveaux d'influence que la somme des Traits Physiques, Sociaux et Mentaux. Enfin, pour chaque serviteur alloué à la gestion des influences (et qui ne pourront donc pas défendre le personnage), cette limite augmente de 2.

Exemple : Un personnage, avec 7 en Physique, 5 en Social, 3 en Mental et possédant 2 Serviteurs chargées de la gestion de ses influences, ne pourra contrôler que 15 niveaux d'influence (tout secteur confondu) + 4 grâce à ses 2 serviteurs. Donc au total 19 points d'influence.

Attention !! : Si un serviteur chargé de la gestion des influences disparaît et si le nombre de niveaux d'influence du personnage dépasse sa limite autorisée, il perd alors autant de points d'influence qu'il faut (en commençant par les influences de plus haut niveau !!!) pour ne plus dépasser ce maximum.

Conversion des anciennes influences dans le nouveau système

De nombreux systèmes d'influence locaux autorisaient un vampire à avoir plusieurs influences dans un même secteur (par exemple plusieurs influences Finance(VSQ) ou Loi(Orléans) à des niveaux identiques ou différents). Cela n'est désormais plus possible, voici donc le système de conversion :

- Un personnage ne possédant qu'une seule influence dans un secteur (par exemple Loi(Melun) 2) n'a aucun changement à faire.
- Un personnage possédant plusieurs influences dans un secteur (par exemple Finance(Issy) 4, Finance(Issy) 3 et 3 Finance(Issy) 2) doit les convertir en une seule Influence Finance(Issy). Voici la méthode :



Le personnage conserve sa plus haute influence (dans l'exemple précédent son Finance(Issy) 4). Les autres influences sont alors converties en points de croissance du même secteur (Cf. partie Action de Croissance). Le personnage dépense alors autant d'XPs que le nouveau niveau de l'influence

- Une influence de Niv 1 rapporte 2 points de croissance
- Une influence de Niv 2 rapporte 3 points de croissance
- Une influence de Niv 3 rapporte 6 points de croissance
- Une influence de Niv 4 rapporte 9 points de croissance
- Une influence de Niv 5 rapporte 12 points de croissance
- Une influence de Niv 6 rapporte 15 points de croissance

Dans l'exemple précédent :

Le joueur conserve son influence Finance(Issy) 4 et la disparition de son influence Finance(Issy) 3 et des 3 autres Influences Finance(Issy) 2 rapportent au total 15 points de croissance Finance(Issy).

L'influence Finance(Issy) 4 possède donc 15 points de croissance. 12 sont utilisés pour la faire passer au niveau 5 et les 3 points de croissance Finance(Issy) restant sont mis en « banque ». Il doit dépenser maintenant 5 XPs pour valider l'influence sur sa fiche.

Le personnage reçoit des points d'XP gratuits pour racheter une partie de ses influences. La première phase de la conversion est terminée. Le joueur doit maintenant additionner ses nouveaux niveaux d'influence pour déterminer le nombre d'XP qu'il doit dépenser pour racheter ses influences.

Pour ne pas réduire à zéro le jeu d'influences effectué par certains depuis plusieurs années, chaque joueurs reçoit des points d'XP gratuits à dépenser pour racheter ses influences. Ces XP gratuits correspondent au coût en XP de ses influences divisé par 2 et arrondi au supérieur. Il devra, si il le souhaite, dépenser des XP en plus pour racheter ses influences manquantes.

Les points d'XP gratuits sont comptabilisés dans la somme totale des XP du joueur (et peuvent ainsi ralentir sa future progression).

Exemple

Bobby le Tremere possède de nombreuses influences : 2 influence Police(Versailles) 3, 1 influence Police(Versailles) 2, 1 influence Média(Versailles) 2 et enfin 1 influence Transport(Orléans) 1.

Après conversion dans le système national de gestion des influences, Bobby se retrouve avec : 1 influence Police(Versailles) 4, 1 influence Média(Versailles) 2 et 1 influence Transport(Orléans) 1.

Pour conserver ses Influences, Bobby devra donc dépenser 7 XP. En effet : (4 XP pour le Police(Versailles) 4, 2 XP pour le Média(Versailles) 2 et 1 XP pour le Transport(Orléans).

Pour ne pas trop léser Bobby, ce dernier reçoit gratuitement 4 XP gratuits (7÷2 et arrondi au supérieur) pour l'aider à racheter ses influences.

Le Conteur de Bobby rajoute sur la nouvelle fiche de Bobby les 4XP gratuits dont il a bénéficié.



Utilisation des influences

Actions dans son District

Une action d'influence est une dépense de points d'influence dans le but d'obtenir un ou plusieurs effets.

- Tout point d'influence utilisé redevient disponible à l'aube du premier jour du mois civil suivant son utilisation. En clair, un point utilisé en août 2006 redevient disponible à l'aube du 01 septembre 2006.
- Un personnage, quelle que soit sa classe, peut utiliser au maximum 20 points d'influence par mois plus 2 par serviteur alloués à la gestion des influences.

Actions en dehors de son District

Une influence du district A s'exerçant dans le district B est gérée de la façon suivante :

Le joueur choisi le nombre de points d'influence qu'il veut dépenser pour agir sur le district B. Ce nombre de points est alors divisé par : l'indice de singularité du district A + l'indice de singularité du district B. Le résultat est arrondi à l'inférieur et représente le nombre de points d'influence que pourra utiliser le joueur sur le district B (le district change mais pas le domaine).

NB : Le diviseur varie donc de 2 à 6. C'est la raison pour laquelle une influence Niveau 2 est le minimum pour pouvoir espérer sortir de son district. Alors qu'une influence de Niveau 6 pourra agir partout en France.

Exemple : En septembre 2004, un personnage veut utiliser une partie de son influence Bureaucratie(Nantes) 5 dans le district d'Orléans. Il veut dépenser 3 points d'influence Bureaucratie(Nantes) pour tenter d'agir sur la bureaucratie d'Orléans. Il en conserve 2 sur Nantes.

L'indice de singularité du district de Nantes n'a pas été communiqué au CdC, il est donc considéré comme fixé à 1. L'indice de singularité d'Orléans a été fixé à 2 par le CR d'Orléans.

Les 3 points d'influence Bureaucratie(Nantes) utilisés sont divisés par : (1 (indice de singularité de Nantes) + 2 (indice de singularité d'Orléans)). Donc 3 points d'influence divisés par 3 = 1

Le personnage peut donc utiliser jusqu'à la fin du mois 1 point d'influence Bureaucratie(Orléans). En outre, il lui reste encore 2 points disponibles dans son influence Bureaucratie(Nantes) 5.

L'historique Renommée

Cet historique représente le degré de renommée dans la société humaine, ainsi :

- Renommée à 1 : Le personnage est connu dans une ville ;*
- Renommée à 2 : Le personnage est connu dans tout un département ;*
- Renommée à 3 : Le personnage est connu dans toute une région ;*
- Renommée à 4 : Le personnage est connu dans plusieurs régions ;*
- Renommée à 5 : Le personnage est connu dans tout le pays.*

La *Renommée* est à double tranchant. Si elle permet de faciliter l'utilisation d'une influence en dehors de son district, elle rend aussi plus vulnérables les influences du personnage aux actions de Pistage. Ainsi, chaque point de *Renommée* permet de rajouter au personnage un point d'influence dans le calcul de délocalisation de ses influences et rend ainsi les actions en dehors de son district plus efficace mais en contrepartie une action de Pistage bénéficie d'un point en plus pour chaque point de *Renommée* que le propriétaire de l'influence pistée possède.

Exemple : Reprenons l'exemple précédent mais considérons cette fois-ci que le personnage possédant le Bureaucratie(Nantes) 5 possède aussi l'historique renommée à 3.

On ajoute aux 3 points dépensés les 3 points de Renommée. On arrive donc à un total de 6.

Ce chiffre est alors divisé par (1 (indice de singularité de Nantes) + 2 (indice de singularité d'Orléans)). Donc 6 traits d'influence divisés par 3 = 2

Le personnage peut donc utiliser jusqu'à la fin du mois 2 points d'influence Bureaucratie(Orléans).

Attention !! : Même avec la *Renommée*, on ne peut obtenir des influences délocalisées supérieurs à leur niveau d'origine. Ainsi, une influence niveau 1 délocalisée avec de la *Renommée* ne sera jamais être supérieur au niveau 1.



Les différentes actions du système d'influence

Les influences au travers de la dépense de Trait permettent de faire 5 grands types d'actions :

- Actions de Combat ;
- Actions d'Observation et de Dissimulation ;
- Actions de Soutien et de Transfert ;
- Actions de Croissance et Dons ;
- Actions Spécifiques.

Actions de combat

Attaque

On peut, avec une de ses influences, attaquer et détruire l'influence d'un autre personnage. Le personnage doit au préalable avoir réussi une action d'Observation sur l'influence ciblée ou avoir été directement mis en contact avec l'influence (après une attaque ou lors d'un Transfert) ou avoir obtenu de la part d'un tiers un descriptif précis de l'influence (obtenu après un pistage réussi). Enfin, une influence ne peut attaquer que dans son secteur (à moins de faire avant une action de Transfert...).

Exemple : Occulte(Orléans) 3 peut attaquer un Occulte(Orléans) 4 mais pas un Loi(Orléans) 1. De même Police(VSQ) 6, pour attaquer Police(Issy) 2 doit au préalable avoir été temporairement délocalisée sur Issy pour pouvoir attaquer.

Le nombre de points mis dans l'action « Attaque » détermine alors le score d'attaque.

- Si le score d'attaque est supérieur au score de défense de l'influence ciblée, l'influence attaquée perd 1 niveau et tous ses points d'accroissement mis en banque.
- Si le score d'attaque est inférieur ou égal au score de défense de l'influence ciblée, l'influence attaquée ne perd aucun niveau et conserve ses points d'accroissement mis en banque.

Défense

Cette action permet de se protéger contre les attaques d'influence des autres personnage. Le nombre de points mis dans l'action Défense s'ajoute au niveau de l'influence et détermine alors le score de défense. Si aucun point n'est mis en Défense on utilise alors juste le niveau de l'influence pour déterminer le score de défense.

S'il n'y a aucune attaque contre une influence, rien ne se passe mais en cas d'attaque :

- Si le score de défense est supérieur ou égal au score d'attaque de l'influence adverse, l'influence qui se défend ne perd aucun niveau et le personnage conserve tous ses points d'accroissement mis en banque).
- Si le score de défense est inférieur au score de d'attaque de l'influence adverse, l'influence qui se défend perd 1 niveau et le personnage perd en plus tous ses points d'accroissement liés à cette influence mis en banque).

Exemple de Combat

Tremere possède un Occulte(VSQ) 5. Il décide d'attaquer l'influence Occulte(VSQ) 2 observée avec succès qui appartient à Malkave.

Tremere dépense ses 5 points Occulte(VSQ) dans l'action « Attaque ». Son score d'attaque est donc de 5.

De son côté, Malkave a dépensé ses 2 points Occulte (VSQ) dans l'action « Défense ». Son score de défense est donc de $2 + 2$ (niveau de l'influence) = 4.

Le score d'attaque de l'influence Occulte(VSQ) 5 de Tremere est donc supérieur au score de défense de l'influence Occulte(VSQ) 2 de Malkave. Cette dernière perd 1 niveau et devient une influence Occulte(VSQ) 1, en outre, Malkave perd aussi tous ses points d'accroissement Occulte(VSQ) en banque.

Actions d'Observation, de Pistage et de Dissimulation

Observation

Une influence qui exerce une action d'Observation peut détecter les actions d'attaque, de croissance ou spécifiques ayant lieu sur son secteur (par exemple Occulte(VSQ)). Elle peut aussi découvrir les actions de Pistage



la concernant ou d'Espionnage la concernant. On doit, pour Observer, assigner un certain nombre de points d'influence à l'action Observation ; le nombre de points dépensés détermine alors le score d'observation de l'influence.

Une influence qui fait autre chose qu'une action d'attaque, de croissance ou spécifique ne peut pas être observée. De même, une influence qui piste n'est observable que par l'influence qui subit le Pistage.

- Si le score d'Observation est supérieur au score de Dissimulation d'une action d'influence du même secteur, le personnage qui observe apprend :
 - L'existence de l'influence (et son secteur d'origine en cas de Transfert) ;
 - Le descriptif de l'action entreprise avec le nombre de points engagés ;
 - Les mois suivants, il pourra la Pister pour connaître son propriétaire.
- Si le score d'observation est inférieur ou égale au score de Dissimulation d'une actions d'influences du secteur observé, le personnage ne découvre rien.

Pistage

Le Pistage permet à un personnage de découvrir l'identité du Vampire qui se cache derrière une influence. L'influence pistant doit se trouver sur le même secteur que l'influence pistée et un des événements suivants doit s'être déjà produit :

- Avoir observé l'influence avec succès ;
- Avoir eu une de ses influences attaquée par cette influence.

On doit, pour pister, assigner un certain nombre de points d'influence à l'action Pistage ; le nombre de points dépensés détermine alors le score de pistage de l'influence. De plus, lorsque l'on piste une influence d'un personnage possédant l'historique *Renommée*, on bénéficie (sans le savoir) d'un points supplémentaire en Score de Pistage par trait de *Renommée*.

Une influence qui fait autre chose qu'une action d'attaque, de croissance ou spécifique ne pourra pas être pistée avec succès.

- Si le score de pistage est supérieur au score de Dissimulation d'une action de l'influence ciblée, le personnage apprend :
 - le nom du personnage propriétaire de l'influence pistée
 - Le descriptif précis de l'influence
 - Le descriptif de l'action pistée avec succès avec le nombre de Traits engagés
- Si le score de pistage est inférieur ou égale au score de Dissimulation d'une action de l'influence ciblée, le personnage ne découvre rien et il n'a plus qu'à recommencer le mois suivant.

Espionnage

L'espionnage d'une influence vous permet de découvrir les activités d'une influence déjà pistée avec succès. Vous pouvez ainsi garder un œil sur les activités des influences de vos ennemis.

Pour espionner, vous devez assigner un certain nombre de points d'influence à l'action Espionnage. Le nombre de points mis dans l'action Espionnage détermine alors le **score d'espionnage** de votre influence. Une action d'espionnage n'est détectable que par l'influence ciblée par l'espionnage. Enfin, vous ne pouvez espionner qu'une influence déjà pistée et se trouvant dans le même secteur de l'influence qui espionne.

Exemple :-Occulte(Orléans) 3 peut espionner une influence du secteur Occulte(Orléans).

- En revanche Finance(Orléans) 5 ne peut pas espionner une influence du secteur Loi(Orléans).

- De même Police(VSQ), pour espionner une influence du secteur Police(Paris) doit au préalable avoir été temporairement délocalisé sur Paris.

- Si votre score d'espionnage est supérieur au score de dissimulation d'une action de l'influence ciblée, vous prenez connaissance de son action, de sa réussite ou de son échec et des points utilisés dans celles-ci.
- Si votre score d'espionnage est inférieur ou égale au score de dissimulation d'une action de l'influence ciblée, vous ne découvrez rien de cette action. Mais vous pouvez recommencer un espionnage sur cette même influence les mois suivants.

Dissimulation

La dissimulation permet de masquer les actions d'influence d'un personnage contre toutes les actions d'Observation ciblant le secteur de l'influence utilisée. Pour dissimuler une action, il faut assigner un certain



nombre de points d'influence à l'action Dissimulation et ce nombre détermine alors le score de Dissimulation de l'action d'influence. On ne sait jamais si sa Dissimulation a été efficace ou pas.

La dissimulation peut être utilisée sur toutes les actions suivantes : (Attaque, Croissance, Pistage, Spécifiques)

- Si le score de dissimulation d'une action d'influence est supérieur ou égale au score d'une action de surveillance (Observation ou Pistage), l'action n'est pas découverte.
- Si le score de Dissimulation d'une actions d'influence est inférieur au score d'une action de surveillance (Observation ou Pistage), l'action est découverte.

Exemple de conflits d'Observation et de Dissimulation.

Gangrel possède une influence Occulte(VSQ) 4 et décide de dépenser 2 points Occulte(VSQ) en Observation. Son score d'Observation est donc de 2. Il décide aussi de dépenser 2 points en Pistage sur l'influence Occulte(VSQ) de Malkave qu'il a déjà observé le mois dernier.

Brujah, très féru d'occulte, possède une influence Occulte(VSQ) 3 et dépense 2 points d'Occulte(VSQ) en Croissance et 1 point pour dissimuler l'action. Le score de Dissimulation de son action de Croissance est donc de 1.

Résolution pour Gangrel :

Gangrel a un score d'observation de 2 sur le secteur Occulte(VSQ) et voit :

Un Accroissement à 2 points sur le secteur Occulte(VSQ). Il ne sait pas qui dirige cette influence mais pourra le mois suivant la pister pour en savoir plus sur son propriétaire...

Le Gangrel a aussi entrepris de pister l'influence de Malkave. Il a un score de 2 en pistage mais comme Malkave a mis tous ses points d'influence en défense, le pistage échoue.

Rôle de l'historique Contact.

L'historique *Contact* est associé à un District et ne peut pas être utilisé en dehors de celui-ci. Il permet d'effectuer chaque mois des actions d'Observation, via la dépense de points de *Contact*, dans n'importe quel domaine d'influence (sans pouvoir se combiner avec une action d'influence d'Observation).

Exemple : Malkave possède Contact 2 à Metz.

Ce mois-ci, il veut surveiller les activités dans les milieux de la rue et décide de placer ses 2 points de Contact en Observation Rue(Metz).

Le mois suivant il décide d'observer l'industrie(Metz) et Santé(Metz) en mettant 1 de ses points de Contact en Observation Industrie(Metz) et le second en Observation Santé(Metz).

Action de Soutient

L'action de « *Soutient* » permet d'aider une autre influence afin d'effectuer des actions beaucoup plus puissantes que la normale (à l'exception des actions spécifiques). L'efficacité du Soutient n'est pas la même s'il s'effectue entre influences d'un même secteur ou s'il s'effectue entre influences de secteurs différents. Enfin, On ne peut soutenir qu'une influence dont on connaît le propriétaire et le descriptif précis (comme après un Pistage réussi). En revanche, plusieurs influences qui soutiennent une même influences ne se repèrent pas entre elles.

Si vous soutenez une influence d'un autre District, vous devez au préalable effectuer les règles de délocalisation. Une fois la délocalisation terminée et les nouveaux points d'influence déterminés, vous pouvez alors appliquer les règles de Soutien suivantes.

Soutient vers une influence du même secteur

Il faut faire la somme des points d'influence mis en Soutient. Cette somme est alors divisée par 2 (arrondi par défaut). Ce résultat correspond au nombre de points dont va bénéficier l'influence soutenue. Ces points en plus peuvent être utilisés dans toutes les actions mais ne permettent pas d'effectuer des actions spécifiques d'un niveau supérieur à l'influence soutenue.

Exemple : Malkave possède désormais une influence Occulte(VSQ) 3. il veut soutenir l'occulte(VSQ) 4 de Gangrel. De même, Nosferatu avec son Occulte(VSQ) 5 va également soutenir Gangrel.



Malkave décide de dépenser seulement 2 points et Nosferatu décide d'en dépenser 5 pour aider l'influence Occulte(VSQ) de Gangrel. La somme des points dépensés en Soutien par Malkave (2) et par Nosferatu (5) est égale à 7.

Comme les influences appartiennent toutes au même secteur, la somme obtenues est divisées par 2 (arrondi au supérieur). Donc $7/2 = 4$.

Gangrel bénéficie donc pour ce mois-ci de 4 points d'influence Occulte(VSQ) qu'il peut ajouter aux 4 points de son influence Occulte(VSQ) 4. Il pourra donc utiliser 8 points d'Occulte(VSQ) au lieu des 4 habituels mais malgré ces 8 points, il ne pourra pas faire d'actions spécifiques au-dessus du niveau 4.

Soutien vers une influence d'un secteur différent

Il faut faire la somme des points d'influence mis en Soutien. Cette somme est alors divisée par 4 (arrondi par défaut). Ce résultat correspond au nombre de points dont va bénéficier l'influence soutenue. Ces points en plus peuvent être utilisés dans toutes les actions mais ne permettent pas d'effectuer des actions spécifiques d'un niveau supérieur à l'influence soutenue.

Exemple : Malkave possède une influence Occulte(VSQ)3. Il décide de soutenir le Crime(VSQ) 2 de Ventrue, aidé, là encore, par Nosferatu avec son Occulte(VSQ) 5 et un Bureaucratie(VSQ) 1.

Malkave décide de mettre ses 3 points Occulte(VSQ) en Soutien et Nosferatu dépense 5 points Occulte(VSQ) et 1 point Bureaucratie(VSQ) en Soutien pour aider l'influence Crime(VSQ) 2 de Ventrue. La somme des points dépensés en Soutien par Malkave (3) et Nosferatu (5+1) est égale à 9.

Comme les influences appartiennent à des secteurs différents mais dans le même District (VSQ), la somme des points mis en soutien est divisée par 4. Donc $9/4 = 2$.

Ventrue bénéficie donc pour ce mois-ci de 2 points d'influence Crime(VSQ) qu'il peut ajouter aux 2 points de son influence Crime(VSQ) 2. Il pourra donc utiliser 4 points de Crime(VSQ) au lieu des 2 habituels mais malgré ces 4 points, il ne pourra pas faire d'actions spécifiques au-dessus du niveau 2.

Action de Transfert

Lorsque l'on veut agir personnellement sur un secteur où l'on ne dispose d'aucune influence, il faut utiliser l'action « Transfert ». Les Traits transférés peuvent être utilisés pour effectuer tous types d'actions d'influence à l'exception des actions spécifiques. Si un personnage veut agir sur un secteur d'un autre district, il doit au préalable effectuer les règles de délocalisation puis éventuellement effectuer le Transfert pour agir sur le Secteur voulu.

Il faut faire la somme des points d'influence mis en Transfert. Cette somme est alors divisée par 4 (arrondi par défaut). Ce résultat correspond au nombre de points d'influence utilisables sur le secteur visé.

Exemple : Malkave possède une influence Occulte(VSQ) 5. Il veut pouvoir agir sur le secteur Bureaucratie(VSQ) mais il ne possède pas d'influence sur ce secteur. Il doit donc effectuer une action de Transfert.

Malkave décide de mettre 4 points en transfert. Comme il s'agit là d'un secteur différent mais dans le même district (VSQ) la somme des points mis en soutien est divisées par 4. Donc $4/4 = 1$.

Malkave aura donc 1 point d'influence Bureaucratie(VSQ) à dépenser pour ce mois-ci. Ce point d'influence ne lui permet pas d'effectuer des actions spécifiques en Bureaucratie(VSQ).

Actions de Croissance et les Dons

Croissance

L'action de « Croissance » permet à une influence d'augmenter progressivement son niveau et obtenir ainsi des possibilités d'actions plus importantes. Il faut toutefois dépenser 1 XP pour chaque niveau d'influence gagné.

Il faut dépenser des points dans l'action « Croissance ». Ces points sont alors mis en réserve et s'ajoutent à ceux déjà mis en réserve pour cette influence les mois précédents. Lorsque le personnage a mis en « banque » un nombre de points de croissance égal à 3 fois le niveau actuel de l'influence, celle-ci gagne un niveau.

Pour acquérir le premier niveau d'une influence, deux solutions sont possibles : Acquérir deux points de croissance via une action de transfert et dépenser 1 XP. Autre solution, passer deux mois consécutif sans faire d'action de croissance et dépenser 1 XP. L'acquisition du premier niveau d'une influence est indétectable.



Exemple : *Toréador souhaite augmenter son Média(Angers) 4 en Média (Angers) 5.*

il décide donc de consacrer ce mois ci les 4 points d'influence de son Média(Angers) 4 en action de croissance Média(Angers). A la fin du mois il a donc mis « en banque » 4 points de croissance Média(Angers). Considérons que Toréador avait déjà, les mois précédents, mis 6 points de croissance Média(Angers) en banque. 6 + 4 de ce mois ci = 10. Il lui en reste encore 2 points de croissance Média (Angers) à récupérer pour passer à Média (Angers) 5.

Le mois suivant Toréador ayant peur de s'être fait observer le mois précédent, décide de faire croître son Police(Angers) 1 en Police (Angers) 2. Il met donc son unique point en action de croissance Police(Angers). A la fin du mois Il a donc mis « en banque » 1 point de croissance Police(Angers) il lui en reste encore 2 à récupérer.

Le mois suivant Toréador décide de recommencer sa croissance en Média et dépense 2 points d'influence de son Média(Angers) 4 en action de croissance Média(Angers). A la fin du mois il a donc 12 points mis en banque en croissance Média(Angers).

Toréador gagne donc un niveau en Média Angers et son influence Média(Angers) passe à 5. Il doit dépenser 1 XP pour valider l'augmentation.

Rappel : si une influence perd un niveau lors d'une attaque, tous ses points de croissance accumulés au cours des mois sont perdus.

Niveau d'influence que l'on veut acquérir	Nombre de points de croissance à accumuler
1 (indétectable)	2 + 1 XP (ou 2 mois consécutifs sans action de croissance + 1 XP)
2	3 + 1 XP
3	6 + 1 XP
4	9 + 1 XP
5	12 + 1 XP
6	15 + 1 XP
7	18 + 1 XP

Dons

Un don permet de donner, de façon permanente, des influences à un autre vampire. Ce don ne peut s'effectuer que si les deux vampires sont consentants et vivants. On ne peut donc pas récupérer les influences d'un vampire qui vient de mourir ou qui a disparu.

Le don se gère de la façon suivante : L'influence disparaît et donne au nouveau propriétaire autant de points de croissance qu'il a fallu pour atteindre son dernier niveau. Ces points de croissance sont du même secteur que l'influence disparue et le nouveau propriétaire ne peut pas effectuer d'action de croissance le même mois.

Exemple : *Nosfératu veut donner son Loi(Annecy) 2 et son Santé(Reims) 3 à son copain Malkave qui possède déjà un Loi(Annecy) 3 mais qui ne possède aucune influence Santé(Reims).*

Comme il faut accumuler 3 points de croissance pour gagner un Niv 2, Malkave récupère donc 3 points de croissance en Loi(Annecy). Encore 6 points à acquérir et Malkave passera à Loi(Annecy) 4.

Comme il faut accumuler 6 points de croissance pour gagner un Niv 3, Malkave récupère donc 6 points de croissance en Santé(Reims). Malkave ne possède aucune influence en Santé(Reims), aussi, sur les 6 points de croissances Santé(Reims) gagné, 2 sont utilisés pour acquérir le niveau 1. Trois autres sont utilisés pour acquérir le niveau 2. Le dernier point de croissance Santé(Reims) restant est mis en banque.

Au final, Malkave à gagné 3 points de croissance en Loi(Annecy), il a gagné aussi un Santé(Reims) 2 et 1 point de croissance Santé(Reims). Il doit donc dépenser deux points d'expérience pour valider la nouvelle influence Santé(Reims) 2.



Actions spécifiques

Les actions spécifiques correspondent aux effets décrits pour chaque domaines d'influence (cf. Chapitre II). Faire une action spécifique nécessite la dépense d'autant de points d'influence que le niveau de l'effet souhaité. Ainsi, faire un effet nécessitant un niveau 3 de Finance(Reims) coûtera 3 points d'influence Finance(Reims).

Certains effets permettent de récupérer des points permanents en Contact, Renommée, Alliés ou Ressource. Ces points, si ils, sont permanents doivent être achetés avec de l'expérience au prix de 1 XP pour chaque point acquis. **On ne peut récupérer que le niveau 1 pour chacun de ces effets.**

Illustration pour Bureaucratie :

<i>Coût en points</i>	<i>Un exemple d'effets possible par niveau</i>
1 point	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir accès aux factures d'eau, électricité ou de téléphone d'un individu
2 points	<ul style="list-style-type: none"> • Falsifier un acte de naissance ou un permis de conduire.
3 points	<ul style="list-style-type: none"> • Falsifier un certificat de décès ou un passeport.
4 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire poser une écoute téléphonique.
5 points	<ul style="list-style-type: none"> • Faire publier, supprimer ou altérer un décret municipal.
6 points	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier un audit déjà effectué sur une personne ou une entreprise
7 points	<ul style="list-style-type: none"> • Arrêter, commencer ou altérer un programme régional.

La compétence *Etiquette*.

Cette compétence reflète la maîtrise des us et coutumes dans un domaine d'influence bien précis. Il est bien plus facile d'obtenir des faveurs lorsque l'on connaît bien les ficelles du milieu dans lequel on veut opérer. Ainsi, en dépensant un point d'*Etiquette*, le personnage bénéficie d'un point d'action d'influence supplémentaire (utilisable uniquement dans une influence de la même branche par exemple, Influence *Police* pour *Etiquette Police*). Enfin, ces points d'actions supplémentaires ne permettent pas de faire des actions d'influence d'un niveau supérieur à l'influence possédée.

Exemple : *Flamby le Toréador possède Etiquette(Haute-Société) 3 et l'influence Haute-Société(Lille) 2.*

Flamby le Toréador décide de dépenser ce mois-ci ses 3 points d'Etiquette Haute Société pour bénéficier de 3 actions d'influence supplémentaires en Haute Société en plus des 2 qu'il possède en Haute-Société(Lille).

Flamby décide alors de dépenser 1 point d'action en Croissance Haute-Société(Lille) puis utilise 2 autres points pour faire une action spécifique Haute-Société(Lille) de Niv 2 (récupérer de la drogue douce) puis utilise les 2 derniers points qui lui reste pour se mettre en Observation Haute-Société(Lille).

Flamby aurait pu utiliser ses 5 points d'actions Haute-Société(Lille) autrement. Toutefois, il ne pouvait en aucun cas faire des actions utilisant plus de 2 points d'actions. En effet, l'influence Haute-Société(Lille) de Flamby le Toréador n'est que de niveau 2.



Gestion de l'argent

L'historique *Ressource*

Fonctionnement

Un des buts du système national de gestion des influences est donc de prendre en compte l'argent pour uniformiser son utilisation sur le plan national. Ainsi, l'historique *Ressource*, en fonction de son niveau, permet de déterminer l'argent, le type de havre que loue le vampire et le type de véhicules qu'il possède. Chaque niveau de *Ressource* est caractérisé par de l'argent sur un compte unique, le(s) type(s) de véhicule(s) possédé(s) et le niveau du havre où vit le vampire.

L'historique *Ressource* est accessible à tous les personnages dès la création mais un nouveau-né, à la création, ne pourra pas dépasser 3 en *Ressource* (sauf si un avantage de clan offre un point de *Ressource* supplémentaire). Un ancilla, à la création, ne pourra pas avoir plus de 4 en *Ressource* (sauf si un avantage de clan offre un point de *Ressource* supplémentaire). Au cours du jeu, un personnage pourra augmenter son niveau de *Ressource*. Chaque nouveaux point de *Ressource* acquis EJ (par exemple grâce à de l'accumulation d'argent) nécessite la dépense d'1 XP et du temps pour faire les démarches administratives (plus on possède de l'argent, plus il faut savoir ruser pour le dissimuler...). Le descriptif des différents niveaux se situe dans le chapitre II.

Utilisation

L'utilisation de l'historique *Ressource* permet d'acheter du matériel, soudoyer des gens faibles etc. Les prix des objets sont ceux pratiqués HJ dans le monde réel. Chaque mois un personnage peut dépenser ses points de *Ressource* comme il l'entend pour récupérer de l'argent.

1 Trait de <i>Ressource</i> rapporte :	250 €
2 Traits de <i>Ressource</i> rapportent :	500 €
3 Traits de <i>Ressource</i> rapportent :	1500 €
4 Traits de <i>Ressource</i> rapportent :	5 000 €
5 Traits de <i>Ressource</i> rapportent :	15 000 €

Dans certains cas, un vampire peut perdre un niveau de *Ressource* (notamment via des actions d'influences de ses adversaire), il perd alors 1 point à son historique *Ressource* (mais il récupère le point d'XP qu'il avait dépensé).

Augmenter son historique *Ressource*

Il est vraisemblable que certains vampires risquent d'accumuler de l'argent et pourront ainsi améliorer leur historique *Ressource*. La méthode est simple, le vampire doit dépenser de l'argent pour acheter le nouveau niveau de *Ressource* selon le barème suivant :

Passer de <i>Ressource</i> 0 à <i>Ressource</i> 1 coûte :	50 000 € + 1XP + 1 mois de démarches administratives
Passer de <i>Ressource</i> 1 à <i>Ressource</i> 2 coûte :	150 000 € + 1XP + 2 mois de démarches administratives
Passer de <i>Ressource</i> 2 à <i>Ressource</i> 3 coûte :	500 000 € + 1XP + 3 mois de démarches administratives
Passer de <i>Ressource</i> 3 à <i>Ressource</i> 4 coûte :	1 500 000 € + 1XP + 4 mois de démarches administratives
Passer de <i>Ressource</i> 4 à <i>Ressource</i> 5 coûte :	5 000 000 € + 1XP + 5 mois de démarches administratives

Exemple : Rambo a l'historique *Ressource* à 1. Il a déjà réussi à accumuler 130 000 € sur son compte.

A la suite d'un casse réussi dans une banque, il récupère 50 000 € (et la colère des autorités...). Il possède désormais 180 000 € sur son compte.

Rambo décide de dépenser 150 000 € et 1 XP pour passer à *Ressource* 2. Cela prendra deux mois pour être effectif et il restera à Rambo 30 000 € sur son compte mais maintenant il occupe un havre Niv 3

Les havres

Descriptif des havres

Les havres correspondent aux types de logement que loue un vampire. Chaque achat d'un point de *Ressource* permet de louer un havre « gratuitement » et du même niveau que la *Ressource*. Leur qualité varie donc de 1 à 5. Certaines influences permettent de récupérer un havre mais pour une durée d'un mois seulement. Il est également possible d'acheter un havre. Toutefois les démarches administratives occasionnées rendent souvent la chose assez compliqué surtout si l'on ne possède pas un minimum d'influence en bureaucratie.



Havre 1 : C'est une grande cave, une chambre d'hôpital réservée, un petit studio etc. Il y a l'électricité et le téléphone et l'eau courante. Toutefois, le mobilier est rachitique et les protections qui pourront y être installées seront minimales. On peut acheter un tel havre pour 50 000 €. *Ressource 1* ne permet d'entretenir gratuitement qu'un seul havre niv 1. Lorsqu'il n'est pas entretenu gratuitement, un havre niv 1 coûte 250 € / mois à entretenir.

Havre 2 : C'est un havre qu'on qualifierait de moyen selon les critères humains. Il est équipé en électroménager et hi-fi classique accompagné de mobilier IKEA... La sécurité reste toutefois délicate à mettre en place à cause de la proximité des humains et de la Mascarade. Ce genre de havre a toutefois l'avantage d'être discret car très répandu chez les humains. Il correspond à un appartement ou à une petite maison individuelle dans un lotissement. On peut acheter un tel havre pour 150 000 €. *Ressource 2* ne permet d'entretenir gratuitement qu'un seul havre niv 2. Lorsqu'il n'est pas entretenu gratuitement, un havre niv 2 coûte 500 € / mois à entretenir.

Havre 3 : Ce sont des havres que l'on peut retrouver chez les cadres supérieurs. La superficie est assez importante. Il y a généralement un très grand jardin avec piscine et parfois terrain de tennis. On y trouve toutes les installations permettant de vivre aisément (ADSL, câble, satellite, tout l'électroménager et hi-fi haut de gamme), le tout accompagné d'un joli mobilier ancien ou très moderne. Du personnel hebdomadaire s'occupe du ménage et un système de sécurité perfectionné peut y être installé. On peut acheter un tel havre pour 500 000 €. *Ressource 3* ne permet d'entretenir gratuitement qu'un seul havre niv 3. Lorsqu'il n'est pas entretenu gratuitement, un havre niv 3 coûte 1 500 € / mois à entretenir.

Havre 4 : On passe dans le grand standing, et le luxe. Tout est à disposition, ainsi que du personnel journalier pour le ménage et la sécurité. Il y a aussi environ 30 ha de terrain autour, si on est en milieu rural. La sécurité y est déjà bien installée et peut « facilement » être améliorée en véritable maison de villégiature pour un premier ministre ou un parrain de la drogue en Colombie. La discrétion n'est plus vraiment de mise. On peut acheter un tel havre pour 1 500 000 €. *Ressource 4* ne permet d'entretenir gratuitement qu'un seul havre niv 4. Lorsqu'il n'est pas entretenu gratuitement, un havre niv 4 coûte 5 000 € / mois à entretenir.

Havre 5 : Ce sont les plus beaux havres de la région. Ces demeures sont splendides et luxueuses, souvent dotées d'un passé chargé en signification et en mystère. Ce sont des châteaux, des manoirs, des superbes propriétés, au cœur des plus grandes villes, ou même parfois un bunker. Il y vit une batterie de personnel chargée de la bonne tenue de la propriété et de la sécurité des lieux. Autant dire que question sécurité, les installations sont maximales et au top de ce qui peut être fait. Certains lieux de la propriété n'ont rien à envier à Fort Knox. On peut acheter un tel havre pour 5 000 000 €. *Ressource 5* ne permet d'entretenir gratuitement qu'un seul havre niv 5. Lorsqu'il n'est pas entretenu gratuitement, un havre niv 5 coûte 15 000 € / mois à entretenir.

Entretien des havres

Un havre nécessite d'être entretenu. Chaque niveau de *Ressource* permet d'entretenir gratuitement un seul havre de même niveau ou plusieurs havre d'un niveau inférieurs. Ainsi :

Ressource 1 permet d'entretenir gratuitement : 1 havre Niv 1

Ressource 2 permet d'entretenir gratuitement : 1 havre Niv 2 ou 2 havres Niv 1

Ressource 3 permet d'entretenir gratuitement : 1 havre Niv 3 ou 3 havres Niv 2

Ressource 4 permet d'entretenir gratuitement : 1 havre Niv 4 ou 3 havres Niv 3 + 1 havre Niv 2

Ressource 5 permet d'entretenir gratuitement : 1 havre Niv 5 ou 3 havres Niv 4

Au delà, le conteur retire au compte en banque du personnage la somme total en € du coût d'entretien de chaque havre en trop. Si le compte en banque n'est pas assez fourni, le personnage perd alors suffisamment de havre pour avoir un solde positif sur le compte.

Exemple : Tzimice possède Ressource 3. Il loue donc gratuitement un havre Niv 3 sans qu'aucune dépense mensuelle d'entretien ne soit nécessaire. Mais si Tzimice veut louer un autre havre (par exemple un havre Niv 2) il devra payer un entretien mensuel (500 € par mois pour l'entretien d'un havre Niv 2).

Sécurité du havre

Le niveau du havre correspond aussi aux nombres de sécurité qu'il possède et à leur niveau (par exemple un Havre niveau 3 possède 3 lignes de Sécurité Niv 3). Il est possible avec la capacité *Sécurité* d'augmenter le niveau des lignes de sécurité mais il n'est pas possible d'en augmenter le nombre !!

Seule la capacité *Sécurité* (Cf. p.32) peut permettre à un personnage de franchir ces différentes lignes de sécurité (l'utilisation de pouvoirs ou de Disciplines n'y fera rien...). Il est nécessaire pour un intrus de franchir toute les lignes de sécurité d'un havre pour parvenir à son propriétaire...



Argent récupérable avec les influences

Chacun des 15 domaines d'influence permet d'obtenir de l'argent (le plus facile étant avec Finances 1 pour 500 €). Vous trouverez ci-dessous un tableau récapitulatif de l'argent qui peut être obtenue par les différents domaines d'Influences.

Domaine	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4	Niv. 5	Niv. 6	Niv. 7
Bureaucratie	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €	10 000 €	20 000 €
Crime	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €	10 000 €	20 000 €
Education	-	-	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €
Finances	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €	10 000 €	20 000 €	50 000 €
Haute Société	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €	10 000 €	20 000 €
Industrie	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €	10 000 €	20 000 €
Loi	-	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €	10 000 €
Média	-	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €	10 000 €
Occulte	-	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €	10 000 €
Police	-	-	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €
Politique	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €	10 000 €	20 000 €
Religion	-	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €	10 000 €
Rue	-	-	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €
Santé	-	-	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €
Transport	-	-	-	500 €	1000 €	2 000 €	5 000 €



Annexes



Convertir un personnage dans le nouveau système.

Le système de conversion est relativement simple et ne devrait pas avoir d'incidence sur la fiche de personnage par rapport à l'ancien système de Pitt.

La méthode consiste d'abord à recréer entièrement le personnage sans aucun point d'expérience. Une fois le processus de création terminé, le joueur doit dépenser les points d'expérience que son personnage a acquis au cours du jeu dans l'ancien système de Pitt. Il dépense ses XP conformément au tableau situé p.59).

Exemple 1

Bobby le Tremere est un personnage créé à 30 points dans l'ancien système de Pitt. Il à été joué longtemps et a accumulé sous le système de Pitt 19 XP (peut importe le temps qu'il lui a fallut, cela n'a aucune importance).

Pour convertir Bobby dans le nouveau système, le joueur doit recréer entièrement son personnage avec ce nouveau système de règles. Ceci fait, il rajoute à la fiche du personnage les 19 XP acquis sous le système de Pitt et dépense ses 19 XP conformément au paragraphe « Expérience » de ce livre de règle. Il doit alors tenter de se rapprocher le plus près possible de son ancienne fiche.

Il y a toutefois plusieurs cas particuliers :

Les influences

Afin de ne pas réduire à zéro le jeu d'influences effectué par certains joueurs depuis plusieurs années, il faudra suivre pour les anciennes influences du personnage la méthode de conversion suivante.

- Les influences du perso sont converties suivant la méthode du système national de gestion des influences qui se trouve au Chapitre VII de ce manuel (cf. p. 170).
- Les niveaux sont alors additionnés pour déterminer le coût en expérience des influences.
- Le joueur reçoit un nombre de points d'expérience « gratuit » à dépenser pour racheter ses influences. Ces XP gratuits correspondent au coût en XP de ses influences divisé par 2 et arrondi au supérieur. Il devra si il le souhaite dépenser des XP en plus pour racheter ses influences manquantes.
- Les points d'XP gratuits sont comptabilisés dans la somme totale des XP du joueur (et peuvent ainsi ralentir sa future progression).

Exemple 2

Bobby le Tremere possède de nombreuses influences : 2 influence Police(Versailles) 3, 1 influence Police(Versailles) 2, 1 influence Média(Versailles) 2 et enfin 1 influence Transport(Orléans) 1.

Après conversion dans le système national de gestion des influences, Bobby se retrouve avec : 1 influence Police(Versailles) 4, 1 influence Média(Versailles) 2 et 1 influence Transport(Orléans) 1.

Pour conserver ses influences, Bobby devra donc dépenser 7 XP. En effet : (4 XP pour le Police(Versailles) 4, 2 XP pour le Média(Versailles) 2 et 1 XP pour le Transport(Orléans).

Pour ne pas trop léser Bobby, ce dernier reçoit 4 XP gratuits (7÷2 et arrondi au supérieur) pour l'aider à racheter ses influences.

Le Conteur de Bobby inscrit sur la nouvelle fiche de Bobby est un personnage à 27 XP. (23 + les 4 XP gratuits)

L'Humanité

Au cours du jeu, le personnage a pu perdre de l'humanité dans l'ancien système de jeu. L'Humanité du personnage doit être la même que celle qu'il avait sous le système de Pitt. Enfin, elle ne peut pas être supérieure à la somme des Vertus *Conscience* et *Maîtrise de soi* du personnage.

Exemple 3

Avec sa nouvelle fiche Bobby le Tremere, a 4 points dans sa Vertu Conscience et 4 points dans sa Vertu Maîtrise de Soi. Il obtient donc un score en humanité de 8 (4+4).

Le problème, c'est que Bobby avait un score en humanité de 6 sous le système de Pitt (après avoir commis quelques actions odieuses). Le conteur met donc sur la nouvelle fiche de Bobby l'ancien score en Humanité (6) que Bobby avait sous le système de Pitt.



Les Six Traditions de la Camarilla

Première Tradition: La Mascarade

Tu ne dois pas révéler ta vraie nature à ceux qui ne sont pas de notre Sang. Le faire c'est renoncer à ton droit d'être du Sang.

Deuxième tradition: Le Domaine

Ton Domaine ne concerne que toi seul. Tous les autres te doivent le respect quand ils sont sur ton Domaine. personne ne peut mettre en doute ta parole sur ton Domaine.

Troisième Tradition: La Progéniture

Tu n'engendreras un Descendant qu'avec la permission de ton Ancien. Si jamais tu désobéissais toi et ta Progéniture seriez mis à mort.

Quatrième Tradition: La Responsabilité

Tous ceux que tu crées sont tes Enfants. Tant qu'ils n'ont pas été présentés tu en es le seul responsable. Leurs fautes sont tiennes à endurer.

Cinquième Tradition: La Présentation

Respectes le Domaine de l'autre. Quand tu arrives en Domaine étranger présentes toi toujours à celui qui règne sur ce Domaine. Tant qu'il ne t'as pas accepté tu n'es rien.

Sixième Tradition: La Destruction

Il t'est interdit de détruire un Frère du Sang. Le droit de Destruction n'appartient qu'à ton Ancien. Seul le plus vieux parmi vous peut demander une Chasse de Sang.



Historique des Amendements

Version 3.1

Précisions sur le rôle des Gangrel dans la fondation de la Camarilla
 Désavantage Toréador : Durée 5 minutes avec dépense de Volonté possible.
 Précision sur l'avantage Assamite
 Avantage Giovanni : le Giovanni et lui seul peu communiquer avec son serviteur fantôme.

Capacité Art : fusion des capacités Artisanat et Interprétation et simplification du fonctionnement.
 Capacité Etiquette : offre des point d'action d'influence supplémentaire
 Capacité Expression : Suppression des branches.
 Capacité Sécurité : revue et corrigée.
 Ajout de précisions sur la façon de développer les connaissances du MdT
 Ajout de précisions dans la description des différent historiques
 Historique Serviteur : Attention !, un serviteur ne peut posséder aucun Historique.
 Handicap Monstrueux précisé. : n'empêche pas d'initier des challenges d'Empathie
 Handicap Quinzième génération : Dépense de 1 point de Sang par tour (au lieu de 1 tout les 2 tours...)
 Précision sur les modulation du Statut d'âge en fonction de l'historique.

Précision sur l'apprentissage d'une voie secondaire
 Réécriture du niv 2 d'Aliénation.
 Résistance variable des armes à l'utilisation de Puissance
 Voie de la Maîtrise élémentaire niv 5 : Challenge social au lieu de Mental pour contrôler élémentaire
 Les modifications avec Vissitude visant à embellir l'apparence des Nosfératu disparaissent à la fin de la nuit.
 Précision rituels Tremere (Chemin de Sang et Glyphes)
 Ajout de nouveaux rituels Giovanni

Challenges Statique et de Volonté: en cas d'égalité, si le nombre de trait est inférieur à la difficulté le challenge est perdu.
 Modification des blessures causées par les chutes (1 normale / 5 mètres)
 Redéfinition des différents niveaux de lien de Sang : Mineur, Majeur et Lien de Sang.
 Impossibilité d'utiliser la Volonté pour créer une œuvre d'Art.
 Ajout de Règles pour changer de Voie
 Ajout de voie d'illumination : Paradoxe, Typhon, Ossement et Cieux
 Réécriture plus claire de la Hiérarchie des péchés pour la Voie de l'Humanité
 Pour rester éveillé le jour : le test Diff 4 se fait toute les 10 minutes (au lieu d'1 heure)
 Précision sur le Statut des Anarch et des Aubains. (il n'en on tout simplement pas !!!)
 Prérrogative du Gardien : peu prendre des sanction en cas de Mise en danger de la Mascarade (et non pas de Bris !!)
 Clarifications sur l'échange de dette.

Ajout de Connaissance des Anarch et Connaissance du Sabbat.
 Ajouts d'informations techniques pour Connaissance des Vampires et de la Camarilla.
 Modification des règles de création d'œuvre d'Art : (à cause des nouvelles capacités notamment).

Antagoniste humain et goule (libres) ne sont pas limités dans le nombres et l'achat d'Historiques (max. 25 XPs au lieu de 10).
 Les goules possèdent 10 points de Sang dont 4 vampiriques (utilisables au rythme de 1 par tour).
 Ajout des Gargouilles
 Garou : les rencontres sans mort doivent être exceptionnelles !!!
 Pouvoir de garou : *regard paralysant* : fonctionne pour le tour suivant et *Touché renversant* réécrit

Influences : acquisition du Niv 1 indetectable. Et ajout de points d'action avec la compétence *Etiquette*.

Ajout des 6 Traditions en Annexe et de l'historique des Amendements
 Correction orthographique et Liens Hypertexte