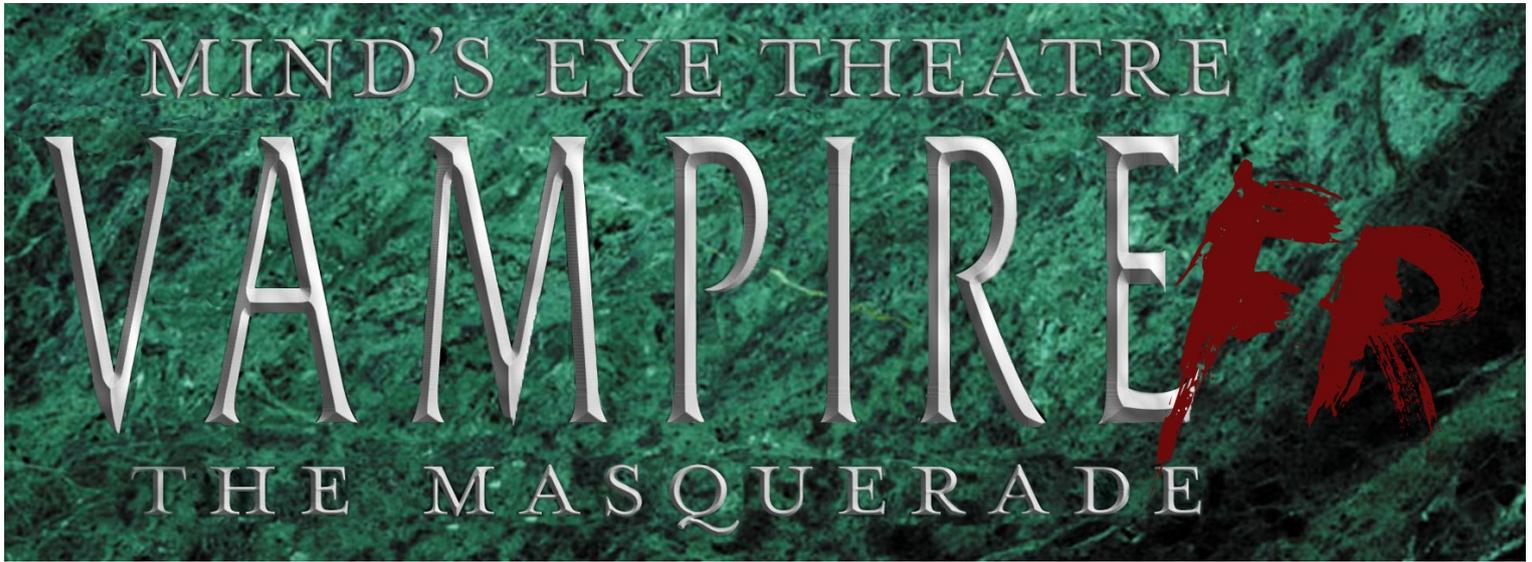


MET: Vampire la Mascarade



Mind's Eye Theatre

Chapitre Un: Introduction

- Qu'est-ce que le Roleplay ?
- Qu'est-ce que Mind's Eye Theatre ?
- Qu'est-ce qu'un Personnage ?
- Qu'est-ce qu'un Conteur ?
- Qu'est-ce que le Monde des Ténèbres ?
- Qu'est-ce que le Gothique Punk ?
- Incarner un Vampire
- Créer un Personnage
- Qu'est-ce qu'un Cadre ?
- Les Règles d'Or du Semi-GN
- Dernières Considérations
- Terminologie

Chapitre Deux : Introduction au Monde des Ténèbres

- Le Jyhad
- La Camarilla
- L'histoire du Monde des Ténèbres
- Les Clans

Chapitre Trois: Création de personnage

- Règles de Chronique et Rareté de Clan
- Étape Une: Inspiration
- Étape Deux: Rapporter les Points d'Expérience Initiaux
- Étape Trois: Choisir un Clan
- Étape Quatre: Choix des Attributs Initiaux
- Étape Cinq: Choix des Compétences Initiales
- Étape Six: Choix des Historiques Initiaux
- Étape Sept: Choix des Disciplines Initiales
- Étape Huit: Choix des Atouts et Handicaps
- Étape Neuf: Dépense des PX
- Étape Dix: Touches Finales

Chapitre Quatre: Disciplines

- Apprentissage des Disciplines
- Utiliser des Disciplines
- Aliénation
- Animalisme
- Auspex
- Célérité
- Chimérie
- Daemonium
- Domination
- Force d'âme
- Melpominée
- Mythercellerie

- Nécromancie
- Obéah
- Obténébration
- Occultation
- Présence
- Protéisme
- Puissance
- Quietus
- Serpentis
- Temporis
- Thanatosis
- Thaumaturgie
- Valeren
- Vicissitude
- Visceratika
- Pouvoirs d'Ancien
- Techniques

Chapitre Cinq: Atouts et Handicaps

- Atouts de rareté
- Atouts Spécifiques de Clan
- Atouts Généraux
- Atouts de Moralité
- Handicaps Généraux
- Dérangements

Chapitre Six: Système de base

- Challenges Statiques
- Challenges Opposés
- Situations Complexes
- Types d'Attaques
- Combat de Masse
- Santé et Dégâts
- Volonté

Chapitre Sept: Système dramaturgique

- Incarner un vampire
- L'Étreinte de Mortel
- En journée
- Le sang
- La morsure
- Se nourrir
- Lien de Sang
- Jouer une Goule
- Humanité
- Diablerie
- Actions inter-partie
- Le Flux du Temps
- Statut et Société Vampirique
- La Joute

- Gestes et Signes de Mains

Chapitre Huit: Conte

- Créer un univers issu de votre imagination et de vos rêves
- Comment Organiser une Chronique
- Écrire un Document de Cadre
- Règles de Cadre Hybride
- Créer un Nouveau Cadre
- Créer la Bible de l'Histoire de votre Chronique
- Développer et Maîtriser des Scénarios
- Développer et Maîtriser des Intrigues
- Le Degré de Liberté du Joueur et l'Intrigue Linéaire
- Techniques de Conteur: Trucs et Astuces sur les Ficelles du Métier
- L'impact d'un jeu 24/7
- Que Pourrait-il Mal se Passer ? Écueils des Intrigues
- Distribuer les Points d'Expérience
- Créer l'Ambiance
- Médiation
- Gérer des Joueurs Perturbateurs
- Créer un Jeu Inclusif

Chapitre Neuf: La Camarilla

- A travers un reflet sombre – Histoire de la Camarilla
- Autorité globale: l'Architecture de la Tour d'Ivoire
- Les titres d'un Domaine: La Base de la Camarilla
- Les Traditions
- Courtoisies et Intrigues: Lois du Domaine, Coutumes et Interprétation des Traditions
- Les Conclaves
- La Liste Écarlate
- Prestations et Tour d'Ivoire
- Plots politiques et Sociaux
- Rang et Statut dans la Tour d'Ivoire
- Mécaniques Spécifiques de Cadre
- Annexe : Édité de Succession

Chapitre Dix: Le Sabbat

- Sur un cheval pâle - Une histoire du Sabbat
- La Hiérarchie du Sabbat
- Ordres Militants
- Les Auctoritas Ritae
- Les Ignobilis Ritae
- Factions et Ritae de Faction
- Descente aux enfers
- Plots politiques et Sociaux
- Serviteurs
- Statut
- Mécaniques Spécifiques de Cadre
- Annexe : Le Code de Milan
- Annexe : Le Pacte d'Achat

Chapitre Onze: Le Mouvement Anarch

- Les Feux de la Révolution - Histoire des Anarchs
- Les Agents du Changement
- Hiérarchie
- Coutumes et pratiques
- Plots politiques et Sociaux
- Figures célèbres du Mouvement Anarch
- Ceux qui servent
- Réputation
- Mécaniques Spécifiques de Cadre
- Annexe : La Convention de Thorns
- Annexe : Le Traité de Tyr
- Annexe : Le Status Perfectus

Chapitre Douze: Alliés et Antagonistes

- Génération de PNJ type
- Catégories de PNJs
- Création de PNJ Mathusalem
- Vampires Antagonistes

Chapitre Treize: Influences et équipements

- Influences
- Accessoires, armes et armures
- Système de génération de l'équipement
- Exemples d'équipement

Informations concernant ce document

Ce document est une version **non-définitive** de la traduction du livre « Mind's Eye Theatre: Vampire the Masquerade », par By Night Studios. La relecture n'est pas terminée. Le rendu du document peut encore manquer de certaines pages du livre original pour cause de bug dans le programme générant le PDF que vous avez sous les yeux. Tout retour (erreurs diverses, omissions, indicibles horreurs...) est apprécié. La fiche de personnage n'est pas intégrée (le wiki sur lequel s'est fait la traduction ne permettant pas une mise en forme suffisante). Ce document est destiné à un usage purement interne à la Fédération Camarilla Française, toute distribution en dehors du cadre de cette même Fédération vous expose à de potentielles poursuites.

La mise en page est encore imparfaite, certaines choses n'étant pas rendues correctement (cadres des clans, par exemple). La traduction de la FAQ n'étant pas terminée, elle n'est pas intégrée à ce document. Voir <http://www.bynightstudios.com/met-vampire-faq/>. L'errata (<http://www.bynightstudios.com/met-vtm-errata/>) est quant à lui pris en compte.

Ont participé à l'élaboration de ce document:

- Laurent « low » Wandrebeck <l.wandrebeck@quelquesmots.fr> (« La Mascarade », Lille)
- Nicolas « Dakayl » Brouet <nicolas.brouet84@gmail.com> (« Drôles de Jeux », Saint-Étienne)
- George « Naglareph » French <georgefrench23@gmail.com> (« Le Conte d'Ys », Ys)
- Fabien « Backslash » De Vienne <fabien.devienne@gmail.com> (« Le Conte d'Ys », Ys)
- Rébecca Deneckere <rebecca.deneckere@gmail.com> (« Cercle Des Lunes », Melun)
- Antoine « Narkoth » Lemerle <xaxos44@gmail.com> (« Juliomagus Andecavorum », Angers)
- Louis « Logwin » Le Goff <artiste04@gmail.com> (« Le Conte d'Ys », Ys)
- Jérôme « Grands-Pas » Couvrat <thegrom@free.fr> (« Forgeurs de Merveilles », Bayonne)
- Hadrien « Helmawr » Thimotée <helmawr@gmail.com> (« Le Conte d'Ys », Ys)
- Nicolas « Sulfurus » Frugier <sulfurus87@gmail.com> (« Camarilla Vesunna », Périgueux)
- Julien « Le Nem » Mysoet <julien.mysoet@live.fr> (« La Mascarade », Lille)
- Yannick « Der Prophet » (« Théâtre de l'Imaginaire Montpellierain », Montpellier)
- Laura « Doune » Vazquez Lopez <vazquezlopezlaura@gmail.com>
- Julien « Andrack » Tronchon <julien.tronchon@gmail.com> (« La Mascarade », Lille)
- Alexandre « Elragos » Maréchal <a-marechal59100@hotmail.fr> (« La Mascarade », Lille)
- Thomas « Isaac » Picherit <thomas.picherit@gmail.com> (« Juliomagus Andecavorum », Angers)
- Anne-Laure « Tadrina » Tulbent <al.theato@gmail.com> (« La Mascarade », Lille)
- Julien « Pandami » Laval <lvl.julien@gmail.com> (« Le Conte d'Ys », Ys)

Dans l'espoir que ce document vous soit plaisant et utile,

Ludiquement, L'équipe de traduction.

Chapitre Un: Introduction

[Modifier]

Fête d'Émancipation

Sophie tentait de comprendre, dans le hall, les murmures étouffés à travers les épaisses portes peintes, ornées de fioritures dorées. Des mots isolés se mêlaient, mais la pure intensité des murmures passionnés la surprenait. Elle cligna des yeux, plus par habitude qu'autre chose et inclina sa tête vers son sire. Sophie était suffisamment jeune pour que ses traits délicats expriment une naïveté non calculée. « Je n'ai rencontré que trois vampires, toi y compris. Comment est-ce possible que toutes ces voix appartiennent à des vampires venus ici juste pour faire ma connaissance ? »

Vivek l'entraîna loin de la porte dans ses bras. Son sire était beau comme s'il avait été peint par l'un des Maîtres de la Renaissance italienne. Si elle avait pu encore respirer, elle en aurait oublié comment faire à ce moment. « Ce n'est pas un vulgaire bal des débutantes pour t'introduire au sein de la société. Ne te méprend pas, les vampires de l'autre côté de cette porte sont les prédateurs les plus sauvages que cet écosystème social puisse posséder. Pour mes alliés, tu représentes potentiellement une aide pour leurs intérêts personnels. Pour mes ennemis, tu es une faiblesse à travers laquelle m'atteindre. » Il tint son menton dans sa main, le souleva comme pour l'examiner et essuya de son pouce une goutte de sang au coin de ses lèvres. « Ce moment est important pour nous deux et si tu n'y es pas correctement préparée les conséquences seront déplaisantes. Je perdrai la face, peut-être pour des années. Si le Prince Morgan te juge inadéquate, alors les deux dernières années ensemble n'auront servi à rien. »

Elle se caressa les lèvres contre le pouce de son sire, lui laissant sentir la pointe de son croc. « Je ne te décevrai pas. »

Vivek sourit fièrement et l'embrassa doucement sur le front. « La suite de ton existence et ma réputation en dépendent grandement. »

La pensée que ce Prince avait le pouvoir de la juger digne d'être un vampire l'effrayait. C'était pire que l'angoisse avant une soutenance. Si elle ne réussissait pas à impressionner ce vampire, elle serait tuée sans un mot.

Une série ferme, mais courte, de coups à la porte précéda l'entrée d'une grande femme vêtue d'un tailleur gris coûteux. Vivek la salua d'un simple hochement de tête. « Primogène Wilkerson. Je vous remercie de participer à la Fête d'Émancipation de mon infante. »

Son sire avait une fois plaisanté que Darla Wilkerson était l'incarnation même de tout Ventrué et qu'elle était aussi stricte que son chignon qui la caractérise. « C'est un plaisir de vous rencontrer, Primogène. »

La Primogène Wilkerson ne répondit pas à la salutation de l'infante. « Ancien Vivek, le Prince Morgan m'a demandé de vous informer qu'il est prêt à procéder quand il vous convient. »

Sophie garda ses mains derrière le dos, cachant ses poings serrés. Elle jetait tour à tour des coups d'œil à son sire et au Primogène, ressentant une envie irrésistible d'agripper le chignon doré de Wilkerson et de secouer un peu la politesse Ventrué.

« Merci, Primogène Wilkerson. Informez notre bon Prince que nous serons là promptement. » La Primogène Wilkerson hocha la tête modestement et retourna dans le hall, sans daigner regarder Sophie. Cette dernière émit un grognement plein d'amertume. Ses crocs étaient sortis par la colère d'avoir été ignorée. « Tu ne plaisantais pas à son sujet. »

« Souviens-toi que sans l'approbation du Prince, tu n'es rien aux yeux de la Camarilla. Les enfants non émancipés sont considérés comme étant plus observés mais jamais écoutés. » Vivek fit partir d'un baiser la moue sur ses lèvres : « Et elle était autrefois ma maîtresse. Il ne doit pas être agréable pour elle de voir finalement cette nuit enfin arriver. Résiste à la tentation de leurs donner une raison de te haïr. »

Si elle avait été encore humaine, Sophie aurait rougit. « Pardonne-moi. »

« Souviens toi, cette nuit est un test. Nous serons tous deux jugés sur ton élégance et ta capacité à te contrôler. Si tu échoues à contrôler ta Bête... »

« Je te rendrais fier de moi. »

Son sire hocha simplement la tête, comme s'il n'en attendait pas moins d'elle. « Ne parle pas avant que le Prince Morgan ne t'y autorise. S'il te bénit avec son approbation, soit brève dans tes réponses afin d'éviter de donner aux autres une faille à utiliser. »

« Oui, sire. »

Il ouvrit la porte et fit signe à Sophie de passer seuil de la porte et d'entrer dans la salle suivante : une luxueuse salle de bal Louis XVI, ornée de bouquets de jasmin. Son mémoire traitait de l'influence du Rococo et du néoclassicisme sur la cour des rois de France à la fin du XVIII^e siècle. Louer cette salle au MGM Grand avait dû coûter une fortune à Vivek, bien plus d'argent que tout ce qu'elle pouvait concevoir.

Les invités portèrent alors leur attention vers Sophie et son sire, les autres vampires se déplacèrent, quant à eux, subtilement pour se frayer un chemin vers le centre de la pièce. Là, siégeait sur un trône un homme émacié à l'air sombre. Il était presque aussi blanc que son smoking d'apparat et ses yeux bleu-acier intenses la transperçaient. Elle tenta de faire un pas en vain, avant que Vivek lui offre son bras, pour l'escorter à travers la pièce. Sophie jeta alors un coup d'œil aux visages froids et affamés qui étaient en train de la dévisager. C'était comme si elle avançait, le long de l'allée centrale, accompagnée par son père, le jour de son mariage.

Un vampire grand et bestial, en tenue de gentilhomme ayant plusieurs siècles, s'avança, arrêtant ainsi leur marche : Le Sénéchal Antar, des Nosferatus. Il avait fait passer une fois un entretien à Sophie et elle en avait fait des cauchemars pendant une semaine. Antar frappa deux fois le sol avec son bâton. « Oyez les mots du Prince Morgan. »

Le Prince Morgan parla et toute la cour était complètement absorbée par ses mots : « En cette nuit, l'Ancien Vivek des Toreadors engendre un oisillon à relâcher au sein de cette cour. L'Étreinte apporte de terribles changements au corps et à l'âme. Ceux qui survivent doivent apprendre à dompter leur nouvelle faim et à étreindre la nuit. Quel est ton nom, infante ?

« Sophie Rourke. » Ce n'était pas son vrai nom; c'était du Gallois pour "chef célèbre". Quitte à changer de nom, elle voulait qu'il impressionne.

« Quelle est la Quatrième Tradition ? » demanda le Prince Morgan.

Si elle échouait à répondre correctement, ou le décevait, ce vampire sévère pouvait la détruire d'un seul mot.

« La Responsabilité.

« Définis la Responsabilité.»

Sophie se retrouva le souffle court, ce qui était étrange, dans la mesure où son corps était mort depuis maintenant deux ans. La peur était juste le reflet d'un esprit indiscipliné. Ce n'était qu'une autre épreuve comme le fut son mémoire. Elle avait étudié l'Histoire pendant des années, mémorisant des noms et des événements que les créatures présentes dans cette pièce pourraient avoir rencontré ou auxquels ils pourraient avoir participé. Les mots vinrent lentement, mais elle força son esprit à se concentrer. « Ceux que tu étreins sont tes enfants. Tu seras maître de ta Descendance en tout point, jusqu'à ce qu'elle soit Affranchie. À toi de supporter les conséquences de ses péchés»

« Quelle est la Tradition la plus importante? »

Les murmures fourmillèrent autour d'elle, mais Sophie maintint sa concentration sur le Prince. Elle résista à son envie irrésistible de sourire. Vivek lui avait appris la réponse dogmatiquement correcte à cette question lors de sa toute première nuit après l'Étreinte. Sa formation d'historienne se révoltait contre la véracité de cette affirmation, mais les preuves empiriques des ces deux dernières années rendaient cette vérité indéniable. « La Mascarade. Tu ne révéleras pas ta véritable nature à ceux qui ne sont pas du Sang. Dans le cas contraire, tu renoncerais à tes droits au Sang. Rester cachés des humains rend les deux camps sûrs et heureux. »

Le Prince Morgan fit un geste à son sire : « Ancien Vivek, vous l'avez bien éduquée. »

Vivek s'inclina en signe de reconnaissance : « Merci, mon Prince. Elle est une pupille douée. Par la présente, j'émancipe Sophie Rourke de ma garde et de ma charge. Je la présente à l'approbation par la Tour d'Ivoire.»

Le Prince se radossa sur son trône. « Sophie Rourke, jurez-vous d'obéir aux Traditions ainsi que de servir le Domaine de Détroit et la Tour d'Ivoire ? »

« Je le jure, mon Prince. »

« Alors par mon parole et ma volonté, je vous reconnais comme un membre de la Camarilla. »

La foule de monstres aux aimables visages humains applaudit avec enthousiasme. Le Sénéchal Antar frappa de son bâton deux fois le sol pour que faire silence.

« Le Prince Morgan souhaite remercier l'Ancien Vivek pour sa généreuse hospitalité qui nous entoure d'une élégance qui nous rappelle à tous une époque plus civilisée que l'actuelle. L'une des plus anciennes Courtoisies du Domaine de Détroit est que chaque Clan doit offrir un présent à cette novice, afin de l'aider à démarrer dans la nuit.»

Sophie s'écarta de Vivek. La coutume imposait qu'elle marche seule dans la société des Semblables, pour affronter le meilleur et le pire que la Tour d'Ivoire avait à offrir.

La première à approcher Sophie était une femme pâle, aux cheveux mouillés et emmêlés, agrémentés de rubans couleur d'algue. Elle se déplaçait dans la pièce comme si elle nageait dans de l'eau. Ses grands yeux d'un bleu clair ne clignaient pas. Elle sentait un peu la saumure. « Je suis le Murmure de Lorelei. J'apporte un petit présent à l'infante d'un allié très cher. » Elle pressa un petit coquillage dans la main de Sophie « Vous pourrez m'appeler plus tard pour une faveur triviale. Le son de la mer est partout.»

La Primogène Wilkerson s'adressa ensuite à Sophie. Elle piocha une carte de visite blanc-cassé dans son manteau et lui tendit : « Bienvenue à Detroit, Melle Rourke. Au nom de mon amitié avec votre sire, je vous offre une faveur triviale pour vous aider dans votre adaptation à la société. »

Le reste de la soirée se poursuivit en conversation plaisantes, vœux de bienvenue et cadeaux. Vivek rayonnait de fierté, jusqu'à ce que l'heure soit tardive et qu'il se retire dans un lieu tenu privé avec le Prince pour les affaires liées au Domaine. L'intégralité des invités avaient veillé à saluer Sophie, à l'exception d'un beau couple, assez discret, qui était assis dans un coin. Ils attirèrent le regard de Sophie.

La séduisante femme Africaine avait de fines tresses, de pétillants yeux dorés et une robe moulante en dentelle noir et or. Elle murmurait avec malice à l'oreille d'un bel homme, vêtu d'un coûteux costume, avec les lèvres les plus désirables que Sophie eut pu voir, exception faite de celles de Vivek. La couple de vampires semblait vivre avec force et passion. Elle voulait leur ressembler. Elle voulait être l'un des deux. Ou être avec eux.

Une goule nerveuse toussa, essayant d'attirer son attention.

« Oui ? »

Il tendit une boîte d'un blanc immaculé, avec un ruban noir et or. « C'est de la part du couple dans le coin. »

« Qui sont-ils ? » Demanda Sophie.

« Wadjet Abdullah et Lorenzo Giovanni », répondit la goule. « Des représentants de l'Alliance Indépendante. »

Vivek lui avait parlé de ces deux étrangers qui s'étaient rapprochés pour former une alliance : les Disciples de Seth et les Giovanni. Aucun d'entre eux n'était à proprement parlé des ennemis de la Camarilla, mais ils n'étaient pas vraiment non plus considérés comme la crème de la société. Sophie dénoua le ruban et souleva le couvercle, surprise d'y découvrir des liasses de billets, des dizaines de milliers de dollars, tout juste sortis de la presse. Elle trouva aussi un petit mot, élégamment manuscrit « *Ceci est pour vous aider à démarrer. Appelez si vous voulez davantage.* »

Elle jeta un coup d'œil à la porte qui menait à Vivek, au Prince Morgan et au reste des membres de la cour. Elle ne pourrait pas toujours vivre de la générosité de Vivek. Son travail de nuit pour le Musée ne pourrait lui permettre de garder le style de vie auquel elle s'était rapidement habituée en vivant avec Vivek. Si cela ne brise pas les Traditions, en quoi cela pourrait-il faire du mal ?

« *L'univers est fait d'histoires, pas d'atomes.* »

— Muriel Rukeyser —

L'existence humaine provient de la fusion de milliers d'histoires. Les contes, du plus mythique au plus banal, suivent le cours de notre vie au fil de ses méandres et entrelacs. La conscience humaine est faite pour partager des histoires, apprendre de l'expérience des autres. Nous avons inventé la langue et la culture et nous racontons encore et encore les histoires d'Hercule, de Kintar, du Cid, de Qin Shi Huang et de Robin des Bois pour enseigner les règles de survie et de morale. Aujourd'hui nous continuons cette tradition en nous investissant dans des milliers d'histoires en jouant à des jeux-vidéos, en regardant des films, ou encore en lisant des romans.

Mind's Eye Theatre est un jeu narratif de Vampires et de Mortels, une histoire d'Obscurité et de Lumière offrant aux joueurs l'opportunité de s'impliquer directement dans la tradition séculaire de la narration collective, mais avec un tournant moderne. Vous allez entrer dans la peau d'un Vampire Immortel cherchant à survivre, voire même prospérer, dans une société complexe cachée sous la nôtre. Dans ce **Monde des Ténèbres**, chaque ombre cache des ennemis et un moment de faiblesse pourrait très bien causer votre perte. Chaque nuit est une lutte incessante – pas uniquement en quête de pouvoir, mais aussi pour préserver votre humanité alors que vos instincts vampiriques vous entraînent perpétuellement dans une spirale infernale jusqu'à ce que vous ne deveniez qu'un monstre dépourvu d'âme. C'est un conte sur les attraits de pouvoirs immenses enchaînés à des faiblesses bien humaines.

Dans ce livre, vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour jouer au jeu de rôle grandeur nature **Vampire: La Mascarade**. Les chapitres techniques couvrent la création de personnage, les pouvoirs, les atouts, les handicaps et les compétences – toutes les pièces qu'il vous faut pour créer sur mesure votre propre personnage vampire. Les chapitres suivants couvrent quant à eux les structures politiques et sociales de ce cadre, le monde dangereux dans lequel votre personnage évolue et ils vous guideront au travers de méthodes de narration pour le jeu.

Si vous ne vous êtes encore jamais essayé au **Mind's Eye Theatre : Vampire La Mascarade**, nous vous conseillons de commencer votre périple avec ce chapitre. Tout ce dont nous traiterons ici le sera aussi fait plus en détails plus tard dans ce livre, mais l'Introduction offre une vue d'ensemble des principales parties du jeu. Commençons par répondre à quelques questions.

Qu'est-ce que le Roleplay ?

Vampire : La Mascarade est un jeu de rôles. Chaque joueur crée un personnage au sein d'un cadre établi par un Conteur. Les personnages interagissent, travaillent de concert vers des buts communs, ou agissent les uns contre les autres dans la poursuite du pouvoir, de la concupiscence, de la richesse et, parfois, pour de plus nobles raisons. Dans de nombreux jeux de rôles, les joueurs se réunissent autour d'une table : les joueurs décrivent les actions de leurs personnages, pendant que le Conteur décrit le monde et ce qui arrive aux personnages, chacun avec ses propres mots. Certains jeux de rôles se pratiquent en ligne, au travers d'un blog ou d'un forum, chaque joueur écrivant à tour de rôle les actions, la description et les pensées de son personnage ; le « Jeu de rôles » décrit également un type de jeu sur console de salon ou ordinateur dans lequel un joueur unique personnalise un personnage et joue au sein d'un scénario pré-déterminé, dans un monde virtuel (abrégé « RPG » pour « Roleplaying Game », ou « JDR » pour « Jeu de Rôles »).

À la base, le Roleplay est un type de narration interactive. Il s'agit d'être créatif, de s'amuser et souvent d'interagir socialement. Le Roleplay nous permet de vivre des aventures, des dilemmes, des hauts et des bas que nous ne vivons peut-être jamais dans nos vies de tous les jours.

La plupart du temps, un jeu de rôle, comme un bon film, tourne autour des aventures qui s'y déroulent. Votre personnage peut être un espion, ou un pilote, ou encore un chevalier brandissant son épée pour combattre un dragon. Contrairement aux traditionnels jeux de société, de cartes ou de dés, il n'y a pas de conditions clairement définies de « victoire » ou « défaite ». Vous établissez des objectifs pour votre personnage et vous essayez ensuite de les réaliser en décrivant vos actions et en encourageant les autres à vous assister, dans un monde imaginaire. Le but de la plupart des jeux de rôles n'est pas de gagner ou de perdre : c'est de vivre de fascinantes aventures avec d'autres joueurs.

Chaque joueur crée un personnage unique et ces personnages peuvent travailler ensemble (ou se mettre des bâtons dans les roues) en interagissant avec le scénario et le monde qui les entoure. Une personne prend le rôle du Conteur, narrant les événements et expliquant ce qui arrive aux personnages. Ensemble, vous construisez une histoire avec, dans les rôles principaux, les personnages que vous avez créés, en utilisant les règles de ce livre.

Qu'est-ce que Mind's Eye Theatre ?

Mind's Eye Theatre (MET) est un descendant direct des jeux de rôles plus traditionnels, mais au lieu de se réunir autour d'une table et de décrire des actions ou de voyager dans une aventure virtuelle, MET se concentre sur l'aspect physique de l'expérience : les joueurs portent de superbes costumes et décorent l'aire de jeu afin de rendre leurs histoires attrayantes et d'en augmenter le degré d'immersion ; ils interprètent les actions de leurs personnages en temps réel, comme des acteurs dans une pièce de théâtre ; et ils réagissent émotionnellement aux événements de l'histoire, heureux comme tragiques.

Les personnes aimant ce style de Jeu de Rôles l'appelle « jeu de rôles grandeur nature », abrégé GN (ou « live-action roleplaying », abrégé LARP, en anglais). Le but de ce type d'interprétation (aussi appelé théâtre interactif ou théâtre d'improvisation) est d'exprimer votre propre créativité et de la partager avec d'autres joueurs. Contrairement à un jeu vidéo qui ne vous laisse choisir que parmi dix costumes pré-déterminés et qui ne vous offre que trois réponses possibles lorsque vous faites face à un enjeu, MET vous encourage à laisser libre cours à votre imagination ; vous pouvez créer précisément le costume porté par votre personnage et dire exactement ce que vous voulez que votre personnage dise. De plus, contrairement à un jeu de rôles sur un forum ou blog, où vous pouvez avoir à attendre pendant des jours, voire des semaines, pour qu'un autre joueur réponde à votre dernier message, MET se passe en temps réel, donnant à chaque joueur un plaisir immédiat, car ils partagent les événements et les histoires au fur et à mesure qu'elles se réalisent. Vous n'aurez pas juste à personnaliser une fiche de statistiques ou à choisir une petite image représentant votre personnage ; vous le personnaliserez entièrement à chaque fois que vous jouerez.

Votre personnage n'est pas la seule chose qui soit personnalisable durant les séances se déroulant au sein du **Mind's Eye Theatre**. conteurs et joueurs travaillent souvent ensemble afin que l'aire de jeu et l'ambiance semblent issues du **Monde des Ténèbres** (*World of Darkness*), pour une meilleure immersion dans cette aventure et de meilleures histoires partagées. Vous pouvez décorer un salon pour le faire ressembler à une ancienne église ou encore arranger des accessoires et des meubles dans une chambre d'hôtel afin de la transformer en saloon du Far West.

Qu'est-ce qu'un Personnage ?

Un personnage est un individu que vous créez pour **Mind's Eye Theatre**, au travers duquel vous allez expérimenter l'horreur, le danger, le mystère, la tristesse et la romance des vampires. Vous incarnez physiquement ce personnage, décidant exactement ce qu'il dit et fait, où il va et les choix qu'il fait. Il débute en tant qu'idée issue de votre imagination, mais vous lui donnez vie lorsque vous jouez. C'est un peu comme créer un masque intime, que vous allez constamment façonner au cours de l'interprétation.

Nous revêtons tous des masques — vous êtes un peu différent au travail de ce que vous êtes chez vous, différent avec vos amis, différent dans vos rêveries, etc. Dans la vie de tous les jours nous devons lier ces différences pour créer la totalité de nous-même. Dans **Mind's Eye Theatre** nous portons un masque que nous avons choisi ; ça n'est toujours qu'un masque, mais vous êtes la force qui l'anime, donnant forme au personnage créé par votre imagination. Votre personnage peut être de n'importe quel âge, genre, origine et parce que vous créez un vampire, vous ferez beaucoup d'autres choix intéressants sur qui il était quand il était mortel et ce qui est advenu depuis.

Les autres joueurs créent des personnages de la même manière et vous êtes encouragés à interagir avec eux. Ces personnages peuvent avoir des opinions et éthiques différentes des vôtres. Même si le joueur est votre ami, son personnage peut devenir un allié ou un ennemi et ses actions pourraient vous aider ou entraver les buts du vôtre. Ce genre d'interactions font que l'interprétation est unique. En GN, le jeu est en général plus vaste et une part importante du plaisir de jeu provient de l'interaction entre les joueurs au travers de la politique, de scènes dramatiques, et de combats occasionnels.

Qu'est-ce qu'un Conteur ?

Dans un Jeu de Rôle Grandeur Nature (GN), le joueur est responsable de la description de son personnage ; la responsabilité du Conteur s'étend à tout le reste dans le cadre du jeu. Un Conteur crée le monde qui existe autour des personnages des joueurs. Il conçoit l'intrigue du jeu et arbitre tout conflit et challenge qui se peuvent se dresser. C'est le travail du Conteur de rendre l'ambiance réelle afin que les joueurs puissent décider correctement comment leurs personnages interagiraient.

Les Conteurs guident l'intrigue du jeu, créant des aventures et mettant au point les événements qui mettront à l'épreuve les joueurs pendant une session de jeu. Le Conteur joue les rôles des antagonistes et des personnages non joueurs (PNJs) dans le monde et décrit tout élément du cadre qui n'est pas physiquement représentées. Il est aussi du rôle du Conteur que d'agir en juge impartial quand les règles du jeu sont appliquées. Un Conteur met en place le thème et l'histoire, de l'action-aventure, à l'horreur personnelle, en passant par les imbroglios politiques féroces. C'est son travail de faire en sorte que votre personnage soit adapté au genre et au récit de son jeu.

Etre un conteur est une tâche exigeante, nécessitant tant de préparations avant chaque session qu'un esprit vif et de l'improvisation lorsque les joueurs agissent autrement que ce à quoi le Conteur s'attendait. Sur des parties plus vastes, telles que lors de conventions de GN, un Conteur peut avoir à gérer toute une équipe de Narrateurs ou d'Assistants Conteurs. En temps normal, ces assistants gèrent des activités sur une échelle plus réduite, permettant ainsi au Conteur d'avoir la liberté de guider l'intrigue principale du jeu.

Pour plus d'information sur le rôle de Conteur, voir le Chapitre 8: Conte.

Qu'est-ce que le Monde des Ténèbres ?

Votre personnage Vampire n'existe pas dans le vide. Il réside dans **Le Monde des Ténèbres**, le cadre de base pour toutes les histoires du **Mind's Eye Theatre**. C'est un monde assez similaire au notre mais avec certaines différences de taille. C'est le lieu où votre personnage se lève chaque nuit pour chasser et se nourrir, où il est en compétition pour du prestige et du pouvoir contre les autres prédateurs nocturne et où se dénoue des mystères qui menacent d'effriter les fondations même de tout ce qu'il sait. C'est un lieu où il doit lutter contre ses pires instincts, où il ne verra plus jamais la lumière du soleil. Les mystères, tragédies et sombre majesté **Vampire: La Mascarade** prennent vie dans ce lieu dangereux.

Tous les contrastes de notre propre monde - le bien et le mal, la richesse et la pauvreté, la sécurité et le danger - existent dans **Le Monde des Ténèbres**, mais ils sont plus grands, absolus et plus profondément choquants. Marchant sur les ordures qui jonchent la rue en allant vers une limousine, l'élite sourie cruellement d'un air narquois face au sort des sans abris qui se réfugient dans des cartons souillés dans l'ombre des tours de verres et d'acier qui tendent vers un Ciel indifférent. Non loin de cette scène de pourriture urbaine, les étendues sauvages encore intactes font face à une destruction de la part de corporations avides de l'exploiter pour un profit immédiat. Et dans les salles de dépôt et les bureaux de ces mêmes entreprises, les requins bureaucratiques ne cherchant qu'à épaissir leur portefeuille aux dépens de tous ceux qui seraient assez malchanceux d'avoir besoin de leurs services. C'est un monde avec bien peu de héros et un futur incertain, un présent dystopique où les misérables possibilités de notre monde sont portées à leurs pires extrêmes.

Pendant que la société mortelle s'occupe de ses affaires de tous les jours, ses citoyens sont les pions involontaires des Vampires, Loup-Garous et autres créatures qui luttent toutes les nuits avec leurs politiques internes et leurs jeux vicieux de manipulation. Ces batailles ont lieu sur des siècles, couvrent des continents entiers, menées au travers d'intermédiaires mortels et des institutions comme les corporations, gouvernements et églises. Rien ni personne n'est en sécurité des sombres souillures de ce monde. En tandis que les personnages dans **Le Monde des Ténèbres** sont parfois capables d'étonnants moments d'héroïsme, chaque victoire vient avec un grand prix.

Tout dans **Le Monde des Ténèbres** est plus sombre et plus dangereux que l'équivalent de notre propre monde. Des meutes de délinquants rôdent dans les jungles urbaines, pendant que les Forces de l'Ordre sont souvent subverties pour servir les objectifs de puissants mortels ou leurs plus formidables maîtres surnaturels. Les conspirations sont partout et des mains dans l'ombre manipulent tous les événements dans les coulisses. Quand la violence éclate, comme elle le fait souvent, elle est d'autant plus explosivement vive quand on la voit sur le fond gris de la pourriture urbaine ; le sang et les cendres sont mélangées de manière indistinctes dans le caniveau. **Le Monde des Ténèbres** présente un cadre où les Vampires, créatures surnaturelle des légendes, ont toujours été parmi nous et manient bien plus d'influences que les mortels peuvent suspecter. Bien que les Vampires se cachent de l'attention des mortels, ces anciennes créatures combattent dans une guerre de longue date pour la suprématie, cherchant à éradiquer ses ennemis et prendre le contrôle de la nuit.

Qu'est-ce que le Gothique Punk ?

Vampire: La Mascarade est un jeu de rôle Gothique-Punk. Le terme Gothique-Punk fait référence à la synthèse de deux sous-cultures qui représente au mieux le thème de **Vampire: La Mascarade**: l'ambiance sombre, élégante et l'esthétique Victorienne de la culture gothique fusionnée avec les sensibilités urbaines, modernes et tranchées du punk. Le Gothique-Punk présente une version romantiquement sombre d'un monde post-industriel.

L'aspect Gothique du **Monde des Ténèbres** englobe la plupart des aires et sensations du cadre. Des bâtiments massifs qui dominant les mortels qui courent précipitamment dans les ombres. Des statues se dessinent du haut des buildings et les allés vides se tordent entre les structures massives, rappelant aux citoyens que quelqu'un est toujours en train de regarder. Les institutions mortelles aussi pèsent et sont imposantes. Des gouvernements insouciantes, des institutions religieuses ultraconservatrices et des sociétés sans visage régissent presque tous les aspects de la société. Le gouffre entre les riches et les pauvres est assez grand pour englober le monde.

Le Punk décrit le mode de vie qui lutte contre cette culture universelle de l'oppression. Les habitants du **Monde des Ténèbres** ont un choix : devenir l'un des sans visages dans la masse ou se lancer corps et âme dans l'abîme entre les opprimés et les puissants. Cherchant à amener du sens dans leur vie. Qu'ils soient des rebelles ou essaient de revendiquer des miettes du pouvoir, les citoyens de ce monde sont consumés par le besoin. Tout est frénétique et exalté; la musique est plus forte, la mode plus choquante et la violence se cache derrière d'agréables sourires.

Incarner un Vampire

« Nouveau vampire envoyé sur Terre, En vain, lorsque la mort fermera la paupière, à pourrir dans la tombe, on t'aura condamné, tu quitteras la nuit cet asile étonné, Alors pour ranimer ton cadavre livide, c'est du sang des vivants que ta bouche est avide. »

— Lord Byron — “Le Giaour”

Les mythes et légendes des Vampires peuvent être trouvés dans des cultures autour du monde et antédater l'histoire connue. De telles créatures ont été connues sous bien des noms, comme les Draugr du nord, les Estrie hébraïques et les *strigoi* roumains. Les nouveaux récits populaires, du *Dracula* de Bram Stoker aux films et séries les plus récents, ont romancé ces mythes.

Les Vampires sont des êtres immortels et sinistres, arrachés de la culture mortelle et poussés dans un monde surnaturel après avoir subi le mystère qu'est la mort. Mythiquement, ils sont de dangereux prédateurs et charognards, vivants sur le sang des autres. Ils illustrent la crainte primitive de l'humanité à l'obscurité, notre curiosité au sujet de la mort et l'attraction et la sensualité de l'inconnu. Comparé à des mortels, ils sont habituellement puissants, parfois anciens et toujours sombrement mystérieux.

Exister en tant que Vampire dans le **Monde des Ténèbres**, c'est connaître les sommets et profondeurs de toutes les émotions humaines, amplifiées mille fois. C'est la douleur et le pouvoir de l'Étreinte, au moment où l'un devient un Vampire ; c'est souffrir une faim sans fin pour le sang qui doit être satisfaite, encore et encore ; c'est ce chagrin sourd qui désire ardemment la lumière du soleil disparue, l'extase suprême du Baiser et le goût froid et amer des vengeances immortelles tissées sur des siècles.

Les Vampires dans le **Monde des Ténèbres** ont leur propre culture, coutumes, lois et vocabulaire. Beaucoup s'appellent Semblables, une référence aux liens de sang entre les clans vampiriques. Les sommités culturelles des Semblables déclarent que tous les lignages vampiriques peuvent être tracés à un seul fondateur : le premier Vampire, une créature appelée < Caïn ». Caïn a créé, ou étreint, d'autres Vampires. Ces Vampires en ont étreints d'autres et ainsi de suite, descendant en clans et une petite multitude de lignées. Comme l'étreinte est passée d'un individu à un autre, chaque nouveau Vampire est légèrement plus faible que le précédent.

Créer un Personnage

Créer votre personnage est une chance pour vous de déchaîner votre imagination. C'est un processus à la fois très simple et diablement difficile. Dans la suite de ce livre nous allons vous guider au travers des étapes de création de votre fiche de personnage comprenant tous les éléments dont vous aurez besoin pour jouer – c'est la partie la plus facile. Les efforts surviennent au moment de transformer cette collection de mots et de chiffres en un personnage complet, un qui pourra interagir de manière crédible avec les autres personnages. Comme pour le monstre de Frankenstein, il est facile d'assembler tous les morceaux, mais donner un souffle de vie à votre création est la partie la plus difficile. Vous pouvez vous inspirer de presque tout pour votre personnage, incluant les films, livres, histoires, mythes et légendes, mais les meilleurs personnages viennent du plus profond de soi. Vous devriez traiter votre personnage comme un individu authentique – un qui ne peut pas être copié et qui est impossible à oublier.

Que votre personnage soit une relique de la Rome d'antan ou un punk des rues Étreint la semaine passée, vous devriez essayer de faire en sorte que votre personnage semble réel. Pensez à la manière dont il va interagir avec les autres personnages dans le jeu ; planifiez une personnalité qui le poussera dans des argumentations exaltées sur l'éthique ou la religion ; pensez aux traits que votre personnage apprécie chez les autres et quel type de personnes lui fait perdre contenance.

Les Vampires ont de nombreux avantages par rapport aux mortels – ils sont plus forts, plus rapides, plus meurtriers et souvent plus séduisants – mais ils ne sont pas parfaits. Votre personnage aura des faiblesses et des handicaps, et les interpréter peut s'avérer aussi amusant, si ce n'est plus, que ses forces et ses avantages. Peut-être que votre personnage souffrira d'une soif inextinguible de revanche sur un vampire plus puissant qui l'a lésé voilà une décennie, et que ce besoin de vengeance dirigera bon nombre de ses choix dans le jeu, le poussant à commettre des erreurs tragiques qui créeront des histoires encore plus dramatiques et plus convaincantes pour votre plaisir. Peut-être votre personnage sera-t-il si horrifié à la pensée de boire du sang humain qu'il tentera de résister vainement à l'horrible soif que partagent tous les vampires – et ce moment où il échouera sera d'autant plus dramatique qu'il regrettera amèrement de ne pas être assez puissant pour l'empêcher.

Pour plus d'informations sur la création de personnage, consultez le **Chapitre Trois: Création de personnage**.

Qu'est-ce qu'un Cadre ?

Quand un conteur prépare une chronique Vampire, il doit d'abord détailler l'environnement de son jeu. Un environnement est le monde dans lequel la chronique va prendre place. Comme Vampire se prête au mieux dans un environnement de fantaisie urbain, la plupart des chroniques ont lieu dans un environnement réaliste comme nous en faisons l'expérience tous les jours. Cependant, certains jeux prennent place dans d'autres périodes de l'histoire, comme l'Âge des Ténèbres ou l'ère victorienne. Un conteur peut également vouloir créer un environnement entièrement nouveau, comme une ville moderne qui n'existe pas. C'est entièrement son choix.

Une fois que le Conteur a établi l'environnement de sa chronique, il doit tout d'abord définir un cadre spécifique pour celle-ci. Un cadre explique les structures politiques du jeu. Un cadre doit détailler les connaissances courantes, la hiérarchie sociale, les personnages non joueurs puissants, les dangers locaux et les événements en cours. Il devrait aussi définir toute mécanique modifiée ou règle optionnelle que le conteur souhaite mettre en place pour son jeu.

Pour plus d'informations sur le cadre, consultez le Chapitre Neuf: La Camarilla, Chapitre Dix: Le Sabbat ou le Chapitre Onze: Le Mouvement Anarch.

Les Règles d'Or du Semi-GN

Les règles du jeu sont celles qui vous garde vous, le joueur, en sécurité. Rappelez-vous que le GN, aussi irrésistible qu'il soit, n'est qu'un jeu. Gardez les idées suivantes en tête quand vous jouez et soyez sûrs que vos camarades joueurs sont d'abord des amis.

Soyez Prudents

Gardez toujours en tête votre sécurité et celle des autres quand vous jouez.

- **Pas de Contact:** Ne touchez jamais quelqu'un sans un consentement verbal direct. Envahir l'espace personnel d'un joueur peut-être intimidant.
- **Pas de Cascades et pas d'Armes:** Les choses peuvent dégénérer facilement quand l'excitation est forte et/ou que les tempéraments sont échauffés. Peu importe à quel point vous êtes prudent, ou à quel point vous êtes bien formé, laissez toujours vos vraies armes à la maison.
- **Restez Attentif et en Contrôle:** Le jeu de rôle grandeur nature peut être émotionnellement intense et si votre jugement est trop altéré, vous pourriez ne pas agir normalement. Faites attention à vos choix et gardez le jeu amusant pour tous.
- **Protégez la Mascarade:** Si vous jouez dans un lieu public, n'oubliez pas que la plupart des gens autour de vous ne font pas partie du jeu. Assurez-vous que les commerçants locaux, les voisins ou le personnel de l'hôtel savent que vous jouez à un jeu théâtral. Cela aide d'avoir des dépliants ou des cartes de visite pour donner aux passants intéressés, afin qu'ils puissent obtenir plus d'informations sans déranger les joueurs.

Responsabilités Personnelles

Le **Monde des Ténèbres** est une réflexion sur les tragédies de notre propre histoire, comprenant les mauvaises parties. Un personnage devra certainement traiter avec de la bigoterie, de la violence et de la haine, mais un joueur ne doit jamais s'abandonner à ces choses. Prenez toujours en considération les sentiments de vos camarades joueurs ou des observateurs quand vous traitez de sujets sensibles. Le **Théâtre de l'Imaginaire** est un jeu pour adultes avec des thèmes noirs et parfois perturbants. Viens avec l'exploration de ce paradigme la responsabilité personnelle de respecter les sentiments d'autrui. Si l'une de ces situations vient à arriver en jeu, arrêtez l'interprétation et assurez-vous que l'autre joueur est à l'aise. Décrivez alors respectueusement et de manière générale les actions de votre personnage plutôt que de les interpréter. Ne soyez pas celui qui est allé trop loin et a blessé les sentiments d'un autre.

Soyez Polis

Faites preuve de respect envers vos camarades joueurs et Conteurs. Occasionnellement, vous serez en opposition, parfois au point de la colère. Des comportements vulgaires dévitalisent le jeu et tuent le plaisir de tous, alors gardez votre humeur pour vous et essayez de voir les deux côtés de chaque situation.

Rappelez-Vous: Ce n'est pas réel

L'immersion prends une partie importante de l'expérience du GN. Parfois, il est difficile de séparer le joueur de son personnage, surtout après des scènes émotionnellement intenses. Soyez sûrs de connaître vos camarades joueurs en dehors du jeu, afin que vous ne fassiez pas de suppositions basées sur les actions de son personnage. Reprenez votre souffle entre les scènes intenses pour vous calmer et parlez aux gens en dehors de leurs personnages. Aussi, rappelez vous que la vraie vie vient avant le jeu.

Esprit Sportif

Le GN est un jeu d'histoires et échouer à accomplir un objectif peut mener à des scènes chargées en émotions, à des scènes dramatiques et inspirantes qui n'auraient pas eu lieu d'une autre manière. Apprenez à « perdre » avec votre personnage et vous serez récompensés avec la plus incroyable et plaisante interprétation du jeu. Gardez en tête que le GN est une expérience collaborative. Œuvrez avec vos camarades joueurs même s'ils travaillent contre votre personnage et soyez toujours prêts à abandonner certains objectifs de votre personnage pour que tous puissent s'amuser.

Inclusion

Partagez le projecteur ! Cherchez toujours des moyens d'inclure d'autres joueurs dans des intrigues et des scènes, surtout si ces derniers sont timides ou sont de nouveaux joueurs. Encourager les autres à s'impliquer est un investissement qui rendra le jeu meilleur pour tous.

Amusez-vous !

Ce dernier est plutôt explicite. Si vous vous trouvez en train de prendre les choses trop au sérieux, de trop vous concentrer sur les règles au lieu de l'histoire ou de sentir le jeu comme une obligation – faites une pause. Le GN est un jeu et les jeux doivent être amusants. C'est la règle la plus importante.

Dernières Considérations

Savourer l'ambiance des Vampires et de leur monde. Le **Monde des Ténèbres** est sombre et sinistre, mais il est imprégné par une sensualité sous-jacente et cette combinaison perturbante rends l'expérience de ce jeu provocatrice et incroyablement amusante - d'autant plus que vous le partagez avec vos amis.

Le **Théâtre de l'Imaginaire** est un jeu d'aventures interactif, les émotions et les drames de ces créatures qui sont à la fois plus et moins humaines. Les Vampires sont des créatures politiques et manipulatrices qui sont condamnées au moment de leur Étreinte. Leur immortalité définie et conduit nombres de leurs comportements - par exemple, pourquoi assassiner simplement un rival quand tu peux le plonger dans l'embarras encore et encore, pendant des décennies ou mêmes des siècles comme un rappel de votre pouvoir ? Les Vampires peuvent s'offrir le luxe de se préparer à long terme, en comptant leurs victoires dans le monde politique, cherchant à se contrôler les uns les autres plutôt que d'éliminer un adversaire du jeu.

Créer un personnage pour **Vampire: La Mascarade** est facile et ne prends que quelques minutes. La feuille de personnages à l'arrière de ce livre contient un guide rapide et facile de toutes les règles impliquées dans la création, mais vous devriez aussi vérifier avec votre Conteur s'ils existe des règles additionnelles spécifiques au cadre de votre jeu local. Une fois que vous avez créé votre personnage, vous pouvez rejoindre une partie et commencer à jouer.

Bon jeu !

Terminologie

Glossaire Hors-Jeu

Voici un glossaire des termes et mots qui pourraient être nouveaux pour vous si vous n'avez jamais joué à Mind's Eye Theatre: Vampire La Mascarade.

Dégât aggravé (Aggravated damage)

Blessure dévastatrice infligée par une source bien spécifique ; un dégât aggravé est toujours plus difficile à soigner que les autres.

Attaquant (Attacker)

Un personnage qui initie un challenge contre un autre personnage (Joueur ou PNJ).

Attributs (Attributes)

La mesure des capacités naturelles d'un personnage réparties en trois catégories : Physique, Social et Mental.

Archétype (Archetype)

Un mot ou une courte expression qui décrit la personnalité d'un personnage.

Historiques (Backgrounds)

La mesure des éléments avantageux, des connexions ou des ressources possédées par un personnage.

Traits de la Bête (Beast traits)

La mesure du contrôle que possède chaque vampire sur sa Bête. Chaque trait Bestial indique une certaine perte de ce contrôle.

Lignée de Sang (Bloodline)

Un lignage inférieur, généralement une ramification d'un Clan, qui possède des qualités uniques.

Point de Sang (Blood point)

Une unité qui mesure la quantité de Sang consommée lors de l'activation des pouvoirs ou d'autres capacités.

Réserve de Sang (Blood Pool)

Le montant total de Points de Sang possédé par un personnage.

Clan (Clan)

L'une des grandes lignées vampiriques ; les membres d'un Clan partagent des qualités uniques, incluant des faiblesses, l'accès à des Atouts spécifiques, et une aptitude avec certaines Disciplines.

Challenge (Statique ou Opposé) (challenge (static or opposed))

C'est la méthode utilisée comme facteur aléatoire déterminant si une action entreprise par un joueur est couronnée de succès ou échoue ; un challenge peut inclure plusieurs tests.

Dégâts (damage)

Blessure standard infligée par des armes ou d'autres attaques.

Défenseur (defender)

Un personnage qui tente de résister à un challenge initié par un autre individu.

Discipline (discipline)

Catégories de pouvoirs surnaturels relatifs aux vampires.

Pouvoir d'Ancien (elder power)

Une capacité surnaturelle extrêmement puissante, l'apogée d'une Discipline donnée, seulement possédée par les anciens vampires.

Round Commun (Everyman)

Le passage d'un scénario complexe (combat) pendant lequel chaque participant peut agir ; le premier tour dans ce combat.

Point d'Expérience (experience points)

Points gagnés au fil du temps en participant à des parties et utilisés pour accroître les statistiques d'un personnage.

Handicaps (flaws)

Un désavantage ou handicap spécifique possédé par un personnage.

Génération (Generation)

Mesure de la position d'un personnage dans sa lignée ; elle détermine la puissance du sang d'un Vampire.

Niveaux de santé (health levels)

Mesure de l'état de santé actuel d'un vampire et de la quantité de dégâts qu'il peut encore subir avant d'être en incapacité, en torpeur ou détruit.

Atouts (merits)

Une qualité inhabituelle ou atout que possède un personnage.

Moralité (Morality)

Mesure du contrôle qu'exerce un personnage sur sa Bête ; habituellement, la Moralité implique soit l'Humanité d'un personnage soit sa voie d'Illumination.

Pouvoir (power)

Une capacité surnaturelle unique ; en général, il n'y a que cinq points de pouvoir dans une Discipline donnée.

Round (round)

Un série unique d'actions dans un tour, incorporant généralement les actions standards et simples de chaque personnage.

Compétences (skills)

La mesure de l'entraînement et de l'éducation d'un personnage dans un domaine donné.

Conteur (Storyteller)

Un des maitres du Jeu, responsable de la gestion du jeu.

Technique (techniques)

Une capacité surnaturelle rendue possible par la combinaison de deux (ou plus) disciplines, que seuls les Vampires au sang relativement clair sont capables de maîtriser.

Challenge (test)

Une instance unique de Pierre, Feuille, Ciseaux, utilisée pour déterminer si un challenge a échoué ou non.

Traits de challenge (test pool)

La statistique numérique utilisée pour vérifier la capacité d'un personnage à réussir un défi.

Tour (turn)

Un tour d'actions des joueurs dans un scénario complexe, qui inclut un unique round commun et tous les rounds suivants de Célérité. A la fin d'un tour, le prochain commence avec un round commun et on continue d'enchaîner les rounds suivants jusqu'à ce que chaque personnage soit à court d'action, ce qui marque la fin du tour.

Point de Volonté (Willpower point)

Unité mesurant la détermination d'un personnage, ces points peuvent être utilisés de manières variées et plus particulièrement pour lancer un retest lors d'un Challenge.

Réserve de Volonté (Willpower pool)

Le nombre total de points de Volonté possédé par un personnage.

Lexique En-Jeu

Défenseur (Advocate)

Un nouveau terme pour le leader d'une cité Anarch ou d'un petit territoire Anarch ; voir Baron.

Amaranthe (Amaranth)

Un terme ancien pour désigner la Diablerie.

Anarch (Anarch)

Un membre du Mouvement Anarch.

Mouvement Anarch, Le (Anarch Movement, The)

Une secte de Vampires qui rejette les structures sociales imposées par la Camarilla et le Sabbat. S'ils sont techniquement membres de la Camarilla, ils n'en respectent qu'une seule tradition : La Mascarade.

Ancilla (Ancilla)

Un vampire de 9ème ou 10ème Génération, usuellement ayant vécu de 100 à 300 ans après son étreinte.

Antédiluvien (Antediluvian)

Un Vampire de la 3ème Génération, un fondateur de l'un des grands Clans de Vampires.

Antitribu (antitribu)

Un membre du sabbat d'un clan autre que Lasombra et Tzimisce.

Archevêque (Archbishop)

Le leader d'une cité Sabbat ou d'un petit territoire sabbatique.

Archonte (Archon)

Une figure d'autorité au sein de la Camarilla ; un individu dont le pouvoir provient directement d'un Justicar.

Baron (Baron)

Le terme traditionnel du leader d'une cité Anarch ou d'un petit territoire Anarch ; voir Défenseur.

Bête, La (Beast, the)

Une primitive, brutale et monstrueuse pulsion qui se ressent comme presque sentiente et qui se régale en accomplissant des actions maléfiques ; c'est une conséquence sous-jacente de la condition de Vampire.

Main Noire, La (Black Hand)

Force d'intervention spéciale du Sabbat.

Lien de Sang (blood bond)

L'utilisation du pouvoir addictif du sang de Vampire pour exercer un contrôle surnaturel sur autrui.

Le Livre de Nod (Book of Nod)

Un livre qui compile les différentes légendes des origines des vampires et des activités des anciens fondateurs des clans, il est utilisé par le Sabbat comme la pierre angulaire de leurs croyances.

Caïn (Caine)

L'être mythique censé être le premier des Vampires ; la plupart des Vampires pensent que tous les clans et lignées descendent de lui.

Caïnite (Cainite)

Un terme qui faisait référence aux vampires durant l'Âge des Ténèbres ; maintenant principalement utilisé par le Sabbat.

Hérésie Caïnite (Cainite Heresy)

La croyance philosophique et religieuse qui prétend que les Vampires ont été créés exprès par Dieu pour diriger les mortels, à la fois en tant que juges, protecteurs et rois.

Caïtiff (Caitiff)

Un Vampire au sang clair, dont la Vitae ne présente pas de propriété inhérente à l'un des clans majeurs et qui n'y appartient pas non plus.

Camarilla (Camarilla)

La plus grande secte de Vampires, qui base sa structure sociale sur un modèle féodal. Les membres de la Camarilla suivent les six Traditions.

Infant (childe)

Un vampire créé via le processus de l'Étreinte ; le Sire crée l'Infant.

Code de Milan, Le (Code of Milan, the)

Une série de règles suivie par les membres du Sabbat, qui mets l'accent sur la dualité entre la liberté et la loyauté.

Coterie (coterie)

Un groupe de Vampires alliés qui travaillent vers un objectif commun ; les vampires gardent leurs appartenance à une coterie secrète, de manière à mieux dissimuler leurs alliances.

Diablerie, La (diablerie)

L'acte de consommer l'âme d'un autre vampire dans le but de gagner une partie de son pouvoir. La Diablerie est extrêmement addictive et imprévisible.

Suzerain (domitor)

Un vampire qui crée et maintient son contrôle sur une Goule.

Prétendant (Pretender Elder)

Un Vampire de 8ème Génération, qui a vécu en général entre 200 et 500 ans après son étreinte.

Ancien (Master Elder)

Un vampire de 7ème Génération, qui a vécu en général entre 350 et 600 ans après son étreinte.

Vénéérable (Luminary Elder)

un Vampire de 6ème Génération, qui a vécu en général plus de 500 ans après son étreinte.

Élysée (Elysium)

Lieu sacré, possédant en général une grande valeur historique ou artistique et désigné comme un endroit où les Vampires peuvent se rassembler en paix.

Étreinte, L' (Embrace, the)

L'acte délibéré de créer un nouveau Vampire.

Fin des Temps, La (End Times, the)

Un événement apocalyptique qui prédit le retour des Antédiluviens et la fin du monde ; aussi connu sous le nom de Géhenne.

Nourrir, Se (feeding)

L'acte de consommer du sang.

Mort Finale, La (Final Death)

Le moment où un vampire est définitivement détruit, n'est plus un mort-vivant.

Novice (fledgling)

Jeune vampire nouvellement créé. Voir nouveau-né, sangsue.

Frénésie (frenzy)

La perte de contrôle d'un vampire sur sa bête, ce qui mène à un comportement animal et instinctif pendant un bref moment.

Goule (ghoul)

Un mortel qui a bu le sang d'un Vampire, gagnant ainsi une fraction de son pouvoir surnaturel.

Géhenne, La (Gehenna)

Un événement apocalyptique qui prédit le retour des Antédiluviens et la fin du monde ; aussi appelé la Fin des Temps.

Golconde (Golconda)

Un état d'illumination légendaire, c'est le sujet de nombreux mystères et de connaissances interdites.

Havre (haven)

Un endroit sécurisé dans lequel un Vampire s'est installé et dans lequel il peut dormir en sécurité durant la journée.

Humanité, L' (Humanity)

La forme la plus commune de la moralité Vampirique. Elle mesure l'empathie d'un Vampire ainsi que son contrôle sur sa bête.

Justicar (Justicar)

L'une des plus hautes figures d'autorité de la Camarilla. Chaque Justicar est issu d'un des Clans et en représente le pilier au sein de la Secte.

Jyhad, Le (Jyhad, the)

La guerre subtile menée parmi les vampires de différentes générations, et dans laquelle les Aînés utilisent les vampires les plus jeunes comme des pions

Semblable (Kindred)

Un terme utilisé pour se référer aux vampires, plus communément employé par la Camarilla. Le terme fait aussi référence aux liens du Sang partagés entre Sire et Infant, ainsi qu'au sein des Clans.

Bétail (kine)

Un terme utilisé par les vampires pour décrire les humains.

Baiser, Le (Kiss, the)

L'acte de mordre une autre créature pour boire son sang, la morsure provoque généralement une sensation d'extase et de plaisir intense à la victime.

Libertas (libertas)

Terme utilisé par les Anarchs, signifiant "Indépendance éclairée".

Sangsue (lick)

Un terme vulgaire pour un vampire ; plus fréquemment utilisé au sein du Sabbat.

Nouveau-Né (Neonate)

Un vampire de 11ème, 12ème ou 13ème Génération, ayant généralement vécu entre 1 et 200 ans après l'Étreinte.

Voie d'Illumination (Path of Enlightenment)

Une forme de moralité vampirique autre que l'Humanité, qui épouse souvent des valeurs monstrueuses.

Progéniture (progeny)

Un autre terme désignant l'Infant d'un vampire.

Prince (Prince)

Le chef d'une cité ou d'un petit territoire de la Camarilla.

Promesse, La (Promise, the)

Un pacte spécifique conclut entre le Clan Giovanni et la Camarilla en 1528.

Régent (Regent)

La plus haute autorité du Sabbat ; son chef unique, réputé gouvernant par la volonté de Caïn.

Suzerain (regnant)

Un vampire qui a asservi un autre vampire avec un lien de Sang.

Voies (Roads)

Un terme qui désigne les Voies d'Illumination, utilisé pendant l'Âge des Ténèbres.

Sabbat (Sabbat)

Une secte de Vampires idolâtrant le mythique premier des Vampires, Caïn. Ils se délectent de leur inhumanité et de leurs natures monstrueuses ; ils sont aussi connu comme « Le Glaive de Caïn » et « l'Église du Sombre Père ».

Secte (sect)

Un vaste groupe de Vampires qui épousent un ensemble de valeurs culturelles et politiques communes.

Sire (sire)

un Vampire qui en a créé un autre via l'Étreinte.

Soupir (suspire)

Un moment d'illumination soudain ; le test final après des siècles d'épreuves pour qu'un Vampire puisse tenter d'atteindre Golconde.

Joute (Symbol)

Une confrontation non-violente, opposant la réputation des vampires contre leur capacité à gagner un duel, réussir à une tâche, ou de surmonter un défi.

Vassal (thrall)

Un individu contrôlé par un Lien de Sang.

Convention de Thorns, La (Treaty of Thorns, the)

Un traité établi entre le Mouvement Anarch et la Camarilla à la fin des révoltes Anarch. Ceux qui ont rejeté ce traité sont passés au Sabbat.

Traditions, Les (Traditions, the)

Un ensemble de six lois suivies par les Vampires de la Camarilla. Elle font l'emphase sur le fait de tenir le secret de l'existence des Vampires aux mortels et l'obéissance envers les Anciens.

Vaulderie (Vaulderie)

Un rituel utilisé par le Sabbat pour briser les liens de sang et renforcer la loyauté entre membres d'une meute.

Vitae (vitae)

Le terme vampirique pour le Sang.

Wassail (wassail)

État permanent de frénésie violente ; vampire qui a définitivement perdu le contrôle de sa Bête.

Introduction au Monde des Ténèbres

*« Je rêve des premiers temps, moi qui ait la plus longue des mémoires.
Je parle des premiers temps, moi qui suis le plus vieux d'entre nous,
Je chante les premiers temps, l'aube des Ténèbres,
En Nod, où la lumière du Paradis éclaire le ciel nocturne,
Et où les larmes de nos sires imbibaient le sol de sang... »*

— **Le Livre de Nod** —

La richesse du matériel canon écrit pour **Vampire : La Mascarade** s'étend sur des décennies, incluant quatre éditions, un nombre pléthorique de recueils, de romans, de bandes dessinées, de jeux vidéo et de jeux de cartes à collectionner. Les informations suivantes sont un résumé rapide du cadre du Monde des Ténèbres pour **Mind's Eye Theatre**. Le Monde des Ténèbres a une histoire riche et détaillée, avec des points de vue variés, de nombreuses époques et une histoire profonde pour chaque clan. Ici, vous trouverez un survol rapide, touchant l'historique des sectes et des sociétés. Ce cadre prend les meilleurs aspects des recueils d'origine et les diffuse dans une chronologie peaufinée. Nous avons choisi les sources canon qui s'adaptent le mieux aux besoins d'un environnement GN. Quand c'est nécessaire, le cadre a été adapté pour permettre une meilleure expérience de jeu Grandeur Nature. Pensez toujours à vérifier auprès de votre conteur toute modification ou ajout qu'il aurait apporté à cette chronologie, avant de concevoir votre personnage.

Pour plus d'informations sur les cadres du **Monde des Ténèbres**, incluant des mécaniques de jeu et une structure sociale détaillée, nous vous invitons à consulter les chapitres suivants de ce livre.

- Le Jihad
- La Camarilla
- L'histoire du Monde des Ténèbres
- Les Clans

Le Jyhad

Les Vampires sont les prédateurs urbains par excellence, immortels et dotés de sombres pouvoirs surnaturels. Retirés du monde des humains, ils tissent des toiles d'intrigues, jouant à un mortel jeu politique et jouissant d'une grande influence et richesse. Alors que les siècles s'écoulent lentement, les vampires plongent dans la dépravation, se disputant pour le contrôle dans les ombres nocturnes.

Guidés par la paranoïa, la jalousie et le constant appât du gain et du pouvoir, les vampires forment des sociétés et des hiérarchies similaires à celles des mortels. Ces créatures revendiquent des territoires, au sens propre comme au figuré et les défendent avec acharnement tout en essayant d'en gagner toujours plus.

Manipulation et complots politiques sont monnaie courante, cachés derrière l'élégant masque des convenances sociales. Étant immortels, les vampires préfèrent soumettre leurs opposants plutôt que de les détruire, se créant ainsi des décennies d'amusement et un souvenir permanent de leur supériorité. Les rivalités et les alliances peuvent intervenir dans une vaste toile, se muant en d'imprévisibles mouvements et changements politiques.

Cette lutte mondiale est appelée **le Jyhad** et tous les vampires - *qu'ils le veuillent ou non* - doivent y participer s'ils veulent survivre.

Le Jyhad est présent dans toutes les sectes, tous les clans et toutes les zones.

La Camarilla

La plus importante secte de vampires est la **Camarilla**, aussi appelée *La Tour d'Ivoire*.

Dans la Camarilla le succès d'un vampire - et sa survie - dépendent de sa subtilité politique et de ses manipulations sociales. Les Princes dirigent les villes, alors que le Cercle Intérieur contrôle, dans les ombres, le fil des événements mondiaux.

La Camarilla possède une série de lois immuables appelées *Traditions*, et respecte une pratique appelée *La Mascarade*, qui exige qu'aucun mortel n'apprenne l'existence des Vampires. Les membres de la Camarilla respectent et préservent leur *Humanité*, considérant qu'il est primordial que les vampires restent cachés des mortels. Même les plus âgés de la secte s'accrochent aux croyances éthiques humaines, et n'en demandent pas moins aux plus jeunes membres de la secte.

La Camarilla accueille des rassemblements sociaux et des fonctions politiques, usant de subtilité et de manipulations machiavéliques pour les changements de pouvoirs chaque nuit. C'est un monde féroce, mais magnifique : un couteau ensanglanté enveloppé de soie élégante.

Plusieurs clans se sont réunis pour former la Camarilla et ils sont considérés comme les piliers de la secte. Brujah, Malkavien, Nosferatu, Toreador, Tremere et Ventruie sont vénérés comme les clans fondateurs; le clan Gangrel a renoncé à sa position de fondateur et, durant ces dernières années, le clan Assamite est devenu proéminent. Les autres clans ont bien moins de crédibilité et de libertés.

Dans une hiérarchie sociale modelée sur le système féodal et les lignées dynastiques, les plus vieux sont les plus respectés ; ils règnent sur des lignées de vampires issues de leur sang. Pendant ce temps, dans les ténèbres, les jeunes luttent pour obtenir des alliés et travaillent pour - ou s'opposent à - une société qui reste inchangée depuis des siècles.

L'histoire du Monde des Ténèbres

« Toute chose passe, comme l'eau, à travers le flux du temps. A chaque lever du soleil, un peu plus de ce monde meurt. Un peu plus de temps passe, pour ne jamais être retrouvé. »

— **Ambrogino Giovanni** — Historien

[Modifier]

L'histoire des vampires

La ville de Détroit étincelait rappelant la splendeur des pierres précieuses, les autoroutes s'entrelaçaient comme des colliers de diamants et de rubis sur cette terre dévastée. Du balcon d'une suite du MGM Grand, deux silhouettes regardaient cet amas grouillant de vie, le vent froid ne soulevant aucun frissonnement sur leur peau lisse. Il était aussi sombre qu'une nuit espagnole. Quand à elle, ses cheveux ondulaient comme une bannière pâle sur ses épaules nues et une légère touche de rouge s'accumulait au coin de sa bouche parfaite. Doucement, Vivek la rapprocha de lui, glissant son bras au creux de sa taille alors qu'il embrassait la gouttelette de sang.

Sophie frémit sous son corset et sa robe de soie, incapable de contenir les émotions que le Baiser avait suscité. « Est-ce toujours ... comme ça ? »

« Mieux encore, » murmura-t-il. « Tu découvriras, avec le temps, des joies et des plaisirs que tu ne peux pas encore imaginer. »

Elle leva les mains, fixant longuement les veines bleutées sous sa peau de porcelaine : « Je ne vous croyais pas ... », sa voix vacilla.

Vivek rit doucement : « Quand j'ai dit que j'étais un vampire ? » Il sourit. « Oui. Je sais. »

« Comment cela fonctionne ? D'où cela vient-il ? Y en a-t-il d'autres ? » Les questions de Sophie fusaient comme des bulles dans du champagne et il s'esclaffa joyeusement. Un sourire timide se glissa sur les traits délicats de Sophie : « Quel âge avez-vous ? » demanda-t-elle plus doucement alors que Vivek embrassait ses douces épaules.

« Une question à la fois, mon Infante, » dit-il d'un ton encourageant, « Pour l'instant, permets-moi de te parler du monde où tu es entrée, de la sombre et secrète aristocratie de la nuit. Ta vie est suspendue à un fil, mon petit amour et plus vite tu ouvriras tes yeux et verras au-delà des visages de la Mascarade, plus vite tu comprendras réellement notre monde. J'espère que tu apprendras vite, ma chère. Les dangers sont grands, mais les récompenses... »

Il prit une longue inspiration, ses yeux noirs s'illuminèrent d'une passion diabolique que Sophie n'avait vue qu'une seule fois auparavant – la nuit où elle fut Éteinte.

« Laisse-moi te raconter l'histoire des Vampires ... »

Les nuits antiques : L'histoire d'Enoch

« Tant que vous marcherez sur cette terre, vous et vos enfants serez liés aux ténèbres. Vous ne boirez que du sang. Vous ne mangerez que des cendres. Vous serez à jamais comme vous étiez à votre mort, mais sans jamais mourir, demeurant ainsi. Vous marcherez pour toujours dans l'obscurité ; tout ce que vous toucherez tombera en poussière et ce, jusqu'à la fin des temps. »

— **Le Livre de Nod** —

Connaissances secrètes

Cette section contient des faits secrets, des légendes oubliées et de rares connaissances qui font partie de l'histoire du monde des ténèbres. Une grande partie des informations fournies ici ne sont pas du tout connues ; des vampires astucieux ont arrangé des détails et cachent la vérité derrière propagande et mensonges. Les personnages possédant un haut niveau dans la compétence « connaissance » possèdent plus d'informations sur cette histoire que les autres et les personnages ayant un niveau faible (ou aucun) dans cette compétence doivent se rappeler que cette connaissance n'est pas facilement disponible. S'il y a un doute sur la quantité de connaissances qu'un personnage devrait posséder sur ces événements, le Conteur est l'arbitre final de cette information. Pour plus d'informations sur la compétence « Connaissance », reportez-vous à la Description des Compétences.

Les histoires et les légendes affirment qu'un Dieu tout-puissant maudit un homme nommé Caïn, le punissant pour l'assassinat de son frère et le jetant hors du Paradis. Obscurs secrets et légendes cachées permettent, là où les histoires mortelles ont échoué, de décrire comment la malédiction de Dieu a transformé un simple fermier en le premier des vampires. De Caïn, tous les autres vampires sont sortis - ses enfants, la Seconde Génération ; les leurs, la Troisième Génération, également connue sous le nom d'Antédiluviens et fondateurs des clans ; et ainsi de suite. Bien que ce soit l'origine la plus répandue, ce mythe n'est pas le seul du genre. Certaines populations de vampires croient en d'autres histoires moins connues. Pour certains, le premier vampire était le dieu égyptien, Seth. D'autres, comme les clans Gangrel et Toréador, ont déjà soutenu qu'ils provenaient d'une Antédiluvienne. Cependant, c'est avec Caïn que tous les vampires raisonnables apposent leur origine et c'est avec Caïn que cette histoire commence.

Les contes des premiers vampires sont des légendes fragmentaires assemblées par des érudits, perdues, retrouvées et perdues à nouveau au fil des âges. Ceux qui restent ont été compilés dans un code caché de la religion vampirique, connu sous le nom de Livre de Nod. Les premiers récits du Livre de Nod décrivent la ville d'Enoch, un lieu où les mortels et les vampires vivaient ensemble en paix à l'aube de la civilisation. Caïn choisit

une poignée d'élus au sein de la population mortelle, leur offrant l'étreinte. Avec le temps, ces infants en étreignirent d'autres, jusqu'à ce que la malédiction vampirique du sang menace le bien-être de leurs parents mortels. Préoccupé, Caïn interdit d'autres étreintes, mais son commandement vint trop tard. Une horde sombre de vampires errait sur la terre, s'abandonnant à leurs Bêtes et vivant dans la dépravation. Le monde fut empli de péché. Comme punition, Dieu a envoyé le grand Déluge et la ville d'Enoch fut détruite. Voyant l'éradication de tout ce qu'il avait construit, Caïn en éprouva une grande tristesse et s'endormit dans une lente torpeur.

Tandis que Caïn était absent, sa progéniture se fit plus audacieuse. La seconde génération retrouva les enfants de Noé, régnant sur eux avec une poigne de fer. Ils créèrent plus d'infants et commirent autant d'atrocités qu'il y a d'étoiles dans les cieux. La Troisième Génération créa des races, liant leurs enfants par la puissance du sang. Défiant leurs Sires de Seconde Génération, les Antédiluviens étreints avant le Déluge, amenèrent encore plus de mortels dans la nuit, les commandant dans la bataille. La Deuxième Génération dut fuir ou fut détruite et, au mépris des souhaits de Caïn, les Antédiluviens construisirent une deuxième ville pour rivaliser avec Enoch perdue. Ils peuplèrent cette seconde ville de mortels qui les adorèrent comme des dieux.

Caïn ne réapparut jamais. Le Livre de Nod indique qu'un jour il se leva de son sommeil millénaire et appellera tous les vampires en la ville de Géhenne. Dans cette dernière ville, quand la fin des temps sera sur nous, tous seront jugés.

Le Premier Âge : Les Nuits de Discorde

Après la destruction de la Seconde Cité, les histoires et les légendes deviennent irrémédiablement fragmentées, car chaque clan enregistra sa histoire à l'écart des autres. Ce furent les premières nuits du Jyhad, un ancien jeu politique joué par la progéniture des Antédiluviens, conduisant certains au pouvoir – et d'autres à l'humiliation, à l'asservissement, ou à la Mort Finale. Quelques épisodes sont connus de manière intégrale, répertoriés et cachés par les plus savants historiens de chaque clan.

En Égypte, un vampire nommé Horus renversa Set et libéra un royaume. Bien que la victoire fut totale, Horus ne put se résoudre à détruire son Sire, et le culte de Set porta son fondateur en sécurité dans la profondeur du désert. Ailleurs, l'Antédiluvien Saulot abandonna ses Infants, les Salubri, de doux guérisseurs, et se dirigea vers l'est pour chercher l'illumination. Quand il revint, les infants qu'il Étreignait désormais n'étaient plus guérisseurs, mais de sauvages et dévastateurs guerriers. Dans les pays chauds du Moyen-Orient, la radieuse reine des Toréador exila tous les vampires du royaume de Sumer à l'exception de sa propre progéniture. Elle exigea d'être adoré des mortels comme des vampires et se désigna elle-même comme la déesse Ishtar. Ailleurs, les érudits des clans Cappadocien et Malkavien ramassaient des restes de connaissance, se disputant des vérités à demi-oubliées, tandis que les clans Brujah et Ventruie se déchiraient les uns les autres dans une série de guerres brutales.

Persuadé que Caïn lui pardonnerait et lèverait sa malédiction s'il détruisait toute sa progéniture, l'Antédiluvien Nosferatu créa de terribles créatures pour éradiquer sa lignée. Il relâcha les Nictukus et commanda à ces viles créatures de chasser ses Infants et leur progéniture jusqu'aux confins de la Terre. Pendant ce temps, les clans Gangrel et Ravnos se disputaient le territoire et le dogme, incapables de mettre fin aux rivalités amères datant de la Seconde Cité. En fin de compte, les Gangrel abandonnèrent la lutte et se dirigèrent vers le nord, devenant des voyageurs et des vagabonds dans les landes nordiques de Scandinavie. Au Moyen-Orient, le féroce Haqim mena le clan Assamite au bastion montagneux d'Alamut, ordonnant à sa lignée de juger tous les autres vampires et de tuer sauvagement ceux qui étaient indignes. L'Antédiluvien Lasombra utilisa son influence pour élever les savants maures à des sommets d'innovation mathématique et militaire, tandis que du contrôle des Ventruie sur Rome s'organisait un puissant empire. Dans les hauts châteaux des montagnes des Carpates, les occultistes Tzimisce et les koldun domptaient la magie du sang vampirique, reliant la puissante sorcellerie élémentaire aux mystères de leur vitae.

En Phénicie, le clan Brujah tenta de récupérer la gloire de l'ancienne Enoch. Comme dans les nuits d'antan, les vampires vivaient ouvertement avec la population mortelle. Le premier des Brujah, Troile, proclama avec orgueil que Carthage était la troisième cité de Caïn. Craignant que Caïn ne punisse une fois encore les clans, les Ventruies de Rome, rivaux des Brujahs, en appelèrent aux alliances politiques et aux faveurs des clans Malkavien, Cappadocien et Toréador. Dans une puissance unifiée, ils attaquèrent la ville de Carthage et écrasèrent tous ceux qui se tenaient devant eux. Troile et son amant Baali, Moloch, furent plongés en torpeur, Carthage fut envahi, et la terre de Phénicie fut salée de sang. Les Baali (et quelques-uns de leurs alliés Brujah) se retirèrent en leur ville impie de Chorazin, attendant dans l'ombre une occasion de se venger.

Lilith

Les anciens textes vampiriques mentionnent que l'épouse d'origine de Caïn était une femme connue sous le nom de Lilith, créée par Dieu pour être la partenaire d'Adam et son égale. Après avoir été chassée du Jardin d'Eden, Lilith erra dans le monde en formation. Au travers de ses tribulations et ses douleurs, elle apprit à survivre et à trouver une puissance en elle-même. Alors, disent les légendes, elle rencontra le banni, Caïn. Certains vampires considèrent que c'est Lilith et non Caïn, qui serait le premier des vampires. D'autres prétendent qu'elle fonda la plupart des clans. La légende raconte qu'elle créa la magie du sang, lia Caïn au sang, ou même qu'elle surmonta les fléaux vampiriques que sont le feu et la lumière du soleil. Quoi qu'il en soit, il y a encore des vampires qui vénèrent Lilith. Ces Bahari gardent leur religion secrète, de peur qu'ils ne soient détruits comme hérétiques par ceux qui adhèrent aux croyances plus traditionnelles de Caïn.

La Longue Nuit : la Chute des Empires

Tout au long de l'Antiquité classique, Rome prospéra et se développa en un puissant empire, pavant des routes, construisant des aqueducs et développant la civilisation par la conquête et le commerce économique. Les aînés nichaient dans de petits fiefs où leur pouvoir était absolu, se disant Princes et créant des lignées d'infants pour les servir et se battre en leur nom. Les rivalités et la perversité politique du Jihad continuèrent, ces vampires jouant à leur jeu, bougeant leurs pions, depuis leurs châteaux antiques ou leurs palais élégants. Pour les mortels qui vivaient dans leur ombre, ces vampires étaient des créatures de mythes et de superstitions, aux pouvoirs inconnus et divins. Le bétail craignait les ténèbres qui les traquaient, ces créatures rodant la nuit bien après que les hommes et les femmes pieuses s'étaient enfermés chez eux. Ces princes d'autrefois régnaient avec une autorité vicieuse et cruelle, exigeant la servitude totale des lignées, des goules et du bétail.

En 1022, les mages mortels de la maison Tremere tentèrent de s'emparer de l'immortalité. Par l'expérimentation et la sorcellerie arcane, la cabale captura un ancien Tzimisce et utilisa son sang pour exécuter un rituel qui leur donna la vie éternelle. Mais se contenter de devenir des vampires par eux-mêmes n'était pas suffisant pour ces sorciers ; les Tremeres allèrent encore plus loin dans leur ambition. Grâce à une puissante magie, ils capturèrent et diablèrent de nombreux autres vampires, notamment des clans Tzimisce et Salubrien. En un siècle seulement, les Tremeres s'étaient établis comme de dignes concurrents dans le Jihad - avec beaucoup d'ennemis puissants et ivres de vengeance.

Pour se défendre des autres clans, les usurpateurs Tremeres firent des prisonniers, tordant impitoyablement la chair et déchiquetant les esprits dans un horrible rituel conçu pour asservir. Ils torturèrent des captifs des clans Nosferatu, Gangrel et Tzimisce et déchirèrent leur corps pour créer des monstres sauvages connus sous le nom de Gargouilles : des esclaves ne connaissant ni pitié ni remords dont les souvenirs et l'intelligence étaient ravagés par le processus alchimique de leur étreinte. Utilisant ces bêtes comme des troupes de choc, les Tremeres lancèrent une offensive contre le clan Salubrien, l'amenant au bord de l'extinction. Des années plus tard, les Tremeres justifèrent ce massacre en prétendant que les Salubriens étaient tachés par des forces infernales et forcèrent des anciens de tous clans à s'accorder avec cette version des événements. Ainsi, cela fut enregistré dans les annales de l'histoire vampirique et les Tremeres furent absous de leur diablerie - du moins, dans les cours des princes vampires.

L'Âge des Ténèbres : une ère de foi et de feu

Entre 1346 et 1350, la peste noire ravagea l'Europe, la Méditerranée et le Moyen-Orient, éradiquant près de 200 millions de personnes soit environ 60% de la population mortelle. Cette peste entraîna une série de bouleversements religieux, sociaux et économiques, mettant fin aux longues nuits de la prospérité vampirique. L'apport de sang mortel diminua considérablement, obligeant les vampires à suivre leurs troupes, immigrant dans les villes densément peuplées. C'était une époque amère, avec des vampires en compétition pour ce sang autrefois abondant. La proximité des autres lignées provoqua l'explosion de querelles autrefois dormantes. Forcés de vivre en proximité, les vampires luttèrent pour leur suprématie, utilisant la politique comme un bouclier et la trahison comme une lame. Les princes régnaient sur des cours de vampires, jouaient à des jeux sombres et sadiques et vivaient dans la décadence tandis que les mortels mouraient de faim dans les rues.

Quand la peste s'atténa, de plus en plus des mortels restants se tournèrent vers leur foi, remerciant Dieu pour leur survie ; cette ferveur connue étrangement un parallèle dans la société vampirique. Parmi les courts des Princes vampiriques, un dogme appelé l'Hérésie Caïnite émergea, donnant naissance à la croyance que le souhait de Dieu était de voir les vampires gouverner les mortels en tant que juges, protecteurs et rois. Cette doctrine prit naissance dans un texte sacré connu sous le nom de Livre de Sang (l'Euagetaematikon, dans sa traduction originale grecque) et les vampires érudits la répandirent largement. Ainsi, les vampires de l'Hérésie Caïnite se mêlèrent à la religion mortelle, essayant de justifier leur foi et de saisir un contrôle toujours plus grand sur la puissante Église catholique. Par pécher d'orgueil, les machinations de l'Hérésie Caïnite finirent par être découvertes par des prêtres mortels et des soldats.

Craignant les légendes sur les morts-vivants et après avoir gagné la connaissance des pouvoirs, des capacités mais également des faiblesses de vampires capturés, les prêtres mortels fondèrent l'Inquisition, le premier groupe organisé de chasseurs de vampires de l'histoire. Pour protéger la population mortelle de «l'engeance de Satan», les zélotes de l'Inquisition brûlèrent des villages et massacrèrent des innocents dans leur chasse pour trouver des vampires, en apprenant toujours plus sur les capacités des vampires après chaque capture ou destruction. En l'espace de quelques années seulement, les princes éternels de la nuit furent obligés d'admettre que leur puissance n'était pas absolue. Rapidement, ils mirent fin à l'Hérésie Caïnite, mais trop tard. Chaque nuit qui passait, l'Inquisition devenait de plus en plus puissante et les vampires, pour la première fois dans l'histoire, connurent la peur pour leurs non-vies.

Pendant ce temps, les Malkaviens parcoururent les nations du monde, répandant la folie comme une infection. Peut-être pour s'isoler de l'attention de l'Inquisition, plusieurs Mathusalems du clan se réunirent pour accomplir un acte légendaire. Ces êtres antiques atteignirent le cœur de la folie malkavienne et modifièrent le sang même de leur clan, détruisant ainsi le pouvoir de l'Aliénation au profit de la discipline moins infectieuse de la Domination. Par la suite, ces anciens se dispersèrent, disparaissant une fois de plus dans la nuit sans aucune explication.

Au Moyen-Orient, l'Antédiluvien Cappadocien réunit son clan surpeuplé, invitant ses membres à une Fête de la Folie dans les tombeaux souterrains de Kaymakli. Faisant étal de leurs talents, Cappadocius les divisa en deux groupes : les dilettantes macabres et les érudits nécromanciens. Le fondateur préserva ceux qu'il jugea dignes et enterra le reste dans les tunnels de cette ville perdue, les condamnant à la folie, à la torpeur ou au wassaïl.

En 1435, une confédération d'anciens, principalement des clans Ventruie, Toréador et Tremere, fondèrent une coterie appelée la Camarilla. Dans le but de protéger les vampires contre les persécutions des chasseurs, ces anciens codifièrent un ensemble de Traditions pour structurer les interactions vampiriques et travaillèrent à établir ces lois dans toutes les principautés indépendantes de l'Europe. Leur cause fut adoptée par certains, raillée par d'autres et une majorité de Princes refusèrent ce qu'ils virent comme un affaiblissement de leur pouvoir personnel. Dans toute l'Europe, les jeunes infants servaient de boucliers pour retarder et apaiser l'Inquisition, afin que leurs géniteurs plus puissants puissent échapper à la persécution. Le ressentiment et la colère augmentèrent, mais en raison des liens du sang qui liaient ces lignages à leurs aînés, l'étincelle de la rébellion existait mais ne pouvait pas s'enflammer.

La Révolte Anarch : les Nuits de Guerre

Désespérés d'échapper au lien du sang, des infants de toutes les lignées et de tous les clans s'opposèrent à leurs tyrans, espérant trouver un moyen de briser les chaînes du sang. Enfin, un sorcier koldun du clan Tzimisce découvrit un moyen de briser le lien - un rituel désormais connu sous le nom de Vaulderie. Le rituel se répandit à mesure que de plus en plus de Nouveau-nés et d'Ancillae entendaient l'appel de la liberté, laissant leurs pères autrefois bien-aimés brûler. Une fois libérés, la rébellion explosa et la révolte fut déclenchée. Les vampires affluaient sous cette bannière, ne désirant qu'être libérés du faux amour créé par le lien de sang et avides de vengeance. Des décennies d'esclavage stoppèrent et des centaines d'anciens furent détruits, leurs âmes consommées par leurs infants. Certains vampires, qui étudiaient encore le Livre de Nod, craignirent que la Fin des Temps soit venue sur le monde. Les anciens craintifs nommèrent ces rebelles Anarchs, les condamnant pour avoir amené le chaos sur des principautés en paix pendant une période d'Inquisition. Pourtant, ce conflit n'aurait pu être qu'une note de bas de page dans l'histoire vampirique si les Anarchs n'avaient pas conclu un pacte avec les Assamites, offrant aux enfants de Haqim l'occasion de diabler des anciens en échange de leur soutien. Désireux de sang, les Assamites acceptèrent l'alliance.

La révolte continua et les deux camps subirent de lourdes pertes. Au plus haut de la guerre, les Lasombra vainquirent et défigurèrent leur Antédiluvien : un acte choquant et horrible qui secoua le monde des vampires. Les Tzimisce réclamèrent rapidement le même destin pour le leur et la révolution devint encore plus frénétique. Des principautés furent renversées, des lignées entières brûlées et l'inquisition mortelle devint plus hardie et plus capable. Les mortels possédant la vraie foi chassèrent et massacrèrent des vampires des deux camps pendant cette guerre, transformant une situation dangereuse en un anéantissement quasi total. Pendant cette période, les antédiluviens de plusieurs clans disparurent - supposés être entrés en torpeur ou en train de se cacher, craignant les crocs de la révolution ou se préparant pour le jour où Caïn serait de retour. Certains clans maintinrent le contact avec leurs fondateurs, tandis que d'autres nièrent leur existence, tournant le dos aux légendes d'Enoch. Sans la présence de leurs Antédiluviens, les anciens des clans prirent le pouvoir entre leurs mains, se battant pour les restes d'un pouvoir passé tandis que le monde brûlait.

Menacés d'un côté par l'Inquisition et de l'autre par la Révolte Anarch, les princes indépendants commencèrent à chercher des alliés en dehors de leurs clans. La coterie de la Camarilla utilisa ce soulèvement comme un outil politique, afin de convaincre les anciens statiques de se rassembler et de créer une nouvelle secte. Les six clans qui soutinrent initialement l'arrangement - Ventruie, Toréador, Malkavien, Nosferatu, Gangrel et Brujah - reçurent le plus de prestige, mais aucune principauté ne fut protégée avant de jurer soutenir les Traditions.

La Renaissance: Paix et Domination

En 1493, le Mouvement Anarch et les anciens de la Camarilla entrèrent en négociations d'un traité de paix. Après des années de combat, les chefs des deux sectes se rencontrèrent à l'abbaye de la Couronne Sacrée et signèrent la Convention de Thorns, créant ainsi officiellement une alliance et mettant fin à la guerre. Louant ce succès, presque tous les Princes d'Europe et de l'Afrique du Nord affluèrent sous la bannière de la Camarilla. De peur que les histoires de liens de sang et de Fin des temps ne déclenchent une nouvelle révolte, le Cercle Intérieur déclara que les Antédiluviens étaient des créatures de mythe. En outre, ils déclarèrent que les prophéties et les histoires du Livre de Nod n'étaient rien de plus que des fables superstitieuses. Tout membre de Camarilla qui épouserait ces croyances, ou étudierait ces hérésies, serait mis à mort.

Tous les Anarchs ne furent pas d'accord avec la Convention de Thorn. Une faction sortit des négociations, ne voulant pas reconnaître l'autorité de la Camarilla. En signe de défi, ces rebelles proclamèrent leur propre secte : le Sabbat. Ils affirmèrent leur indépendance en abattant les mortels dans la ville voisine de Silchester, en utilisant leurs pouvoirs vampiriques aussi largement et publiquement que possible au mépris de la Mascarade de la Camarilla. Utilisant les textes du Livre de Nod pour justifier leur haine des anciens (qu'ils voyaient suivre les enseignements des Antédiluviens qui avaient désobéi à Caïn), le Sabbat façonna sa hiérarchie comme celle d'une église et s'auto-proclama Épée de Caïn. Les vampires qui abandonnèrent les clans de la Camarilla pour rejoindre le Sabbat se nommèrent fièrement antitribu, signifiant ainsi qu'ils étaient hors de la portée de leurs aînés.

Les Assamites, indifférents à la politique vampirique et complètement adonnés à la diablerie, continuèrent à détruire les anciens des clans et ce malgré le traité de paix entre les Anarchs et la Camarilla. Dans un acte d'unité, les Princes de toute l'Europe annoncèrent une chasse massive et sanglante à l'ensemble du clan Assamite. La guerre aurait pu se poursuivre pendant plusieurs décennies, si un espion Nosferatu n'avait pas prouvé que la forteresse de la montagne d'Alamut était vulnérable. Forcés de reconnaître la supériorité de Camarilla, les Assamites se rendirent.

Dans une tentative pour rejoindre la Camarilla, les Tremeres élaborèrent une puissante malédiction et la lancèrent sur les Assamites. Le sort empêchera les membres du clan Assamite de gagner leur subsistance - et les bienfaits de la diablerie - en buvant du sang de vampire. Avec cette démonstration de puissance mystique, les Tremeres furent acceptés dans la secte. Toutefois, dans le cadre de leurs négociations d'entrée (principalement pour apaiser les clans Gangrel et Nosferatu), les Tremeres furent forcés de prêter serment en déclarant qu'ils libéreraient toutes les Gargouilles esclaves, détruiraient le rituel utilisé pour les créer et ne tenteraient jamais plus d'en faire. Une fois qu'ils se plièrent à cette clause, les Tremeres devinrent le septième pilier de la Camarilla.

Grâce à une gestion prudente et habile, la Camarilla réussit à calmer l'église catholique et à tromper l'Inquisition, les convainquant qu'ils avaient réussi à éradiquer la menace des vampires. Tant que les vampires resteraient cachés, les chasseurs mortels ne les chasseront plus. Un ancien toréador, Rafael de Corazon, sacralisa la Tradition de la Mascarade : une promesse d'imiter le comportement humain, d'adopter l'Humanité comme voie spirituelle et d'interdire aux vampires de dévoiler leur nature aux mortels. Cela est rapidement devenu la politique principale de la Camarilla.

Après la Fête de la Folie, le fondateur du clan Cappadocien décida de repeupler son clan avec de vrais érudits de la mort. Il étreignit une famille de riches marchands vénitiens qui avaient un penchant pour l'étude des mystères de la mort. Il leur apprit la nécromancie en échange des secrets occultes qu'ils avaient accumulés. Bien que la famille Giovanni fut utile et fournit à Cappadocius beaucoup de connaissances, ils entraînent également sa chute. Finalement, la lignée des Giovanni, avec l'aide secrète du clan Ventrue, se rebella et diabla l'Antédiluvien Cappadocien et tous les membres de son clan non Giovanni.

Forts de leur succès, les Giovanni commencèrent à s'impliquer dans le système vampirique des faveurs, recueillant des dettes et les dépensant pour gagner des appuis toujours plus grands. La peur d'une nouvelle Guerre Vampirique et la machine de guerre politique Giovanni permit au jeune clan de Nécromanciens d'élargir considérablement leur richesse et leur territoire bien en dehors de leur Italie natale. Cependant, la ruse unifiée des sept clans de la Camarilla s'avéra être un ennemi bien plus difficile que ne le furent les savants reclus Cappadociens. Les Giovanni furent obligés de courber l'échine ou être détruits. Le nouveau clan Giovanni offrit des traités de non-ingérence aux dirigeants de la Camarilla et du Sabbat. La Camarilla accepta et les deux factions de vampires créèrent la Promesse, un document qui façonna et régla toutes les relations Giovanni-Camarilla ultérieures. Le Sabbat répondit à cette offre en massacrant tous les agents Giovanni envoyés pour négocier. Aucun autre émissaire ne fut envoyé à l'Épée de Caïn.

La Promesse

La Promesse de 1528 fut le document fondateur de la paix entre les Giovanni et la Camarilla, signée par Claudius Giovanni et Rafael de Corazon. Le texte exact est long et détaillé et couvre de nombreux sujets ; le résumé qui suit n'est pas une tentative de le présenter mot à mot mais d'exposer quelques-unes des bases établies par le traité :

- La Camarilla reconnaît les droits temporels du clan Giovanni sur la ville de Venise. En retour, le clan Giovanni reconnaît officiellement tous les domaines de Camarilla.
- La Camarilla convient que les Giovanni sont libres de mener leurs affaires comme bon leur semble. En échange, les Giovanni acceptent de ne pas participer directement à la politique de Camarilla.
- Les Giovanni peuvent accepter, donner et faire des affaires en faveurs. Ces avantages doivent être respectés comme des contrats formels. Les mauvais payeurs, d'un côté comme de l'autre, seront considérés comme violant la Promesse et pourront être punis en conséquence.
- Un groupe d'anciens, un de chaque clan de la Camarilla, viendra à Venise tous les 13 ans pour inspecter les opérations.

Ce traité fut acté en 1530, deux ans après la signature de la promesse.

Le nouveau monde: une flamme de liberté

Dans une tentative de fonder des forteresses pour leur secte, le Sabbat voyagea et explora le Nouveau Monde. Les tensions furent fortes et les luttes politiques entre les différentes meutes poussèrent la fervente secte à la guerre civile. Le Sabbat sombra, les différentes meutes subissant mutineries sur mutineries sous la base de ce conflit idéologique, affaiblissant la secte de l'intérieur et aboutissant à la création de factions politiques au sein même de la secte. Seule la fidélité inéluçtable et la force de la Main Noire, une force militaire interne, permirent d'éviter la désintégration totale de la secte. Désespérée de créer une société plus stable, l'Épée de Caïn adopta un ensemble de lois intitulées le Code de Milan. Cela calma les combats, stabilisant la secte pour un court moment. Cependant, alors que le sabbat se chamaillait, la Camarilla gagna un pied aux États-Unis, dominant la côte Est et repoussant le Sabbat vers le nord et le sud, au Canada et au Mexique.

Les Anarchs se dirigèrent également vers les États-Unis, attirés par les idéaux de la démocratie électorale. Ils s'installèrent sur la côte Ouest, où la vie pionnière convenait à leur nature dure et robuste. Quand la Californie rejoignit les États-Unis, la Camarilla sauta sur l'occasion pour placer un Prince fort à Los Angeles, dans l'espoir de contenir ses ennemis provenant du Mexique Sabbatique. Cependant, ce prince s'avéra être un tyran, humiliant sadiquement les Anarchs locaux au lieu de maintenir la paix. En 1944, le Prince ordonna la battue publique d'un Anarch - et la faction

explosa dans l'émeute et la rébellion. La destruction du prince de Los Angeles déclencha un tumulte qui se répandit dans la côte ouest américaine. La Camarilla perdit le contrôle de la majorité de la Californie, y compris les villes de Los Angeles, San Diego, San José et, plus tard, San Francisco. Les Anarchs revendiquèrent ces régions comme des États libres et rédigèrent un document appelé le «Status Perfectus», qui appliquait les principes modernes d'union démocratique à la société vampirique. Toutefois, cette nouvelle nation était instable et assaillie de tous les côtés.

De l'autre côté de l'océan, en Europe du Nord, une ancienne Nosferatu, Baba Yaga, se réveilla. Selon la rumeur, sa faim au réveil fut telle qu'elle l'amena à attaquer et diabler tous les anciens Ventrues et Toréadors présents sur son territoire. Ce rusé et puissant Mathusalem revendiqua l'Europe de l'Est, créant une barrière occulte connue sous le nom de Rideau d'Ombre, qui ferma le passage aux vampires vers et depuis la Russie. Là où la petite Grand-Mère trouvait un monde qui ne lui plaisait pas, elle le réorganisait en fonction de ses besoins.

Au Mexique, le Sabbat fut frappé par les forces démoniaques ; des infernalistes, désireux de capitaliser sur le sang du Sabbat et la tromperie vicieuse, s'étaient insinués dans la hiérarchie de l'Épée de Caïn. Bien que les archevêques de la secte aient réussi à en déraciner quelques-uns, ils n'avaient ni la formation ni la connaissance pour trouver et vaincre tous les agents démoniaques. Pour combattre cette corruption, les membres les plus fanatiques de la secte se réunirent pour créer une version vampirique de l'Inquisition consacrée à détruire l'infernal. À peu près à la même époque, les Caitiffs du Sabbat s'unifièrent sous la direction d'un homme nommé Joseph Pander et se proclamèrent comme un clan à part entière.

Vers la fin du XXe siècle, les Mathusalems du clan Malkavien se réunirent de nouveau, comme guidés par une force mystérieuse et invisible. Proclamant que leur «Grande Farce» était maintenant terminée, ils firent régresser la vitae de leur clan, sublimant la Domination et déclenchant le retour de l'Aliénation. Soudainement et sans préambule ni raisonnement, les membres du clan Malkavien redécouvrirent leur don infectieux, qui balaya le clan avec une joie licencieuse. Toutefois, une faction du clan s'appelant eux-mêmes les Chevaliers de la Lune, refusèrent en quelque sorte ce «don» et resta fidèle à la pratique de la Domination.

L'Etoile rouge et la semaine des cauchemars

En juillet 1999, un tremblement de terre secoua le Bangladesh. Les villes furent immédiatement fermées et des rumeurs se répandirent à travers le monde des vampires annonçant que la ville avait été attaquée par des puissances inconnues. Certains dirent que des magiciens aurait brisé les lois de la nature, d'autres que des loups-garous auraient convoqué un puissant esprit de guerre ou, comme on le chuchotait dans les coins sombres des cours des Princes, qu'un Antédiluvien se serait réveillé après des siècles de sommeil. Quelle que soit la cause, le clan Ravnos sembla être affecté parallèlement au sinistre, souffrant d'un renforcement surnaturel et incontrôlable de leurs Bêtes. Ils succombèrent tous à la frénésie, se cherchant les uns les autres et se combattant jusqu'à la destruction jusqu'à ce que la majorité du clan ait été consommée. Après quelques nuits, lorsque le Bangladesh se fut remis doucement du désastre, les Ravnos retrouvèrent leur lucidité. Toutefois, il ne fallut qu'une semaine, cette Semaine des cauchemars, pour que cette soif impitoyable et sauvage dévaste le clan.

À la fin de cette semaine, une mystérieuse comète, connue sous le nom de l'étoile rouge, apparue dans le ciel. Au début, il ne fut visible qu'aux yeux surnaturels. Le Sabbat, plein de ferveur, cru que la comète était un signe de la fin des temps et du retour de Caïn. Dans la liesse et l'euphorie, ils prêchaient la venue de la Géhenne, lançant des offensives massives contre la Camarilla, qu'ils considéraient être comme les pions d'Antédiluviens. Des meutes militantes saisirent les villes d'Atlanta et de Washington, D.C., célébrant par de sanglants festivals la venue du père des ténèbres. Attaquée par cette croisade ouverte, la Camarilla répliqua et la guerre des sectes recommença.

Au cours de ces combats contre le Sabbat, le Justicar Gangrel de Camarilla, Xavier de Calais, découvrit une créature sous la ville de New York qui, selon lui était indiscutablement liée aux Antédiluviens. Xavier retourna partager ses connaissances, mais ne réussit pas à convaincre le Cercle Intérieur de la menace potentielle pour la secte de cette chose. Furieux de ce qu'il considéra comme un manque de pragmatisme, Xavier démissionna de son poste de Justicar. Il abandonna la Camarilla et son clan suivit. Les Gangrels se déclarèrent fièrement et féroce ment indépendants de toute secte.

Après l'apparition de l'Étoile Rouge, de plus en plus de Caitiffs commencèrent à faire surface. Cette prolifération de vampires de sang faible risquait de briser la mascarade et la Camarilla resserra sa sécurité dans une tentative désespérée de freiner la marée. Ces mesures comprirent l'éradication de tout Caitiff non réclamé, une action que beaucoup d'Anciens demandaient depuis longtemps. Les rues des villes furent rouges de vitae et la peur présente même dans les cours les plus isolées. Les meutes du Sabbat se réunirent au Mexique pour discuter de ces événements. Prêchant les textes du Livre de Nod, ils discutèrent de la meilleure façon de combattre les Antédiluviens et se battirent entre eux pour le commandement des croisades à venir. Pendant une célébration de la secte, connue sous le nom de Palla Grande, des assassins inconnus assassinèrent le régent Galbraith, le chef de l'épée de Caïn. Poussé par l'ambition, une jeune Tzimisce tenta d'usurper son identité, mais fut rapidement découverte. La perte de son chef, l'héritier symbolique du trône de Caïn, brisa l'unité du Sabbat et mit les différentes factions politiques de la secte sur le chemin d'une guerre civile généralisée.

Profitant du conflit interne dans le Sabbat, les Tremeres de la Camarilla effectuèrent un autre rituel puissant, résultant de centaines d'années de préparation. Ciblant le sang d'un ancien du clan, traître à la Camarilla, ils réussirent mystiquement à cibler et à détruire tous les Tremeres qui participèrent aux rituels de la secte de l'Épée de Caïn. Ainsi, en une seule lune, la majorité des Tremeres antitribu furent détruits en piliers de feu magique.

Alors que le Sabbat luttait pour se remettre de ces coups violents, la secte se découvrit de nouveaux et fervents alliés. Les premiers furent une petite lignée de guerriers Salubriens. Des soldats cruels qui avaient en quelque sorte survécu à l'extinction de leur clan et qui se joignirent au Sabbat pour chercher vengeance contre le clan Tremere. Alors que l'épée de Caïn accueillait les enfants de Saulot, un autre allié, encore plus inattendu, surgit. S'appelant eux-mêmes les Émissaires des Crânes, ces Nécromanciens masqués n'offrirent que peu d'informations sur leur histoire ou leurs origines, mais promirent allégeance au Sabbat tant que leurs propres intérêts étaient satisfaits.

Parmi les indépendants, une lignée appelée les *Vrais Brujah* sortit de sa cachette. Fortifiés par les rumeurs de la Fin des Temps, ils forgèrent une alliance avec les Disciples de Seth, choisissant de s'allier avec des indépendants au mépris de Troile. Grâce à des stratégies astucieuses, patientes et froides, ils minèrent leur clan d'origine et infligèrent des coups subtils mais dévastateurs au clan Brujah et à la Camarilla.

À l'intérieur de la forteresse de montagne d'Alamut, le clan Assamite subit des changements effroyables. Un sorcier Mathusalem s'éveilla après près de 2000 ans de torpeur. Après avoir pris la direction du clan, ce redoutable aîné prouva sa puissance magique en brisant la malédiction qui affligeait son clan et empêchait la pratique de la diablerie. Dans le sillage de ce triomphe, les Assamites du Sabbat quittèrent leur secte en masse pour retourner à Alamut, rompant leurs vœux à l'Épée de Caïn. Seuls les plus jeunes, ceux qui n'avaient jamais vu Alamut restèrent fidèles à l'Épée de Caïn.

Avec cette autorité suprême, le Mathusalem exigea que les Assamites retournent à l'ancien culte d'Haqim. Il interdit la pratique de toute autre religion et détruisit ceux qui n'abandonnèrent pas leurs croyances mortelles. Le schisme philosophique qui en résulta a déchiré le clan en deux. Un des plus grands sorciers du clan, Al-Ashrad, pris la tête d'une partie du clan, composé principalement de ses semblables et s'échappa de la montagne. En appelant aux anciennes alliances afin de leur permettre l'entrée, les Vizirs Assamites rejoignirent les rangs de la Camarilla.

Les Nuits de la Tourmente

Pendant que l'Étoile Rouge brillait dans le ciel, beaucoup de vampires craignirent que les prophéties du livre de Nod fussent vraies. Ils se préparèrent pour la Fin des Temps : l'âge de Géhenne, quand Caïn viendrait chercher la vengeance contre les Antédiluviens et les clans qu'ils avaient engendrés. Cette période d'agitation et de calomnie, connue sous le nom de Nuits de Tourmente, changea la société vampirique pour toujours.

Au début, la Camarilla tenta d'ignorer ces dangers, détruisant tout vampire qui diffusait des informations sur l'Étoile Rouge ou ce qu'elle pouvait signifier. Après que le clan Gangrel ait abandonné la secte, le Cercle Intérieur resserra son emprise sur les principautés et les domaines dans la crainte que d'autres clans puissent suivre. Un petit groupe de vampires, connus sous le nom d'Archontes de Josian, fut créé pour prendre en charge les enquêtes sur la Géhenne et déraciner la corruption infernale dans la Camarilla. Après la nomination du nouveau Justicar Assamite, les Josiens formèrent une agence officielle sous sa direction et acquirent ainsi un soutien politique beaucoup plus important que les nuits précédant l'Étoile rouge, mais ils n'étaient qu'un palliatif : une digue temporaire contre une marée déchaînée.

À mesure que le temps passait après l'apparition de l'Étoile rouge, les factions du Sabbat qui s'étaient regroupées pour fêter la fin des temps commencèrent à s'interroger, réalisant avec panique et consternation que Caïn n'arrivait pas. La peur parcourut leurs rangs et ils se retournèrent les uns envers les autres, chaque faction accusant les autres. Ces divisions internes obnubilèrent l'épée de Caïn à un moment critique, car, sans avertissement, des chasseurs mortels descendirent sur différents bastions du Sabbat, ripostant violemment aux massacres que les vampires avaient accompli précédemment. Coordinés, bien armés et bien informés, ces chasseurs éradiquèrent de nombreux vampires dont tous les vampires présents dans la ville-forteresse Sabbatique de Savannah en une seule nuit.

La panique saisit les vampires de l'Épée de Caïn. Les chasseurs poursuivirent leur purge, balayant plusieurs grandes villes et causant de lourds dégâts au Sabbat. Les chasseurs mortels et les agences gouvernementales clandestines traquèrent des diocèses entiers du Sabbat et les détruisirent. De grandes batailles éclatèrent à Los Angeles, Détroit, Porto Rico et Manille et une majorité du Sabbat fut exterminée. Pire encore, les infernalistes, supposés avoir été purgés au sein de leur secte, commencèrent à apparaître plus fréquemment, comme si une peste démoniaque avait été déchaînée de l'enfer par l'approche de la Géhenne. L'épée de Caïn se trouva au bord du désastre.

Grâce à la Tradition de la Mascarade, la Camarilla eut plus de succès en évitant l'attention de ces chasseurs mortels. Par peur, de nombreux domaines de Camarilla accrurent leurs règles de sécurité, devenant de plus en plus insulaire, autarciques. Les officiers interrogeaient rudement les visiteurs des domaines éloignés, voire les assujettissaient par la puissance du sang, simplement pour s'assurer qu'ils ne travaillaient ni pour les chasseurs, ni par l'infernal. La paranoïa se propagea, donnant un sol fertile au jeu du Jihad. Les insultes devinrent des rivalités et les rivalités devinrent des querelles, toutes renforcées par le besoin désespéré de survivre dans un environnement de plus en plus mortel.

Préoccupé par le fait que la population mortelle paniquerait si elle découvrait l'existence des vampires, les vampires du Mouvement Anarch et les agents du gouvernement comprenant des factions de chasseurs gardèrent la véritable nature de ces batailles secrètes. Bien que les chasseurs eux-mêmes aient été bien informés, la population fut maintenue aussi ignorante que possible - bien qu'elle tendit la Mascarade jusqu'au point de rupture.

De plus, les Tremeres commencèrent à remarquer une instabilité croissante dans la magie du sang causée par les énergies occultes liée au passage de l'Étoile Rouge. Ces fluctuations les empêchaient de rétablir la malédiction lancée sur le clan Assamite. Entre la précarité de leur magie et

l'agression de la nouvelle lignée des guerriers Salubriens du Sabbat, les Tremeres durent demander le secours de leurs alliés dans la Camarilla.

Le Mouvement Anarch survécut aux Nuits de tourmente en restant mobile. Bien qu'ils sacrificèrent le territoire qu'ils avaient longtemps tenu, cette mobilité permit à ces jeunes vampires de toujours garder une longueur d'avance sur le danger. Leur compréhension de la technologie et du matériel moderne leur offrait un avantage que ne possédaient ni la Camarilla ni le Sabbat. Parfois, il semblait presque que les dirigeants Anarch possédaient des informations sur des mouvements des chasseurs, les érudant ainsi avec facilité.

Une lumière dans l'obscurité

Dans la ville de Los Angeles, les différentes factions conspirèrent autour d'un artefact antique connu comme étant le sarcophage d'Ankaran. Les savants noddistes crurent que cet objet avait la capacité d'affecter la fin des temps. En fin de compte, un érudit Gangrel nommé Beckett réclama le sarcophage - et ensuite disparu. Quelques années plus tard, un prophète Malkavien nommé Anatole, un associé connu de Beckett, réapparut dans la société vampirique. Il prétendit être l'instrument de Dieu pour empêcher la fin des temps. Anatole révéla que les prophéties prédisaient qu'un écho des temps anciens apparaîtrait dans les terres des morts, que la première ville renaîtrait : Enoch. Anatole prétendit y être allé, accompagné d'une escorte de Giovanni et de Brujah et qu'il y découvrit un moyen d'envoyer les Antédiluviens dans un sommeil tranquille. Qu'il disait vrai, ou qu'il s'agissait d'une nouvelle farce, les Nuits de Tourmentes prirent fin en 2009. L'Étoile Rouge s'évanouit et aucun autre signe de la Géhenne ne fut vu depuis.

Avec la montée de l'Étoile Rouge, de profonds changements se produisirent dans la société des vampires, modifiant les sectes à des niveaux fondamentaux. Même le Sabbat, le plus fanatique, fut forcé d'admettre que la menace de chasseurs mortels puissants, bien informés et établis était réelle et que cela signifiait que l'Épée de Caïn aller devoir soutenir une forme quelconque de Mascarade. De l'autre côté de la guerre, les anciens de la Camarilla ne pouvaient plus se permettre de nier l'existence des Antédiluviens ou le danger potentiel qu'ils représentaient. Ainsi, les deux sectes adoucèrent ces deux positions critiques afin qu'elles puissent survivre dans cette nouvelle ère.

Une nouvelle époque

Pendant les nuits de Tourmente, le Cercle Intérieur de la Camarilla créa le titre d'Imperator. Un certain nombre de puissants vampires accoururent de partout dans le monde pour le poste, y compris un célèbre Brujah nommé Germaine, criminel recherché sur la Liste Ecarlate. Il espérait gagner la clémence en remportant les épreuves. Finalement, Karsh le Seigneur de la Guerre, du clan Gangrel, réussit à revendiquer le poste. Le cercle Intérieur accorda à Karsh un pouvoir suffisamment important pour lever une armée visant la protection de la secte.

Un des subordonnés de Karsh fut un Prince Nosferatu nommé Stanford Warwick. Après que Karsh fut devenu Imperator, Warwick rompit avec la tradition de solidarité du clan Nosferatu. Il vendit les plans de batailles de ses frères antitribu afin de sauver une ville remplie de vampires de la Camarilla. Sans aucune pitié, le Cercle Intérieur utilisa les informations de Warwick pour défendre Cleveland et éradiquer les meutes du Sabbat. Confus et acculés, l'Épée de Caïn fut contrainte de reculer. La Camarilla les repoussa vers le sud, reprenant Atlanta et l'ouest de la Géorgie et formant une frontière protégée contre les puissantes meutes du Sabbat de Birmingham. La zone démilitarisée le long de la frontière de l'Alabama est depuis une zone de conflit dangereuse et délabrée, où les combats de vampires sont déguisés en émeutes raciales ou autres troubles mortels.

Au sein du Sabbat, les factions idéologiques continuèrent à diverger, à sombrer toujours plus dans la paranoïa et ce même quand les chasseurs de vampires éradiquaient meute après meute. Les défaites face à la Camarilla répandirent la panique à travers la secte, conduisant l'Épée de Caïn dans les conflits de plus en plus désespérés. Des meutes s'entre-déchirèrent, abattant des «incroyants» pour «purifier» la secte. L'unité devint rapidement impossible ; les rassemblements de meutes furent considérés comme un risque, même pour rétablir les liens de Vaulderie. L'isolement s'installa au fur et à mesure que les chasseurs devenaient les proies. Seule la ruse et le charisme du nouveau Régent, Temoch le Chacal, permit à l'Épée de Caïn de survivre. Temoch gagna son poste par Monomachie et réussit à vaincre tous ses challengers. En prenant la position de Régent, il saisit le commandement du groupe militant connu sous le nom de Main Noire, exigeant que ses deux Séraphins restants reconnaissent son autorité. Maniant la puissance militaire de la Main dans des stratégies précaires et à haut risque, le Régent sauva de nombreuses meutes de la destruction, quitte à entrer dans la bataille personnellement quand le besoin l'exigeait. Lentement, inexorablement, il mit la secte sous contrôle. Le Sabbat loua ses réalisations, certains l'élevant à un niveau quasi-divin, affirmant que le nouveau Régent était vraiment l'héritier de Caïn.

L'effondrement économique mondial

L'effondrement financier de 2009 balaya comme une tempête de feu l'économie mondiale. Les Ventrués perdirent le contrôle des banques suisses, aboutissant à une attaque financière massive par les Giovanni. Les Ventrués réagirent rapidement, mais les Giovanni se préparaient depuis des décennies. Les Ventrués furent vaincues. Craignant la perte totale de leur hégémonie, le clan Ventrué réveilla une ancienne prince suisse nommé Purissima Giess, dans l'espoir d'utiliser la puissance du Mathusalem et ses réserves d'or. Ce fut une action désespérée, risquée, qui exigea beaucoup de faveurs.

Giess se réveilla dans un monde qu'elle comprenait à peine. Malgré cela et même après un si long sommeil, elle put utiliser son expertise pour le compte de son clan. Giess avait construit sa réputation en tant que médiateur des affaires entre vampires, réglant des conflits entre Ventrués et Giovanni pendant l'âge victorien. Beaucoup de Giovanni étaient personnellement encore endettés envers elle et elle employa ces avantages sans pitié pour étouffer le clan marchand.

En échange de ses importantes dépenses personnelles pour le compte de son clan, Giess ne demanda qu'une chose : que le trône de Suisse lui soit cédé. Le prince actuel du pays, l'indépendant Brujah Guillaume, refusa de céder sa praxis ou même de négocier avec les Ventrués. Les rumeurs circulèrent en Europe que pendant le règne de Giess les deux vampires étaient amants. Si ce fut le cas, le Brujah n'a pas accueilli avec bienveillance son réveil ; Il ne daigna pas rencontrer Giess même au nom de leurs deux clans. Une inimitié amère et froide s'étendit rapidement entre les deux, faisant geler toutes les négociations dans la futilité. Giess était une héritière de la Camarilla et Guillaume un prince indépendant. Les Giovanni voulaient voir Giess compromise, alors que les ennemis locaux du Brujah ne souhaitaient que sa chute. L'humanité de Giess était particulièrement faible alors que Guillaume était un parangon de l'éthique et de la morale. Des rumeurs affirmaient que Guillaume avait des liens avec des anciens mystérieux et isolés de l'Inconnu, tandis que d'autres chuchotaient que Giess avait gagné ses bienfaits sur les Giovanni en aidant à leur destruction des Cappadociens. Les deux aînés avaient des lignages éminents et tous deux de nombreux alliés. La lutte entre les deux pouvait enflammer de vieilles haines entre les clans Ventrué et Brujah. Si leur rivalité était autorisée à s'enflammer ou à éclater en guerre ouverte, elle pourrait déchirer la secte.

Trouvant un avantage aux problèmes de la Camarilla, des informations apparurent sur d'anciennes trahisons : des secrets vendus par les Nosferatus. Ce clan insulaire profita de la montée des hostilités entre le Brujah et la Ventrué et profita pleinement des deux clans.

Le Sabbat : de fausses idoles

Le Régent Temoch stabilisa l'Épée de Caïn, encourageant les chefs de meute à les tenir d'une poigne de fer, permettant à un diocèse handicapé de se reformer et utilisant les rites sacrés pour unir la secte. Pourtant, le Sabbat dut faire face à une vérité difficile : entre la désertion Assamite, les incursions de chasseurs et la trahison Nosferatu à Cleveland, ils perdirent de nombreux membres irremplaçables de la secte. Boiteuse, affaiblie et handicapée, l'Épée de Caïn était dans une position désespérée.

Les étreintes de masse de travailleurs au rabais ne remplaceraient jamais la force que la secte avait perdue. Le consensus était que ce pouvoir devait être pris par la force, ainsi leur puissance croîtrait et la vengeance de Caïn serait menée contre les impénitents. Le Sabbat concentra sa colère sur les trois clans dont les liens actuels avec leurs Antédiluviens étaient les plus évidents : les Sethites, les Assamites et les Giovanni (dans le cas des Giovanni, le Sabbat considère que leur fondateur, Augustus Giovanni, est un Antédiluvien). Le Régent rencontra son Consistoire pour définir sa stratégie. Aucun de ces clans n'avait le soutien de la Camarilla et chacun était seul. En outre, l'attaque de chacun d'entre eux induisait la récompense potentielle d'atteindre un Antédiluvien et de se repaître de son sang. Utilisant cette ambition comme un cri de ralliement pour remotiver les meutes les plus frileuses, le Régent envoya le mot à travers l'Épée de Caïn et tourna ses armées vers des buts apparemment plus réalisables. Le Sabbat redéfini ses priorités et commença à lancer incursions sur incursions.

Un statu-quo tendu

Dans le sillage des Nuits de la Tourmente, les deux grandes sectes de vampires avait établi un statu-quo amer et redoutable. Au moment où les deux sectes étaient encore puissantes, les pertes subies pendant les Nuits de la Tourmente les affaiblirent à un point où la poursuite d'une guerre ouverte causerait la destruction des deux sectes par des forces extérieures.

Ainsi, la guerre ouverte et évidente entre les deux sectes cessa. Aucune trêve ne fut signée entre la Camarilla et le Sabbat, aucun accord d'aucune sorte. Les vieilles rancunes brûlaient toujours, les haines frémissaient et les forces en présence n'attendaient simplement qu'une occasion pour relâcher leur fureur une fois de plus. Personne n'avait oublié le passé. La guerre passa simplement sous terre en usant de petites frappes chirurgicales plutôt que de massacres.

Les seules batailles de grande envergure se déroulèrent dans des zones démilitarisées, où ni l'une ni l'autre secte ne créait de havres. En raison de leurs pertes, les deux parties s'étaient retirées pour survivre. Chacun attendait la diminution de la veille des chiens de guerre mortels et le passage inévitable du temps, génération après génération, au cours duquel les dossiers seraient perdus et où les perspectives et les priorités changeraient. Un jour, peut-être pas si loin, la société mortelle oubliera de nouveau les vampires existants, libérant la Camarilla et le Sabbat de cette contrainte

et elles pourront revenir à la violence généralisée. Quand ce jour viendra, le sang coulera dans les rues.

La Camarilla : les Décrets

En 2011, le Cercle Intérieur de la Camarilla tint sa 41ème réunion officielle. Dans un premier temps, en échange de sa loyauté envers la secte, le prince Stanford Warwick pris le poste de Justicar Nosferatu. Beaucoup de Nosferatus l'ont maudit discrètement pour sa trahison à leur clan, mais de nombreux semblables louèrent les nombreuses vies qu'il sauva des diabolistes du Sabbat. Sa nomination divisa le clan et provoqua une réelle dissension dans le groupe autrefois unifié.

Deuxièmement, la Camarilla changea sa position officielle sur les Antédiluviens. Plutôt que de prétendre qu'ils n'existaient pas, les anciens de la secte furent chargés d'affirmer subtilement que leurs Fondateurs sont des pères et des mères aimants et que les anciens récits sur leurs faims n'étaient que des illusions et des calomnies. Cependant, la Camarilla considère toujours le Livre de Nod comme une hérésie, un livre superstitieux d'antiques mensonges perpétrés par le Sabbat afin d'alimenter le fanatisme de ses adeptes. Les membres de la Camarilla trouvés avec de telles connaissances furent condamnés comme sympathisants au Sabbat et traîtres.

Au cours de leur exil, les Gangrels formèrent une étrange fraternité avec les Tremeres. Durant les Nuits de la Tourmente, les Tremeres parlèrent avec conviction contre l'exclusion du clan Gangrel de la Camarilla et contre la position du Cercle Intérieur sur les Antédiluviens. Pour soutenir leur argumentation, les Tremeres citèrent leur expérience avec l'inferraliste Saulot, au cours de l'Âge des Ténèbres. En 2011, le Cercle Intérieur accepta le retour du clan Gangrel dans la Camarilla. L'union des deux clans se poursuivit même après que le clan Gangrel eut réintégré la secte, le clan des errants n'oubliant pas une dette. Au cours des nuits modernes, les Gangrels sont des moutons noirs ; leur désobéissance et leur désertion sont encore dans tous les esprits et marque les discours du Justicariat. Le clan devra accepter de faire pénitence avant de pouvoir revenir au prestige qu'il détenait autrefois.

Pour sa part, l'Imperator Karsh maintint ses troupes, même après que la guerre ouverte contre le Sabbat ait ralenti lors du Statu-quo. L'Imperator affirma que de nombreux dangers étaient encore présents et que la Camarilla ne pouvait se permettre d'être prise au dépourvu et sans protection. Pourtant, les rumeurs circulent à travers les échelons supérieurs de la secte, disant que Karsh avait l'intention de prendre le contrôle de la secte, en remplaçant le cercle intérieur par une direction plus militante.

Les Malkaviens

Les lunatiques sont des prophètes, mais leur sagesse est aussi souvent vénérée que méprisée. Les membres du clan Malkavien parlèrent d'une «secousse» qui se produisit dans leurs psychés la nuit où l'étoile rouge s'illumina. Les plus sensibles la décrivent comme un « sentiment de vide », un « manque d'accomplissement quelque part ». Depuis cette nuit, les visions du clan possèdent parfois un contenu dissonant, double et étrangement conflictuel. Il n'influence pas forcément leurs prédictions oraculaires, mais, à l'occasion, un Malkavien voit des choses qui ne se produisent pas, voire ne peuvent pas arriver - contenant des images d'individus déjà morts ou des événements qui ne peuvent pas se produire. Leurs anciens avertirent leur clan que lorsque la Géhène fut empêchée, l'avenir du monde changea. Il peut simplement prendre du temps pour les esprits sensibles du clan Malkavien de s'adapter à ces mille déviations subtiles de ce qui est-à-venir.

Les oracles Malkaviens voient toujours l'avenir et, pour la plupart, ils le font plus précisément que jamais. Pourtant, bien que seule une vision occasionnelle soit entachée par ce faux avenir, le fait qu'ils ne puissent pas toujours faire confiance à leurs instincts mène à la détresse parmi le clan. De plus, de nouveaux rêves suggèrent une corruption encore à venir, répétant les mots et les images de «l'obscurité causée par un fils tombé», «une malédiction de Baali sur deux clans de guerriers» et «trahison au cœur de la boussole». Nombreux sont ceux qui espèrent que ces rêves ne sont que des échos de choses qui auraient pu être si l'étoile rouge ne s'était pas évanouie du ciel.

D'anciennes dettes

Une tendance vicieuse fit récemment surface dans l'art Toréador, comme s'il avait été touché par une muse sombre et cruelle. Certes, le clan profita beaucoup des vides politiques causés par les chasseurs mortels. Ils réclamèrent de nombreux territoires là où les chasseurs avaient éradiqué la population originale de vampires et la population du clan gonfla pour s'accorder à leur nouvelle prééminence.

En secret, cette vague artistique est due au fait qu'une lignée de Toréadors antitribu, dirigée par le baron Philippe Volgirre (qui a donné naissance à l'actuelle Justicar Toréador, Madame Guil), rejoignit le Clan en 2006 pour éviter l'hécatombe du Sabbat. Certains des Prisci blâmèrent personnellement cette lignée comme étant à l'origine de beaucoup d'attaques de chasseurs, en raison de son obsession négligente avec l'art dangereux. En outre, la résurgence récente du Sabbat dans la ferveur religieuse tua l'influence personnelle du baron Volgirre sur la secte. Bien sûr, son retour surpris le Justicar Guil, qui croyait avoir tué le baron en 1579. Volgirre effaça une très ancienne faveur qui lui était due par Rafael de Corazon, puis par chantage sur son infante s'arrangea pour que sa lignée puisse tranquillement réintégrer le clan Toréador de la Camarilla. Volgirre offrit un simple cadeau au Clan Toréador : ses convertis partagèrent 600 ans d'art vicieux et dangereux créé dans la souffrance des

mortels en échange d'un refuge et d'un nouveau départ. Pour le Toréador blasé de l'art classique, une telle inspiration, aussi dégénérée soit elle (et l'accès à des disciplines qui ne se rencontrent pas habituellement dans la Camarilla), se révéla trop tentante pour refuser. Leur beauté fit tourner beaucoup de têtes et leur sensualité fit battre de nombreux cœurs. Ceux qui craignent leur nature sombre se trouvent trop rapidement influencés par la beauté et l'allure de la lignée de Volgirre.

L'Alliance Indépendante

En 2008, le Clan Giovanni subi un coup terrible. Une attaque dévasta le palais Giovanni de Venise, entraînant l'enlèvement de leur fondateur, Augustus Giovanni. Des quelque 200 vampires et goules qui le protégeaient, aucun ne survécut pour raconter l'histoire. L'attaque détruisit même les spectres liés à son service, leurs esprits déchirés comme coupé par mille lames. Jusqu'à présent, les nécromanciens purent seulement discerner qu'Auguste survit toujours sous forme physique ; il n'a pas été détruit ou diablé. Ses allées et venues et l'identité de ses agresseurs sont toujours inconnues. La destruction du Bangladesh extermina presque les Ravnos. Les savants Noddistes croient que l'attaque sur cette ville visait l'Antédiluvien Ravnos et c'est la douleur et la souffrance du fondateur qui causa ces vagues de démence qui déferla à travers le Clan. Les Giovanni se rendirent ainsi compte que la perte de leur Fondateur pouvait entraîner leur propre trépas. Pour le sauver et pour survivre sans la protection directe d'Auguste les Giovanni avaient besoin d'alliés, mais leurs mains étaient liées par la Promesse : un traité qui ne leur offrait aucune protection et peu d'avantages. Par la seule façon qu'ils avaient de faire avancer leur cause, les Giovanni rompirent les liens avec le Cercle Intérieur et annulèrent la Promesse.

Les Giovanni se tournèrent vers les Disciples de Seth, envoyant des émissaires à leurs temples. Déjà attaqués par le Sabbat, les Sethites acceptèrent cette ouverture proposée par les Giovanni et entamèrent une série de négociations politiques entre les deux clans. Pris entre le désir du Sabbat d'abattre les Antédiluviens et le refus de la Camarilla d'admettre publiquement que de telles créatures influencent le monde, les Disciples de Seth et les Giovanni se découvrirent des liens communs. Les deux clans revendiquaient leur indépendance dans la guerre des sectes, refusant de se joindre à la Camarilla ou au Sabbat et tous deux vénéraient leurs Fondateurs. Tous deux étaient profondément enchevêtrés dans le monde criminel et les deux clans avaient une vision très similaire de la joie de profiter des idiots à leurs dépens. Au début, la Camarilla menaça les Giovanni, exigeant qu'ils retournent aux restrictions de la Promesse. Les tensions s'accrochèrent et les grandes décisions politiques rompirent beaucoup d'alliances moindres.

Les Giovanni furent alors jetés hors des domaines de Camarilla, refusés à l'entrée des cours et ouvertement méprisés. Pourtant, avant que les deux sectes ne puissent entrer en guerre, les Disciples de Seth intervinrent pour aider les Giovanni lorsqu'ils en avaient besoin. Cette action donna le temps aux Giovanni de commencer la recherche de leur Fondateur. En échange, ils partagèrent l'accès à leurs siècles de recherches et de connaissances accumulées sur la nécromancie.

En 2011, un temple local des Disciples de Seth signa un pacte avec le prince Giovanni indépendant de Las Vegas. Ensemble, les deux clans exploitèrent leur association naissante et mirent en commun leurs influences dans les milieux undergrounds. Saisissant le contrôle des réseaux criminels, des familles mafieuses et des cartels de la drogue, ils établirent des havres à la sécurité fiable et des lieux de réunion cachés des chasseurs mortels. Comme beaucoup d'Elyseum étaient compromis, ces lieux devinrent des points de rassemblements vampiriques pour la Camarilla, les Anarchs et d'autres clans indépendants, permettant à l'alliance de montrer sa force. Ce partenariat se répandit dans de nombreuses villes nord-américaines. Sethites et Giovanni s'unirent contre la Camarilla, empêchèrent les incursions du Sabbat et forgèrent les débuts de ce qui pourrait devenir une alliance mondiale. Cette union se propagea lentement de ville en ville, le temps que les temples Sethites et les Dons Giovanni signent l'accord.

L'arrangement changea beaucoup de choses pour les deux clans. Désormais libérés de la Promesse, les Giovanni échangèrent librement avec des membres de la Camarilla, bien que les Justicars et leurs serviteurs gardèrent de fortes rancunes à l'effondrement de la Promesse. Les Giovanni préférèrent gouverner les enfers que servir le ciel - et ceux qui rejoignirent cette nouvelle alliance eurent tous l'intention de la rendre plus rentable que n'importe quelle position de la Camarilla. De leur côté, les Sethites acquirent une grande quantité de connaissances nécromanciennes, en particulier des études sur la résurrection et l'Outremonde. L'alliance offrit une protection mutuelle contre les prédateurs du Sabbat ainsi qu'une influence combinée sur les organisations criminelles du monde des mortels. Bien que sa portée soit limitée et qu'elle dura peu, le syndicat servit bien les deux clans.

Les Autarques : en périphérie

Pendant les nuits de tourmente, beaucoup de Caitiff furent mis à mort simplement pour le «crime» d'être sans clan. Les Justicars permirent la mise en place d'un dictat de la destruction, ordonnant la Sixième Tradition contre les Caitiff dans tous les domaines de la Camarilla. Les Archontes et les Princes entamèrent avec enthousiasme ces pogroms. Bien que cette ferveur pour l'éradication pure et simple se soit calmée, la plupart des Caitiff gardent toujours désespérément leur condition secrète craignant la mort (ou pire) s'ils devaient être découverts.

Le Mouvement Anarch perdit de son territoire, mais se renforça tout de même. Au sein des Anarchs, nombre de leurs membres tendent vers la technologie après avoir assisté à la mise à mal de la Camarilla et du Sabbat par un manque de modernisme. Les Anarchs savent que les vampires ne survivent que s'ils s'adaptent. Ainsi, de petites poches de ces vampires s'organisèrent à la mode contemporaine, typiquement comme des entreprises ou des syndicats. Certains rejetèrent même le terme de baron, prétendant qu'il était une relique d'un âge féodal et impliquait la servitude et un état inférieur aux princes de la Camarilla. Au lieu de cela, ils préférèrent le terme Défenseur, un titre plus approprié pour les nuits actuelles.

Les Assamites

La lutte continue au Moyen-Orient reflétait fortement la guerre et le bouleversement au sein du clan Assamite. Les Vizirs ne revinrent pas. Les Guerriers et Amr restèrent fidèles à la Montagne tandis que les savants restèrent dans la Camarilla et s'appuyèrent sur leurs nouveaux alliés politiques de cette secte. Les assassins subirent des revers dans la montagne d'Alamut. Dix-huit siècles de torpeur fortifièrent la bête d'Ur-Shulgi, les vastes puissances magiques qu'il canalisa pour enlever la malédiction de son clan pesèrent lourd sur son esprit et l'Ancien sombra dans la folie, un état proche du Wassail.

Ur-Shulgi, désormais assis sur le Trône Noir de la montagne, exigea des dîmes de plus en plus sanglantes au nom de Haqim. On l'entendit chuchoter à maintes reprises, «... vous aurez donc faim de tout sang pour toujours». Il tuait ses partisans apparemment au hasard, en insistant sur le fait que le clan était infiltré par des infernalistes Baali. Après avoir diablé le Conseil des Parchemins et les gardiens de la montagne, Ur-Shulgi ordonna une recherche de la ville fabuleuse Baali de Chorazin.

L'Ancien d'Alamut examina la question du schisme pendant près d'une décennie sur le trône d'obsidienne d'Alamut. La loi d'Haqim interdit expressément le meurtre d'Assamites et cependant ces schismatiques avaient rejeté les ordres de leur fondateur. A l'anniversaire du schisme, Ur-Shulgi ordonna la purge de tous les schismatiques, annonçant qu'ils devraient être traqués comme traîtres et infernalistes ; leur incapacité à rester fidèle était la preuve suffisante qu'ils avaient été corrompus par les Baali. Ceux qui étaient loyaux à la montagne eurent un nouveau mandat : le sang des schismatiques devait être récupéré et leurs cendres dispersées au vent.

Les disparus : les Ravnos, les Salubriens et les Cappadociens

Dix ans plus tôt, trois monumentaux événements affectèrent le monde vampirique. Le Bangladesh brûla et le Clan Ravnos fut presque éradiqué. Un petit groupe de Salubriens se révéla publiquement, rejoignant le Sabbat pour servir de guerriers et de disciples parmi l'Épée de Caïn. Enfin, les ruines de Kaymakli s'ouvrirent, libérant les restes léthargiques du clan Cappadocien. Ces trois clans semblaient sur le point de disparaître. Leur nombre était petit, avec peu d'alliés et beaucoup d'ennemis. Pourtant, chacun réussit à survivre.

Deux types de Ravnos échappèrent à la destruction. Les premiers étaient les plus jeunes et les plus faibles, donc moins touchés par la folie. Les seconds furent les victorieux de la diablerie, survivant en se repaissant de leurs camarades. Ces dernières années, ces nouveaux anciens étreignirent de manière sélective afin de protéger leur clan de l'extinction. Et l'objectif fut atteint, mais l'afflux de sang moderne et la perte de nombreuses connaissances anciennes causèrent beaucoup de problèmes au clan. Les habitudes et la compréhension de ces nouveaux Ravnos ne sont pas celles des anciennes traditions et il est difficile de lier le passé du clan à son avenir.

Les Salubriens savourèrent leurs nuits dans le Sabbat. Ils furent pris comme disciples, bien traités et reçurent des accolades fraternelles. Bien qu'ils commencèrent comme des êtres au sang faible, ils eurent l'occasion de diabler leurs ennemis tombés et purent désormais se vanter de compter dans le Sabbat presque autant de vampires puissants que n'importe quel autre clan. Étrangement, parfois un guerrier Salubrien découvre qu'un infant étreint possède les pouvoirs d'un Guérisseur. De telles créatures douces ne survivent pas aux épreuves du Sabbat. Pourtant, certaines de ces aberrations parviennent à échapper à l'épée de Caïn et errent seuls dans le monde. Ils n'ont ni protection, ni lignée, ni clan, ni secte. Et lorsqu'ils sont trouvés par d'autres vampires, ils sont presque toujours détruits.

Appelés les Émissaires des Crânes par le Sabbat, les survivants du clan Cappadocien ne furent pas si heureux. Ils rejetèrent le fanatisme du Sabbat et s'avèrent peu enthousiastes lorsqu'ils furent interrogés sur la gloire de Caïn. Ils se sont également repeuplé mais leurs efforts furent beaucoup plus lents et beaucoup plus prudents. Dès que cela est possible, les Émissaires permettent à leurs infants de «s'échapper» de la secte, pour leur éducation ou pour travailler ensemble contre leur ennemi séculaire : le Clan Giovanni.

L'Anarchie en Grèce

Fin 2009, un certain nombre d'investisseurs étrangers paniquèrent au vu de la dette du gouvernement grec. Ce tollé conduisit à une crise de confiance qui provoqua une crise économique dévastatrice. Un certain nombre d'Anciens furent sévèrement touchés par ces événements, ce qui a fourni une ouverture pour un petit groupe dédié d'Anarchs. Construisant à la fois une présence militaire subtile et un contrôle influent, ces Anarchs utilisèrent un certain nombre de techniques de marketing modernes pour favoriser la dissidence parmi les mortels. Cette dissension s'est répandue, se transformant en un véritable Mouvement Anarch Grec. Les aînés de la Camarilla surveillent très attentivement la situation, préoccupés par le fait que la révolution pourrait s'étendre à travers l'Europe. Certains craignent que cela puisse même déclencher une guerre civile au sein de la Camarilla.

Les Royaumes d'ébène

La catastrophe économique du Vieux Monde accéléra le pouls économique de l'Afrique. Un certain nombre de factions rivales qui avaient lutté pendant des décennies firent tranquillement la paix, juste parce qu'ils en avaient l'occasion. La flambée des prix du pétrole, des minéraux et autres produits entraîna un nouvel afflux de liquidités qui revitalisa les économies locales. Au sein des nations africaines, les vampires Laibon, originaires de ce continent et très différents des membres européens, commencèrent à effectuer des mouvements politiques aussi importants que subtils vers l'Égypte, la Turquie, l'Inde et l'Espagne, afin d'accéder à des zones riches en potentiel économique.

Inconnue pour les vampires européens, une puissance interne s'étendit à travers l'Afrique, unifiant plusieurs clans Laibon. Un puissant dirigeant Guruhi combina les traditions indigènes avec les techniques modernes du génie civil et économique pour élever le niveau de vie et permettre aux Laibons de progresser dans l'ère moderne malgré les difficultés de l'Afrique. Commandant le respect et même la peur chez leurs adversaires, ces vampires africains commencèrent à s'impliquer dans la politique Vampirique. Selon les rumeurs, les Ventruie cherchèrent à s'allier avec les Guruhi, les Osebo et les Ishtarri, des lignées africaines dont la composition et l'intérêt pour les affaires nord-africaines étaient considérables.

Victoire en Amérique du Sud

L'Amérique du Sud fut un champ de bataille amèrement contesté entre le Sabbat et la Camarilla pendant l'ensemble du 20^{ème} siècle. Les sectes se livrèrent à de féroces escarmouches, ravageant les villes avec des tactiques de guérilla vicieuses et dommageables. Ces méthodes ne pouvaient pas durer et, finalement, une cabale organisée par des chasseurs brûlants de la vraie foi frappa des meutes du Sabbat au Brésil, en Argentine et au Paraguay. Ce qui laissa l'ouverture nécessaire à la Tour ivoire pour exercer son influence sur ces terres, en saisissant les grandes villes et en établissant sa domination. Le Sabbat, considérablement affaibli, resta dans les jungles et les zones non civilisées de ces pays. Beaucoup de meutes se retirèrent pour panser leurs blessures au Paraguay, en reconstruisant leurs forces tandis que la Camarilla tentait de contenir cette menace mortelle.

Dirigée par Alexandria, prince de Buenos Aires, la Camarilla influença subtilement un projet de modernisation rapide dans de nombreuses villes sud-américaines, tirant parti des riches ressources naturelles et canalisant les bénéfices de ces pays pour la Tour d'Ivoire. Il existe même des rumeurs selon lesquelles, si Alexandria réussissait, ses efforts seront récompensés par un Grand Conclave organisé en Amérique du Sud.

Les Nuits Modernes

La plupart des vampires ne savent pas ce qui provoqua l'apparition de l'étoile rouge dans le ciel, ni ce qui l'a fait disparaître, mais ils savent que son apparition changea le monde surnaturel pour toujours. La plupart des mortels sont retournés à leur vie quotidienne, attribuant ces tribulations récentes à des émeutes massives, à la violence de gangs ou à des éclosions d'armes biologiques, mais les clans et les sectes avaient fait face à un monde sur le point de réaliser que les vampires sont réels.

Le monde moderne est riche de corruption et de décadence. Les héros sont une légende à demi oubliée, vestiges d'un temps où l'humanité avait encore des illusions d'espoir et rageait contre le temps qui passe. Des siècles de manipulation subtile ont érodé les vertus de compassion et de charité pour les remplacer par une penaude soumission. Les mortels sont encouragés à détourner leur attention des ennuis, de peur de les inviter dans leur vie. La vie est pauvre dans le paysage urbain et misérable dans les petites villes. La plupart des mortels cherchent à conserver les restes qu'ils ont réussi à rassembler et, comme des rats dans les égouts, sont prêts à se battre pour se rester en vie.

Comme au XII^{ème} siècle, quand l'Inquisition de l'Église catholique fouillait l'Europe, les chasseurs de vampires mortels détruisirent des domaines entiers de vampires. Bien que la paranoïa des chasseurs ait aidé à prévenir la panique parmi la population, le danger pour les créatures surnaturelles était et reste considérable. Les vampires ne pensaient pas que cela pouvait pas arriver. Ils contrôlaient des sociétés puissantes et des intérêts gouvernementaux ; ils avaient des nations et des dirigeants du monde pleinement sous leur influence. Ce qu'ils ne savaient pas, c'est que la technologie n'était pas la propriété exclusive des grandes organisations, mais du plus grand nombre. Tout mortel peut utiliser Google Earth, visionner des caméras de sécurité publique ou acheter des armes à feu et des munitions en ligne. L'immensité du Web, avec l'accessibilité et la

facilité de l'Internet, a donné aux individus normaux beaucoup plus de pouvoir qu'ils n'en avaient jamais eus auparavant. La technologie avait presque vaincu la société des vampires.

Quelque chose devait changer.

Les nuits modernes sont plus calmes en apparence, mais la politique n'est pas moins dangereuse. Les vampires des deux sectes se tournèrent vers l'intérieur, en rejetant leurs frustrations et leurs échecs les uns sur les autres et se battant pour le pouvoir laissé par ceux qui avaient été détruits. Ce sont des nuits dangereuses.

Les clans de vampires détruisent les réalisations des autres et les sectes tiennent leurs vieilles rancunes tenaces, comme elles l'ont toujours fait. Des querelles immortelles, des rivalités éternelles et des malédictions primordiales hantent la nuit et la Bête s'attarde, toujours affamée, derrière chaque regard. Dans ce monde, tu es étreint et ici, tu dois trouver ton chemin ou être détruit - de l'intérieur, ou de l'extérieur.

Accroche ta ceinture. On va faire un tour d'enfer.

Les Clans

Les Clans Majeurs

- Assamite
- Brujah
- Disciples de Set
- Gangrel
- Giovanni
- Lasombra
- Malkavien
- Nosferatu
- Toreador
- Tremere
- Tzimisce
- Ventruue
- Caïtiff

Les Clans Mineurs

- Baali
- Cappadocien
- Ravnos
- Salubrien

Lignées Rares

- Filles de la Cacophonie
- Gargouilles

Assamite

« Vous avez deux choix. Vous pouvez fermer les yeux et quand vous les rouvrez, vous serez avec les vôtres dans la mort. Ou vous pouvez prendre les armes et rencontrer l'oubli tel un guerrier. »

— Antonio Salerno —

Assamite
Surnoms
Assassins
Affiliations
Indépendants
Disciplines
Célérité
Occultation
Quietus

Histoire

Les Assamites, aussi connus comme Les Enfants d'Haqim, sont originaires du Moyen-Orient. Talentueux assassins et agiles guerriers, la majeure partie du clan réside dans une forteresse montagnarde appelée Alamut. Ces guerriers sont toujours prêts à accomplir de dangereuses missions, si la *dîme de Sang* est assez élevée. Leur soif de sang est légendaire, tout comme leur tendance à juger les autres vampires selon les lois de leur fondateur. Ceux qui sont trouvés en défaut doivent être détruits.

Le Clan Assamite n'a d'allégeance à aucune secte. Bien que quelques éléments épars ont rejoint soit la Camarilla soit le Sabbat, le clan oppose un refus complet de courber l'échine face à n'importe quel hiérarchie vampirique. A cette fin, ses membres n'acceptent jamais de contrats à long terme, restant plutôt indépendants dans le grand Jihad. C'est pourquoi le clan fait peur et n'inspire pas confiance, étant donné que les vampires savent que la loyauté des Assamites va au plus offrant. Certains Assamites suivent une Voie d'Illumination très religieuse qui codifie la dévotion fanatique du clan à la Montagne. Nommée Voie du Sang, elle prône la diablerie et insiste sur une vénération fanatique du fondateur du clan, Haqim.

Par le passé, les Assamites étaient de vicieux diabolistes, contraints de s'arrêter uniquement parce que les Tremere leur jetèrent une puissante malédiction à la demande du Cercle Intérieur de la Camarilla. Cette malédiction transforma la Vitae vampirique en un poison pour les Assamites, brûlant leurs veines. A cause de cela, les Assamites (et plus particulièrement les plus anciens) détestent les Tremere par dessus tout. Quand **L'Ancien** s'éleva et pris le contrôle du clan, il brisa la malédiction avec sa propre sorcellerie, faisant tomber les entraves des Tremere et jurant que le clan se vengerait.

Les vieux Assamites ont tendance à être issus de la culture du Moyen-Orient ou d'Afrique du Nord, alors que les plus jeunes reçoivent l'Étreinte quelque soit leurs origines humaines. La peau d'un Assamite devient plus foncée avec l'âge, à l'inverse des autres vampires qui pâlisent. A cause de cela, les plus vieux Assamites ont une peau d'un noir surnaturel proche de l'onyx, comme sculptée dans le plus sombre ébène.

La majorité des Enfants d'Haqim sont des guerriers, entraîné à devenir des tueurs, des espions et des agents secrets. Ils prennent des contrats et retournent à Alamut avec leur paiement une fois qu'ils ont réussis. Le reste du clan - une minorité significative - font partie des deux autres castes : les Sorciers et les Vizirs. Les Sorciers restent cachés à Alamut, servant l'ancien le plus puissant de leur clan, un vampire appelé **L'Ancien**. Les Vizirs, autrefois de confiance, ont défié la Montagne dans un schisme idéologique, refusant de se plier à la volonté de **L'Ancien**. Pour ce crime, ils seront chassés par les leurs. La Montagne n'aura de cesse que de les pourchasser jusqu'au dernier.

Organisation

Le clan Assamite a une culture isolée et structurée. Tous les Assamites se doivent de suivre les diktats de *L'Ancien*, qu'ils traitent avec un mélange de vénération et de peur. De petits groupes de deux ou trois Assamites (appelés *falaqi*) peuvent résider hors de la Montagne, tant qu'ils adhèrent à la foi d'Haqim et aux diktats de *L'Ancien*. Bien qu'autrefois le clan avait une forte vénération de la foi musulmane, le culte d'Allah a été interdit par *L'Ancien*. Tous les Assamites doivent croire uniquement en Haqim ou être détruit pour leur manque de loyauté.

Faiblesse de Clan

Depuis que la malédiction Tremere a été brisée les Assamites sont revenus à leur soif de sang. Les Assamites trouvent le sang vampirique très addictif. Quand un Assamite boit du sang de vampire, il gagne 2 Traits de la Bête, pour les 10 prochaines minutes. Si l'Assamite rentre en frénésie durant cette période, il doit tenter de diabler le dernier vampire dont il a goûté le sang. Contrairement aux Traits de la Bête classiques, ces traits ne compte pas pour déterminer si un vampire perd des Points de Moralité et ces Traits de la Bête disparaissent après 10 minutes.

Atouts de Clan

Les Assamites peuvent acheter n'importe lesquels de ces avantages spécifiques au clan :

- **Attaque Surprise (1 point d'atout)**: Vous êtes entraîné à attaquer par surprise.
- **Lignée: Vizirs (2 points d'atout)**: Vous êtes membre de l'organisation islamique des Vizirs. Avec le reste de votre caste, vous avez défié le culte d'Haqim et fuit la Montagne. Vos disciplines de clan sont *Auspex*, *Célérité* et *Quietus*.
- **Réveil de l'Acier (3 points d'atout)**: Vous possédez une arme de mêlée qui a été nommée et enchantée par un membre de la caste des Sorciers.
- **Lignée: Sorciers (4 points d'atout)**: Vous êtes membres de la caste des Sorciers Assamites. Vous obéissez à la volonté de *L'Ancien* et cherchez à vous vengez des Tremere et de la trahison des Vizirs. Vos disciplines de clan sont *Dissimulation*, *Quietus* et *Thaumaturgie* : Voie des Flammes. De plus, vous pouvez apprendre une Voie de Thaumaturgie supplémentaire de votre choix.

Lignées

Vizirs

Disciplines

- *Auspex*
- *Célérité*
- *Quietus*

Histoire

Autrefois, les Assamites Vizirs étaient responsables de la compilation et de la documentation sur la culture, le gouvernement, les arts et la religion pour le clan. Toutefois, après le schisme du clan, les Vizirs islamiques défièrent le culte d'Haqim et fuirent la Montagne. Les Vizirs sont guidés par le besoin d'accumulation de savoir avec un zèle qui frôle l'obsession. Les Vizirs sont des passionnés de recherche, souhaitant apprendre des savoirs rares et prêts à tout pour découvrir des secrets interdits. Ils sont très concentrés, parfois même à leur désavantage, et la plupart des Vizirs agiront de manière irrationnelle (et parfois de manière auto-destructrice) pour aller plus loin dans leurs recherches.

Faiblesse Alternative

Les Vizirs sont obsédés par leurs recherches, au point de se mettre en danger pour cela. Tous les Vizirs ont un Dérangement Obsessionnel, avec la condition «Savoir Inconnu». Les Vizirs n'obtiennent pas d'expérience pour ce dérangement.

Sorciers

Disciplines

- Occultation
- Quietus
- Thaumaturgie : La Voie de l'Attrait des Flammes

Vous pouvez apprendre une voie de Thaumaturgie supplémentaire de votre choix

Histoire

Les membres de la Caste des Sorciers du Clan Assamite étaient satisfaits de passer leur immortalité à méditer sur les théories magiques, la philosophie religieuse et le savoir intellectuel, mais depuis que la malédiction du clan a été brisée ils se sont concentrés sur deux objectifs.

Le premier est la vengeance contre les Tremere et contre les traîtres du clan, les Vizirs.

Leur second objectif est de prendre soin de *L'Ancien* dont le comportement est de plus en plus erratique. Il voit les ombres des infernaux partout.

Les Sorciers ne peuvent pas lui désobéir mais ils craignent que sa folie n'entraîne le clan à sa perte.

Faiblesse Alternative

Les Sorciers ont du mal à utiliser Occultation étant donné que leur magie brille dans leur aura telle une balise pour ceux ayant une perception surnaturelle. Les personnages essayant de briser leur Occultation reçoivent un bonus de +1 à leurs traits de challenge d'Auspex.

Brujah

« *La puissance ne fait pas le droit. Le droit fait la puissance. Et puis merde, je vais pas gâcher mon immortalité à faire des compromis pour les corrompus.* »

— **Aligheri** — Défenseur de 8 Mile

Brujah
Surnoms
La Plèbe, La Populace
Affiliations
Camarilla
Disciplines
Puissance
Célérité
Présence

Histoire

Les vampires du Clan Brujah furent il y a longtemps des érudits et chercheurs de sagesse. Ils inspirèrent la gloire de l'ancienne Carthage, une cité grandiose où mortels et vampires vivaient ensemble en paix. Cependant, la trahison des Ventrués et les armées de l'ancienne Rome abattirent Carthage et brisèrent pour toujours le clan Brujah. Au fil des siècles, des divisions internes ont secoué le clan Brujah, changeant la nature de philosophe stoïque du clan en guerrier passionné. Les Brujahs ne sont plus les créatures qu'elles étaient à Carthage.

En ces nuits, les Brujahs sont un groupe d'ardents guerriers, individualistes et rebelles, conduits à la fois au succès et à l'échec par leur nature tempétueuse. Ils ressentent les passions mortelles plus profondément que les autres vampires et sont enclins à frapper avant de poser toute question. Les membres de ce clan aiment les causes et agiront impulsivement contre quoi que ce soit qu'ils perçoivent comme une injustice. Ils se réunissent en de violentes assemblées appelées *rants* où ils engagent des débats passionnés, défient leurs rivaux en combat, ou suscitent le soutien de croisades contre le status quo. Ils savent mieux que tous que la capacité de ressentir des émotions peut aussi être une voie sombre. De nombreux Brujahs sont emportés par la frénésie et la folie s'ils n'arrivent pas à contrôler leurs passions.

Les membres du clan Brujah sont étreints au sein de nombreuses cultures, régions et religions. Les Brujahs n'ont jamais été sélectifs – ils choisissent leurs Enfants sur la base de la pulsion et du désir d'un individu de corriger les torts. Lorsqu'il s'agit de s'adapter au monde moderne, les Brujahs le font mieux que la plupart des vampires. Ils adoptent aisément les symboles de rébellion : crânes rasés, motos, vestes en cuir, clous ou t-shirts aux slogans provocateurs.

Organisation

Les Brujahs expérimentés tendent à inspirer leurs frères de clan, mais il est attendu d'un frère de clan qu'il prouve sa valeur plus qu'il ne se tourne vers ses anciens pour résoudre ses problèmes, ainsi la hiérarchie du clan est au mieux peu structurée. Les Brujahs tendent à se regrouper en factions philosophiques se réclamant souvent des Idéalistes, des Individualistes ou des Iconoclastes. Les Iconoclastes sont passionnés par la mise à bas de la société et la construction de quelque chose de neuf, tandis que les Idéalistes préfèrent résoudre les problèmes de la société plutôt que de recommencer depuis le début. Les Individualistes sont plus solitaires, travaillant sur une base d'une personne à la fois plutôt que de se concentrer sur la société dans son ensemble.

Faiblesse de Clan

Les Brujahs sont très émotionnels et ont de grandes difficultés à contrôler la fureur de leur Bête. Leur difficulté à résister à la frénésie est augmentée de 2.

Atouts de Clan

Les Brujahs peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **Fraternité (1 point d'atout)**: Vous gagnez un bonus lorsque vous combattez côte à côte avec un autre Brujah.
- **Colère Brûlante (2 points d'atout)**: Vous pouvez infliger des dégâts aggravés avec vos poings.
- **Fléau d'Alecto (3 points d'atout)**: Vous pouvez provoquer la Bête de quiconque tentant d'ignorer votre Révérence ou votre Majesté.
- **Lignée : Vrai Brujah (4 points d'atout)**: Vous êtes membre d'une lignée au sein du clan Brujah qui vilipende ses ancêtres tempétueux, se dédie aux études intellectuelles et aux quêtes dénuées de passion. Vos disciplines de clan sont Puissance, Présence et Temporis.

Lignée

Vrais Brujahs

« La paix est une malédiction et le bonheur un fardeau. L'espoir existe uniquement pour qu'ainsi nous tombions plus bas. »

— Saphea bint Shahrokh —

Disciplines

- Puissance
- Présence
- Temporis

Histoire

Un groupe de Brujahs se tient à l'écart des autres et a totalement en horreur la majorité de son clan. Ces vampires prétendent que les Brujahs passionnés ne sont pas les véritables héritiers de la sagesse de leur Antédiluvien. Appelés Vrais Brujahs ou Sages, ils affirment que Troile, l'enfant préféré du fondateur, a commis la diablerie sur lui, changeant la nature profonde du clan dans cet acte haineux. Les Sages s'évertuent à rester fidèles à la voie originale, dénuée de la passion du fondateur et vilipendent l'instabilité émotionnelle.

En lien avec leur idéologie, le centre d'intérêt d'un Vrai Brujah est la poursuite de l'étude du savoir. Les membres de cette lignée tendent à être des individus réservés, sobres et austères : académiciens et historiens, avec un amour de l'éducation et une grande capacité à apprendre. La lignée se réunit deux fois par siècle pour échanger autour de discussions académiques, recherches, traités scientifiques et avancements philosophiques.

Faiblesse Alternative

Les vrais Brujahs perdent leurs capacités émotionnelles lorsqu'ils sont étreints. Ils ne peuvent acheter la compétence Empathie et il payent le double du coût normal en expérience pour des points de Moralité.

Disciples de Set

« Acclamons Set, père de toute chose, qui sépara l'Égypte et fit sortir le Nil du sable du désert. Il est la voix dans la nuit. Il est le serpent parmi les étoiles. Set est toute chose, et nous ses enfants chéris. » »

— Orioriouth —

Disciples de Set
Surnoms
Serpents
Affiliations
Alliance Indépendante
Disciplines
Occultation
Présence
Serpentis

Histoire

Les disciples de Set, aussi connu comme le clan Sétite, débutèrent en tant que culte de la mort dans l'ancienne Égypte mais en ces nuits le clan a grandi et prospéré. Que vous soyez à la recherche d'ésotériques secrets oubliés ou d'une nuit sous drogue, de plaisirs et d'excès, les Disciples de Set peuvent pourvoir à tous vos désirs. Ces vampires rusés se sont spécialisés dans l'exploitation des faiblesses d'autrui afin d'acquérir le pouvoir pour eux-même. Les Disciples de Set révèrent leur ancêtre Set comme le premier vampire et clament qu'ils sont sa seule descendance - les autres clans descendent de créatures inférieures qui devinrent des non-morts bien après l'élévation de Set.

En leur sein, les Disciples de Set sont une organisation religieuse dédiée à la déférence au culte de leur Antédiluvien, le tout puissant Set du mythe égyptien. La foi imprègne le clan dirigeant les actions de ses membres et leur donnant un but commun. Même lorsque les schismes religieux survinrent, créant des lignées telles que les Daityas, les Tlaciques ou les Vipères, la plupart des Sétites s'unirent dans leur foi singulière en Set. C'est uniquement dans le Sabbat que les Sétites tournèrent le dos à leur Antédiluvien, plaçant le culte de Cain et reniant la nature divine de Set.

Malheureusement, un tel dévouement fanatique crée des ennemis. Les autres clans considèrent les Disciples de Set à peine mieux que des infernalites vendant leurs âmes à une entité inconnue. Assurément, les Sétites se spécialisent dans l'offre de pactes avec le démon mais ils arrivent presque toujours à tirer leur épingle du jeu. Néanmoins, de nombreux vampires les regardent avec une méfiance sceptique et préfèrent ne pas s'allier avec les Sétites.

Les Disciples de Set apparurent en Afrique du Nord ; nombre de leurs anciens revendiquent d'avoir été prêtres dans l'ancienne Égypte, utilisant ces revendications comme un levier pour atteindre les positions de pouvoir au sein du clan. En ces nuits, les Sétites choisissent leurs enfants dans de nombreuses cultures. Ils sélectionnent principalement le charisme, le dévouement et le bagou. Habituellement, ces enfants sont tout d'abord initiés au culte de Set puis l'Étreinte leur est donnée en tant que sombre récompense au service de leur dieu. Cependant, à l'occasion, un enfant étreint récemment rejettera ces enseignements et fuira le temple. Quelques uns de ces individus se retrouvent au sein du Mouvement Anarch, combattant pour se libérer des envies de leurs anciens. Pour les jeunes Sétites, cela inclus la liberté de religion - une cause très chère à leur cœur.

Le clan s'est bien adapté à la société moderne, abandonnant les ornements du passé comme un serpent abandonne sa peau. Mais à l'intérieur des temples Sétites, au milieu des piliers en or et des statues funéraires égyptiennes, le culte de Set prospère et se répand dans la nuit.

Organisation

Les Disciples se rassemblent en temples, habituellement un par région majeure. Ce temple coordonne un réseau de cultes clandestins et de repaires de stupéfiants, diffusant son clergé vampirique sur plusieurs états ou territoires. Le prestige clanique d'un Disciple de Set est basé sur le prestige du temple qu'il sert et sa position dans la hiérarchie religieuse. Le plus grand et le plus prestigieux temple se trouve en Afrique du nord où règne un puissant Mathusalem. De là, le Plus Grand des Prêtres envoie des édits au nom de Set pour les temples inférieurs.

Faiblesse de Clan

Les Sétites réagissent violemment aux lumières vives. Ils subissent 1 point de dommage additionnel quand ils sont exposés à la lumière du soleil et tous les Scores de Test sont réduits de 2 pour tout challenge initié lorsqu'ils sont exposés à une lumière vive quelqu'en soit le type. Notez que les Scores de Test défensifs ne sont pas sujets à cette pénalité.

Atouts de Clan

Les Disciples de Set peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **Culte Personnel** (1 point d'atout): Vous êtes le dirigeant d'un culte de fanatiques qui vous donne des points d'Historique additionnels.
- **Lignée: Tlacique** (2 points d'atout): Vous êtes un membre de la lignée Tlacique qui revendique descendre des vampires aztèques et entretient les temples des jungles en Amérique du sud. Vos disciplines de clan sont Présence, Occultation et Protéisme.
- **Lignée: Vipères** (2 points d'atout): Vous êtes un membre de la lignée des Vipères qui servent en tant que guerriers pour le clan. Vous protégez ses temples et utilisez la force pour défendre les autres Sétites dès que nécessaire. Vos disciplines de clan sont Puissance, Présence et Serpents.
- **Sang Addictif** (3 points d'atout): Quiconque est assez fou pour goûter un point de votre sang en devient dépendant.
- **Sorcellerie Setite** (4 points d'atout): Vous pouvez acheter la Voie de la Corruption et une autre Voie de Thaumaturgie de votre choix.

Lignées

Lignée : Tlacique

Disciplines

- Présence
- Occultation
- Protéisme

Histoire

Ces vampires revendiquent descendre d'un aspect aztèque de Set qu'ils appellent "Tezcatlipoca", le dieu de la nuit et de la magie noire. Fondé en Amérique du Sud avant l'arrivée des conquistadors espagnols, comment les Sétites se propagèrent sur ce continent des siècles avant que les Amériques soient découvertes reste un mystère. Les Tlaciques natifs résistèrent à la colonisation et combattirent sauvagement contre les envahisseurs vampires d'Europe. A la fin, ils furent surpassés par les forces Lasombas et Ventrues souhaitant une tête de pont dans le Nouveau Monde. La lignée survécut, se retranchant dans les profondeurs inconnues des jungles sud américaines. De là, ils redoublèrent leurs attaques contre tous les vampires européens, gardant cachés leurs temples où les anciennes traditions - et les anciens dieux - sont toujours vénérés.

Lignée : Vipères

Disciplines

- Puissance
- Présence
- Serpents

Histoire

Les Disciples de Set ont une réputation de séduction, de persuasion et de discrétion. La lignée des vipères, communément appelée "Les Guerriers Sétites", va à l'encontre de cet idéal, préférant à la place la force brute et l'intimidation pure. Ils sont les protecteurs du temple, soldats dans la guerre sainte de Set et sont avides de combattre et de mourir au nom de leur sombre dieu. Les Vipères ne connaissent pas la peur et, à la différence de la plupart des vampires, pensent que leur immortalité n'est que le reflet des caprices de Set. Ils sont passionnés, de fervents idéologues qui prêchent la parole de Set. Cette lignée est connue pour convertir autrui de force au culte de Set à travers la peur, la torture et l'intimidation.

Gangrel

« Alors, tu as une frappe rapide ? Une grande force ? Qu'est ce que ça peut me faire ? La montagne ne prête guère attention aux orages. Tu vas et viens dans un vacarme tumultueux. Moi, je résiste. »

— **Mitru le Chasseur** —

Gangrel
Surnoms
Apatrides
Affiliations
Camarilla
Disciplines
Animalisme
Protéisme
Force d'âme

Histoire

Les autres Vampires considèrent les Gangrels comme des créatures primitives. Ils ne comprennent pas la différence entre primitif et prédateur. Oui, les Gangrels peuvent être des bêtes vicieuses et cruelles, soumises à des pulsions animales — mais ils sont aussi des chasseurs rusés et civilisés. En tant que clan, les Gangrels sont méfiants et distants. Ils méprisent les sociétés organisées et préfèrent opérer en dehors des structures et des hiérarchies. Cet individualisme les a amené à se développer de différentes façons, engendrant de nombreuses lignées différentes, des ultra-territoriaux Andas ou Mariners aux disparates lignées des Noiards ou des Coyotes, dont les pouvoirs diffèrent du clan parent. Le clan les considère tous comme Gangrel.

Là où les autres clans se concentrent sur la politique, le pouvoir ou les possessions, les Gangrels sont des solitaires et des voyageurs ; peu passent du temps dans les cours de Vampire. Ils ont peu de respect pour les inimitiés ou alliances de clan. Les conflits avec les Gangrels concernent plus souvent le domaine ou les droits de se nourrir plutôt que la politique ou l'arrangement de pouvoirs. En outre, ils ne font pas la différence entre les Anciens et les Nouveaux-nés, comme le font les autres clans. Au lieu de ça, les Gangrels basent le prestige du clan sur les capacités individuelles, récompensant le courage et la force. Les Anciens Gangrels demandent le respect — mais c'est un respect qu'ils méritent d'obtenir.

La plupart des Gangrels apparaissent sales, grossiers et en loques, comme il sied à un clan de vagabonds. En outre, lorsqu'ils sont sous frénésie, ils prennent l'aspect de créatures naturelles, leur donnant une mine animale. Ils campent où ils veulent, dans le sol de la terre, et ne prêtent pas attention à ce que les autres pensent de leur apparence. Les Gangrels infantent sporadiquement, souvent après avoir chassé un éventuel Infant. Ils abandonnent fréquemment le jeune Vampire après son étreinte, le forçant à apprendre les leçons basiques de survie par lui-même. Une fois que l'enfant se sera montré digne, son Sire reviendra vers lui pour l'établir dans la société et l'introduire au sein du clan.

Organisation

En certaines occasions, les membres du clan Gangrel se rassemblent, discutent de l'actualité et se racontent des histoires de voyages. Ces réunions sont informelles, rarement planifiées à l'avance et parfois ne durent que quelques nuits. Au delà de ça, les Gangrels évitent l'organisation autre que les relations Sire-Infant. Le dirigeant des Gangrels est celui dont les récentes victoires sont les plus prestigieuses. Ceux dont les faits marquants sont dans un passé lointain, ou qui ont récemment perdu la face, reçoivent beaucoup moins de respect.

Faiblesse de Clan

Tous les Gangrels ont une caractéristique physique animale. Par exemple, vous pouvez avoir des yeux de faucons, des écailles sur votre peau ou une crinière de lion. À chaque fois qu'un Gangrel rentre en frénésie, il gagne temporairement une caractéristique physique animale supplémentaire. Les caractéristiques physiques animales temporaires s'effacent lorsque le Vampire dort une journée, mais les marques permanentes ne disparaissent jamais. Elles peuvent être cachées par des vêtements, un pouvoir d'Occultation ou temporairement retirées par des pouvoirs tels que Vicissitude, mais elles reviendront toujours lorsque le Vampire dormira.

Atouts de Clan

Les Gangrels peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **Sang Protéique (1 point d'atout):** Vous pouvez occasionnellement activer des pouvoirs de Protéisme sans dépenser de Sang.
- **Lignée de Sang: Coyote (2 points d'atout):** Vous êtes un membre de la lignée des Coyotes. Parfois connue sous le nom de « Gangrel Urbain », les Coyotes sont à l'aise avec l'environnement urbain. Vos discipline de clan sont Célérité, Occultation et Protéisme.
- **Lignée de Sang: Noiad (2 points d'atout):** Vous êtes un membre de la lignée des Noiad, qui résident dans le nord lointain afin d'étudier les Aurores Bauréales. Vos disciplines de clan sont Animalisme, Auspex et Protéisme.
- **Forme de la Colère de la Bête (3 points d'atouts):** Vous pouvez vous transformer en un monstre mi-homme/mi-bête.
- **Lignée de Sang: Ahrimanes (4 points d'atout):** Vous êtes un membre de la lignée uniquement femelle connues sous le nom des Ahrimanes. Vos disciplines de clan sont Animalisme, Présence et Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire.

Lignées

Coyotes

« Tout le monde meurt à un moment. Résignes toi à ça. Une fois que ce sera fait, tu pourras commencer à t'occuper des affaires de la vie. »

— Inconnu —

Disciplines

- Célérité
- Occultation
- Protéisme

Histoire

Les Coyotes, populairement connus comme « Gangrels Urbains », sont les ultimes prédateurs urbains. Leur lignée commença il y a plusieurs siècles, mais devint vraiment préminente durant la Révolution Industrielle, lorsque l'étalement urbain et la technologie moderne ont changé le monde. Les Coyotes étaient autrefois uniquement dans le Sabbat, mais sont maintenant parfois Autarchs ou Anarchs et même occasionnellement membres de la Camarilla. Contrairement à la plupart des Gangrels, ils sont très à l'aise dans cet environnement. Ce sont principalement de jeunes Vampires modernes, choisissant de chasser leurs proies dans les villes et de tester les limites de leurs pouvoirs Vampiriques.

Noiad

Disciplines

- Animalisme
- Auspex
- Protéisme

Histoire

De toutes les lignées Gangrels, les énigmatiques Noiad sont sûrement les plus rares. La lignée s'est développée en Finlande durant le Moyen Âge et, à mesure que la civilisation empiétait sur eux, leurs tribus de mortels migraient de plus en plus loin vers le nord pour échapper à la modernisation. Ces Gangrels sont des prophètes et des mystiques, déclarant voir des visions du futur dans les Aurores Boréales. Parce qu'ils ont construit leur foyer si loin dans le nord, les Noiad passent des mois éveillés pendant que le soleil est en dessous de l'horizon. Ils profitent de ce temps pour étudier le ciel et chercher des prophéties. Les autres Gangrels les consultent parfois pour demander des signes spécifiques mais les Noiad font rarement confiance aux étrangers sur leurs terres.

Ahrimanes

Disciplines

- Animalisme
- Présence
- Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire

Histoire

Les Ahrimanes forment un groupe rare de Gangrel uniquement femelles du sud des Etats-Unis. Ces Gangrels sont extrêmement chamaniques et ont un lien peu commun avec les esprits de toutes sortes. Elles sont extrêmement secrètes et extrêmement violentes. Seules les joueuses peuvent choisir cet atout. Bien que le groupe tienne ses origines du Sabbat, les Ahrimanes sont trop rares pour vraiment se réclamer d'une secte. Les Ahrimanes choisissent souvent de devenir Autarchs.

Giovanni

« Tu travailles avec moi, je travaille avec toi. Tu refuses, je claques des doigts, et Vito te brise la nuque. C'est pourtant simple comme proposition. Question de mathématiques. »

— **Vito Alonso de Caperio Giovanni** — Don de Gênes, Italie

Giovanni
Surnoms
Nécromants
Affiliations
Alliance Indépendante
Disciplines
Domination
Puissance
Nécromancie: La Voie du Sépulcre

Histoire

Les Giovanni commencent leur histoire en tant que maison de Marchands Vénitiens. Étreints par le savant Clan des Cappadociens, les Giovanni étaient supposés servir de liaison entre le Clan et le monde des Mortels durant la Renaissance, mais les marchands, rusés et puissants, se retournèrent rapidement contre leur Sires. La chute des Cappadociens n'était que le début de leurs ambitions.

Les Giovanni amassèrent une vaste fortune au cours des siècles, en utilisant leur connaissance approfondie de la politique et beaucoup d'habileté financière. De plus ils maîtrisèrent les sombres secrets de la Nécromancie, imposant leur contrôle sur les esprits des morts.

L'arrogance des Giovanni grandissait à mesure que leur pouvoir augmentait et ils se sont rapidement accaparé le marché de la Nécromancie dans le monde des Vampires. Pendant des siècles, les Giovanni ont fait fructifier leurs talents, forçant les autres clans à accepter leur indépendance et ignorer les actes de leur sombre passé. Pendant que le reste du monde Vampirique juge les Giovanni pour la destruction et la diablerie des Cappadociens, il ne peut pas vraisemblablement ignorer les Nécromants — ou tourner le dos au pouvoir qu'apporte le jeune clan.

Devant des étrangers du clan, les Giovanni feront une grande démonstration d'humilité et d'amitié. Cependant, cloîtrés dans leurs murs, la famille est déchirée et incestueuse, prête à commettre le moindre acte malsain pouvant lui apporter un peu plus de pouvoir. Ils ne font pas de véritables alliances, mais ils sont prêts à toutes les courbettes pour pacifier un autre clan de Vampire. Au final, la seule véritable loyauté du Clan Giovanni est envers lui même.

Organisation

Fidèles à leurs racines datant de la Renaissance, les Giovanni ont une stricte organisation interne. Les Anciens commandent ceux dont le sang est plus faible et gardent les membres les plus jeunes en ordre strict.

Le clan n'adhère pas aux rôles traditionnels des genres, par conséquent hommes et femmes peuvent prétendre à un poste de pouvoir chez les Giovanni. La structure interne est encore complexifiée par des relations incestueuses, des cultes de la mort hérétiques et des relations étranges avec les esprits fantomatiques des membres disparus de la famille.

Faiblesse de Clan

La morsure d'un Giovanni cause une épouvantable souffrance aux mortels qui la reçoit. Quand un Giovanni se nourrit sur un Mortel, il inflige 3 points de dégâts pour chaque point de sang drainé au lieu des 2 habituels.

Atouts de Clan

Les Giovanni peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **Expertise de Nécromancie (1 point d'Atout):** Vous pouvez acheter une vois additionnelle de Nécromancie, sauf Nécromancie: Voie de Mortis.
- **Compétent (2 points d'Atout):** Vous pouvez apprendre les pouvoirs de Célérité et Force d'âme sans Mentor.
- **Serviteur fantôme (3 points d'Atout):** Vous possédez l'ancre d'un spectre loyal. Ce spectre est l'esprit fantomatique d'un membre disparu de la famille.
- **Lignée: Premascine (4 points d'Atout):** Vous êtes un rejeton d'une vieille lignée du clan. Vous ne souffrez pas du désavantage du clan Giovanni, et vous pouvez apprendre Nécromancie: Voie de Mortis.

Lignées

Premascine

Disciplines

- Domination
- Puissance
- Nécromancie: Voie du Sépulcre

Histoire

Vous êtes le rejeton d'une vieille lignée du clan. Vous souffrez de la pâleur effrayante rappelant celle des Cappadociens et vous pouvez apprendre la Nécromancie: Voie de Mortis. Cette voie est apprise sans Mentor, achetée au prix d'une discipline hors-clan et est considérée comme une discipline hors-clan. Cet Atout est une exception à la règle qui interdit aux non-Cappadociens d'apprendre Nécromancie: Voie de Mortis. Les autres Giovanni (surtout les plus anciens) voient d'un mauvais œil la maîtrise de Mortis, pensant que l'individu est encore loyal envers les Cappadociens. Vos Disciplines restent identiques à votre clan parent (Giovanni), mais vous pouvez acheter la discipline Nécromancie: Voie de Mortis sans Mentor.

Lasombra

« Je sais que tu as peur de moi. Tu m'aimes aussi, dans ce petit endroit secret entre les ténèbres et l'âme. Tu te caches dans la lumière, mais souviens-toi : toute chandelle projette une ombre. »

— **Romero de la Salle** —

Lasombra
Surnoms
Magistères
Affiliations
Sabbat
Disciplines
Domination
Puissance
Obténébration

Histoire

Nés dans les ombres, leurs esprits ayant fusionné avec les profondeurs de l'Abîme, les Vampires du clan Lasombra sont majestueux, élégants, et rongé par l'exercice du pouvoir. Peu de Vampires ont autant de volonté et de contrôle, ou maintiennent un tel intérêt à l'excellence, la noblesse et l'ambition que les Lasombras. Le clan est rempli de prêtres souhaitant devenir Pape ou de conseillers qui dirige le destin de nations entières. Ils aiment les "sports" de la noblesse (duels, empoisonnement, assassinat et ambition) et dirigent la nuit avec élégance et de sombres désirs.

Là où les autres Vampires cherchent du sens, regardant le sang ou les strates hiérarchiques de leur clan pour se motiver dans leur existence éternelle, les Lasombras ne cherchent rien de moins que la suprématie totale. Leur influence dans l'Eglise est sans égal. Au travers des âges, les Lasombras se sont investis à piéger la Foi, récupérant à la fois des biens et du pouvoir en restant en coulisse.

Même si la Foi est cruciale pour les Lasombras, la plupart d'entre eux ne croient pas que les Vampires peuvent être pardonnés ou sauvés. Ils croient que le vampirisme est une malédiction imposée à certains afin de guider les Mortels dans la lumière de Dieu ou pour punir et détruire ceux qui ne peuvent quitter les ténèbres. En tout cas le clan a depuis longtemps abandonné l'espoir de paradis et de salut. Les seuls plaisirs que trouve un Lasombra le sont dans le monde Mortel ; la seule gloire qu'il obtient est celle de voir ses ennemis et rivaux écrasés sous sa botte.

L'arrogance est nativement présente dans le sang des Lasombras. Même les plus jeunes membres du clan irradient d'un sens sombre pour le commandement et les plus anciens peuvent utiliser les pouvoirs du clan pour imposer leur volonté à la nuit elle-même. Ils sentent qu'aucun Vampire ne leur arrive à la cheville et que leur sang est significativement supérieur.

Organisation

Les Lasombras préfèrent les cours majestueuses, les messes noires ainsi que les ornements et les titres aristocratiques. La cérémonie, tout comme le pouvoir, fait partie intégrante de la structure du clan. Pour résumée, les Lasombras sont déviants et meurtriers. Le lignage apporte beaucoup au prestige et certaines lignées familiales sont plus respectées que d'autres. Un système complexe de patronages et de mentorats permet de nouvelles conditions sociales, tout comme une position hiérarchique au sein de sa secte. Un petit groupe au sein du clan, connu sous le nom d'Amici Noctis (les Amis de la Nuit), se rassemble en secret et définit la politique à suivre pour le reste du clan. Ce groupe impose sa volonté sur tous les membres du clan, indépendamment de la secte ou des alliances personnelles. Quand un Lasombra doit être jugé, il est amené devant la Cour de Sang où son utilité sera évaluée et où il sera détruit si celle-ci est jugée insuffisante.

Faiblesse de Clan

Les Vampires du clan Lasombra n'ont pas de reflet. Que ce soit sur un miroir, de l'eau, une surface polie ou un rétroviseur arrière de taxi, les Lasombra ne se reflètent pas. Leur réflexion ne peut pas être capturée par des systèmes qui fonctionnent via des miroirs (comme les vieux appareils photos) mais peut être enregistrée sur des appareils photo modernes.

Atouts de Clan

Les Lasombras peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **Visage Angélique (1 point d'atout)**: Vous gagnez le focus de l'attribut Social *Charisme*.
- **Né dans les Ombres (2 points d'atout)**: Vous n'avez pas besoin de sang pour utiliser les 2 premiers points de Obténébration.
- **Parcours l'Abîme (3 points d'atout)**: Vous êtes entraîné aux arts mystique de l'Abîme. En utilisant ce rituel, vous pouvez voyager durant de longues distances dans les profondeurs de l'Abîme.
- **Lignée: Kiasyd (4 points d'atout)**: Vous êtes un membre de la lignée des Kiasyd, qui préfère l'existence dans l'isolement et l'étude. Vos disciplines de clan sont Domination, Mythercellerie, et Obténébration.

Lignées

Kiasyde

« Tant d'ignorance dans le monde. Ce serait tragique si je n'avais pas appris à rire de tout cela. »

— L'Oracle de Koblenz —

Disciplines

- Domination
- Mythercellerie
- Obténébration

Histoire

Quelques temps après le XIIème siècle, un Lasombra nommé Marconius fit des expériences avec l'Obténébration et le sang de Fée. Il connut un résultat catastrophique qui altéra à jamais sa nature physique et spirituelle ; il devint un Kiasyde. Les Kiasydes sont des isolationnistes préférant la solitude même à la compagnie de leurs semblables. Certains clans pensent que les Kiasydes ne sont pas des Vampires mais sont devenus quelque chose venu d'un autre monde (et de potentiels bris de Mascarade). Mystérieux, lointains et étranges, les Kiasydes sont traités avec suspicion et animosité quand ils font surface dans la société Vampirique.

Faiblesse Alternative

Comme leur fondateur de lignée, Marconius, l'Étreinte d'un Kiasyde l'altère physiquement à un tel point qu'il devient à peine reconnaissable en tant qu'être humain. Les Kiasydes sont exceptionnellement grands, leur peau est pâle, tirant vers le blanc calcaire, et leurs yeux ne sont plus que des orbes d'un noir ébène. Les Kiasydes souffrent aussi de la faiblesse de clan des Lasombras.

Malkavien

Malkavien
Surnoms
Lunatiques
Affiliations
Camarilla
Disciplines
Auspex
Aliénation
Occultation

« J'entends beaucoup de propos sur les Malkaviens qui les décrivent comment étant 'brisés'. Puis je regarde les autres clans. Nous voyons et savons des choses que les autres ne voient ni ne savent. Il leur manque un sens entier que nous avons gagné. Ils sont les estropiés, pas nous. »

— Jessica Kesch —

Histoire

Pour certains, l'éternité n'est rien de plus qu'une continuation de leur existence mortelle. Pour les Malkaviens, la transition est bien plus abrupte et dévastatrice. L'étreinte fracasse l'esprit de ceux qui sont amenés dans ce clan, les conduisant juste au delà du bord de la folie - mais en déverrouillant des dons surnaturels d'introspection et de perspicacité.

Tous les Malkaviens sont profondément et sombrement fous ; leur psychologie est dans un équilibre précaire au bord de la falaise qu'est leur santé mentale. C'est un phénomène douloureusement aliénant. Leurs folies peuvent prendre la forme structurée, médicalement comprise, d'une folie ou elle peut être un renversement complet des sens. Elle peut aller et venir sous la forme d'une psychose vive ou elle peut se manifester sous la forme d'hallucinations élaborées sur le long terme. Chaque Malkavien a vu son esprit se disloquer selon des schémas différents ; aucun d'entre eux n'émerge de son étreinte exactement de la même manière.

Il est très difficile pour les autres Vampires de se lier aux membres du clan Malkavien. Ils sont hargneux, imprévisibles et parfois inintelligibles. Ils voient le monde différemment et, occasionnellement, essaient d'éduquer et d'éclairer les autres à des vérités que seuls eux semblent comprendre. Ces leçons prennent la forme de farces très élaborées, terrifiantes et dangereuses. Ne suivant une logique que seul un Malkavien pourrait comprendre. Les Malkaviens semblent donner l'étreinte au hasard, prenant leurs enfants dans toutes les strates de la société mortelle. L'apparence extérieure d'un Malkavien est habituellement spécifique au dérangement du personnage, variant d'une propreté obsessionnelle à un ébouriffement complet. Les Malkaviens les plus jeunes tendent à être plus solitaires et déviants, luttant pour se comprendre eux-mêmes et le nouveau monde dans lequel ils ont été plongés. Les anciens tendent à avoir une meilleure compréhension de leurs tumultes intérieurs et semblent plus à l'aise. De plus, tous les Malkaviens sont connectés à un vaste sixième sens persistant - certains disent que c'est la conscience somnolente du fondateur de leur clan - et ils possèdent tous une perspicacité au delà de toute compréhension mortelle.

Organisation

En vérité, le concept de structure est dénuée de sens quand on décrit le chaos déchaîné qui affecte le clan Malkavien. Les Malkaviens vont et viennent comme il leur plait, remarquant à peine la traversée des âges. Ils n'ont aucune hiérarchie de clan ni aucune structure. Les anciens sont nominalement en charge, principalement parce qu'ils tendent à être plus lucides que ceux étreints plus récemment.

Faiblesse de Clan

Tous les membres du clan Malkavien souffrent d'un dérangement permanent et incurable. Ils peuvent acquérir et guérir d'autres dérangements mais ils ne pourront jamais guérir de leur dérangement principal. Les Malkaviens ne reçoivent pas d'XP d'handicap pour ce dérangement principal ; cependant ils reçoivent normalement les XP d'handicaps pour des dérangements additionnels. Réinitialiser les traits de Dérangement d'un Malkavien le place à 1 plutôt que 0. Pour plus de détails, voir Dérangements.

Atouts de Clan

Les Malkavien peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **Conscience Étendue (Atout à 1 point):** Vous pouvez choisir un deuxième Focus d'attribut Mental.
- **Lignée de Sang: Ananke (Atout à 2 points):** Vous êtes un membre de la lignée de sang des Ananke, pratiquant de l'haruspicine, obsédés par les corps récents des morts. Vos disciplines de clans sont : Auspex, Aliénation et Présence.
- **Lignée de Sang: Chevaliers de la Lune (Atout à 2 points):** Vous êtes un membre de la lignée de sang des Chevaliers de la Lune, qui ne manifeste pas l'Aliénation. Vos disciplines de clans sont Auspex, Domination et Occultation.
- **Esprit Labyrinthique (Atout à 3 points):** Vous recevez un bonus pour résister aux pouvoirs qui altèrent l'esprit. Ceux qui tentent de vous lire l'esprit courent le risque de gagner un dérangement.
- **Sophistique (Atout à 4 points):** De temps en temps, vous pouvez prédire des attaques avant qu'elles ne surviennent et utiliser cette perspicacité pour éviter le danger.

Lignées

Ananke

« Je ne me rappelle pas d'un temps avant celui où les murmures griffaient mon esprit. Je savais seulement que je n'avais jamais été plus seul, ni plus accompagné, avant que je sois traîné dans les rangs de mon clan. »

— **Cassius** — Ancien de la Lune

Disciplines

- Auspex
- Aliénation
- Présence

Histoire

Vestige d'une ère passée, les membres de l'Ananke (AHNa-key) auraient gardé les anciens temples dans lesquels les oracles pratiquaient l'haruspicine (l'art de la divination au travers de la lecture des entrailles d'un animal fraîchement tué) pour lire les vérités dans le sang. Les Ananke croient que les secrets de l'univers peuvent être vus dans le microcosme en scrutant les corps de ceux qui sont morts récemment. La sagesse ne peut se gagner qu'en déchirant sauvagement le corporel, plongeant physiquement dans les fonctionnements internes de chaque créature de la création. Cela signifie qu'un Malkavien Ananke a souvent une moralité plus basse, sacrifiant son humanité dans la recherche de réponses macabres.

Bien que la lignée de sang connait un renouveau (plus d'enfants prometteurs sont disponibles du fait de la fascination moderne sur les tueurs en série), dans l'ensemble les Ananke sont peu nombreux. Un membre de cette lignée est assujéti au besoin de collectionner des trophées de ses exploits meurtriers, utilisant Auspex sur eux dans une méditation contemplative. Le Vampire s'entoure de ses "mécanismes de l'univers" viscéraux dans une tentative d'en comprendre un sens plus profond. Des érudits suspectent que le premier des Malkavien à être un Ananke était le Mathusalem du nom d'Ankou.

Faiblesse Additionnelle

Tous les Ananke sont obligés de récupérer des trophées macabres de leurs activités, devenant totalement déraisonnables si privé de cette opportunité de récupérer un trophée. Si leur collection est menacée, volée ou détruite, ils ne peuvent pas regagner de Volonté avant d'avoir commencé une nouvelle memento mori.

Chevaliers de la Lune

Disciplines

- Auspex
- Domination
- Occultation

Histoire

Ces Vampires ne sont pas réellement une lignée puisque l'altération de leur sang ne leur est pas transmise comme les qualités des autres lignées de sang. Les Chevaliers de la Lune sont des individus au sein du clan Malkavien qui - pour une raison inconnue - n'ont pas manifesté la Discipline signature de leur clan : le pouvoir de l'Aliénation, indépendamment des aptitudes de leur Sire avec cette discipline. Ces Malkaviens apparaissent comme plus stables que le reste du clan mais en réalité leur folie tends à se manifester dans des dysfonctionnements plus sombres : sociopathe malveillant, individu froid et intellectualisation insensible ou véritable rupture psychotique.

Nosferatu

« Là haut, nous sommes divisés par les politiques, les religions et des broutilles. Ici bas, nous sommes des frères et des sœurs nés d'une agonie et d'une terreur mutuelles. Nous sommes chassés sans distinction. Nous vivons et mourons de la même manière. »

— **Lerelei**, — Ancien Nosferatu

Nosferatu
Surnoms
Rats d'égouts
Affiliations
Camarilla
Disciplines
Animalisme
Occultation
Puissance

Histoire

Les membres du Clan Nosferatu sont physiquement tordus et déformés par l'Etreinte, transformés en d'horribles monstres issue de leur apparence mortelle. Pire, les déformations Nosferatu sont si cruelles et vicieuses que nombre de ceux qui sont Etreints ne survivent pas. Ces vampires sont si hideux qu'ils doivent se garder cachés de la société mortelle, de peur qu'ils ne brisent la Mascarade.

Certains membres du Clan Nosferatu se délectent de leur apparence répugnante, utilisant leurs difformités pour choquer et horrifier les autres vampires. Ils gardent le plus souvent possible leur visage clairement apparent, se réjouissant de l'inconfort qu'une telle vue cause. Plus particulièrement, ces vampires déformés raillent les Toreadors ; les Nosferatus abhorrent leur beauté et leurs dons artistiques. Si les Toreadors en avaient l'opportunité, le Clan Nosferatu serait éradiqué afin de préserver la Mascarade – une excuse à peine voilée pour masquer bigoterie et élitisme. Le Clan Nosferatu porte une animosité similaire et se délecte plus que tout des blessures infligées aux Toreadors.

Les Membres du Clan Nosferatu établissent leur résidence au sein des égouts des grandes villes, s'abritant dans des couvées avec des goules animales pour les protéger durant la journée. Les Nosferatus sont des courtiers de l'information, experts dans la ruse et la discrétion pour mettre en place des pressions politiques. Ils collectent les secrets, espionnent et font chanter les autres vampires. S'ils sont cruels dans leur utilisation des secrets des autres, c'est parce que leur éternité est des plus dures. Leur laideur les fait répugnants et un tel isolement se transforme vite en dépit.

La légende dit que l'Antédiluvien Nosferatu regretta d'avoir bafoué la loi de Caïn et, lorsque le clan fut maudit, jura d'éradiquer sa progéniture de la surface de la Terre. Il conserva la plus puissante de ses couvées, la lia au sang, et lui ordonna de chasser les Nosferatus jusqu'à ce que tous les membres du clan soient détruits. Peu importe quelle secte ou autre loyauté un Nosferatu peut avoir, le clan est uni dans la peur et la haine de ces Niktuku.

Organisation

Les Nosferatus tendent à s'organiser en petits groupes, des couvées habituellement étreintes par le même sire. Ces couvées peuvent s'étendre en de vastes groupes avec des hiérarchies internes basées sur rien de plus que les humeurs et caprices de leur sire originel. Au-delà d'une simple ville, le clan partage l'information via des moyens technologiques ; ils utilisent des emails, forums et serveurs sécurisés connus comme le ShreckNET qui est maintenu par une puissante lignée de Nosferatus.

Faiblesse de Clan

Tous les Nosferatus sont inhumainement laids. Les Nosferatus ne peuvent pas avoir le focus d'attribut Apparence.

Atouts de Clan

Les Nosferatus peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **L'œil aveugle (1 point d'atout)**: Vous ne pouvez pas être la cible de pouvoirs tels que Clairvoyance.
- **Avantage caché (2 points d'atout)**: Il est plus difficile que la normale de voir à travers votre Occultation et vos pouvoirs d'invisibilité persistent même lorsque vous dormez.
- **Sang malléable (3 points d'atout)**: Vous avez une quatrième discipline de clan.
- **Adaptation non-naturelle (4 points d'atout)**: Vous avez une mutation inhabituelle qui peut être utilisée à votre avantage.

Toreador

« *Le spine della rosa sono nascoste dal fiore: les épines de la rose sont cachées par la fleur.* »

— Lynda La Plante — Bella Mafia

Toreador
Surnoms
Dégénérés
Affiliations
Camarilla
Disciplines
Auspex
Célérité
Présence

Histoire

Les roses magnifiques dans un jardin étoilé au soir. Un air chantant dans un crépuscule somnolent. La douceur du baiser d'un amant. Ces images évoquent le Toreador car ces vampires sont les plus beaux de tous.

Les Toreadors sont des artistes, écrivains et créateurs : des artisans qui bénéficient d'une vie immortelle d'apparat et de sensualité. Et contrairement à d'autres clans les Toreadors s'enfoncent dans le monde des mortels. Souvent, ils font semblant d'être mortel, vivant comme des célébrités et donnant des patronages à des artistes mortels influents. De ville en ville, de passion en passion, le Toreador voltige, inspirant de lui le meilleur des arts et laissant une traînée de cœurs brisés derrière lui.

Avec des goûts aussi raffinés, il est facile pour un Toréador de devenir blasé, amer et rempli d'ennui. Entouré par l'excès, ils perdent très vite tout intérêt, saisissant prix après prix - les plus doux étant ceux volés aux autres. Les plus anciens toréadors deviennent souvent dépravés, tombant dans la débauche simplement pour pouvoir ressentir quoique ce soit.

Les Toreadors aiment la politique et vivent pour la hiérarchie, tant qu'ils en sont au sommet. Ils développent des cultes de la personnalité, rassemblant des adeptes captivés par leur beauté ou mendiant pour leur patronage. Ils sont toujours à la pointe de la culture, des arts et de la société. Ils s'enorgueillissent de leur beauté et de leur grâce, hébergent des salons et rassemblements pour montrer leur beauté et leur style. Ceux qui ne peuvent pas maintenir le rythme sont ostracisés et ridiculisés. Les Vampires qui sont laids, non-civilisés ou qui ne montrent aucun signe de respect pour les arts sont déchirés par les griffes métaphoriques d'un Toreador. C'est spécifiquement pour cette raison qu'il existe une inimitié éternelle entre les clan Toreador et Nosferatu, une haine ancrée tellement profondément qu'elle durera éternellement.

Organisation

La hiérarchie du clan Toreador est basée sur un système complexe de guildes et de patronages. Avec des étoiles montantes mises en avant - et rapidement mises au rebut dès lors que leur gloire a disparu. Une clique de puissants anciens s'aligne les uns les autres dans un combat subtil de politique alors qu'ils réduisent des réputations à néant et détruisent des vies. Les jeunes Toreadors jetés dans ce bassin rempli de requins doivent rapidement apprendre à couler ou nager.

Faiblesse de Clan

Les Toreadors sont souvent extasiés par la beauté et l'art. Quand vous rencontrez une oeuvre d'art, une performance ou quelque chose de magnifique qui vous intéresse particulièrement, vous devez lui donner toute votre attention le temps d'une scène. Un Toreador peut, en dépensant un point de volonté, résister à cette pulsion. Bien que des distractions comme des voix fortes ou une bagarre à proximité peuvent détourner votre attention, un Toreador déteste être interrompu alors qu'il découvre l'art et la beauté et répondra avec colère - même avec violence, voir la frénésie.

Atouts de Clan

Les Toreadors peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **Bénédiction de l'Artiste (1 point d'atout):** Vous pouvez acheter jusqu'à 7 points de Artisanats et Représentation et vous gagnez 3 points gratuits sur une compétence Artisanats ou Représentation.
- **Lignée de Sang: Ishtarri (2 points d'atout):** Vous êtes un membre de la lignée des Ishtarri, qui se dévoue à la perfection des mouvements, qu'ils soient dans la danse ou dans la bataille. Vos disciplines de clan sont Célérité, Force d'âme et Présence.
- **Lignée de Sang: Volgirre (2 points d'atout):** Vous êtes un membre de la lignée des Volgirre, une lignée secrète d'antitribus revenue au sein de la Camarilla. Vous avez les disciplines de clan des Toréador, mais vous pouvez acheter les 2 premiers points de Vicissitude sans mentor.
- **Influence Absente (3 points d'atout):** Votre art laisse une empreinte émotionnelle durable sur ceux qui l'observe.
- **La Grâce du Danseur (4 points d'atout):** Votre corps est la forme ultime de la perfection physique et incarne la grâce et la dextérité du clan Toreador. Vous gagnez un re-test gratuit lorsque vous esquivez.

Lignées

Ishtarri

Disciplines

- Célérité
- Force d'âme
- Présence

Histoire

Bien qu'un nombre significatif de Vampires résident en Afrique, peu nombreux sont ceux qui s'associent avec les Vampire d'Europe ou du Nouveau Monde. Les Ishtarri sont une exception. Il y a quelques années, ils ont ouvert leur porte à leurs cousins du clan Toréador et, en retour, ont été accueillis en son sein. Selon les Ishtarri, l'Antédiluvienne Toreador était autrefois vénéré comme étant la Déesse Babylonienne Ishtar et leur lignée a commencée comme un culte dédié à son adoration. Les Ishtarri sont des danseurs accomplis, des acrobates et des espions entraînés dans une religion dédiée à la forme parfaite et aux mouvements. Comme la déesse Ishtar, ils vénèrent à la fois l'amour et la guerre et passent leur existence à perfectionner les exploits physiques du combat et de la sexualité.

Faiblesse Alternative

A la place de la faiblesse de clan Toreador, les Ishtarri souffrent d'un malus de -2 pour résister aux pouvoirs qui contrôlent les émotions, tels que Présence.

Volgirre

« L'Art est la vérité. La vie est le mensonge. »

— Philippe Volgirre — Baron

Disciplines

- Auspex
- Célérité
- Présence
- Les Volgirre peuvent acheter les deux premiers niveaux de Vicissitude sans mentor.

Histoire

En 2011, une lignée antitribu Toreador à rejoint le clan, brisant ses liens avec le Sabbat et rejetant la vénération de Caïn. Cette lignée est dirigée par le Baron Phillippe Volgirre, un Mathusalem Toreador réputé pour être rusé et cruel. Sa lignée est comme son maître : féroce, fière et dégénérée. Ces Toreadors pratiquent le travail de la chair et d'autres art horribles, poussant leur esprit créatif à la sombre frontière de la raison. Tous les membres de la lignée ont reçu un faux nom et de fausses identités et a été autorisée à réintégrer la Camarilla sans que les autres Clans ne soient au courant. Les Volgirre ont les mêmes disciplines que leur clan parent mais leur longue association avec les Tzimisce leur donne le droit d'acheter les deux premiers niveaux de Vicissitude sans mentor et au prix d'une discipline de clan.

Tremere

« *Le mal est une excuse, une simple logorrhée vomie par ceux qui sont trop faibles pour utiliser la force. Il n'y a ni bien, ni mal. Il n'y a que la puissance, et l'impuissance.* »

— **Abetorius le né-maudit** —

Tremere
Surnoms
Sorciers
Affiliations
Camarilla
Disciplines
Auspex
Domination
Thaumaturgie : La Voie du Sang

Histoire

De tous les Clans vampiriques, les Tremere ont sans doute l'histoire la plus obscure. Il y a longtemps les Tremere n'étaient pas des vampires, mais de puissants sorciers mortels, spécialisés dans la magie hermétique. Au travers d'une ruse vicieuse et d'une ambition dévorante, ils rejoignirent à la société des morts-vivants immortels. Même dans les nuits modernes, les Tremere sont les maîtres incontestés de la sorcellerie du sang, conservant étroitement leurs secrets et fermement gardés. Leurs nombreux succès ont valu aux Tremere beaucoup d'ennemis amers. Leur héritage est celui du pouvoir occulte exercé par la perspicacité politique et ils sont extrêmement dangereux. Les Tremere exigent le respect par-dessus tout – à la fois des autres vampires, et au sein de leur propre clan.

Au fil des siècles, aucun clan n'a commis d'atrocités aussi terribles que les Tremere. De sombres affaires, d'horribles expériences et de viles trahisons entachent leur réputation. Pourtant, les Tremere continuent de détenir le pouvoir, principalement en raison d'alliances solides avec d'autres Clans et de l'influence de leur magie. Ceux qui se retournent contre les Tremere perdent l'accès à leurs dons occultes et à leur compétence thaumaturgique. Un allié sorcier peut être une énorme aubaine.

Les Sorciers ont abandonnés leurs robes noires et leurs grands bâtons au Moyen-Âge ; au contraire, les Tremere ont adopté une attitude stricte et professionnelle comme il convient aux nuits modernes. Les costumes austères, les robes guindées et les accessoires haut de gamme ont remplacé les chapeaux et les cannes, car l'image de la maîtrise occulte s'adapte à chaque âge qui passe.

Organisation

Les Tremere évoluent dans une hiérarchie stricte et disciplinée, aux rangs statiques et aux sévères restrictions, connue sous le nom de «Pyramide», dirigée par un conseil des anciens Tremere les plus puissants. Des titres tels qu'Apprenti, Seigneur et Régent distinguent nettement les rangs Tremere au sein du clan.

Chaque Tremere est choisi avec soin parmi une population mortelle sous contrôle. Une fois transformé en goule, l'éventuel enfant est éduqué, testé, puis introduit dans le clan comme un modeste Apprenti. Par son labeur, son dévouement, et de judicieuses trahisons, un Tremere peut s'élever dans la Pyramide et saisir le pouvoir dans le Clan. Les Tremere ne vivent pas seuls mais se réfugient dans des paroisses occultes où ils peuvent travailler ensemble et surveiller leurs arrières.

Faiblesse de Clan

Le Sang des Tremere contient des défauts et des inégalités inconnus des autres Clans. À cause de ces failles, les Tremere tombent plus facilement dépendants au sang d'un autre. Il suffit à un Tremere de boire deux fois le sang d'un autre vampire pour être *Lié au sang* au lieu des trois fois habituelles – la première ingestion compte comme si le Tremere avait bu deux fois.

Atouts de Clan

Les Tremere peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au Clan :

- **Expertise Thaumaturgique (1 point d'atout)**: Vous pouvez acheter une voie additionnelle de Thaumaturgie, autre que la Voie du Sang.
- **Lignée : Telyav (2 points d'atout)**: Vous êtes un membre de la Lignée de sang Telyav, un groupe de Tremere païens de Lituanie que l'on croit éteint – et c'est préférable ainsi, car les autres Tremere détruiraient tout Telyav qu'ils découvrent. Vos disciplines de clan sont Auspex, Présence et Thaumaturgie : La Voie du Sang.
- **Talisman (3 points d'atout)**: Vous possédez un talisman magique qui vous accorde un bonus quand vous utilisez la Thaumaturgie.
- **Contre-magie (4 points d'atout)**: Vous êtes incroyablement doué pour la magie, et pouvez dissiper les effets Thaumaturgiques.

Lignées

Lignée : Telyav

« Ainsi, la tombée de minuit. Ainsi, la montée du pouvoir. Ainsi, la vie et la mort, la sorcellerie et le sang. C'est tout ce dont nous avons besoin. »

— **Dorotea Black** — Priscus Telyavedic du Sabbat

Disciplines

- Auspex
- Présence
- Thaumaturgie : La Voie du Sang

Histoire

Durant l'ascension rapide du Clan Tremere au premier plan de la politique vampirique et du pouvoir, les Telyav étaient une petite cabale de sorciers lituanien Étroits pour leurs savoir et leur influence. Ils étudiaient le mythe du dieu-héros Telyavel, le protecteur lituanien des morts. Ces Tremere païens virent les atrocités commises par le Clan à travers l'Age des Ténèbres et commencèrent à s'éloigner des Tremere. En retour, le Clan ne soutint pas les Telyav contre leurs ennemis, et vers 1600, les Telyav étaient presque éteints. Les cabales de Telyav, préférant la magie animale au style hermétique et formel de leur Clan parent, cherchèrent à échapper à la stricte hiérarchie Tremere.

Lorsqu'ils en eurent l'occasion, ils laissèrent croire aux autres Tremere que leur lignée avait été anéantie, sans aucun survivant pour raconter son récit. Ils existent dans les nuits modernes, se cachant continuellement de la Pyramide, sachant que si d'autres Tremere découvrent leur existence, ils seront impitoyablement détruits. Les membres de cette Lignée de sang se trouvent quasiment tous au sein du Sabbat.

Tzimisce

Tzimisce
Surnoms
Monstres
Affiliations
Sabbat
Disciplines
Animalisme
Auspex
Vicissitude

« Le monde est à jamais fluide, infiniment mutable, éternellement nouveau. Ceci est le secret du changement, que toute choses sont accroupies dans l'ardeur de devenir autre chose, n'attendant qu'une main habile pour les déchaîner. »

— **Ratti-Ben** —

Histoire

Bien avant que l'histoire ne commence à être documentée, les Tzimisce résidaient dans les montagnes et les fastes de l'Ancien Monde, se tenant éloignés des troupeaux de mortels pathétiques sur lesquels ils se nourrissent. Dirigeants absolus des territoires qu'ils occupent, ce sont des créatures jalouses et possessives, profondément connectées à la terre. Ils défendent violemment leurs domaines, vivant dans des groupes basés sur le lignage - un Sire et son infant adorateur - et savent manipuler le lien de sang avec expertise et cruauté.

Les éons passés dans leurs châteaux de pierre à tordu l'esprit des Tzimisce et les longs siècles d'études leurs ont donné la maîtrise de la chair ; ils possèdent la capacité de modeler et manipuler la chair comme un autre manipulerait de l'argile. Ils appliquent une philosophie qui révère la métamorphose, portant leur regard au delà du fragile corps physique dans une tentative de découverte de la nature de l'âme. Détachés et scientifiques, les Tzimisce utilisent les mortels à la fois comme nourriture et pour leurs expériences. Ils ne se soucient absolument pas des humains, les jetant impitoyablement quand ils ne sont plus d'aucune utilité.

Les mystiques Tzimisce connaissent beaucoup les esprits de la terre et pratiquent une forme de magie qu'ils appellent le Koldunisme. Ils gardent jalousement ses secrets, particulièrement des Tremere, qu'ils voient comme des usurpateurs de leurs pouvoirs anciens. Ils voient les autres clans comme des prétendants et des faibles, en rut et vivant au milieu même des animaux qu'ils mangent. Pour témoigner leur dédain, de nombreux Tzimisce modèlent leur propre chair en d'étranges et monstrueuses œuvres d'art, avec des cornes en couronne et des vêtements façonnés avec de la peau sculptée.

Organisation

Les Tzimisce sont profondément méfiants vis-à-vis des autres Vampires, convaincus que les autres clans envient leurs secrets et qu'ils feront tout pour les obtenir. Ils s'organisent en petites unités familiales étroitement unies autour des forteresses ancestrales de l'Ancien Monde ou des exploitations récemment obtenues dans le Nouveau Monde. Le chef de chaque lignée est connu sous le nom de voïvode et son pouvoir dans son propre domaine est absolu.

Faiblesse de Clan

Les Tzimisce sont inextricablement liés à leur domaine d'origine et doivent rester à proximité d'au moins deux poignées de leur sol d'origine - la terre d'un lieu important pour le Tzimisce lors de ses jours mortels, comme la terre de son lieu de naissance ou le cimetière dans lequel il a été étreint. Chaque jour passé sans cette connexion physique à sa terre inflige une pénalité cumulative de -1 sur tous ses traits de test d'attaque (pour un maximum de -5). Ces pénalités sont présentes jusqu'à ce qu'il se repose pendant une journée complète au milieu de sa terre.

Atouts de Clan

Les Tzimisces peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **Sang du Tzimisce (Atout à 1 point):** Vous gagnez des connaissances grâce à votre connexion avec la terre et vos ancêtres.
- **Szlachta (Atout à 2 points):** Vous pouvez transformer vos serviteurs en des abominations difformes.
- **Lignée de Sang: Carpathiens (Atout à 3 points):** Vous êtes un membre de la lignée de sang des Carpathiens. Vos disciplines de clans sont Animalisme, Auspex et Domination. Les Carpathiens ne peuvent jamais apprendre Vicissitude mais ils peuvent apprendre Protéisme sans mentor.
- **Lignée de Sang: Koldun (Atout à 4 points):** Vous êtes un Koldun, un Tzimisce étudiant une ancienne magie du sang. Vos disciplines de clan sont Animalisme, Auspex et Thaumaturgie: Path of Elemental Mastery.

Lignées

Carpathiens

« L'éternité est un miroir, vous vous voyez enveloppé dans les choses que vous ne pouvez pas pardonner. »

— Le Dace —

Disciplines

- Animalisme
- Auspex
- Domination
- Les Carpathiens ne peuvent jamais apprendre Vicissitude et ne peuvent pas créer de szlachta, mais ils peuvent apprendre Protéisme en discipline hors clan sans mentor.

Histoire

C'est une faction qui précède les études que le clan a fait sur la sculpture de la chair. Ces vieux Tzimisces voient la Vicissitude comme une ignoble corruption, à peine meilleure que le trafic avec les entités infernales et ils refusent de l'apprendre ou de l'utiliser. Les Carpathiens sont fixés sur leurs manières, profondément investis dans les héritages nobles du clan et les traditions dignes. Ils protègent avec jalousie leur territoire et n'autorisent aucun intru indésirable à survivre. Les Carpathiens ne s'aventurent que rarement en dehors de l'Europe de l'Est, mais avec l'envahissement de la technologie, les nuits tranquilles de coutumes régaliennes tirent peut-être à leur fin.

Koldun

Disciplines

- Animalisme
- Auspex
- Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire

Histoire

Bien que tous les Monstres soient des scientifiques et des érudits du sang, les Koldun revendiquent le fait d'être les premiers Vampires à maîtriser la magie. Leur magie est tirée de la terre, de lignes d'énergie d'autres-monde qui quadrillent la terre dans un schéma mystique. Les Koldun tordent tout aussi impitoyablement ces énergies que les autres de leur clan tordent la chair. Le Koldunisme est un art ancien qui demande beaucoup. Les Tzimisce qui apprennent la sorcellerie ne le font pas simplement parce que leurs Sires avaient du talent. Ils doivent prouver qu'ils ont les aptitudes nécessaires pour un contrôle rigoureux et pour négocier avec les esprits et les asservir aux désirs du Tzimisce. Ceux qui s'y essaient et échouent meurent à chaque fois, incinérés par le pouvoir même qu'ils ont essayé de commander.

Vous pouvez acheter la Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire et une autre voie de Thaumaturgie de votre choix. Cette voie additionnelle de Thaumaturgie peut être apprise sans mentor et au prix d'une discipline de clan mais n'est pas considérée comme une discipline de clan. Par exemple, lorsque vous utilisez le pouvoir Possession de Domination, cette voie additionnelle n'est pas considérée comme une voie de clan et ne peut être emportée.

Ventruie

« Aussi noble idéal que soit la loyauté, il y a tout simplement trop de peur, de manque de confiance en soi et d'ambition dans la nature des Semblables. Pour être clair, la noblesse est définie par un certain honneur, une certaine volonté d'ascendance. Actuellement, une fidélité totale n'est ni naturelle, ni réaliste; même les chiens peuvent mordre la main qui les nourrit ! Ainsi est le paradoxe de notre existence, la dichotomie entre désir et réalité, dignité et acharnement, loyauté et égocentrisme : ce sont les pierres angulaires de nos nuits. »

— **Arthur Graves** — Écuyer, Ancien du Clan Ventruie

Ventruie
Surnoms
Roys
Affiliations
Camarilla
Disciplines
Domination
Force d'âme
Présence

Histoire

Alors que les autres clans s'essaient à la politique, étudient la philosophie et encouragent les arts, les descendants du Clan Ventruie ciblent leurs recherches sur la seule chose qui importe vraiment : le pouvoir. Régner est dans leur sang et rares sont les Ventruies qui ne ressentent pas le besoin de commander. La légende du Clan Ventruie est celle des Rois et des Reines, un lignage de souverains qui date d'avant la chute de l'Empire Romain. Ils considèrent qu'il est dans leur droit divin de mener et de façonner le monde. Cette attitude non seulement s'applique aux autres vampires mais aussi aux domaines des mortels où les Ventruies sont souvent des faiseurs de rois et décident du destin des empires mortels.

Noblesse oblige est un terme souvent entendu dans les couloirs du Clan Ventruie. Ils respectent la *dignitas*, une vertu basée sur l'honneur, la propriété ainsi que le respect et ceux qui se plient à ses règles complexes seront l'exemple même de la réussite au sein du Clan des Roys. Les Ventruies sont malins, éduqués et érudits, aussi doués avec une épée qu'avec un stylo. Conservateurs et insensibles, ils fondent rarement leurs décisions sur des émotions. Tout ce qu'ils font est pensé avec l'acquisition du pouvoir en tête et la survie du plus fort. Ils savent que la rudesse peut être nécessaire pour diriger un domaine rempli de morts-vivants désobéissants.

La pratique du pouvoir royal par les Ventruies se traduit assez bien dans le monde moderne. À la place des rois et des empereurs, ils sont devenus des PDG influents, contrôlant des empires de la finance et des affaires, plutôt que des terres et des serfs. Le Clan a recentré ses intérêts en faveur de la technologie moderne et du commerce où ils fraient tels des loups voraces au sein d'un troupeau de moutons sans défense.

Dans le but de maintenir la position dominante du Clan, les Ventruie choisissent généralement leurs enfants dans ceux qui sont déjà en pleine réussite : meneurs militaires, entrepreneurs, hommes d'affaires et riches investisseurs rejoignent les rangs des anciens rois et reines.

Organisation

Comme les membres mortels de la royauté, un Ventrue apprend son lignage le jour de son Étreinte et doit être toujours prêt à réciter son entière ascendance parfaitement, à la lettre, sur demande de ses aînés. En interne, les Ventrues opèrent dans des systèmes d'allégeance féodaux bien que leur nature exacte a évolué depuis ses origines antiques. De nos jours, pairie, vassalité et serments de fidélité s'intègrent bien avec les contrats d'affaires, les OPA et les styles de management agressif.

Faiblesse de Clan

Les Ventrues ont des goûts sélectifs en ce qui concerne le sang.

Chaque Ventrue ne trouve qu'un seul type de sang de mortel à son goût et ne gagne aucune subsistance d'autres sangs. Quand un joueur crée un personnage Ventrue, il doit parler avec son conteur et définir ensemble un type de sang qui convient aux goûts de ce personnage. Cette catégorie doit être plutôt restreinte ; moins d'une personne sur 10 devrait correspondre à cette description. Ce choix est permanent.

D'autres types de sang (y compris les animaux) ne nourrissent pas le Vampire. Peu importe la quantité qu'il en consomme, sa Réserve de Sang n'augmentera pas et il vomira immédiatement le sang ingéré. Le sang d'autres créatures surnaturelles (comme les autres vampires) est exempté de cette restriction et peut subvenir aux besoins du personnage, quand bien même cette créature ne rentre pas dans les restrictions alimentaires du Ventrue.

S'il est forcé de se nourrir dans un endroit inhabituel, un Ventrue doit dépenser une action inter-partie supplémentaire pour pouvoir venir en jeu avec sa Réserve de Sang pleine.

Atouts de Clan

Les ventrues peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **Aura de commandement (Atout à 1 point):** Les mortels ne peuvent résister à vos pouvoirs de Domination et Présence.
- **Lignée : Croisé (Atout à 2 points):** Vous êtes un membre d'une lignée stricte et exigeante du Clan Ventrue. Autrefois honnie comme une aberration, les Croisés ont commencé à obtenir plus de respect des aînés dans les nuits modernes. Vos disciplines de clan sont Auspex, Domination et Force d'âme.
- **Parangon (Atout à 3 points):** Vous avez un serviteur vampirique qui a juré de vous servir au sein de la hiérarchie du clan. Cela permet certains avantages supplémentaires avec certains Historiques.
- **Allure royale (Atout à 4 points):** Une fois par session de jeu, vous pouvez utiliser un pouvoir de Présence sans avoir à utiliser une action pour cela.

Lignées

Les Croisés

Disciplines

- Domination
- Auspex
- Force d'âme

Histoire

Vous êtes membre d'une lignée souvent méprisée et qui a commencé à obtenir plus de respect des aînés dans les nuits modernes. Bien que le clan ait un passé royal et glorieux, il a également quelques squelettes dans le placard – des aspects plus sombres que le Clan préférerait maintenir cachés. Parmi ces secrets, il y a la lignée rebelle et violente connue sous le nom des Croisés. Ces vampires cruels sont plus Soldats que Princes, ressemblant à ces derniers-nés nobles qui s'affirment par la guerre et le massacre, dans le but d'avoir une place à la table du roi.

Les Croisés sont enclins à la cruauté et sont d'excellents pisteurs, capables de localiser la plus fuyante des proies. Malgré le malaise des Ventrues face aux tendances sadiques de la lignée, les Croisés sont bien des Roys à part entière avec toute la fierté égocentrique de leur Clan. Ils aiment simplement se réjouir de façon plus viscérale de leurs victoires ; ils apprécient de regarder leurs ennemis droit dans les yeux au moment de le transformer en cendres. Les Croisés sont quelques peu tristement célèbres parce qu'ils apprécient les actes de cruauté et de brutalité.

Caitiff

« Laissez les nous haïr. Au moins, ils reconnaîtront le fait que nous existons. »

— Stoneman —

Caitiff
Surnoms
Déchets, Bâtards (Pander)
Affiliations
Camarilla, Sabbat, Anarchs
Disciplines
Animalisme, Auspex, Célérité
Occultation, Domination
Force d'âme, Présence, Puissance

Histoire

Les Caitiffs ne forment pas un clan. Ils se regroupent ensemble en tant qu'exilés, mais ils n'ont aucun lien de sang entre eux et aucun ne porte de trait universellement distinctif. À l'occasion, le sang d'un vampire ne porte pas les marques de clan de son Sire. Ces enfants infortunés sont généralement abandonnés et méprisés car considérés comme inaptes à la société vampirique. Ils sont exclus de leurs lignées car ils sont une honte pour leurs sires. L'appellation même implique que le vampire est sans aucune valeur, un paria dans le monde vampirique.

La plupart des Caitiffs fuient de cités en cités, leur existence même vidée de son sens à cause de l'accident de l'Étreinte. En tant que groupe, les Caitiffs ont très peu en commun. Ils peuvent venir de tous horizons ; ils peuvent avoir été choisis par leurs sires ratés ou l'étreinte peut avoir été un véritable accident. Au mieux, ils ne sont qu'une ombre pâle, une réfection du clan qui à échoué à l'étreindre sans personne pour les recommander dans les couloirs de la société vampirique. Les Caitiffs sont seuls dans la nuit.

Les autres vampires rejettent les Caitiffs, même ceux qui sont normalement ouverts d'esprit. Depuis longtemps, une rumeur clame que les Caitiffs sont une infection, une maladie. Et que passer trop de temps avec eux transformerait l'étreinte du Vampire, de manière qu'il n'étreindrait que des Caitiffs. D'autres rumeurs qualifient les Caitiffs de malédiction, une rétribution de Dieu ou d'une autre force éternelle. Et d'autres encore, plus sombres, annoncent l'abondance de Caitiffs comme un symbole de la fin des temps ; il sont un signe de l'affaiblissement du pouvoir vampirique et que le monde sera bientôt détruit par le feu.

Organisation

Les Caitiffs n'ont aucune organisation et aucun sens de l'unité. Ils sont tués dans certains domaines, exilé dans d'autres et complètement ignorés dans la plupart. Quand un Caitiff a quelque chose à offrir, il est utilisé sans pitié par un autre Vampire. Quand il n'est plus utile, il est éliminé. À l'occasion, des Caitiffs se regroupent pour se protéger mais sont susceptibles de se vendre les uns les autres pour leur sécurité ou un profit au lieu de garder leur alliance.

Faiblesse de Clan

Les Caitiffs ne peuvent pas commencer le jeu avec plus de 2 points dans l'historique Génération. Ils peuvent baisser leur génération grâce à la Diablerie. Les Caitiffs ne peuvent pas enseigner leurs disciplines de clan à d'autres.

Atouts de Clan

Les Caïtiffs peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques aux Caïtiffs :

- **Propice (1 point d'atout)**: Cet atout duplique les effets de n'importe lequel des atouts généraux qui coûtent 3 points ou moins.
- **Sang Éclipsé (2 points d'atout)**: Il est plus facile pour vous de rester éveillé la journée et vous ne prenez que des dégâts normaux au soleil (à la place des dégâts aggravés).
- **Vestiges de la Grandeur (3 points d'atout)**: Vous pouvez ajouter l'une des disciplines suivantes à votre liste de disciplines de clan possible: Aliénation, Protéisme, Serpentis, Quietus, Obténébration, Vicissitude, ou Chimérie.

Baali

Baali
Surnoms
Démons
Affiliations
Indépendants
Disciplines
Daemonium
Occultation
Présence

« Tu me hais, tu me vilipende, tu as envie de me voir détruit... mais la réalité est que tu as besoin de moi. Si les anges veulent gagner, tu as besoin des démons pour réussir. »

— **Samael Jaqueson** —

Histoire

Les Vampires parlent très rarement des Baali, croyant superstitieusement que ces infernalistes peuvent s'entendre être appelé et se convoquer. Il y a longtemps, un groupe de vampires a passé un pacte avec des forces démoniaques, vendant leurs âmes pour du pouvoir à utiliser à l'encontre des autres clans. Le premier de ceux-ci était Baal le destructeur, une puissante force de conquête et de destruction. Bien que ses armées aient finalement été mises en déroute et conduites vers l'obscurité, le clan Baali n'a pas été oblitéré. Au contraire, il continue d'exister au sein de la cité maudite de Chorazin.

Les Baali, occasionnellement, quittent leur cité et se cachent parmi les autres clan, travaillent insidieusement pour corrompre les autres vampires. Les Baali pensent que les démons sont les véritables enfants de la nuit, chassés du ciel par un Dieu narcissique qui a créé l'humanité seulement pour satisfaire sa vanité. Ces vampires sont des créatures corrompues, vicieuses et il n'y a rien qu'un Baali ne fera pas pour satisfaire sa propre ambition. Sacrifices sanglants, rituels noir, massacres brutaux, aucun acte n'est assez vil ou ne coûte trop cher. Ces Vampires ne sont pas apologétiques dans leur adoration du mal mais se repaissent dans ses bénéfices.

A cause de ses ambitions vicieuses, la connaissance du clan en mystères occultes est vaste - comme le sont ses ennemis. Les infernalistes sont craints et chassés et la plupart des vampires les voient comme une abomination.

Bien que leur nombre soit réduit, les Baali sont dangereux. Ils se rassemblent en de petits couvents, ou "ruches", partageant leur savoir infernal et recherchant des rituels démoniaques blasphématoires. Ils en savent beaucoup sur la Fin des Temps et collectionnent souvent d'obscur et rares livres de prophétie et de savoir. Les Baali utilisent ses révélations pour prédire les événements futurs à leurs dépens ainsi que pour attirer les érudits vampires d'autres clans. A contrario des autres Vampires, les Baali veulent que la fin des Temps se réalise. Ils voient la Géhenne comme une opportunité de se venger et que leurs maîtres démoniaques puissent enfin se lever.

Organisation

Les Baali préfèrent s'organiser en de petites cabales où chacun des membres vénère le même suzerain infernal. Ces cabales ne sont pas liées par loyauté ou affection, mais par acte d'engagement auprès de leur maître démoniaque et par un besoin pressé par la peur de servir leur terrible fondateur de clan.

Faiblesse de Clan

Les Baali ne peuvent pas supporter le fait de regarder ou manipuler n'importe quel objet de n'importe quelle foi. Les démons vampiriques doivent détourner le regard de tels objets et les toucher brûle leur peau en infligeant un point de dégât aggravé qui ne peut pas être réduit ni encaissé. De plus, si un Baali venait à rencontrer la Vraie Foi, tout effet d'entrave ou de dégât est doublé.

Atouts de Clan

Les Baali peuvent acheter n'importe lesquels des atouts suivants réservés aux Baali :

- **Héritage Infernal (1 point d'atout):** Cet atout duplique les mécaniques de l'Atout Pouvoir Infernal ainsi que l'atout de la Voie des Révélation Démoniaques.
- **Lignée de sang : Angellis Ater (3 points d'atout):** Vous êtes un membre de la lignée des Angellis Ater, qui provient de Lasombra Satanistes. Vos disciplines de clans sont Daemonium, Domination et au choix entre Puissance, Présence, Occultation.

Lignées

Angellis Ater

Disciplines

Daemonium, Domination et une discipline parmi les suivantes : Puissance, Présence ou Occultation

Histoire

Jadis, les Angellis Ater étaient une lignée de sang des Lasombra. Connus pendant l'âge des Ténèbres comme les "Ange Noires", ils se sont appropriés à l'extrême la foi et les malveillantes ambitions des Lasombra à des fins sataniques. Ils vénèrent les péchés et privilégient une véritable noirceur de l'âme dans une vicieuse parodie de l'Eglise Catholique.

La lignée a été courtisée loin de son Clan parent par un Baali du nom d'Azaneal, le Souverain de Chorazin. Il a convaincu les Angellis Alter que leur adhérence au satanisme serait mieux servie en s'alliant avec les Baali et en passant leurs propres pactes infernaux pour plus de pouvoir. Ils ont rapidement conclu leur alliance avec des rites démoniaques ; dans un but sinistre et avec une magie inconnue, les Angellis ont altéré leur sang et sont devenus une lignée des Baali. Les Angellis Alter ont de nombreux contacts influents et subtils au sein des églises mortelles, des Flèches de Rome aux charmeurs de serpents pentecôtistes du lointain sud.

Faiblesse Alternative

Les Angellis Ater souffrent à la fois de la faiblesse de clan des Baali et des Lasombra.

[Modifier]

Personnages Joueurs

La plupart des personnages joueurs Baali sont des réfugiés, fuyant leur Sire avant qu'ils ne soient amenés à Chorazin et forcés à prononcer un serment au service d'un pouvoir infernal. Les joueurs qui souhaitent jouer un personnage ayant acquis des pouvoirs infernaux doivent s'assurer d'en avoir parlé avec les Conteurs pour confirmer qu'un tel concept est compatible avec la chronique et le cadre de la troupe. Notez bien qu'un personnage qui utilise la discipline Daemonium est supposé avoir pactisé avec des démons et qu'acheter le cinquième point dans la discipline signifie explicitement que le personnage a passé un contrat infernal et a vendu son âme à un pouvoir démoniaque.

Cappadocien

« Ovid le grand poète à écrit, 'Fas est ab hoste doceri.' Il est juste d'être enseigné par l'ennemi. »

— Anisa Marianna Lopez —

Cappadocien
Surnoms
Profanateurs
Affiliations
Indépendants
Disciplines
Auspex
Force d'âme
Nécromancie : Voie de Mortis

Histoire

L'antédiluvien Cappadocien était un érudit monastique qui ne prêtait que très peu d'intérêt aux causes politiques ou au leadership. Cappadocius cherchait la vérité, interroger les secrets de la vie et de la mort, demandant à sa descendance de faire de même. Pendant l'âge des ténèbres, le clan était très peuplé, si ce n'est puissant, et ses membres étaient souvent vus comme des juges impartiaux dans le grand Jihad. L'attitude obsessionnelle du clan vis à vis de ses études (et sa pratique ouverte de la Nécromancie) ont conduit les autres clans à voir ces vampires comme des êtres sinistres et perturbants. Leurs tendances isolationnistes ont empêché les Cappadociens d'avoir de nombreux alliés puissants.

En général, les Cappadociens ne considèrent ni l'ethnicité ni la nationalité quand ils étreignent des enfants. Des individus de toutes les religions ont été amenés dans le clan, tant que ces mortels souhaitaient étudier la mort. Du fait de leurs habitudes monastiques, les érudits Cappadociens ne passent que très peu de temps auprès des mortels. Ils laissèrent de telles tâches à l'une de leurs lignées mineures, un groupe de vampires étreints depuis une famille de marchands Vénitiens. Malheureusement les Giovanni se sont révélés être indignes de confiance et ont saisi le contrôle du clan, chassant et diablant tous les Cappadociens qu'ils trouvèrent.

Seule une poignée de ces vampires ont survécu dans les nuits modernes, se soustrayant au regard du monde vampirique, préférant leurs études à la politique. Ces vampires haïssent les Giovanni avec passion et sélectionnent avec une bien plus grande attention leurs enfants, résultant en une population assez basse de Cappadociens de par le monde. Ceux qui restent ont pris de nouveaux noms, tel que les Émissaires des Crânes au sein du Sabbat, qui cachent leur réel lignage dans leur double poursuite de recherche et de vengeance.

Les deux lignées Cappadociennes sont très distinctes et sont nées de deux manières complètement différentes. Les Lamia étaient les gardiens et les protecteurs de leur lignée monastique ; ils sont maintenant en disgrâce et presque éteints. Les Samedi, rejets plus récents des Cappadociens encore actifs, cachent leur véritable nature et se présentent comme des mercenaires et des érudits du vaudou.

Organisation

Au moyen-âge, les Cappadociens remplirent les rôles de conseillers auprès de Princes en tant qu'intendants de grands dépôts de connaissances. En interne, le clan avait très peu de hiérarchie, bien qu'ils révèrent ceux avec le plus de connaissances et instruisent les plus jeunes et les ignorants. Après que les Giovanni aient détruit la majorité du clan, les Cappadociens restants avaient encore moins d'intérêts à communiquer les uns avec les autres de peur de révéler leur position aux Giovanni.

Faiblesse de Clan

Quel que soit la quantité de sang qu'un Cappadocien consume, sa peau gardera la pâleur de la mort, le faisant ressembler à un cadavre.

Atouts de Clan

Les Cappadociens peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **Instinct Nécromantique (1 point d'atout):** Vous pouvez acheter une voie supplémentaire de Nécromancie.
- **Lignée de sang: Samedi (2 points d'atout):** Vous êtes un membre de la lignée des Samedi, un groupe indépendant de vampires répugnants et pourrissants qui pratiquent le vaudou. Vos disciplines de sang sont Force d'âme, Occultation et Thanatosis.
- **Voile Percé (3 points d'atouts):** Vous gagnez de la puissance (Sang) quand des créatures snetiante meurent dans votre ligne de vue.
- **Lignée de sang: Lamia (4 points d'atouts):** Vous êtes un membre de la lignée des Lamia, qui consiste en un ordre de femmes qui autrefois jurèrent de protéger leurs maîtres Cappadociens. Vos disciplines de clan sont Force d'âme, Nécromancie: Voie de Mortis et Puissance.

Lignées

Samedi

Disciplines

- Force d'âme
- Occultation
- Thanatosis

Histoire

Les Samedi sont répugnants, plus encore que leur clan parent, défigurés comme la mort. La peau qui pourrit, les os exposés et une abominable odeur de décomposition affectent les Samedis, comme leur tendance à être vulgaire et intransigeant. Ces vampires proclament être les enfants du Baron Samedi, le vaudou. Mercenaires et intéressés, les Samedi ne rejoignent aucune secte, préférant travailler indépendamment, se gardant à eux-même le plus possible. Les Samedi sont connus pour respecter à la lettre tous les marchés qu'ils passent - en bien ou en mal. Comme mentionné, les Samedi sont putrides au-delà des mots.

Lamia

Disciplines

- Force d'âme
- Nécromancie : Voie de Mortis
- Puissance

Histoire

Les Lamias, appelées Gorgones autrefois, protégeaient les Cappadociens et leurs bibliothèques sacrées. Pendant la révolte des Giovanni, la plupart des Lamias ont péri en protégeant leurs maîtres ; tâche à laquelle elles ont échoué. Les Lamia mâles existent, mais ils sont encore plus rares puisque le clan n'est pas enclin à étreindre des mâles. Les Lamias n'ont jamais été nombreux et tendent à étreindre des femmes (plus facile pour rester inaperçu lors de l'âge des Ténèbres). Ces infantes étaient choisies pour leurs intérêts aux arts noirs et éduquées comme des guerrières. Les

Lamias n'étudiaient pas la mort comme l'ont fait les Cappadociens mais se concentraient sur les maladies et la manière dont elles affectent à la fois les mortels et les vampires.

Faiblesse Alternative

Les Lamias portent la Graine de Lilith, une maladie éprouvante propagée par leur baiser. N'importe quel mortel sur lequel un Lamia se nourrit tombe malade et peut en mourir. La victime doit faire un test d'attribut Physique + *Survie* à difficulté 8. Ceux qui échouent meurent en une semaine. Ceux qui y arrivent se rétablissent en quelques jours. Bien des Lamias choisissent de se nourrir de sang d'animaux et ceux qui ne le font pas se nourrissent en général sur les plus hardis des mortels.

Ravnos

« *Ces gens qui ne voyagent que pour aller quelque part n'en comprennent que la moitié.* »

— **Leila Voight** — chanteur de "Fresh Blood"

Ravnos
Surnoms
Menteur
Affiliations
Indépendants
Disciplines
Animalisme
Force d'âme
Chimérie

Histoire

Le clan Ravnos a une réputation assez ombragée, alourdie par l'histoire et les préjugés. Ses membres sont des trompeurs, des voleurs et des vagabonds qui volent ce qu'ils veulent avant de passer à la cible suivante. Les Ravnos rejettent typiquement toutes les formes d'autorité, ignorant les limites des sectes et désobéissant aux lois. Dans les nuits modernes, une grande tragédie a frappé le clan Ravnos, réduisant ses effectifs à une presque extinction. Bien qu'il ait commencé à se repeupler après les horreurs de la Semaine des Cauchemars le clan reste réduit. La majorité de ses membres sont des individus récemment étreints luttant toujours pour comprendre le monde vampirique. Les anciens du clan sont plus reclus qu'avant, effrayés par l'idée d'une nouvelle purge. Comme les gourous des temps anciens, ils ne partagent la sagesse de leur clan qu'avec ceux qui ont prouvé en être digne.

La plupart des Ravnos sont de nouvelles étreintes alors que le clan cherche à se repeupler après les horreurs de la Semaine des Cauchemars. Déchiré entre les anciennes traditions et les idéaux modernes de leur nouvelle progéniture, les Ravnos sont dans un clan déchiré par la transition et dans le deuil de milles vérités perdues.

Avec leur capacité unique qui leur permet de créer des illusions, les Ravnos se spécialisent dans le questionnement de la vérité et le démêlement des mystères. Les Ravnos capricieux utilisent cette capacité pour leurs profits, saisissant des opportunités pour des gains à courts termes. D'autres membres du clan perdent complètement le contact avec la réalité. Ceux qui vivent pour devenir des anciens voient ce pouvoir comme une philosophie et l'utilisent pour atteindre l'illumination dans leur état d'esprit. Ils étudient l'équilibre entre la réalité et la tromperie et contemplant la vérité absolue.

Les plus jeunes des membres du clan Ravnos peuvent être de n'importe quelle nationalité ou culture, bien qu'ils soient souvent choisis pour leurs capacité à survivre et tromper. Des jeunes qui aiment la liberté, des hipsters, des groupies de groupes de rock itinérants, des militants politiques, des voyageurs irlandais, des tziganes ou des fugueurs adolescents, les Ravnos ont pléthores d'icônes de jeunesse et de vigueur à choisir. Les Ravnos un peu plus vieux viennent en général de la caste Hindou des Brahman, se rappelant d'un temps où les Ravnos étaient basés sur un système de castes plus présent que dans les nuits modernes. Les deux groupes se chamaillent souvent sur l'avenir du clan, tandis que les jeunes Ravnos luttent à trouver leur place dans le monde. Les plus vieux Ravnos sont plus sages, plus puissants dans le sang et plus expérimentés - mais l'afflux de jeunes vampires amène de nouvelles idées, de l'expérience technologique et une grande quantité de changements et d'énergie. Le clan se tient au bord du précipice entre le respect des traditions et le fait d'en embrasser de nouvelles, entre d'anciennes vérités et des mensonges trop rapides. Les Ravnos doivent trouver un équilibre ou alors changer à jamais.

Organisation

L'autarcie est très importante pour le clan Ravnos. Ses membres vagabondent dans le monde et ne portent que très peu d'attention à la société vampirique établie. La majorité des membres du clan sont jeunes, naïfs et ont tendance à l'égoïsme et aux buts à courts termes. Ceux qui survivront cette période d'épreuves établiront la place du clan dans les nuits modernes.

Faiblesse de Clan

Une histoire tumultueuse font des Ravnos des esclaves de leurs vices. Chaque Ravnos à un dérangement de Compulsion, qui représente un penchant pour une sorte de vice - mentir, la cruauté ou voler par exemple. Ils ressentent cette compulsion à se livrer à ce vice s'ils en ont l'opportunité. Les Ravnos ne gagnent pas d'XP de dérangement pour cette faiblesse de clan. Pour plus d'informations consultez les Dérangements.

Atouts de Clan

Les Ravnos peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques au clan :

- **Rêve Éveillé (1 point) :** Vous pouvez brièvement manipuler une illusion que vous avez créé comme si elle était réelle.
- **Lignée de Sang : Brahman (2 points):** Vous êtes un membre de la lignée de sang des Brahman, un groupe d'indiens philosophes et gourous. Vos disciplines de clan sont Animalisme, Auspex et Chimérie.
- **Roi de l'évasion (3 points) :** Vous êtes extrêmement doué pour vous échapper des situations dangereuses.

Lignées

Brahman

« L'inexplicable est l'esprit pur. C'est tout, sans limitation. L'ignorance, l'incrédulité, l'arrogance - ce ne sont que des entraves. Tu es libre quand tu es ouvert au monde inexplicable. »

— Sourav Khadikar —

Disciplines

- Animalisme
- Auspex
- Chimérie

Histoire

Les Ravnos viennent d'Inde, là où le clan s'organisait en un système de castes rigide, similaire aux castes indiennes. Les sires donnaient leurs places dans les castes (appelées jati) à leurs enfants et un Ravnos ne pouvait jamais altérer sa place une fois étreint dans la société. Aujourd'hui, seule une caste à survécu.

Les Brahman sont des philosophes et des gourous, tachés de découvrir l'illumination et la partager avec le clan. Après que la foudre du destin ait frappé les Ravnos, les derniers des Brahman choisirent leurs enfants pour leur adhérence au traditionalisme. Ils espèrent qu'en donnant leur soutien, conseils et un système rigide pour donner une structure au clan, celui-ci puisse de nouveau prospérer.

Salubrien

« Ceux qui parlent « d'Art de la guerre » n'ont jamais marché six clics recouvert des restes sanglants d'un Dac Cong. »

— Atwell M. Baize —

Salubrien
Surnoms
Furies
Affiliations
Sabbat
Disciplines
Auspex
Force d'âme
Valeren

Histoire

Pendant l'âge des ténèbres, les Salubriens étaient un clan respecté de guérisseurs. Leur fondateur, Saulot, était reconnu pour sa sagesse et les autres vampires traitaient ses enfants avec respect. Quand Saulot disparut vers l'Orient à la recherche du mystérieux état de Golconde, ses enfants furent laissés sans protection ni guide. En son absence, les Salubriens furent les cibles d'un ambitieux groupe de mages mortels souhaitant leurs voler leur immortalité. Les Tremere massacrèrent les Salubriens, absorbant leurs âmes pour obtenir la puissance du Sang.

Quand Saulot revint de sa quête, il retrouva son clan en ruine, au bord de l'extinction. Son voyage l'avait transformé et le nouvel enfant qu'il étreint était très différent des anciens. Plus belliqueux et beaucoup moins intéressé par l'élévation spirituelle, ces nouveaux enfants abattirent leur terrible vengeance sur les ennemis du clan — malgré cela, la guerre fut perdue. Saulot fut détruit, les Salubriens furent désignés comme des infernalistes et des diabolistes et les autres clans de vampires se joignirent aux Tremere dans cette chasse au Salubri. Le clan fut annihilé et les traces même de son existence s'évanouirent.

Craignant les Tremere et leurs alliés, les Furies restants et leurs cousins guérisseurs firent beaucoup d'efforts pour se cacher des autres vampires. Au fil des siècles, d'autres clans reprirent servilement les mensonges des Tremere, décrétant que la quête de Saulot, visant le Golconde, n'était qu'une trahison à l'état de Vampire et les surnoms avilissants de « cyclopes » ou de « mangeurs d'âmes » devinrent communs pour décrire ce clan autrefois honoré.

Dans les nuits modernes, le clan des Furies a connu une résurrection. Un nouveau leader, nommé Adonaï, a réuni son clan et trouvé des alliés dans sa quête de vengeance contre les Tremere : le Sabbat. Élevés parmi les plus grands combattants de la secte, les Salubriens se sont imposés comme un danger significatif pour la Camarilla qui s'est empressée, une fois cette menace révélée, de réutiliser l'ancienne calomnie, désignant les Salubriens de diabolistes, d'infernalistes, voire pire. Les furies sont dévolues à la destruction du clan Tremere, bien qu'ils doivent faire preuve de beaucoup de prudence au vu de leurs nombreux alliés. Heureusement, ces guerriers n'ont aucun intérêt pour des concepts tels que l'honneur ou la fierté. Ce sont des chasseurs impitoyables, des soldats vengeurs d'une guerre oubliée depuis longtemps. Ils ne vivent que pour la vengeance, peu importe la méthode, peu importe le coût.

Aucun membre de la Camarilla ne s'associe avec un Salubrien et même les Anarchs craignent et répudient les membres de ce Clan. Si découvert, les Salubriens sont systématiquement détruits. Et il est difficile pour un Salubrien de cacher son clan de par le troisième œil qu'ils manifestent tous au milieu du front peu après l'étreinte. Cet œil est habituellement fermé, la fente minuscule de la paupière cachée par la chair du front. Toutefois, quand le Salubrien entre en fureur où qu'il utilise sa discipline de clan à un niveau supérieur au premier (Valeren ou Obeah), l'œil s'ouvre avec une effrayante aura de lumière surnaturelle.

Organisation

En raison de la destruction du clan par les Tremere, les Salubriens n'ont pas d'organisation. Pour la plupart, ils ne se connaissent même pas et se cachent même de leur propre clan. Bien qu'ils commencent doucement à se repeupler, la plupart d'entre eux croient que les mensonges les concernant se répandent toujours et que leurs enfants seront détruits s'ils sont découverts.

Faiblesse de Clan

Les Salubriens ne peuvent se nourrir que durant un acte de violence. Ainsi, il ne peut acheter l'historique Troupeau ni utiliser le troupeau d'un autre personnage.

Atouts de Clan

- **Juste fureur (1 point)** : Votre foi augmente vos attaques de bagarre et de mêlée en combattant les agents démoniaques.
- **Armure spirituelle (2 points)** : Votre foi vous protège des puissances démoniaques.
- **Lignée : Guérisseur (3 points)** : Vous êtes une réminiscence de temps plus paisibles : un membre de la lignée des guérisseurs. Vos disciplines dans le clan sont Auspex, Force d'âme, et Obeah.

Lignées

Guérisseur Salubrien

« Les pages de notre histoire sont pleines de morts. Combien d'autres chapitres doivent être encore écrits dans le sang avant de pouvoir enfin trouver la paix ? »

— **Nanuq of the Inuktitut** —

Disciplines

- Auspex
- Force d'âme
- Obéah

Histoire

Les guérisseurs Salubriens, connus sous le nom « d'agneaux », descendent des vampires étreints avant que Saulot ne parte vers l'Orient. Ils furent massacrés par les Tremere et seuls sept survécurent à la purge. Ces survivants veillèrent à ne donner le don d'étreinte qu'avec une extrême rareté afin de ne jamais augmenter leur nombre, de peur que les Tremere ne découvrent leur survie.

Dans les nuits modernes, ils ont rompu cette interdiction et, en de rares occasions, les guérisseurs Salubriens étreignent une personne qu'ils ont trouvé particulièrement sage ou compatissante. Même s'ils sont peu nombreux, les guérisseurs Salubriens poursuivent la quête de leur fondateur, convaincu qu'un jour ils découvriront les secrets du Golconde et atteindront l'état angélique décrit dans les écrits de Saulot.

Faiblesse Alternative

Les guérisseurs Salubriens ne peuvent pas se nourrir sur les victimes non consentantes. Se nourrir autrement que par l'historique troupeau (le sien ou d'un autre personnage) requière une action inter-partie supplémentaire. Normalement, cela signifie que le Salubri doit dépenser deux actions inter-partie d'alimentation.

Filles de la Cacophonie

Filles de la Cacophonie
Surnoms
Sirènes
Affiliations
Indépendants
Disciplines
Force d'âme
Melpominée
Présence

« Il y a une différence entre une muse et un ange : l'un est civilisé, apprivoisé, entraîné et exquis. L'autre est une chose sauvage et terrifiante. L'un chante du cœur. L'autre le blesse. »

— **Persephone von Pierce** —

Histoire

Alors que la culture mortelle est entrée dans l'âge des Lumières, elle a inventé de nouvelles machines et étendu le monde aux horizons les plus éloignés du globe. Elle a aussi fait des changements significatifs dans la société vampirique. Les Filles de la Cacophonie montèrent sur la scène de l'existence Vampirique en fanfare, refusant de se cacher ou d'agir comme s'ils étaient moins importants que les clans plus anciens. Quelques érudits pensent que la lignée est un rejeton du clan Malkavien ou du clan Toreador mais les Filles de la Cacophonie refusent de confirmer l'un ou l'autre. Elles préfèrent être reconnues pour leurs talents et non pas comme un simple appendice ; elles refusent d'être le dérivé de la renommée de quelqu'un d'autre.

Quelles que soient leurs origines, les Filles de la Cacophonie sont connues pour leurs extraordinaires voix. L'intensité d'une chanson d'une Fille et de la démente qu'elle apporte, n'est rien de moins qu'imposante. La chanson est autant une partie de leurs existence immortelle que leur sang. Chaque moment de l'éternité d'une Fille est passé à écouter la musique des sphères. Elles chantent tout autour d'elles, les enchantant à jamais dans sa mélodie. Cette malédiction - ou bénédiction - font sembler les Filles de la Cacophonie comme confuses ou capricieuses.

Presque tous les membres de cette lignée sont des femmes.

Au travers de l'ère Victorienne, les filles préféraient garder la lignée ainsi, mais dans les nuits modernes, elles ont assoupli ces restrictions. Les mâles un peu âgés sont généralement des castrats exemplaires, tandis que les plus jeunes viennent de toutes les gammes de talents vocaux. Ces mâles, sont familièrement appelé les "Fils de la Discorde" et sont quasiment tous universellement lié au sang à leurs sires femmes. Ces cacophonistes mâles sont traités avec suspicion par un grand nombre des femelles plus âgées du clan et doivent gagner leur droit de chanter.

Faiblesses de Lignée

Les Filles de la Cacophonie entendent constamment de la musique. Cette chanson incessante distraient les Filles autant qu'elle les guide. Elles souffrent d'une pénalité de -2 à tous les Scores de Test basés sur l'Investigation.

Atouts de Lignée

Les Filles de la Cacophonie peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques :

- **Aria surnaturel (Atout à 1 point)** : Votre maximum potentiel pour la compétence Performance : Chanter est accru de 3 et vous payez la moitié du coût d'XP pour acheter la Compétence Performance : Chanter.
- **Octaves Célestes (Atout à 3 points)** : Vous pouvez utiliser la Transe sur n'importe quel personnage qui vous écoute chanter.

Gargouilles

Gargouilles
Surnoms
Grotesques
Affiliations
Indépendants
Disciplines
Force d'âme
Puissance
Visceratika

« *Si nous ne pouvons avoir justice, alors au moins nous aurons notre vengeance.* »

— **Harlequin** —

Histoire

Les Tremere ont créé les Gargouilles tant calomniées au cours de leurs sombres expériences de clan de sorciers. Créées depuis le sang et la chair de Tzimisce, Nosferatu et Gangrel kidnappés, une Gargouille est un amalgame de morceaux fusionnés en une seule créature qui n'a aucun souvenir de ses passés conjoints. Au commencement, elles étaient les esclaves des Tremere, agissant sans intelligence, sentience ou volonté. Ce n'est qu'après une révolution que les Gargouilles ont trouvé la liberté ; elles ont été libérées de force par des membres d'autres clans.

Les Gargouilles sont monstrueuses et sont un rappel constant d'un âge plus sombre. Elles vilipendent totalement le clan Tremere avec une haine brûlante et cherchent en permanence des manières de se venger de leurs créateurs. Les Gargouilles modernes sont étreintes, mais le processus éradique malgré tout toute traces de la mémoire du vampire, faisant de chaque nouvelle gargouille une ardoise vierge. Les Gargouilles plus anciennes enseignent encore aux plus jeunes l'histoire de l'esclavage de leur peuple, s'assurant que chaque génération sache les atrocités dont ils ont soufferts aux mains des Tremere.

Avec leur apparence hideuse, les Gargouilles sont une menace pour la Mascarade. Elles doivent toujours se garder du regard des mortels. Leur lignée se lie souvent d'amitié avec des Nosferatu, Gangrel ou Tzimisce, se sentant attirées par ses clans par une forme primitive de leur mémoire de sang.

Faiblesse de Lignée

Les Gargouilles sont monstrueuses en apparence et ne peuvent pas passer pour humaines sans une aide surnaturelle, telle que l'Occultation. De plus, les Tremere ont créé les Gargouilles afin qu'elle servent d'esclaves, résultant en une pénalité de -2 sur leurs traits pour résister aux pouvoirs de Domination ; incluant les techniques basées sur de la Domination.

Atouts de Lignée

Les Gargouilles peuvent acheter n'importe lesquels de ces atouts spécifiques :

- **Vol (Atout à 1 point)** : Vous avez des ailes qui fonctionnent. Ces ailes vous permettent de vous déplacer aussi rapidement que vous pouvez vous déplacer.
- **Sombre Statue (Atout à 3 points)** : Vous pouvez dépenser une action standard pour vous transformer en une statue de vous-même, apparemment sculptée en pierre pleine.

[Modifier]

Esclaves

Après la révolte, les Tremere ont été forcés de relâcher toutes les Gargouilles. Les quelques rares esclaves toujours gardées (dans des lieux sombres et dangereux) sont impitoyablement dominées pour ne pas qu'elle retiennent de souvenirs ou d'intelligence de jour en jour. Elles sont de simples golems, des brutes sans personnalité et dépourvues de leurs capacité de raisonner ; elles sont moins que des animaux et sont traitées avec

une sévère violence. De telles créatures ne sont pas des personnages-joueurs appropriés.

Création de personnage

« À un monde de dieux et de monstres ! »

— Dr. Pretorius, La Fiancée de Frankenstein —

Imaginez un instant que votre jeu est interactif. Votre salle se transforme en scène du théâtre de l'imaginaire. Le conteur fait office de réalisateur, s'assurant que le cheminement de la représentation dégage l'intensité émotionnelle appropriée qui plaira à l'auditoire. Qui est l'auditoire ? Quiconque participe est à la fois acteur et auditeur des intrigues créées par la troupe.

Chaque joueur endosse le rôle d'un personnage au sein du contexte du jeu, à travers lequel le joueur interagit avec le monde ludique. Vous, le joueur, vous acquittez d'un rôle dans l'histoire. Tel un personnage de roman ou de film, vous êtes un protagoniste dans les histoires de votre chronique. Plutôt que de créer un nouveau personnage à chaque partie, vous créez un individu unique, minutieusement détaillé, et l'incarnez lors de chaque partie jouée. Au même titre que le scénario de la troupe évolue, vous verrez votre personnage croître, se développer, avoir du succès, affronter des échecs, et pourquoi pas clore son histoire par la *Mort Finale*. Fondamentalement, le personnage que vous créez devient aussi réel et intemporel qu'un des grands protagonistes (ou antagonistes) d'une œuvre littéraire. Afin de s'assurer que les personnages de joueurs soient sur un pied d'égalité, les règles du **Mind's Eye Theatre** (MET) fournissent un ensemble de règles uniques pour la création de personnage.

Ce chapitre décrit comment créer un personnage vampire. Vous débutez à partir d'une notion générale, puis transformez cette étincelle de création en une fiche de personnage, en vous basant sur les règles du jeu. Le processus est simple, mais il est souvent intéressant de créer vos personnages en collaborant avec le conteur, afin qu'il puisse répondre aux questions et vous guider dans le processus de création correspondant aux spécificités de leur chronique.

Règles de Chronique et Rareté de Clan

Une chronique définit l'histoire, la culture et la structure sociale dans laquelle évoluent les vampires. Elle comporte des règles spéciales créées en vue d'imposer ses particularités. Votre conteur vous communiquera les spécificités de la chronique à laquelle vous participez. Il est recommandé de créer un personnage adapté à l'environnement de jeu.

MET: Vampire la Mascarade propose trois types standards de chronique pour le **Monde des Ténèbres**: La Camarilla (**voir Chapitre Neuf: La Camarilla**), le Sabbat (**voir Chapitre Dix: Le Sabbat**), et les Anarchs (**voir Chapitre Onze: Le Mouvement Anarch**).

Les règles de ce chapitre pour créer un personnage vampire sont indépendantes du type de chronique. En fonction de la chronique, la manière dont l'expérience du vampire est prise en compte varie énormément, il y'a donc des exigences et des options supplémentaires pour la création de personnage. Il est recommandé de lire les règles spécifiques au type de la chronique à laquelle vous jouerez avant de faire un personnage.

Une chronique donnée peut altérer le processus de création de personnes, notamment:

- La rareté de Clan (certains clans peuvent être plus ou moins courants en fonction de la chronique.)
- L'Historique Génération peut être limité (Par exemple, une chronique Anarch limitant les générations accessibles aux Anciens.)
- L'existence de nouveaux Historiques
- De nouveaux Atouts et Handicaps

Votre conteur peut avoir créé un cadre alternatif de chronique et décidé de ses propres niveaux de rareté. Si le clan que vous avez choisi d'incarner est peu commun ou rare dans ce cadre, vous devez acheter l'Atout correspondant afin de pouvoir le jouer. (**voir Chapitre Cinq: Atouts et Handicaps, Atouts de rareté**)

Guide de création rapide de personnage

Étape Une: Inspiration

- Décidez du concept de votre personnage.
- Choisissez un Archétype.

Étape Deux: Rapporter les Points d'Expérience Initiaux

- Votre personnage commence avec 30 points d'expérience initiaux. Vous pouvez dépenser ces PX durant le processus de création de personnage.
 - Vous pouvez obtenir davantage de PX initiaux en choisissant des Handicaps durant le processus de création (étape huit).
 - Votre conteur peut vous attribuer davantage de PX initiaux, si vous incarnez un personnage chevronné.

Étape Trois: Choisir un Clan

- Choisissez un clan.
 - Souvenez-vous que le clan déterminera les disciplines initiales (de clan) possédées par votre personnage (étape sept)
 - Vérifiez avec votre conteur si le clan choisi est commun, peu fréquent ou rare dans la chronique. Si vous souhaitez incarner un clan peu commun ou rare, vous devez utiliser une partie de vos PX initiaux afin d'acheter l'Atout correspondant. Pour plus d'informations, voyez les Atouts de rareté.
 - Si vous voulez que votre personnage soit membre d'une lignée, vous devez utiliser une partie de vos PX initiaux afin d'acheter l'Atout correspondant. Pour plus d'informations, voyez le chapitre décrivant votre clan.

Étape Quatre: Choix des Attributs Initiaux

- Classez les Attributs du personnage en primaire, secondaire et tertiaire.
 - Mettez 7 points dans l'attribut primaire.
 - Mettez 5 points dans l'attribut secondaire.
 - Mettez 3 points dans l'attribut tertiaire.
- Choisissez un focus pour chaque type d'attribut (Physique, Social et Mental)
 - Focus en Physique: Force, Dextérité, ou Vigueur.
 - Focus en Social: Charisme, Manipulation ou Apparence.
 - Focus en Mental: Perception, Intelligence ou Astuce.

Étape Cinq: Choix des Compétences Initiales

- Choisissez une compétence et remplissez les 4 niveaux correspondants.
- Choisissez deux compétences et remplissez les 3 niveaux correspondants.
- Choisissez trois compétences et remplissez les 2 niveaux correspondants.
- Choisissez quatre compétences et remplissez le 1er niveau correspondant.

Étape Six: Choix des Historiques Initiaux

- Mettez 3 points dans un unique Historique de votre choix.
- Mettez 2 points dans un second Historique.
- Mettez 1 point dans un troisième Historique. Si vous n'avez pas déjà mis de points dans l'Historique Génération, vous devriez le faire maintenant. Si vous n'avez pas de point en Historique Génération, votre personnage débute en tant que mortel.

Étape Sept: Choix des Disciplines Initiales

- Mettez 2 points dans une unique discipline de clan.
- Mettez 1 point dans chacune des deux disciplines de clan restantes.

Étape Huit: Choix des Atouts et Handicaps

- Vous pouvez dépenser une partie de vos PX initiaux pour acheter jusqu'à 7 points d'Atouts. Cette limite inclut n'importe quels Atouts achetés précédemment durant le processus de création (comprenant les clans peu fréquents ou rare, ainsi que les Lignées). Votre personnage ne peut jamais avoir plus de 7 points d'Atouts quelle que soit leur catégorie.
- Choisissez les Handicaps de votre personnage. Vous ne pouvez obtenir plus de 7 PX venant de Handicaps. Ajoutez les PX gagnés grâce aux Handicaps à vos PX initiaux. Avec l'accord du conteur, un joueur peut choisir davantage de Handicaps, pour un total de plus de 7 points, mais le personnage ne peut en tirer plus de 7 PX.

Étape Neuf: Dépense des PX

- Après avoir acheté des Atouts et ajouté les PX obtenus grâce aux Handicaps, vous pouvez utiliser les PX restants pour:
 - Acheter davantage d'Attributs, de Compétences, ou d'Historiques.
 - Acheter davantage de points de Génération. Vous devez acheter l'Historique Génération au coût en PX de la *nouvelle* Génération. Par exemple, si vous avez mis un de vos points d'Historique en Génération, et êtes donc un Nouveau-Né et que vous souhaitez jouer un Prétendant Ancien, vous devrez dépenser vos PX de la manière suivante: Nouveau-Né vers Ancilla (nouveau niveau×2) coûte 4 PX ; Ancilla vers Prétendant Ancien (nouveau niveau×2) coûte 6 PX. Par conséquent, vous devez dépenser 10 PX pour aller de Nouveau-Né à Prétendant Ancien.
 - Acheter des points supplémentaires de disciplines de clan.
 - Acheter jusqu'à 3 points de disciplines communes hors-clan : Animalisme, Auspex, Célérité, Domination, Force d'Âme, Occultation, Présence ou Puissance.
 - Acheter un autre point de Moralité.

Étape Dix: Touches finales

- Notez le nombre total de points de Sang du personnage.
- Notez le nombre total de points de Volonté du personnage (6, normalement).
- Notez le nombre total de niveaux de santé du personnage.

Étape Onze: Avant le Jeu

- Apportez l'histoire de votre personnage et sa fiche complétée au conteur pour approbation.
- Préparez votre costume, imprimez votre fiche afin de pouvoir y recourir aisément, et jouez !

Étape Une: Inspiration

Concept de Personnage

Selon la mythologie grecque, la déesse Athena émana de la tête de Zeus, entière et déjà formée. Bien que nous espérons que vous trouviez le processus de création tout aussi facile, vous pourriez découvrir que créer un personnage fascinant demande quelques échanges avec le conteur. Il est important que votre personnage soit adapté à la chronique et qu'il soit complémentaire avec les autres histoires de la troupe. Assurez-vous de tenir compte des thèmes de la chronique et de la manière dont il interagira avec les autres personnages du jeu. Un personnage devrait être davantage qu'un ensemble d'Attributs, de caractéristiques d'armes et de pouvoirs surnaturels. Les meilleurs histoires proviennent des rêves des personnages, de leurs peurs et de leurs motivations, des choses plus importantes qu'un minimaxage ou des plaisanteries. Jouer un vampire devrait s'apparenter à jouer dans une tragédie Shakespearienne; le personnage sait que le monde est injuste. Il est conscient que les chances ne sont pas de son côté. Bien que le personnage puisse mourir au final, c'est la manière dont il interagit avec autrui, la manière avec laquelle il fait face à la malédiction ultime qui transforment le personnage en une légende.

Il est souvent bienvenu de commencer à réfléchir au concept du personnage en définissant ce qu'il fut de son vivant. Dès lors, vous pouvez créer l'histoire de sa vie. A-t-il rejeté sa vie mortelle lors de l'Étreinte ? S'y accroche-t-il, souhaitant retourner à la mortalité ? A-t-il ressenti l'Étreinte comme un don, ou lui a-t-on volé sa vie ?

Cette base est importante, car elle aide un vampire à s'apparenter aux autres et lui donne une perspective à la fois sur le monde vampirique et mortel. Cela permet de formuler une personnalité basique, ainsi qu'une ancre pour son attitude et sa nature.

Voici trois simples questions qui pourront vous aider à définir votre concept:

- **Qui étiez-vous avant de devenir un vampire ?** Le personnage était-il prospère de son vivant ? A-t-il été indigent ? A-t-il apprécié ou au contraire détesté sa vie ? Savait-il la moindre chose à propos des vampires avant son Étreinte ?
- **Pourquoi avez-vous été étreint ?** Le personnage a-t-il été étreint car il était considéré « digne » ? Était-ce une erreur ? Le Sire du personnage a-t-il agit sur un coup de tête, par passion ou toute autre étincelle éphémère d'émotion, ou encore après une longue période de réflexion ?
- **Qui êtes-vous devenu en tant que vampire ?** Comment le personnage s'est-il adapté à l'Étreinte ? Est-il encore contrôlé par son Sire, ou est-il indépendant ? A-t-il accepté la tutelle de son Sire, ou s'est-il rebellé ?

Exemples de concepts

- Une jeune première étreinte pour devenir l'amante de son Sire. Dégoûtée par son Sire, elle a abandonné son style de vie privilégié en faveur de la liberté et a trouvé sa place au sein du Mouvement Anarch.
- Un criminel sans foi ni loi s'est trouvé au mauvais endroit au mauvais moment: Il s'est adapté et « convoite » dorénavant les artefacts mystiques et enquête au sein du marché noir occulte.
- Un détective doué étreint afin d'espionner les ennemis de son Sire: après la destruction de ce dernier, il use de secrets amassés durant des décennies pour obtenir le poste de Prince.

Archétypes

Carl Jung a proposé le concept d'Archétypes, de symboles universellement reconnus, de prototypes communs à toutes les cultures. Les Archétypes véhiculent des vérités à propos du monde. Quasiment toutes les cultures ont un mot pour la pluie, ou reconnaissent l'image d'une mère. Dans le MET, choisir un Archétype vous permet de décrire aisément la personnalité d'un personnage à d'autres dans le jeu. Afin de vous y aider, nous vous fournissons une liste d'Archétypes communs sur laquelle vous pourriez vous baser pour la création de votre personnage. Gardez à l'esprit que cette liste n'est en aucun cas exhaustive. Joueurs et conteurs sont libres d'en créer davantage, inventant de nouveaux Archétypes, décrivant plus précisément le personnage en question.

Chaque Archétype résume un genre de personnage ou de personnalité, offrant un portrait basique. Votre personnage est-il un escroc, ou davantage un solitaire ? En choisissant un Archétype, vous indiquez au conteur (et aux autres joueurs) ce à quoi ils peuvent s'attendre en terme d'interprétation de personnage. Cela ne signifie pas que votre escroc ne peut pas de temps à autre dire la vérité; l'Archétype fournit seulement les traits les plus importants du personnage.

Une fois par heure, quand vous accomplissez une action (ou en subissez une) typique de votre Archétype, vous recevez un retest gratuit de Volonté. Ce test ne vous coûte pas de point de Volonté, mais il remplace votre retest normal de Volonté. Vous ne pouvez utiliser et le retest d'Archétype et le retest de Volonté sur le même test.

Exemples d'Archétypes

- **Architecte** – Vous adorez les structures physiques et sociales et abhorrez quiconque se situe hors du système.
- **Artiste** – Vous vous focalisez sur l'inspiration, l'émotion, la force créatrice. Vous existez pour votre art.
- **Brute** – Vous êtes fier de votre supériorité et tout le monde le sait. Il vaut mieux pour eux vous laisser agir à votre guise.
- **Ange-Gardien** – Vous protégez le faible, cultivez l'ignorant et faites des pieds et des mains pour les autres.
- **Enfant** – Votre compréhension de la nature humaine est naïve et simpliste. Vous avez beaucoup à apprendre.
- **Compétiteur** – Vous aimez relever des défis. La victoire n'a de saveur que si elle comprend un risque.
- **Escroc** – Vous êtes un filou, un menteur et un tricheur. Parfois, c'est une raison de vivre – et d'autres fois c'est un art.
- **Conformiste** – Vous gardez un regard attentif sur la société et veillez à vous y adapter. Peu importe ce que le groupe veut, vous le voulez aussi.
- **Curieux** – Vous êtes indiscret, y compris à votre dépens et vous ne pouvez abandonner un puzzle inachevé.
- **Râleur** – Le doute, la critique et le mépris sont vos armes. Rien de vous ennuie plus que la confiance.
- **Lettré** – Vous êtes raffiné et n'acceptez que le meilleur. Vous faites partie du gotha.
- **Mystère** – Vous êtes décalé, étrange et souvent incompris. Vous n'êtes tout simplement pas très en phase avec les autres.
- **Fanatisme** – Une cause vous inspire. Rien d'autre n'a d'importance.
- **Battant** – Vous affrontez des problèmes au quotidien et vous aimez vous y attaquer de front. La bataille est toujours une option.
- **Tordu** – Vous aimez choquer et déguster autrui, réduisant à néant leurs confortables hypothèses.
- **Esprit libre** – Vous êtes incontrôlable, imprévisible et cela vous plaît. Vous haïssez les règles.
- **Juge** – Vous soutenez une norme comportementale; ceux qui ne s'y conforment pas sont punis ou bannis.
- **Je-Sais-Tout** – Vous êtes un érudit, un cerveau et aimez le montrer. Autrui devrait admirer votre intelligence.
- **Introverti** – Vous êtes centré sur vous-même. Réfléchi, timide et réservé, vous préférez rester silencieux.
- **Dirigeant** – Vous avez un but, l'énergie et les idées. Vous voulez être aux commandes.
- **Solitaire** – Vous n'êtes pas un engrenage du système. Vous vous attendez à être rejeté et préférez travailler seul.
- **Danger public** – Énergique et excessivement impatient, vous êtes prompt à agir de manière irréfléchie.
- **Martyr** – Vous prouvez votre valeur par la souffrance et le travail pour gagner la sympathie d'autrui.
- **Médiateur** – Doté d'un talent inné pour résoudre les conflits, vous êtes sous votre meilleur jour lors de négociations.
- **Mercenaire** – Votre loyauté s'achète et se vend; vous ferez n'importe quoi tant que le prix est adéquat.
- **Monstre** – Rien ne vous fait plus plaisir que de faire naître l'horreur à travers la méchanceté, la cruauté ou le vice.
- **Pénitent** – Vous devez expier vos fautes; vous cherchez constamment le pardon.
- **Protecteur** – Défendre ce que vous aimez est votre raison d'être; vous maintenez le cap.
- **Rationaliste** – La raison et la logique sont vos guides. Vous rejetez toute décision basée sur l'émotion.
- **Noble** – Vous êtes un personne royal, meilleur qu'autrui de manière innée et vous acceptez la responsabilité allant de pair avec votre position.
- **Survivant** – Vous ferez tout ce qu'il faut, peu importe l'avalissement ou qui vous devrez trahir pour rester en vie.
- **Personnalité de type A** – Habile, mais autocritique, vous exigez la perfection de vous-même et d'autrui.
- **Professeur** – Transmettre le savoir à autrui vous réjouit et vous vous attendez à être reconnu comme une pointure dans votre domaine.
- **Conservateur** – Le par cœur et l'habitude ont votre vote, vous préférez le prévisible à la nouveauté.
- **Perturbateur** – Vous aimez défier l'autorité, pousser à la rébellion et à la inciter à la désobéissance.
- **Flatteur** – Vous restez dans le sillon des personnalités influentes et profitez de leurs victoires.
- **Filou** – Vous êtes un imposteur, un espionnage qui préfère gagner au travers de la ruse.
- **Imperturbable** – Vous êtes toujours calme et détendu, que ce soit dans la victoire ou la défaite. Quand il vous arrive de ressentir de l'enthousiasme, cela vous obsède, jusqu'à ce que, à son tour, il disparaisse aussi.
- **Indigne de confiance** – C'est toujours chacun pour sa pomme au final, pourquoi s'en cacher ?

Étape Deux: Rapporter les Points d'Expérience Initiaux

Votre personnage commence avec un minimum de 30 PX initiaux. Si votre conteur le souhaite, il peut attribuer davantage de PX afin de permettre la création de personnages davantage expérimentés.

Gardez une trace de vos PX initiaux et utilisez-les pour acheter des Attributs, Compétences, Historiques, Atouts et Disciplines dans les étapes suivantes du processus de création. Si vous ne dépensez pas la totalité de vos PX initiaux durant la création du personnage, vous pouvez garder en réserve jusqu'à 5 points et les utiliser ultérieurement au cours du jeu.

Étape Trois: Choisir un Clan

Dès que vous avez déterminé le concept et l'Archétype de votre personnage, il est temps de choisir un clan. Envisagez quel type de clan peut avoir été attiré par votre concept et quelles sont les circonstances qui ont pu amener à votre Étreinte. Un mortel porté sur les arts, par exemple, est un candidat probable à l'Étreinte par un Toreador, tandis qu'un homme d'affaire peut avoir attiré l'attention d'un Sire Ventrue.

Le clan de votre personnage détermine son rôle au sein de la société vampirique, le stéréotype que les autres personnages verront en lui et ce qui sera attendu de lui. Le Clan détermine aussi quelles seront ses disciplines innées, ainsi que certaines de ses forces et faiblesses. Aller à l'encontre d'un stéréotype de Clan est tout à fait acceptable, tant que cela est fait exprès et que cela reflète l'histoire personnelle du personnage.

Si votre concept ne colle pas spontanément à un clan ou à une lignée en particulier, un personnage peut toujours être *Caïtiff* – un vampire sans clan. Les Caïtiff sont des vampires au sang clair, et possèdent généralement un assortiment imprévisible de disciplines. Bien qu'ils ne souffrent pas des limitations et des faiblesses de clans, les Caïtiff sont traités comme des citoyens de seconde zone par les autres vampires, qui ne leur font pas confiance du fait de leur sang hétéroclite.

Pour plus d'informations sur les clans, voyez le **Chapitre Deux : Introduction au Monde des Ténèbres**.

Une courte description des Clans Majeurs

- **Assamite** – Originaires du Moyen-Orient, ces redoutables assassins se voient tels des juges, apportant la mort aux vampires des clans « inférieurs ». Ils vénèrent leur fondateur, Haqim et évitent tout imbroglio d'une alliance ou d'une secte.
- **Brujah** – Les Brujah sont un clan de passionnés, prompts à la colère et à l'agressivité. Ils sont philosophes, guerriers, de turbulents amis et de dangereux ennemis. Ils défendent souvent des causes, se battent contre l'oppression et la tyrannie dans l'espoir d'un monde meilleur.
- **Disciples de Set** – Décadents, aguicheurs et corrompus, les Setites vouent un culte à leur Dieu dans des temples dorés et des fumeries d'opium, mêlant sans difficulté Égypte ancienne et criminalité moderne.
- **Gangrel** – Les Gangrel nomades sont des prédateurs sauvages et des loups solitaires. Préférant les étendues sauvages et la liberté au confinement du milieu urbain. Ils sont de remarquables change-forme et de robustes alliés.
- **Giovanni** – Les Giovanni sont incestueux et les maîtres insulaires de la magie nécromantique. Avec la cruauté d'une dynastie mafieuse et l'ambition d'une corporation moderne, ces marchands vénitiens cherchent à obtenir le pouvoir à n'importe quel prix.
- **Lasombra** – Élégants et inhumains, les Lasombra savourent leur existence vampirique. Avec une grâce royale, ils dirigent les ombres et se réjouissent dans les deux types d'ombre – celle de la nuit, et celle de l'âme.
- **Malkavien** – Bien que doués d'une perspicacité plus qu'avisée, tous les membres du clan Malkavien souffrent d'une certaine forme de folie macabre. Tour à tour terrifiants ou paisibles, ces vampires cherchent souvent à éclairer leurs confrères...qu'ils le veuillent ou non.
- **Nosferatu** – Les membres du Clan Nosferatu sont hideux, leurs corps sont abominablement déformés par l'Étreinte. Ils sont néanmoins de redoutables espions et de rusés voleurs de secrets, faisant d'eux les maîtres de l'information dans la société vampirique.
- **Toreador** – Les Toreador sont des hédonistes sensuels et grégaires, connus aussi bien pour leur beauté que pour leur ruse. De tous les clans, ils sont les plus raffinés, toujours à la pointe de l'art et de la culture mortels.
- **Tremere** – Jadis, ce groupe de sorciers a su saisir l'immortalité et façonner son propre destin. De nos « jours », ils sont craints et méprisés de part leurs secrets occultes, bien que nul ne puisse ignorer le pouvoir qu'ils sont capables d'exercer.
- **Tzimisce** – Un clan de nobles déçus de l'Europe de l'Est, les solitaires Tzimisce sont des créatures jalouses et possessives. Disposant de la capacité à façonner chair et os, les maîtres de la métamorphose cherchent à évoluer au-delà de la compréhension humaine.
- **Ventrue** – Stoïques et posés, les Ventrue sont le summum de l'aristocratie vampirique. Ils sont les souverains et les PDG, les riches bienfaiteurs ou encore les décideurs militaires, régnants sur la nuit avec une poigne de fer.
- **Caïtiff** – Leur sang est tellement faible qu'ils ne peuvent prétendre appartenir à un clan ou à une lignée, puisqu'il n'en montre aucune caractéristique commune. Ces malheureux vampires sont habituellement abandonnés et ignorés après leur malencontreuse Étreinte. Ils ne peuvent compter que sur eux-même pour survivre.

Clans Mineurs

En plus des clans majeurs, quelques reclus, rares ou petits clans existent. Il s'agit des: Baali, Cappadociens, Ravnos et Salubriens. Voyez la description des clans mineurs pour plus de détails.

Lignées

De la plupart des clans découlent un ou plusieurs atouts de lignée. Une fois que vous aurez choisi un clan, vous pourriez vouloir acheter un de ces atouts de lignée. Notez que si la branche du dit-clan est considérée comme rare dans votre chronique, vous devez acheter à la fois l'atout de rareté et l'atout de lignée correspondants afin de pouvoir créer un personnage de cette lignée.

Les lignées ne représentent qu'une infime partie de leur clan d'origine. Ils sont un lignage à l'intérieur du clan dont le sang a été altéré – parfois à dessein, parfois involontairement – et qui maintenant diffère du reste. Habituellement, les membres d'une lignée se considèrent comme partie intégrante de leur clan parent. Toutefois, certaines lignées ont la dent dure contre leurs origines, voire même ont fait complètement sécession avec leur clan. Deux lignées rares, les Filles de la Cacophonie et les Gargouilles, ne sont pas rattachées à leur clan parent. Votre conteur peut détailler davantage les lignées en fonction de la chronique.

Rappelez-vous que les lignées n'apparaissent ni ne disparaissent spontanément. Si vous êtes un membre de la lignée des Croisés, vous avez été étreint dans la lignée par votre Sire (qui lui aussi doit être de la lignée). Si vous infantez, votre enfant sera lui aussi membre de la lignée des Croisés (à moins que son sang ne soit clair au point d'en faire un Caïtiff).

Pour plus d'informations sur les lignées et les atouts de lignées, voyez le Chapitre Cinq: Atouts et Handicaps.

Étape Quatre: Choix des Attributs Initiaux

Les Attributs quantifient les forces et les faiblesses innées d'un personnage. En fonction de la manière dont un joueur répartit les points de départ, le personnage pourrait être fort et attentif, rapide et intelligent, ou astucieux et beau, selon que le personnage dispose d'attributs élevés en Physique, Social ou Mental.

Un personnage devrait aussi avoir quelques piètres attributs. Créer un personnage qui est un individu imparfait le rend plus réaliste, et donne au personnage des faiblesses qu'il peut chercher à surmonter durant la chronique. Les périodes de croissance sont bonnes pour un protagoniste, et augmenter un attribut peut être une merveilleuse récompense après un moment tendu lors d'un scénario. Cela pourrait indiquer que le personnage a appris de ses expériences, devenant plus sage, plus fort ou davantage apte à survivre dans une chronique au contexte social périlleux.

La plupart des personnages ont des attributs dont les valeurs varient entre 3 (faible) et 5 (moyen), bien que des individus exceptionnellement doués puissent atteindre 7 (exceptionnel) voire même 10 (maximum humain atteignable). Comme les vampires sont des créatures surnaturelles, leurs joueurs reçoivent des points bonus qu'ils peuvent ajouter à leurs attributs potentiels maximum. Le nombre de points d'un personnage vampire reçoit ainsi dépend de sa Génération, reflétant la puissance de son sang. Voyez la page Génération pour plus d'informations.

Répartir les points d'Attributs de base

Pour répartir les points dans les attributs lors de la création de personnage, vous devez d'abord classer les attributs. Décidez de l'importance des trois attributs (Physique, Social et Mental), l'un étant primaire, un autre secondaire et le dernier tertiaire selon la manière dont vous voyez le personnage. Un boxeur aura probablement en attribut primaire le Physique, là où un artiste serait Social, et ainsi de suite.

- Mettez 7 points dans l'attribut principal ou primaire de votre personnage.
- Mettez 5 points dans l'attribut moyen ou secondaire de votre personnage.
- Mettez 3 points au dernier attribut, indiquant par là qu'il s'agit de l'attribut le plus faible, ou tertiaire du personnage.

Attributs Physiques

Les attributs physiques quantifient de manière générale la force, l'agilité et la vigueur d'un personnage. Un personnage avec de modestes attributs physiques n'est pas très athlétique, tandis qu'un personnage avec des attributs physiques élevés est exceptionnellement fort, dextre ou robuste. Les vampires peuvent dépenser des points de Sang pour augmenter surnaturellement leurs attributs Physiques (et seulement leur Physique) pour une courte période. Pour davantage d'informations sur la manière de dépenser ainsi du Sang, voyez le chapitre Le sang.

Exemple d'Attribut Physique

Vincent le Nosferatu combat un chasseur de vampire mortel. Selon le niveau de l'attribut de Vincent, son focus en Physique et son niveau dans la compétence appropriée, il pourrait combattre de différentes manières. S'il s'est focalisé en Force, il peut essayer d'agripper son ennemi. Si c'est en Dextérité, il peut essayer de tuer le chasseur. Si c'est en Vigueur, il peut essayer de résister à ses attaques jusqu'à réussir à s'enfuir.

Attributs Sociaux

Les vampires sont des créatures manipulatrices, usant des humains (et réciproquement) comme des composantes de leurs tentatives afin de faire avancer leurs objectifs personnels. Les attributs sociaux décrivent l'apparence, le charme et la capacité à interagir avec autrui d'un personnage. Si votre personnage a peu d'attribut en Social, il est maladroit, timide ou encore commun. Un personnage avec un haut niveau dans l'attribut Social est séduisant, fascinant et doux, doué pour convaincre autrui d'aller dans son sens.

Exemple d'Attribut Social

Rose la Toreador doit trouver comment passer outre les physionomistes de la discothèque la plus populaire de la ville: un challenge orienté vers le social. Selon le niveau de son attribut, son focus en Social et son niveau dans la compétence appropriée, Rose peut aborder le problème de différentes manières. Elle pourrait flirter avec les physionomistes, s'appuyant sur son focus en Apparence et la compétence Performance. Si elle s'est focalisé en Charisme, elle pourrait charmer les physionomistes avec son Astuce, usant de son Empathie pour savoir ce qu'ils veulent entendre. Si Rose s'est focalisée en Manipulation, elle pourrait essayer de convaincre les physionomistes qu'elle est membre du groupe qui joue ce soir, usant de Subterfuge pour mentir de la manière la plus convaincante qui soit.

Attributs Mentaux

Les attributs mentaux indiquent la capacité du personnage à résoudre des problèmes, apprendre, déduire et à être attentif. Un personnage avec un attribut Mental élevé est vigilant, logique ou intuitif. D'autre part, si l'attribut Mental du personnage est faible, il n'est pas aussi doué. Un tel personnage peut avoir fait peu d'études, être naïf ou lent à la détente.

Exemple d'Attribut Mental

Nixx le Tremere examine une scène de crime, espérant trouver des indices désignant l'identité du voleur malin qui est entré dans la Chantrie. Selon le niveau de son attribut, son focus en Mental et son niveau dans la compétence appropriée, Nixx peut aborder son enquête de différentes manières. Il pourrait observer studieusement la pièce, se basant sur son focus en Perception, et la compétence Investigation pour voir si quoi que ce soit n'est pas à sa place. S'il était focalisé en Astuce, Nixx pourrait utiliser la compétence Érudition pour se rappeler de tout ce qui se trouvait dans la pièce et voir ce qui manque. Si Nixx est focalisé en Intelligence, il peut utiliser la compétence Science: Criminalistique et vérifier la présence d'empreintes digitales, de follicules pileux ou autres preuves.

Focus d'Attribut

Dès que vous avez décidé de vos attributs initiaux, vous devez choisir un focus pour chacun d'entre eux. Chaque attribut dispose de 3 options de focus. Ces focus vous aideront à définir plus précisément votre personnage et procurent des avantages quand le personnage a recours à son domaine d'expertise. Par exemple, un boxeur pourrait choisir de prendre le focus d'attribut Physique de Force, et un artiste pourrait choisir le focus d'attribut Social de Charisme.

Un focus d'attribut fournit un bonus pendant les challenges impliquant cet attribut, tant que l'action du personnage correspond à la description du focus.

Choisissez soigneusement le focus que vous prendrez pour chaque attribut. Une fois la création de personnage terminée, changer votre focus vous coûtera 10 PX.

Règle Optionnelle

Les conteurs peuvent autoriser les joueurs débutants ou inexpérimentés à changer leurs focus durant leurs trois premières parties s'ils sentent que le joueur a honnêtement fait une erreur ou mal compris le système.

Focus Physique

Les trois focus en Physique sont *Force*, *Dextérité* et *Vigueur*.

- Un personnage focalisé sur la Force est costaud et musclé. Une fois par combat, de tels personnages peuvent utiliser gratuitement une manœuvre de combat basée sur la Force (Désarmer, Agripper, Assommer ou Percer le Cœur).
- Un personnage focalisé sur la Dextérité est rapide et agile. Une fois par combat, de tels personnages peuvent utiliser gratuitement une manœuvre de combat basée sur la Dextérité (Accélération, Désarmer, Combat à l'Aveugle ou Dégainage rapide).
- Un personnage focalisé sur la Vigueur est coriace et robuste. De tels personnages ne subissent pas les pénalités de blessure. De plus, ils ne peuvent être ni assommés ni mis à terre par une manœuvre de combat à moins que l'attaquant ait un attribut Physique supérieur à celui de votre personnage.

Voyez la page sur les Manœuvres de Combat pour davantage d'informations.

Focus Social

Les trois focus en Social sont *Charisme*, *Manipulation*, et *Apparence*.

Les pouvoirs sociaux donnent souvent des avantages dépendants du focus d'un personnage donné. Voyez le **Chapitre Quatre: Disciplines** pour davantage d'informations.

Quand vous faites un challenge non basé sur un pouvoir en lien avec le focus Social de votre personnage, le conteur peut décider de vous donner un bonus de +3 pour ce challenge. Alternativement, quand votre personnage tente une action d'une durée significative, non basée sur un pouvoir et en lien avec son focus, comme par exemple flagorner tout les avocats de la ville, votre conteur peut diviser le temps de réalisation par deux.

Focus Mental

Les trois focus en Mental sont *Perception*, *Intelligence* et *Astuce*.

Les pouvoirs mentaux donnent souvent des avantages dépendants du focus d'un personnage donné. Voyez **le Chapitre Quatre: Disciplines** pour davantage d'informations.

Quand vous faites un challenge non basé sur un pouvoir en lien avec le focus Mental de votre personnage, le conteur peut décider de vous donner un bonus de +3 pour ce challenge. Alternativement, quand votre personnage tente une action d'une durée significative, non basée sur un pouvoir et en lien avec son focus, comme par exemple traduire un texte ancien en français, votre conteur peut diviser le temps de réalisation par deux.

Étape Cinq: Choix des Compétences Initiales

Les Attributs représentent le potentiel brut de votre personnage, mais les compétences représentent son expérience et l'entraînement qu'il a reçu au cours de sa vie – à la fois mortelle et immortelle. Un personnage doté de grandes compétences est bien instruit ou n'est pas né de la dernière pluie. Un personnage peu doué peut être naïf, protégé ou inculte.

Vous pouvez acheter jusqu'à 5 points dans chaque compétence. Il n'est pas normalement possible d'en avoir davantage.

Les compétences fournissent deux types de bonus à votre personnage. Premièrement, elles lui permettent de réaliser certaines choses qu'un béotien ne pourrait même pas tenter. Deuxièmement, elles augmentent les attributs du personnage, rendant certaines actions plus simples car le personnage a été formé ou est habitué dans le domaine.

Par exemple, un personnage disposant d'un attribut Physique élevé mais ne disposant pas de la compétence Sport pourra trouver difficile d'escalader un mur ou de faire une course de haies. Un personnage ayant un attribut Social élevé mais ne disposant pas de la compétence Intimidation trouvera difficile de se frayer un chemin au travers d'un agent de sûreté.

Vous devriez choisir les compétences de votre personnage en fonction de son histoire, puis mettre (ou acheter) davantage de points dans les compétences où le personnage devrait être le plus capable. Les niveaux de compétence vont de débutant à sommité, comme suit:

- *Débutant*: Vous avez appris les bases de ce champs de connaissance.
- *Exercé*: Vous avez maîtrisé les bases de ce champs d'étude.
- *Compétent*: Vous êtes suffisamment doué dans le domaine pour gagner votre vie.
- *Expert*: Vous avez dépassé la majorité de vos pairs et êtes reconnu comme expert.
- *Sommité*: Vous êtes une peinture internationale dans le domaine et faites partie des meilleurs.

Choisir les Compétences

Choisissez les compétences qui reflètent au mieux le parcours de votre personnage, ses expériences, and répartissez les points dans ces dernières comme suit:

- Choisissez une compétence et mettez-y 4 points.
- Choisissez deux compétences et mettez-y 3 points chacune.
- Choisissez trois compétences et mettez-y 2 points chacune.
- Choisissez quatre compétences et mettez-y 1 point chacune.

Champs d'Étude

Vous pouvez acheter plusieurs fois certaines compétences pour refléter l'histoire et les intérêts de votre personnage. Par exemple, les compétences telles que l'Artisanat, Représentation et Sciences sont très vagues et comprennent plusieurs champs d'étude. Quand vous choisissez une de ces compétences, vous devez aussi choisir un domaine d'étude plus précis au sein de cette compétence. Comme dans le monde réel, un champs d'étude précise l'artisanat, le type de représentation ou le domaine scientifique dans lequel le personnage a été formé. Les exemples peuvent être Artisanat: Calligraphie, Représentation: Guitare classique, ou Sciences: Criminalistique. Un personnage peut donc être doué dans différents types de représentations et doit acheter la compétence Représentation plusieurs fois (autant qu'il y'a de champs d'étude).

Vous pourriez vouloir que votre personnage soit formé à la fois en Sciences: Biologie et Sciences: Chimie, reflétant le fait que votre personnage travaille dans un laboratoire pharmaceutique. Pour cela, vous devez acheter chaque champs d'étude séparément, et noter les niveaux de chacune des compétences à des endroits différents sur la fiche de personnage. Votre personnage ne peut techniquement pas avoir 5 points en Sciences, puisque les deux champs d'étude sont bien distincts.

Réparation et Modification

Réparer ou modifier un équipement est considéré comme partie intégrante de la compétence liée. Par exemple, un personnage disposant de la compétence Armes à feu peut réparer une arme enrayée. Un personnage s'y connaissant en informatique peut réparer ou mettre à jour un ordinateur. Un personnage sachant conduire peut réparer un véhicule qu'elle sait conduire.

Description des Compétences

Les compétences suivantes sont accessibles à votre personnage. Si vous désirez une compétence ou un talent précis qui n'est pas dans cette liste, parlez-en avec votre conteur. Beaucoup de choses peuvent être achetées via les champs d'études d'une ou plusieurs compétences. Par exemple, un personnage architecte peut acheter Science: Architecture, Artisanat: Architecture ou encore Occulte: Architecture, en fonction de l'éducation reçue par le personnage, de l'intérêt qu'il y a porté, ou de la manière dont il compte utiliser son savoir au cours du jeu.

Érudition

Vous avez passé un certain temps sur les bancs des écoles après l'école primaire. Cette compétence reflète le niveau d'éducation de votre personnage. Avec érudition, vous pouvez être critique d'art, commenter des œuvres classiques, discuter philosophie et vous régaler d'un débat culturel. Un joueur peut préciser davantage l'érudition de son personnage en choisissant un champs d'étude pour chaque point acheté, tel que les mathématiques, la littérature, l'histoire, le journalisme, la théologie, ou tout autre sujet approprié à une éducation classique.

Systeme

Une fois par nuit, un personnage avec Érudition peut passer 10 minutes à étudier. Suite à cela, il peut faire un retest d'un unique challenge statique (non belliqueux) sans avoir à recourir à la Volonté. Ce retest doit être approprié à l'un des champs d'étude de l'Érudition du personnage.

Animaux

Vous savez vous occuper des animaux et comprenez leur comportement. Vous savez comment apaiser un animal, en prendre soin, et l'entraîner afin de réussir certains tours ou d'obéir à vos ordres. Vous savez également comment faire peur ou faire enrager un animal si nécessaire. La compétence Animaux rend bien plus facile la chasse envers les animaux, permettant à un vampire de cacher suffisamment longtemps l'aura prédatrice de la Bête afin de pouvoir approcher votre future victime.

Systeme

Les animaux ont instinctivement peur des vampires et réagissent mal à leur proximité. Avec cette compétence, la vue ou l'odeur de votre personnage ne provoquent plus l'instinct de survie (à savoir l'agression ou la fuite) de l'animal. Les animaux conservent un sain respect pour la nature prédatrice du vampire, mais ne réagiront pas de manière inhabituelle à leur présence. De plus, un personnage disposant de la compétence Animaux a des connaissances sur la Bête et peut s'en servir pour soulager les traits de la Bête d'autrui. En parlant avec un personnage durant 10 minutes, vous pouvez calmer sa Bête et lui faire perdre un unique trait de la Bête. Aucun personnage ne peut être la cible de plus d'un usage d'Animaux réussi par session. Votre personnage ne peut pas utiliser cette compétence sur lui-même pour supprimer un de ses propres traits de la Bête.

Athlétisme

Vous avez un don pour les activités physiques. Vous êtes doué pour le sport, et avez souvent participé à des compétitions. Cette compétence est utile quand vous tentez une activité physique ou sportive, quand vous combattez à l'aide d'armes de lancer ou d'arcs.

Systeme

Athlétisme permet à un personnage de nager, grimper ou sauter en faisant une action simple plutôt qu'une action standard. De plus, les personnages disposant de la compétence Athlétisme peuvent utiliser les manœuvres de combat appropriées tout en se battant avec des armes de jet ou en tirant à l'arc.

Vigilance

Vos sens sont aiguisés, et vous êtes entraînés à remarquer les choses inhabituelles de votre environnement. Vous avez aussi des réactions viscérales à la présence du surnaturel, telles que des maux de têtes ou une sensation étrange au creux de l'estomac.

Système

Vigilance permet à un personnage d'avoir une chance de remarquer l'usage de pouvoirs surnaturels à proximité (voir Remarquer les Attaques dans le Chapitre Six: Système de base). De plus, quand un personnage ayant Vigilance est en torpeur, il peut contrôler ses pensées et utiliser les pouvoirs n'affectant que lui-même tout en étant dans cet état. Un autre personnage disposant de Télépathie peut communiquer avec cet individu, puisque l'esprit est entièrement fonctionnel durant la torpeur.

Bagarre

Vous êtes entraînés au combat, et savez utiliser votre corps en combat rapproché. Vous pouvez avoir eu un entraînement militaire, en arts martiaux ou avoir grandi entouré d'une fratrie rude et agitée. Quelle que soit la situation, vous savez distribuer de belles pralines.

Système

Les personnages disposant de Bagarre peuvent utiliser les Manœuvres de Combat appropriées lors d'un combat à mains nues. Voir les Manœuvres de Combat pour plus d'informations.

Informatique

Vous savez comment utiliser et programmer les ordinateurs, y compris les appareils mobiles. De plus, vous savez comment fonctionnent l'internet, la gestion de sites web, l'exploration de données et le piratage.

Sans la compétence Informatique, un personnage ne sait faire guère plus qu'allumer et éteindre un appareil électronique. Il sait répondre au téléphone portable, ajouter un numéro à son carnet d'adresses, mais n'est pas capable d'utiliser des applications ou une fonctionnalité avancée. Un tel personnage ne peut qu'accomplir les tâches les plus simples sur un ordinateur. Dans le monde moderne, nous prenons la technologie pour acquise. Presque n'importe quel personnage moderne a un point dans la compétence Informatique, mais pour un esprit statique, ancien (ou primitif), de telles choses relèvent de la dérangeante magie noire.

Système

Un personnage disposant de la compétence Informatique dispose d'une action inter-partie supplémentaire entre les sessions. Cette action peut être utilisée comme une action inter-partie normale, ou peut être utilisée pour annuler ou observer 1 action inter-partie d'un autre personnage. Cela reflète la capacité de votre personnage à faire des recherches en ligne, exploiter les réseaux et brouiller les systèmes informatiques. Vous pouvez causer des ravages dans les dossiers de la ville, l'électronique opérationnelle, et les démarches administratives quotidiennes en ligne. Aucun personnage ne peut avoir moins d'1 action inter-partie entre les sessions.

Artisanats

Vous avez un talent artistique et la formation nécessaire vous permettant de créer de l'art ou construire des objets. Quand vous choisissez la compétence Artisanats, vous devez choisir un champs d'étude, tel que l'horlogerie, la forge, la calligraphie, la poésie ou tout ce qui sera approprié. Notez que certains champs artistiques seront mieux représentés via la compétence Représentation. Vous pouvez acheter cette compétence plusieurs fois, à chaque fois avec un champs d'étude différent.

Système

Un personnage disposant de la compétence Artisanats peut temporairement augmenter son historique Ressources en dépensant 2 action d'inter-partie (une pour créer l'objet, et une pour le vendre). Cela augmente les ressources du personnage d'1 niveau pour 1 mois, jusqu'à un maximum de 5, même s'il ne dispose d'aucun point en historique Ressources. Voir les Actions inter-partie pour plus de précisions.

Esquive

Quand les problèmes pointent le bout de leur nez, vous savez comment vous en dépatouiller. Vos réactions rapides vous permettent d'éviter les coups et blessures. Vous pouvez utiliser Esquive pour essayer d'éviter une attaque dont vous êtes conscient, comme plonger à couvert quand quelqu'un dégaine une arme ou vous mettre à distance respectable d'une épée.

Système

Les personnages disposant de la compétence Esquive peuvent choisir de sacrifier leur action standard pour augmenter ce même round leur réserve d'Esquive de +2. De plus, si votre personnage est pris dans l'aire d'effet d'une attaque (comme une explosion), vous pouvez faire un test d'Esquive (difficulté 8) pour réduire les dégâts subis de 1. Voyez ce chapitre pour plus d'informations.

Conduite

La plupart des gens savent conduire, mais vous savez piloter une voiture dans des conditions difficiles. Le premier point dans la compétence Conduite indique que vous savez piloter une voiture. Pour chaque point supplémentaire, vous savez piloter un autre type de véhicule des catégories suivantes: attelages, chariots, motocyclettes, voiliers, bateaux à moteur, gros navires, planeurs, avions de ligne, ou hélicoptères. Vous pouvez choisir d'autres catégories, si votre conteur l'accepte.

Sans la compétence Conduite, un personnage ne peut faire guère plus que conduire un véhicule automatique. Vous ne savez pas conduire les véhicules à boîte manuelle ni vous déplacer en sécurité à une vitesse supérieure à 100 km/h. Sans la compétence conduite, un personnage ne sait pas conduire d'autres types de véhicules (y compris les motos, engins de chantier). Dans le monde moderne, le transport rapide est tenu pour acquis; pour un esprit statique, ancien, ces véhicules sont extrêmement dangereux.

Système

Sans la compétence Conduite, votre personnage doit se focaliser entièrement sur la conduite du véhicule. Avec la compétence, vous pouvez conduire en n'utilisant qu'une action simple au lieu d'une action standard.

Empathie

Un personnage doué en Empathie tend à avoir fait des études en psychologie, anthropologie ou d'autres aspects des interactions humaines et culturelles. De telles personnes sont sensibles aux humeurs, émotions et motivations d'autrui, et peuvent identifier quand quelqu'un est victime de troubles mentaux, de faiblesses psychologiques ou de secrets enfouis.

Système

En discutant brièvement avec une personne, votre personnage apprend si cette dernière est sujette ou non à des dérangements. Si votre personnage examine le sujet pendant quelques minutes, il pourra déterminer quels sont les dérangements dont il souffre. Si votre personnage est au courant des dérangements en question, il peut dépenser une action standard pour augmenter ou diminuer le niveau d'un dérangement (minimum 0, maximum 3) durant une heure. Empathie ne peut faire descendre le dérangement d'un Malkavien en-dessous de 1 trait. Vous ne pouvez faire usage d'Empathie sur vous-même.

Armes à feu

Vous êtes entraîné à manipuler une large variété d'armes à feu, du simple pistolet à la mitrailleuse lourde. Vous savez nettoyer, réparer, reconnaître et actionner correctement la plupart des armes modernes.

Système

Les personnages dotés de la compétence Armes à feu peuvent utiliser les manœuvres de combat appropriées lors d'un combat à distance. Voyez les Manœuvres de Combat pour plus d'informations.

Intimidation

Vous savez vous montrer effrayant et avez souvent utilisé cette capacité pour terrifier les autres ou les faire plier à volonté. Votre tactique peut être basée sur votre carrure physique, vos talents de bagarreur, votre réputation, ou simplement en sachant comment jouer sur les peurs d'autrui.

Systeme

Un personnage doté de la compétence Intimidation est particulièrement effrayant. Les PNJ types (Serveurs compris) de niveau 1 ou 2 n'attaqueront pas un personnage disposant de la compétence Intimidation. Si votre personnage agit agressivement envers un PNJ de niveau 1 ou 2, ce dernier fuira. Ce comportement ne s'applique pas aux PNJ types « stupides », tels que les objets inanimés mus par la magie ou aux zombies.

Investigation

On ne s'improvise pas bon détective. Vous avez étudié et pratiqué pour en arriver là. Vous remarquez les subtilités et pouvez lier des informations à priori disparates. En y travaillant sérieusement, vous pouvez transformer un méli-mélo de données en un schéma vous permettant de découvrir ce qu'autrui aurait laissé passer.

Systeme

Utilisez une action standard pour scruter visuellement un individu présent à moins de trois pas, ou utilisez trois actions standard pour examiner une pièce ou une petite zone. Vous découvrez automatiquement toute arme portée (même sous des vêtements), explosifs ou des objets cachés. Tout objet disposant de la qualité facile à cacher ne sera repéré que si vous palpez physiquement ou cherchez activement l'objet en question.

Commandement

Le commandement est un ensemble d'autorité, de pensée stratégique et de compréhension de la dynamique d'équipe. Cela associe la capacité à motiver les gens avec l'inventivité permettant d'ébaucher un plan fructueux. Même quand vous êtes entourés d'inconnus, vous attirez l'attention et inspirez le respect.

Systeme

Les PNJ types qui suivent les instructions de votre personnage reçoivent un bonus de +2 à toute action qu'ils seraient capables de faire par ailleurs. De plus, pour chaque point de Commandement possédé par votre personnage, vous pouvez apprendre les détails concernant un trait de statut donné d'un autre vampire, une fois par nuit. Voir Statut et Société Vampirique pour plus de détails.

Linguistique

La plupart des gens ne maîtrisent qu'une seule langue: leur langue maternelle. Si un personnage ne dispose d'aucun point en Linguistique, il ne sait parler qu'une seule langue. D'autres individus ont fait l'effort d'apprendre d'autres langues, et grâce à leurs efforts peuvent en maîtriser quelques unes.

Systeme

Pour chaque point de Linguistique possédé par un personnage (premier inclus), il sait parler une langue supplémentaire en plus de sa langue natale.

Mystères

Afin de survivre, un vampire apprend rapidement sa propre biologie. Il est conscient de devoir se nourrir de sang, ressent l'influence de la Bête, et sait rapidement reconnaître les dangers tels que la lumière du soleil ou le feu. Après une courte période en tant que vampire, il commence à saisir le fonctionnement de la société vampirique, tels que les clans les plus courants de la chronique, leurs disciplines et autres pouvoirs.

Afin d'en savoir davantage sur le monde surnaturel, un personnage doit amasser et étudier les Mystères. Avec plusieurs points en Mystères, le personnage est familier avec des siècles de légendes, comprend les moindres détails de l'existence vampirique, et peut éventuellement même avoir pu étudier une ou plusieurs pages du Livre de Nod.

Systeme

Pour chaque point de Mystères possédé par le personnage, le joueur choisit une catégorie dans laquelle se spécialiser. Chaque fois qu'un personnage a besoin d'un savoir pouvant être disponible dans une spécialisation qu'il connaît, le joueur fait un challenge statique (Mental + Mystères) pour obtenir des informations détaillées en fonction de la catégorie utilisée.

Souvenez-vous que Mystères n'est pas Érudition; Mystères implique une connaissance du monde surnaturel, tandis qu'Érudition couvre des sujets ordinaires, communs. Le conteur sera l'arbitre des catégories existantes pour la compétence Mystères. Les catégories potentielles pourraient contenir les événements d'une période vampirique donnée; se focaliser sur un clan donné; ou se spécialiser sur un type précis de créature non-vampirique, tels les Lupins, les Fées ou les Mages.

Si vous échouez votre challenge de Mystères, vous ne pouvez réessayer avant d'avoir obtenu de nouvelles informations.

Exemple : Eric a trois points dans la compétence Mystères. Avec l'accord du conteur, ses catégories sont: le clan Brujah, les Mages, et les Vampires de l'antique Constantinople.

Médecine

Vous avez suivi des études d'anatomie humaine, de médecine, et avez appris à soigner des blessures et diagnostiquer des maladies. Voyez la Guérison des Mortels pour plus de détails.

Systeme

En dépensant une action inter-partie à faire des tests sanguins, capillaires, épidermiques à un patient ou à ses restes (cendres comprises) dans un laboratoire convenable, vous pouvez déterminer le type de créature (surnaturelle) dont il s'agit. Les personnages familiers avec les vampires peuvent en déduire le clan et la génération. Avec l'équipement approprié, vous pouvez conserver du sang (vampirique) jusqu'à un mois par point en compétence Médecine.

Mêlée

Vous êtes un dangereux combattant, particulièrement en étant armé. La Mêlée représente votre capacité à utiliser tout type d'armes de contact, allant des épées et lances à l'armement ésotérique des arts martiaux tels le sai ou le nunchaku. Cette compétence comprend aussi l'entraînement aux armes connexes à l'existence vampirique, tel que les pieux en bois.

Systeme

Les personnages dotés de la compétence Mêlée peuvent utiliser les manœuvres de combat appropriées tout en utilisant des armes de mêlée. Voyez les Manœuvres de Combat pour plus d'informations.

Occultisme

Vous êtes familier des sujets occultes, tels que la philosophie mystique, les superstitions ou le folklore. L'Occultisme comprend le savoir de nombreuses traditions telles que la Cabbale Juive, le shamanisme primitif, les croyances New Age ou la recherche psychique appropriée aux études mystiques. Cela n'implique pas la maîtrise de faits concrets, mais le savoir de base des rumeurs, mythes, légendes et ouï-dire.

Systeme

Utilisez une action standard pour scruter visuellement un individu présent à moins de trois pas. Vous détectez automatiquement les signes révélateurs de rituels actifs sur sa personne, ou les objets magiques qu'il porte. Cela ne vous permet pas d'identifier ce que font les dits rituels ou objets, ni de savoir quels sorts inactifs ils peuvent lancer (pas plus que vous ne pouvez savoir si l'individu dispose de la compétence Thaumaturgie ou si les rituels furent lancés par autrui). De plus, les personnages dotés de la compétence Occultisme peuvent acheter l'atout Occultisme pour leur historique Havre. Voyez l'Historique Havre pour plus d'informations. Vous ne pouvez utiliser cet atout sur un Havre qui n'est pas le votre.

Représentation

Vous avez été entraîné aux performances physiques, et êtes à l'aise pour divertir une foule. Cette compétence représente votre talent et vos capacités techniques, ainsi que votre aptitude à fasciner votre public et faire qu'ils en demandent encore. Quand vous prenez la compétence Représentation, vous devez choisir un champs d'étude donné tel que danse, comédie, interprétation, éloquence, chant ou tout ce qui sera approprié aux arts dramatiques. Vous pouvez acheter la compétence plusieurs fois, à chaque fois avec un champs d'étude différent.

Systeme

Un personnage disposant de la compétence Représentation peut augmenter temporairement sa Renommée en dépensant 2 actions inter-partie (une pour promouvoir le spectacle à venir, l'autre pour y jouer). Cela augmente l'historique Renommée de 1 pendant un mois, et ce même si le personnage ne dispose pas de l'historique Renommée. On ne peut dépasser le niveau maximal de 5. Voyez les Actions inter-partie pour plus de détails.

Sciences

L'ère moderne de l'information permet toutes sortes d'études. En catégorisant et en répartissant le monde sous des formes multiples, les méthodes logiques permettent à des êtres doués de raison de comprendre l'univers, ou au moins une des petites parties de celui-ci. L'enseignement des Sciences couvre les techniques d'enquête, l'étude moderne, et un vaste travail sous-jacent dans de multiples domaines. Quand vous choisissez la compétence Sciences, vous devez choisir un champs d'étude: biologie, chimie, physique, métallurgie, ingénierie électrique, mathématiques, géologie et botanique sont des possibilités, bien que la liste soit loin d'être exhaustive. Vous pouvez acheter cette compétence plusieurs fois, avec un champs d'étude différent.

Systeme

Un personnage doté de Sciences reçoit une action inter-partie supplémentaire, qui ne peut être dépensée que pour une activité en lien avec cette science. Un personnage reçoit une action inter-partie supplémentaire pour chaque champs d'étude – mais ne peut toujours pas dépenser ces actions en dehors de chacun des champs d'étude.

Larcin

Vous pouvez avoir été un consultant en sécurité ou un incorrigible voleur. Peu importe de quel côté de la loi vous vous trouviez, vous en savez long sur les techniques modernes de sécurité. Vous comprenez les tenants et les aboutissants de la technologie, la structure des organismes de sécurité et comment les contourner tout deux au mieux. Avec un peu de temps et d'effort, vous pouvez concevoir les protocoles de sécurité complets d'un lieu, ou, inversement, les mettre en échec.

Systeme

Vous pouvez crocheter une serrure ou escamoter un petit objet avec une action simple plutôt qu'une action standard. Les personnages dotés de la compétence Larcin reçoivent l'avantage Sécurité gratuitement pour leur Historique Havre. Ces personnages peuvent aussi utiliser une action inter-partie pour fournir cet avantage au havre d'un autre personnage; cet effet dure une année calendaire. Voyez l'historique Havre pour plus d'informations.

Furtivité

Apprendre à se déplacer silencieusement demande un entraînement intensif, tout comme passer inaperçu lorsqu'on vous recherche exige une détermination mentale sans faille. Vous savez comment tirer avantage de l'environnement proche, agir nonchalamment, et comprenez l'intérêt des diversions et du chronométrage. En agissant précautionneusement et en faisant usage de votre compétence, vous pouvez vous fondre dans la foule et demeurer inaperçu même sans pouvoirs surnaturels.

Systeme

Un personnage doté de la compétence Furtivité peut se cacher au sein d'une foule. Tant que vous disposez de quelques articles appropriés, vous pouvez vous faire passer pour quelqu'un d'autre, faisant croire aux autres que vous êtes policier ou un danseur parmi d'autres dans un club. Vous restez reconnaissable et ne trompez pas les gens sachant que vous vous déguisez.

Expérience de la rue

Vous êtes un individu perspicace, totalement capable de prendre soin de vous qu'importe les circonstances. Les rues et autres bas-fonds urbains ne sont pas un danger pour vous. Vous connaissez les organisations criminelles et savez comment les contacter – ou les éviter. Vous reconnaissez leurs marques de territoire, connaissez les signes, couleurs et accoutrements utilisés par ceux qui contrôlent les zones en question.

Systeme

Tant que vos pas vous mènent dans une zone densément urbaine, il n'est pas possible de vous suivre sans utiliser des pouvoirs surnaturels spécifiquement conçus pour pister quelqu'un.

Subterfuge

Mensonges, bluff et autres subtiles manipulations sont le domaine de ceux ayant étudié l'art du Subterfuge. Un individu entraîné est capable de cacher ses intentions et de détourner l'attention d'autrui afin de les duper. Vous pourriez donner le meilleur de vous-même avec des tours de passe-passe, ou en étant un escroc se remplissant les poches en jouant au bonneteau dans les rues. Vous pourriez embrouiller votre interlocuteur en recourant à phraséologie, ou en utilisant des petites techniques d'hypnose pour le distraire et le déconcerter. Comme disaient les vieux colporteurs, un pigeon toutes les minutes.

Systeme

Une fois par partie, si votre personnage est pris à utiliser un pouvoir surnaturel, il apparaît émaner non pas de vous, mais d'un personnage de votre choix situé à moins de trois pas de vous. Cela ne s'applique pas aux pouvoirs dont l'origine est évidente, comme Main de Feu ou Regard d'Effroi.

Survie

Vous connaissez les régions sauvages et vous y sentez à l'aise. Vous savez comment vous déplacer selon le terrain, trouver un abri et survivre dans un environnement hostile. Vous contrôlez vos réactions et agissez avec modération et sang-froid, et avez surmonté aisément de nombreuses épreuves. Vous n'ignorez jamais votre instinct de survie même lors des plus épouvantables provocations.

Systeme

Une fois par heure, quand votre personnage est victime de frénésie de rage ou de faim, il peut altérer sa réaction pour partir en frénésie de peur, afin de fuir sans blesser ses amis (ou des passants innocents).

Étape Six: Choix des Historiques Initiaux

Les Historiques enrichissent le concept d'un joueur, vous aidant à définir de nombreuses parties de l'histoire du personnage. A-t-il un mentor puissant dans la société vampirique ? Le personnage est-il très riche ou est-il pauvre ? A-t-il des serveurs ou des compagnons ? Les Historiques vous aident à décrire ses possessions personnelles, créant un cadre pour la vie du personnage.

Chaque Historique peut être acheté jusqu'au niveau 5, il n'est pas normalement possible d'avoir un Historique au-delà de 5.

Choisir les Historiques

Durant la création de personnage, le joueur choisit trois Historiques de la manière suivante:

- Mettez 3 points dans un historique de votre choix.
- Mettez 2 points dans un second historique.
- Mettez 1 point dans un troisième historique.

Génération: Si vous n'avez pas mis au moins 1 de vos points d'historique gratuits dans la Génération, votre personnage commencera le jeu en tant que mortel (ou goule). (Les règles de création de PJ Goule sont détaillées dans le chapitre Jouer une Goule.)

Perdre des Historiques

Le conteur peut supprimer un historique de manière permanente si la situation change de manière significative. Par exemple, si vous simulez votre mort et changez de visage, vous perdrez probablement votre historique Renommée.

Les autres joueurs peuvent faire un travail de sape de vos historiques. Les Attaques provenant d'autres joueurs peuvent affaiblir temporairement vos historiques, mais avec le temps vous récupèrerez. De manière générale il faut deux sessions ou un mois (selon la plus longue durée) pour récupérer 1 point d'historique perdu. Par exemple, si un personnage a tué votre serviteur à 3 points, il faudra six sessions ou trois mois (selon la plus longue durée) pour trouver un serviteur de remplacement adéquat.

Description des Historiques

Les historiques qui suivent sont à disposition de votre personnage. En général, avoir plusieurs points dans un historique permet un usage plus efficace ou fréquent des avantages apportés par ce dernier. Certains historiques changent votre personnage au cours de la création, tandis que d'autres n'affectent le personnage qu'à partir du moment où il entre en jeu. Lisez attentivement chaque historique afin de savoir lesquels sont appropriés à l'histoire de votre personnage.

Alliés

L'historique Alliés représente les mortels qui vous soutiennent et vous aident. Ces mortels peuvent être de la famille, des amis ou encore une société loyale voire une organisation criminelle. Les Alliés peuvent être des amis qui travaillent à la morgue, écrivent dans un blog influent ou ont leurs entrées parmi les célébrités locales. Grâce à vos Alliés, vous pouvez passer quelques coups de fils, obtenir quelques arrangements et avoir une assistance digne de confiance dans un large panel d'activités.

Souvenez-vous que les Alliés sont mortels et qu'ils ne sont pas conscients du monde surnaturel vampirique. Ils pensent sincèrement que vous êtes un ami et ils pourraient vous demander une faveur ultérieurement. Si vos Alliés demandent une faveur en retour et que vous êtes dans l'incapacité de les aider, vous pouvez perdre des points dans l'historique Alliés jusqu'à ce que vous faisiez votre part du boulot.

Système: Pour chaque point d'Alliés acheté, vous devez définir un groupe de personnes avec lequel votre personnage est allié. Par exemple, un personnage avec 3 points d'Alliés pourrait choisir de définir ces alliés comme des employés de funérarium, un gang appelé les Vatos et un groupe local indépendant de rock nommé les Pots de Fer. Quand votre personnage a besoin de faveurs, vous devez dire au conteur quel(s) groupe(s) il contacte et lui expliquer comment ils peuvent aider le personnage avec le problème qu'il affronte.

Ces Alliés sont capables de réaliser des tâches raisonnables, peuvent être davantage doués si c'est en lien avec leur profession. Par exemple, les Alliés du funérarium peuvent observer un bâtiment, une tâche simple. Ils seraient plus adaptés à quelque chose qui soit en lien avec leur travail, comme la disposition de dépouilles mortelles. Toutefois, il serait en dehors de leur champs de compétence de cambrioler l'épicerie du coin. Le second Allié du personnage, le gang, serait lui plus approprié.

Si la situation nécessite des fiches de personnages pour vos Alliés, le conteur peut utiliser jusqu'à 3 PNJ types, un de niveau 3 et deux de niveau 1. Tous ces PNJ sont mortels et aucun ne dispose de capacités surnaturelles. Notez que les Alliés sont capables de se battre, mais ne sont pas fait pour agir comme l'armée personnelle du personnage. Si un des Alliés du personnage est tué, ce dernier perd l'usage de son Historique Alliés

pendant les deux prochaines parties ou un mois, selon la plus longue période.

Vous pouvez utiliser cet historique une fois par partie pour chaque point possédé en Alliés par le Personnage.

Fausse Identité

Vous entretenez une seconde identité crédible, avec papiers, certificat de naissance ou toute autre document nécessaire. Cette couverture peut être une ruse pour vous aider à vous fondre parmi la population mortelle, ou peut-être une identité vampirique conçue pour infiltrer un autre clan. Vous pouvez acheter cet historique plusieurs fois, chaque point représentant une identité à part entière.

- Votre identité est très superficielle. Vous avez un permis de conduire ou autre papier mineur et elle peut supporter une recherche sommaire sur internet.
- Vous avez une identité bien établie qui pourrait supporter un contrôle lors d'une enquête criminelle mineure. Cela peut inclure certificats de naissance et numéros de sécurité sociale, ou dans le cadre d'une identité vampirique, il s'agirait d'une récente infiltration.
- Votre identité est très bien établie et supporterait toute enquête sauf la plus minutieuse. Cette identité a une histoire longue et crédible, comprenant amis, famille et témoins. Dans le cadre d'une identité vampirique, vous pouvez vous être trouvé un Sire crédible (mais détruit) et une histoire vérifiable.
- Votre identité a été conçue pour infiltrer un autre clan voire même secte. À ce niveau, vous avez créé une identité rudimentaire comme nouveau (ou relativement nouveau) vampire du clan/de la secte que vous voulez essayer d'infiltrer. Vous avez trouvé un sire vivant qui affirme vous avoir créé et vous avez été présent à plusieurs événements historiques en tant que membre de ce clan.
- Votre identité est celle d'un membre éminent de la société. C'est un puissant parmi le monde mortel, ou parmi les vampires il influence concrètement un autre clan ou secte. Vous avez une longue histoire, un lignage détaillé et votre couverture est assez solide pour passer outre les vérifications y compris surnaturelles. Notez que cela n'empêche pas le personnage d'être percé à jour si vous faites une erreur et que d'autres joueurs vous découvrent. Même la meilleure Fausse Identité qui soit échouera si vous ne savez pas garder un secret.

Une Fausse Identité ne trompera pas les pouvoirs surnaturels ou l'observation directe. Par exemple, cela ne vous aidera pas si vous êtes la cible d'une Télépathie. De plus, une Fausse Identité peut être reconnue dans une autre secte ou groupe politique et obtenir du statut dans ce groupe. Voyez Statut et Société Vampirique pour plus de détails sur l'acceptation et le statut.

Contacts

Vous avez des relations personnelles étroites avec des gens partout en ville. Quand vous passez des coups de fil pour être au courant des rumeurs et conseils privilégiés, la quantité d'informations que vous pouvez dénicher est impressionnante. Vous savez qui soudoyer, manipuler ou contraindre pour obtenir des informations et la liste des favoris de votre téléphone portable rassemble le gratin de la ville.

Vos Contacts vous aident à rester à l'écoute des rumeurs et à rassembler des informations. Quand vous appelez vos Contacts, votre personnage passe quelques coups de fil, fait le point avec ses informateurs et écoute les colporteurs de potins. Le personnage récupère rapidement rumeurs et informations en lien avec le réseau qu'il a établi avec son historique.

Système : Pour chaque point de Contacts acheté, vous devez définir un individu avec lequel votre personnage a une relation privilégiée. Cet individu est considéré comme très impliqué dans son domaine de compétence ; il en sait long et se tient au courant des nouvelles dans sa sphère d'influence. Par exemple, un personnage avec 3 points de Contacts peut décider de les définir comme Bethany, la riche mondaine ; Carlos, l'expert-comptable du conglomérat financier local ; et Jane Anne, la propriétaire d'une des boîtes de nuit les plus courues en ville. Quand le joueur décide que son personnage appelle ses Contacts, il doit dire au conteur quel(s) individu(s) il contacte et expliquer comment le dit individu pourrait aider son personnage dans ce cas précis.

Quand vous utilisez vos Contacts, vous pouvez demander au conteur une information sur un scénario en cours ou sur une opération d'influence qui a eu lieu en ville le mois passé. Dans le cadre d'une enquête scénaristique, vos Contacts ne vous donneront des informations que si le conteur le juge approprié. Dans le cadre d'une enquête d'influences, le personnage obtiendra une description complète du résultat d'influence et des informations pouvant permettre de découvrir, le cas échéant, qui contrôle cette influence.

Vous pouvez utiliser cet historique une fois par session pour chaque point possédé par votre personnage.

Renommée

Les mortels choisis pour l'Étreinte viennent souvent du gotha. De fait, certains vampires peuvent prétendre à un certain mérite datant de leur vivant : qu'il s'agisse d'une carrière musicale ou artistique de renom, d'un droit d'aînesse au sein d'une famille royale ou exceptionnellement riche. La renommée s'étiole au fil des ans, il s'agit donc de l'apanage des plus jeunes vampires. Un joueur incarnant un vampire plus vieux disposant de cet historique doit étayer les raisons qui font que son personnage est toujours connu et reconnu au sein de la société humaine et l'expliquer au conteur.

Quand vous achetez de la Renommée, décidez pourquoi votre personnage est connu. Le nombre de points achetés dans cet historique détermine à quel point le personnage est acclamé par les mortels. Par exemple, un peintre avec 1 point de renommé pourrait n'être connu que des cercles artistiques, tandis qu'un acteur avec 5 points de renommé serait une célébrité nationalement connue.

Quand vous interagissez avec des mortels connaissant la Renommée de votre personnage, vous pouvez ajouter +5 à n'importe quels challenges Social non-surnaturels. De plus, les PNJ vous accorderont souvent des faveurs, le bénéfice du doute et vous aideront sans poser de questions. Par exemple, une célébrité connue n'aura pas de difficultés à obtenir une chambre privée, à emprunter la voiture de quelqu'un, ou à convaincre les gens dans un hôtel que les choses étranges qu'ils ont vu n'étaient que des scènes d'un film d'horreur en train d'être tournées.

Notez que quand vous recourez à votre Renommée, cela se sait très vite dans votre milieu. Si un peintre célèbre demande une course gratuite entre chez lui et l'aéroport, cela fera les gros titres dans les journaux et les gens spéculeront sur les raisons l'ayant poussé à recourir à cette course.

Éventail de la Renommée

- Scène locale
- Ville
- État
- États voisins/Région
- Pays entier

De hauts niveaux de Renommée peuvent perturber une chronique. Les conteurs devraient réguler l'historique Renommée en fonction de leur cadre.

Génération

Si l'on en croit les légendes de certains clans, la figure biblique connue sous le nom de Caïn a été maudite par Dieu et est devenue le premier vampire. Caïn a alors Étreint la seconde génération de vampires, qui à son tour a étreint la troisième et ainsi de suite. À cause de cette légende, les vampires (même ceux qui ne croient pas au mythe) évaluent la puissance de leur sang en générations, comptant combien de Sires il existe entre eux et cette figure mythique, quelle qu'elle puisse être.

La Génération est la mesure des capacités vampiriques, basée sur la puissance du sang. L'historique Génération ne peut être acheté que lors de la création du personnage et est fixe au cours du jeu (à l'exception du cas de la **Diablerie**).

Le sang vampirique, aussi appelé vitæ est un facteur important de la puissance d'un vampire. Afin de la prendre en compte, il y a des différences mécaniques, des avantages comme des inconvénients, à l'achat de l'Historique Génération. Avoir plusieurs points en Génération signifie que votre personnage a un sang plus puissant, plus pur, qui permet l'usage de pouvoirs des anciens. De fait, les vampires de la 8^e génération et supérieure sont collectivement appelés « anciens ».

Acheter moins de points en Historique Génération signifie que le sang du vampire est dilué et moins pur, mais il est aussi moins figé. Le sang d'un personnage avec moins de Génération est suffisamment flexible pour permettre l'usage des techniques : des pouvoirs créés en mélangeant deux (ou davantage) disciplines afin de créer un effet unique.

Afin de jouer un vampire, vous devez acheter 1 point en Historique Génération. Vous pouvez en acheter davantage durant la création de personnage, mais ne pouvez plus en acheter une fois entré en jeu. Les joueurs doivent être conscients que ces points ne s'additionnent pas – si vous achetez 2 points, vous n'avez pas les bonus des deux niveaux : seulement celui du plus haut niveau possédé.

Diablerie

Les moins scrupuleux parmi les hautes générations volent parfois la puissance de leurs anciens à travers l'immonde processus de **diablerie**. La diablerie permet à un vampire d'absorber l'âme d'un vampire plus puissant et par là même de récupérer une partie de cette puissance. Voyez Diablerie pour plus d'informations.

• Génération (Nouveau-Né)

Le sang des Nouveaux-Nés est très faible. Ce sont généralement des étreintes récentes et donc davantage en harmonie avec le monde moderne. La vitæ d'un Nouveau-Né est bien trop diluée pour développer des pouvoirs d'anciens, du fait de la distance vis-à-vis du premier de leur lignage. Toutefois, l'avantage du sang faible est sa flexibilité qui permet aux Nouveaux-Nés d'apprendre et utiliser les techniques.

Système : Avec un point, le personnage est de 11^e génération. Si le joueur le souhaite, il peut prendre des handicaps qui vont réduire sa génération d'un ou deux niveaux (12^e ou 13^e), qui restent considérés comme des « Nouveaux-Nés ». Un Nouveau-Né dispose d'une Réserve de Sang de 10 points et peut en dépenser 1 point par tour. Les Nouveaux-Nés peuvent acheter n'importe quel nombre de techniques au coût standard.

Les Nouveaux-Nés achètent les Compétences et les Historiques à coût réduit, à savoir nouveau niveau $\times 1$ au lieu du coût standard nouveau niveau $\times 2$.

•• Génération (Ancilla)

Le sang d'un vampire Ancilla est plus épais que celui d'un Nouveau-Né, mais il n'est pas assez pur pour permettre l'éveil des pouvoirs des anciens. Un Ancilla peut apprendre et utiliser les techniques, tout comme les vampires au sang plus dilué. Ces vampires sont généralement d'un âge modéré et ne comprennent pas la technologie moderne avec la même aisance qu'ont les Nouveaux-Nés.

Système : Avec 2 points, le personnage est de la 9^e génération. Si le joueur le désire, il peut prendre un handicap qui réduira sa génération d'un niveau (10^e génération) et reste considéré comme un « Ancilla ». Un Ancilla dispose d'une Réserve de Sang de 12 points et peut en dépenser 2 points par tour. Les Ancillæ peuvent acheter compétences et historiques au coût standard.

••• Génération (Prétendant)

Un Prétendant est une créature vampirique puissante, avec un sang suffisamment puissant pour permettre l'usage d'un (et un seul) des plus puissants pouvoirs qui lui soit accessible. À ce stade, le sang vampirique garde tout de même une certaine flexibilité. Cela permet à un Prétendant de devenir adepte des techniques, bien qu'il ne puisse pas les apprendre avec autant d'aisance que les Nouveaux-Nés ou Ancillæ. De tels vampires ont généralement plusieurs siècles.

Système : Avec 3 points, le personnage est de la 8^e génération. Un Prétendant dispose d'une Réserve de Sang de 15 points et peut en dépenser 3 par tour. Il peut acheter autant de techniques qu'il veut à un coût accru (20PX chaque) et peut acheter un (et un seul) pouvoir des anciens au coût standard (qu'il soit de clan ou hors-clan). Les Anciens achètent les compétences et historiques au coût standard.

•••• Génération (Ancien)

Ces vampires d'une puissance terrifiante sont les modèles de leurs clans. Leur vitæ est puissante et d'une pureté élevée, leur permettant d'apprendre et utiliser de multiples pouvoirs des anciens. Toutefois, une telle puissance implique que le Sang d'Ancien est statique et ne permet pas d'apprendre les techniques.

Système : Avec 4 points, le personnage est de la 7^e génération. Un Ancien dispose d'une Réserve de Sang de 20 points et peut en dépenser 4 points par tour. Un Ancien peut acheter autant de pouvoirs d'anciens qu'il veut (qu'il soit de clan ou hors-clan). Un Ancien ne peut pas acheter de techniques et paye les compétences et historiques au coût standard.

••••• Génération (Vénérable)

Les Vénérables sont de redoutables créatures. Ces vampires sont le pur reflet des anciens fondateurs, avec un sang extrêmement épais et puissant. Cette puissance leur permet d'utiliser les pouvoirs des Anciens, mais la pureté de leur sang rend l'apprentissage de disciplines hors-clan plus difficile, du fait de son harmonie avec ses pouvoirs de clan.

Système : Avec 5 points, le personnage est de la 6^e génération. Un Vénérable dispose d'une Réserve de Sang de 30 points et peut en dépenser 5 par tour. Un Vénérable peut acheter autant de pouvoirs des anciens (de clan et hors-clan) qu'il veut. Les Vénérables peuvent acheter le sixième niveau de toutes les compétences. Un Vénérable ne peut pas acheter de techniques. Les Vénérables achètent les disciplines hors-clan à un coût accru (pouvoirs des anciens compris). Le coût d'achat d'une discipline hors-clan pour un Vénérable est nouveau niveau $\times 5$ au lieu du coût standard nouveau niveau $\times 4$. Les Vénérables achètent les compétences et historiques au coût standard.

Tableau des Générations

Titre	Génération	Réserve de Sang	Sang par Tour	Bonus d'Attribut
Nouveau-Né	13è – 11è	10	1	1
Ancilla	10è – 9è	12	2	2
Prétendant	8è	15	3	3
Ancien	7è	20	4	4
Vénéérable	6è	30	5	5

Bonus d'Attribut

Les attributs d'un personnage comprennent ses capacités en Physique, Social et Mental. Tout les personnages dans Vampire ont par défaut un maximum de 10 dans chacune des catégories.

Chaque point de Génération donne à un personnage un point d'attribut bonus. Les joueurs peuvent utiliser ces points afin d'augmenter les maximums d'Attributs de leur personnage. Chaque point bonus augmente le maximal d'un attribut donné d'1 ; un personnage doit toujours payer l'attribut normalement.

Un personnage de 8è génération reçoit 3 points bonus grâce à ses points en Génération. Le joueur de ce personnage peut choisir d'augmenter le maximum d'un attribut de 3, pour un nouveau maximum de 13 ; cela signifie qu'il laisse les deux autres maximums d'attribut à 10. Le même joueur pourrait à la place décider d'augmenter le maximum d'un attribut de 1 (jusqu'à 11) et un second de 2 (jusqu'à 12), laissant le troisième à un maximum standard de 10.

Dans tout les cas, le personnage doit dépenser des PX pour faire grimper chaque attribut jusqu'à son nouveau maximum.

Les joueurs ne sont pas obligés de décider où répartir ces points avant de pouvoir acheter un attribut au-delà de 10. Par exemple, Marlowe le Malkavien de 8è génération a 3 points bonus d'attribut mais à la création du personnage aucun attribut n'est au delà de 10. Après avoir joué quelques mois, Marlowe réalise que la discipline d'Occultation, basée sur le Mental est devenue une base de son interprétation. Il décide donc d'augmenter son attribut Mental à 11. Dès lors, Marlowe a dépensé 1 de ses 3 points bonus d'attribut.

Havre

Chaque vampire doit avoir un endroit sûr dans lequel se retirer durant la journée, lieu communément appelé *Havre*. Un havre vampirique peut être n'importe quel endroit dans lequel votre personnage peut raisonnablement survivre: une onéreuse suite dans un hôtel, une villa, un parc à roulottes, un tunnel caché dans les égouts, etc.

Système: À chaque achat d'un point d'atout Havre, choisissez un des avantages suivants. Vous ne pouvez pas choisir plus d'une fois le même avantage pour un Havre donné.

- **Vigiles:** Des vigiles patrouillent régulièrement dans votre Havre. Quiconque essaie d'y pénétrer doit lutter contre 5 niveaux de Serviteurs gardant votre Havre (vous pouvez choisir d'avoir 5 serviteurs niveau 1, un niveau 5, ou toute autre combinaison totalisant 5). Vos vigiles travaillent uniquement dans votre Havre et ne peuvent voyager avec vous. Si vous voulez des vassaux pouvant quitter votre Havre, envisagez l'historique Serviteur.
- **Bibliothèque:** Avant de faire un test de Recherche ou de Mystères, vous pouvez passer une heure à faire des recherches dans votre bibliothèque afin de recevoir un bonus de +3 à votre Score de Test.
- **Emplacement:** Votre Havre est situé dans un quartier prestigieux. Quiconque souhaite utiliser des actions inter-partie pour vous affecter négativement devra en dépenser le double tant que vous resterez dans votre Havre. De plus, vous disposez d'un certain nombre d'avantages induits (la police est réactive quand vous les appelez, vos routes sont les premières nettoyées après mauvais temps, etc.)
- **Raffinement:** Votre Havre est confortable et richement aménagé avec des téléviseurs, fauteuils massants, ordinateurs ou encore des œuvres d'art. Vous obtenez un bonus de +3 pour les tests en Social contre les mortels présents dans votre Havre.
- **Sécurité:** Tout challenge ayant pour but de s'introduire dans votre Havre ou pour contourner le système de détection souffre d'un malus de -3. De plus, vous recevrez toujours un avertissement d'une manière ou d'une autre lorsque quelqu'un tente de pénétrer dans votre Havre (peu importe le degré de réussite de l'attaquant). Les personnages disposant de la Compétence Sécurité obtienne cet avantage gratuitement.
- **Superficie:** Votre Havre est énorme et composé de dizaines de pièces. Vous pouvez accueillir confortablement 10 personnages supplémentaires.
- **Employés de maison:** Plusieurs employés travaillent à l'entretien de votre Havre, de vous-même et de vos invités. Les employés ne se battent normalement pas, mais s'ils y sont forcé, considérez les comme des Serviteurs niveau 1 sans aucune aptitude au combat.

- **Occultisme:** Votre Havre est équipé de quelques protections afin d'empêcher les indésirables de s'inviter. Vous pouvez avoir des runes gravées dans les appuis de fenêtres ou une ligne de sel à la porte d'entrée. Peu importe les protections utilisées, les PNJ surnaturels type ne peuvent entrer dans votre Havre sans y avoir été invité. Cela n'a pas d'effet sur les PJ ou les antagonistes dotés d'une fiche complète. Vous ne pouvez acheter ce bonus sans avoir la Compétence Occultisme.

Troupeau

Vous avez rassemblé un groupe d'humains sur lesquels vous vous nourrissez sans craindre de représailles ni risquer d'attirer l'attention des autorités. Un vampire disposant de l'historique Troupeau n'a pas besoin d'aller loin pour chasser; le Troupeau lui offre un moyen simple et facile d'obtenir du sang. Vous devez définir votre Troupeau, qu'ils soient d'excentriques amateurs de clubs captivés par le charisme d'un vampire, ou des fanatiques d'un culte religieux vous voyant comme une espèce de prêtre ou une divinité incarnée. Un Troupeau peut être un groupe de prisonniers asservis, une carte médicale professionnelle vous donnant accès à une banque de sang, ou un zoo personnel. Voyez avec votre conteur pour définir précisément la nature du Troupeau de votre personnage.

Les personnages disposant d'un Troupeau ne doivent pas dépenser d'action inter-partie pour se nourrir à chaque session. Si un scénario, des actions d'influence ou d'autres circonstances obligent le vampire à dépenser plus d'1 action inter-partie pour se nourrir, vous réduisez ce nombre par le niveau de votre Troupeau. Si vous avez plus de points en Troupeau que le nombre d'actions inter-partie que vous devez dépenser pour vous nourrir, vous pouvez permettre à d'autres individus de se nourrir sur votre troupeau, utilisant ainsi les points pour compléter ceux de leurs actions inter-partie de la même manière.

De plus, vous pouvez à n'importe quel moment passer cinq minutes hors-jeu pour vous nourrir au lieu des 15 minutes standard. Dans ce cas, vous gagnez un nombre de points de sang égal au niveau de votre Troupeau. Les autres personnages n'ont pas accès à cet avantage.

Influences

L'historique Influence permet de quantifier les connections sociales, les transactions commerciales et les faveurs personnelles qui composent l'influence d'un Vampire dans le monde mortel.

Vous pouvez acheter jusqu'à 5 points de chacune des catégories d'influence listées ci-dessous:

- **Le Gotha:** Vous avez de l'influence sur la haute société: ceux qui sont aisés, détenteurs de pouvoir légitime, propriétaires de sociétés, ou contrôlant des institutions importantes. Ces individus vivent dans un monde de faste et de prospérité.
- **La Pègre:** Vous avez de l'influence sur les hors-la-loi: employés corrompus, SDF, chefs de gangs et de cartels, dirigeants de bandes de voleurs, ou personnes contrôlant les subtilités culturelles de la bureaucratie. Ces individus vivent dans un monde de rumeurs, de chuchotements et de mensonges.

Voyez le chapitre Influences pour davantage d'informations.

Ressources

Il y'a de nombreuses manières d'acquérir des biens, des services, accéder à la propriété et au luxe dans le **Monde des Ténèbres**, mais avoir de l'argent est un des moyens les plus anciens et sûrs. Les vampires s'assurent souvent un certain flux monétaire, bien qu'ils doivent passer par l'entremise d'humains, de fausses identités et autres subterfuges. Même ainsi ils doivent veiller à ne pas attirer une attention mal placée: ils ne peuvent se permettre de déclencher un audit du FISC, ni de la commission des fraudes. L'historique Ressources quantifie le pouvoir d'achat de votre personnage, sa capacité d'emprunt, son patrimoine et ses liquidités.

Les ressources peuvent être de la monnaie sonnante et trébuchante, mais avec l'augmentation de l'historique, il est davantage probable que le personnage ait investi en actions et titres, dans l'immobilier ou les fonds spéculatifs plutôt que de dormir sur son bas de laine. Au final, il peut tirer son argent en exerçant son contrôle sur une société, un syndicat du crime ou une institution religieuse; ou bien il peut être un grand propriétaire terrien, siphonner un fonds fiduciaire, faire du trafic d'art, contrôler une importante infrastructure criminelle, ou encore recevoir la dîme en contrôlant l'église.

Un personnage n'ayant pas de point en Ressources est pauvre. Il dispose de juste assez de vêtements et de fournitures pour survivre. Il peut vivre dans un motel bas de gamme ou un petit appartement (ou similaire). Les personnages sans Ressources n'ont que très peu voire pas de liquide et ne peuvent se payer de produits de luxe. Ils remboursent rarement, s'ils remboursent, leurs dettes.

L'historique Ressources sert de ligne directrice pour définir un niveau de vie général. Il montre des équivalences humaines de richesse et de pouvoir d'achat; la plupart des vampires qui ont suffisamment de Ressources ne paient pas d'impôts par exemple et quasiment aucun ne dispose d'un revenu en lien avec un travail régulier. Le gouffre entre chaque niveau de Ressources s'élargit considérablement au plus vous grimpez les échelons. La quantité d'argent détenue par votre personnage devrait être décidé par le conteur. Vous pouvez aussi travailler avec votre conteur afin de détailler la provenance exacte de l'argent de votre personnage et comment il peut y accéder.

Le conteur devrait aussi affiner les détails de cet historique afin qu'il soit en adéquation avec le cadre de sa chronique. Les niveaux de vie peuvent varier sensiblement en fonction de la zone géographique et ce qui est considéré comme confortable dans une communauté peut n'être que suffisant dans une autre.

- **Suffisant:** Vous pouvez entretenir une résidence ouvrière typique: une petite maison ou un appartement. Vous pouvez vous payer une petite voiture, payer vos factures à temps et vous offrir des petits plaisirs tels que de l'électronique de bonne qualité et passer de temps à autre des vacances à l'étranger. En gérant bien vos finances, vous pouvez dépenser jusqu'à 1000€ en liquide par mois.

- **Modéré:** Vous pouvez vous permettre un style de vie digne d'une bonne classe moyenne. Vous avez une maison, pouvez vous permettre de temps à autre une folie, faire de beaux cadeaux, avoir plusieurs véhicules ou une résidence secondaire et montrer que vous avez les moyens. Vous pouvez avoir un employé de maison ou un assistant et recourir à une aide temporaire si nécessaire. Vous pouvez dépenser 2500€ en liquide par mois.

- **Confortable:** Vous êtes un membre important et établi de votre communauté. Vous êtes propriétaire terrien, avez une grande et luxueuse maison et au moins une résidence secondaire dans un lieu touristique en vue. Vous avez évidemment davantage d'argent investi et placé que vous n'en avez en liquide. Vous pouvez dépenser jusqu'à 20k€ par mois sans trop avoir à vous inquiéter.

- **Fortuné:** Vous touchez rarement de l'argent liquide, votre patrimoine étant principalement sous forme tangible et bien plus rentables et stables que la monnaie papier, tel que l'or, les diamants et autres gemmes, ou encore en réserves massives de crédit dans des holdings. Vous détenez plus de richesses que ceux qui clament être vos pairs, mais c'est probablement dû au fait qu'ils sous-estiment la totalité de vos avoirs. À ce niveau de richesse, banques et gouvernements veillent étroitement à la manière dont vous convertissez vos avoirs en monnaie. Vous pouvez aisément dépenser jusqu'à 100k€ par mois en liquide sans que cela n'éveille de soupçons.

- **Extrêmement Fortuné:** Vous êtes le modèle que l'on aimerait pouvoir imiter, du moins dans l'opinion populaire. Vous possédez un large panel d'immobilisations, peut-être liés au destins de certaines nations, chaque immobilisation étant gérée par de grosses équipes spécialisées qui ont leurs entrées à tout les niveaux d'un territoire. De grandes sociétés et parfois des gouvernements viennent à vous pour vous proposer des actions ou des obligations. S'il y a quelque chose que vous désirez et qu'il est possible de l'acheter, vous pouvez vous le permettre sans que cela ne vous affecte particulièrement. À ce niveau de richesse, le FISC et d'autres institutions veillent étroitement à la manière dont vous convertissez vos avoirs en monnaie. Vous pouvez aisément dépenser jusqu'à 250k€ par mois en liquide sans que cela n'éveille de soupçons.

[Modifier]

Vivre au-dessus de vos moyens

Un individu disposant de l'historique Ressources peut vivre au-dessus de ses moyens, lui permettant de dépenser davantage que la quantité d'argent habituellement disponible pour un mois donné. Un personnage qui veut vivre « à crédit » peut dépenser le double de l'argent qui lui est habituellement disponible, mais être ainsi dispendieux nuit à vos investissements et il faut du temps pour récupérer fiscalement.

Quand un personnage dépense plus qu'il n'a, son historique Ressources est réduit de deux niveaux (minimum zéro) pour les six prochaines parties ou trois mois (suivant la période la plus longue). Le personnage peut diviser le temps de recouvrement de moitié en dépensant 3 actions inter-partie afin de consacrer personnellement au rétablissement de ses investissements financiers.

Serviteurs

Que cela soit par gratitude, amour, lien de sang ou tout autre moyen, vous avez l'amitié d'un mortel qui vous est loyal et en lequel vous avez une profonde confiance. Contrairement à l'Historique Alliés, vos Serviteurs sont toujours disponibles quand vous avez besoin d'eux. Vous pouvez compter sur eux pour veiller sur vos effets personnels, protéger vos biens et promouvoir vos desseins.

Un Serviteur ne peut agir comme un Contact ou un Allié, mais il est bien plus loyal et tenace que ceux précédemment cités. Un Serviteur se battra pour le vampire, si nécessaire, le défendant quand il dort, réalisant ses quatre volontés quand le vampire ne peut le faire lui-même. Pour un vampire, un Serviteur est généralement une goule, contrôlée via le lien de sang; même si le Serviteur a sa volonté propre, il mettra les besoins et la survie du vampire avant les siens.

Utiliser les règles pour les PNJ types afin de créer des Serviteurs. Ils peuvent accomplir toute action possible pour un PNJ, mais le conteur devrait se souvenir que les Serviteurs ne sont pas parfaits. Par exemple, un Serviteur espionnant une réunion du clan Brujah va effectivement faire un rapport à son maître, mais il ne sera pas capable de citer littéralement ce qu'il a entendu. Le conteur a le dernier mot sur ce qu'il est possible de faire ou non avec un Serviteur.

Vous pouvez acheter l'Historique Serviteur plusieurs fois, représentant ainsi plusieurs Serviteurs, mais vous devez acheter séparément les points pour chaque Serviteur. Aucun Serviteur ne peut avoir plus de 5 points.

Si votre Serviteur est libérée ou tué, vous perdez l'accès à cet Historique pour une session ou deux semaines (selon la durée la plus longue) à chaque point que vous avez investi dans ce Serviteur. Pendant ce temps, le vampire cherche un remplaçant adéquat.

Les joueurs devraient déterminer à l'aide de leurs conteurs comment le personnage protège un tel Serviteur loyal.

Créer des Serviteurs

Le Score de test pour la plupart des actions de votre Serviteur est égale à son niveau de Serviteur $\times 2$. Par exemple, un Serviteur de niveau 3 dispose d'un Score de Test de 6 pour la plupart des actions.

Exemple de Serviteur

Bocephus, la Goule Nosferatu

Serviteur à quatre points

Spécialités: Bagarre, Esquive, Furtivité et Occultation

Sang: O O O O, dépense au rythme d'1/tour

Santé: O O O O

Bocephus a un Score de Test de 8 dans la plupart des tests. Pour les challenges impliquant Bagarre, Esquive, ou Furtivité, son Score est de 13. Bocephus peut accéder aux 4 premiers points d'Occultation.

Spécialisations

Il y a deux types de spécialisations: celles en compétence et celles en discipline. Un Serviteur a un nombre de spécialisations égal à son niveau. Par exemple, un Serviteur à 2 points a deux spécialisations et peut choisir d'avoir deux spécialisations en compétences (différentes), ou une en compétence et une en discipline.

- **Spécialisation en Compétence:** Choisissez une compétence dans laquelle votre Serviteur se spécialisera. Quand le Serviteur fait un challenge utilisant cette compétence, son Score de Test est augmentée de 5 points. Par exemple, si notre Serviteur à 2 points précédemment cité a choisi une spécialisation en Bagarre, son Score de test pour le combat à mains nues sera 9 (niveau $2 \times 2 = 4 + 5 = 9$).
- **Spécialisation en Discipline:** Les Serviteurs goules peuvent utiliser une (et une seule) de leur spécialisations pour apprendre une discipline de clan de leur Domitor. Une spécialisation en discipline permet au Serviteur à un pouvoir par niveau de ce dernier. Par exemple, si notre Serviteur niveau 2 de l'exemple ci-dessus était une goule, il pourrait choisir de prendre une deuxième spécialisation en Puissance. Cela lui donne accès aux 2 premiers niveaux de la discipline de Puissance, car c'est un Serviteur niveau 2. Si le joueur achète un 3^è point d'Historique Serviteur, la goule gagne immédiatement un 3^è point en Puissance et peut choisir une troisième spécialisation.

Touches Finales

Les Serviteurs n'ont pas de Volonté et ne peuvent pas retest un challenge échoué à moins qu'ils puissent surenchérir. Les Serviteurs goules ont 5 points de Sang vampiriques utilisables pour des pouvoirs vampiriques et 5 points de Sang mortel, qui ne peuvent être dépensés. Ils peuvent dépenser 1 point de Sang par tour pour se soigner ou utiliser des disciplines.

Les Serviteurs ont un niveau de santé par niveau d'Historique. Par exemple, un Serviteur niveau 4 a 4 niveaux de santé. Quand un Serviteur n'a plus de niveaux de Santé, il tombe inconscient, ou souffre trop pour pouvoir agir. Les Serviteurs ne sont pas automatiquement tués, mais peuvent décéder s'ils ne reçoivent pas les soins médicaux appropriés.

Voyez la **génération de PNJ type** pour plus d'informations.

Étape Sept: Choix des Disciplines Initiales

Les Disciplines sont les pouvoirs surnaturels accordés par l'Étreinte. Ces disciplines sont légendaires, et au fil des siècles elles sont devenues l'origine de nombreux mythes vampiriques. Les vampires peuvent se transformer en chauve-souris et en loups, être rapides comme l'éclair, soulever des voitures et peuvent encaisser des dégâts considérables sans en pâtir. Ils sont majestueux, d'une beauté exaltante et les ombres leur obéissent. Ils peuvent tromper l'esprit humain, lui altérer la mémoire ou encore se déplacer parmi nous sans être vus.

Alimenté par le sang et la volonté, les disciplines sont la marque d'un véritable vampire. Les jeunes vampires peuvent contrôler quelques pouvoirs, tandis que les vampires anciens et terrifiants ont maîtrisé un nombre significatif de disciplines au fil des siècles de pratique et d'expérience.

Chaque vampire a un ensemble de disciplines dites « de clan », innées au sang de leur clan. Les disciplines des autres clans sont plus difficiles à apprendre et sont dites « hors-clan ». Apprendre des disciplines hors-clan requiert un mentor vampirique dont le sang a naturellement la capacité de maîtriser ces pouvoirs. Un vampire doit boire un point de Sang de son mentor afin d'apprendre le 1er niveau d'une discipline qui n'est pas innée à son sang.

Les Disciplines à la Création

Durant la création de personnage, un joueur répartit 4 points de disciplines de la manière suivante :

- Mettre 2 points dans une discipline de clan donnée.
- Mettre 1 point dans chacune des deux disciplines de clan restantes.

Durant la création de personnage, vous pouvez décider d'acheter des points supplémentaires de disciplines, à la fois de clan et hors-clan. Votre personnage n'a pas besoin d'un mentor pour ces achats.

Quand vous terminez la création de votre personnage, le conteur peut vous accorder des PX supplémentaires, en fonction du niveau de puissance général de la chronique et de l'histoire de votre personnage. Voyez avec votre conteur s'il requiert que l'histoire de votre personnage soit liée à d'autres en jeu, représentant ses mentors si vous avez choisi d'apprendre des disciplines hors-clan.

Voyez les **Disciplines** pour plus d'informations.

Étape Huit: Choix des Atouts et Handicaps

Atouts

Les Atouts sont des capacités particulières ou des avantages qui sont rares voire uniques dans la population vampirique en général. Chaque atout a un coût spécifique qui lui est associé. Vous pouvez acheter jusqu'à 7 points d'atouts ; ce maximum de 7 points comprend tout atout acheté au préalable durant le processus de création (tel que les atouts de clans peu courants, rares, ou encore les lignées). Votre personnage ne peut jamais avoir plus de 7 points d'atouts quelle que soit les catégories.

Atouts de Clan et de Lignée

Si vous choisissez d'incarner un membre d'un clan peu courant, rare ou encore d'une lignée, vous devez acheter l'atout correspondant. Les atouts de lignée sont exclusifs, vous ne pouvez faire partie de plus d'une lignée.

Voyez les **Atouts et Handicaps** pour plus d'informations.

Reportez-vous à la **description des clans** pour davantage de renseignements.

Handicaps

Les Handicaps sont les fardeaux ou les désavantages qui mettent l'existence nocturne d'un personnage à l'épreuve. Les Handicaps peuvent fournir aux personnages incarnés une profondeur accrue et une personnalité les rendant uniques.

Chaque handicap a un coût spécifique qui lui est associé. Quand vous choisissez un handicap, ajoutez la valeur du handicap à vos PX initiaux. Si vous achetez un handicap après la création du personnage, ajoutez la valeur du handicap aux PX gagnés, jusqu'à un total de 7. Vous pouvez prendre autant de handicaps que vous le désirez, mais vous ne pouvez gagner plus de 7 PX grâce à eux. Les handicaps pris en excédent de ces 7 points ne rapportent pas de PX supplémentaires.

Voyez les **Atouts et Handicaps** pour plus d'informations.

Étape Neuf: Dépense des PX

PX Initiaux

Votre personnage commence avec un minimum de 30 PX initiaux. Votre conteur peut vous en octroyer davantage s'il désire que sa chronique comprenne des personnages plus expérimentés.

Vous pouvez avoir dépensé certains de vos PX en atouts et en avoir gagné d'autres en prenant des handicaps. Les PX restants devraient être dépensés maintenant.

Avec vos PX initiaux, vous pouvez:

- Acheter davantage d'attributs, de compétences ou d'historiques.
- Acheter des points supplémentaires de Génération. Vous devez acheter l'historique Génération au coût en PX de la *nouvelle* Génération. Par exemple, si vous avez mis un de vos points d'historique en Génération (et êtes donc un Nouveau-Né), et que vous souhaitez jouer un Prétendant, vous devrez dépensez vos PX comme suit : Nouveau-Né vers Ancilla (nouveau niveau ×2) coûte 4PX, Ancilla à Prétendant (nouveau niveau ×2) coûte 6PX = 10 PX pour passer de Nouveau-Né à Prétendant.
- Acheter davantage de points de disciplines de clan.
- Acheter jusqu'à 3 points de disciplines communes hors-clan.
- Acheter des pouvoirs des anciens de clan (si votre Génération le permet).
- Acheter des techniques (si votre Génération le permet et vous que vous répondez aux prérequis).
- Acheter un point de Moralité.

Vous ne pouvez pas acheter au-delà du 3^e point d'une discipline hors-clan avec vos PX initiaux. Vous ne pouvez qu'acheter des disciplines communes : Animalisme, Aupex, Célérité, Domination, Force d'Âme, Occultation, Puissance et Présence. Vous n'avez pas besoin d'un mentor pour apprendre des disciplines hors-clan lors de la création, tant que vous pouvez justifier d'avoir été formé durant l'histoire de votre personnage. (Votre conteur a le dernier mot quant au fait que vous puissiez justifier de cet apprentissage lors du vécu de votre personnage). Voyez **L'Introduction** pour plus de détails.

Si vous ne dépensez pas la totalité de vos PX initiaux durant la création de personnage, vous pouvez en conserver jusqu'à 5 en réserve. Les PX ainsi engrangés deviennent des PX gagnés. Vous ne pouvez pas conserver plus de 5 points de vos PX initiaux. Si vous terminez la création avec plus de 5 PX non dépensés, vous perdez le surplus.

Tableau des PX

Les coûts pour améliorer les attributs, historiques, compétences, atouts et autres disciplines sont les mêmes pour les PX initiaux et les PX gagnés.

Génération	Type	Coût
Toutes	Attribut Discipline de Clan Regagner de l'Humanité Perdue Atout Rituel: Nécromancie ou Thaumaturgie	3 PX chaque Nouveau niveau ×3 PX 10 PX chaque Niveau de l'Atout Niveau du rituel acheté ×2
Nouveau-Né	Historique Compétence Discipline hors-clan Technique	Nouveau niveau ×1 Nouveau niveau ×1 Nouveau niveau ×4 PX 12 PX chaque
Ancilla	Historique Compétence Discipline hors-clan Technique	Nouveau niveau ×2 Nouveau niveau ×2 Nouveau niveau ×4 PX 12 PX chaque
Prétendant	Historique Compétence Discipline hors-clan Technique Pouvoir des Anciens de Clan Pouvoir des Anciens hors-clan	Nouveau niveau ×2 Nouveau niveau ×2 Nouveau niveau ×4 PX 20 PX chaque 18 PX (un maximum, qu'il soit de clan ou hors-clan) 24 PX (un maximum, qu'il soit de clan ou hors-clan)

Ancien	Historique Compétence Discipline hors-clan Pouvoir des Anciens de Clan Pouvoir des Anciens hors-clan	Nouveau niveau x2 Nouveau niveau x2 Nouveau niveau x4 PX 18 PX 24 PX
Vénérable	Historique Compétence Discipline hors-clan Pouvoir des Anciens de Clan Pouvoir des Anciens hors-clan	Nouveau niveau x2 Nouveau niveau x2 Nouveau niveau x5 PX 18 PX 30 PX

PX Gagnés

Tant que vous incarnez votre personnage aux sessions de jeu, vous gagnerez des points d'expérience (PX) avec lesquels vous pouvez améliorer votre fiche de personnage. Vous pouvez dépenser des PX pour acheter de nouveaux attributs, compétences, historiques, atouts et disciplines, faisant progresser votre personnage et lui permettant « d'apprendre » au fil des scénarios et des expériences dans le jeu.

Rappelez-vous qu'il y'a deux choses que vous ne pouvez acheter avec les PX gagnés: des points de Génération et des atouts de lignée. Ces deux éléments ne peuvent être achetés que pendant la phase de création de personnage et ne peuvent changer au cours d'une chronique à l'exception de très rares circonstances telles que la Diablerie.

Les PX gagnés peuvent être utilisés pour acheter des points de disciplines hors-clan au-delà du 3^e niveau, tout comme des points de disciplines peu courantes ou rares. Pour acheter une discipline hors-clan avec des PX gagnés, vous devez avoir un mentor. Pour en savoir davantage sur l'apprentissage de disciplines hors clan, voyez le chapitre concernant les **Disciplines**.

PX de jeu

Les conteurs devraient donner entre 3 et 5 PX par session. Pour les grosses chroniques où vous jouez plusieurs fois par mois, vous ne devriez pas en donner au-delà de 8 ou 10 par mois. Voyez le chapitre Distribuer les Points d'Expérience pour plus d'information sur leur distribution.

Étape Dix: Touches Finales

Une fois vos PX initiaux dépensés, votre personnage est complet. Il est maintenant temps d'écrire les particularités qui en découlent. Ce sont des éléments qui dépendent de valeurs sur votre fiche.

- La Génération de votre personnage détermine sa Réserve de Sang et le nombre de points de Sang que vous pouvez dépenser par tour (voir **Le sang**).
- Tous les personnages commencent avec neuf niveaux de santé, sur trois paliers. Vous avez trois cases « Sain », trois « Blessé » et trois « Invalide ». Voyez **Santé et Dégâts** pour davantage de précisions.
- Tous les personnages commencent avec 6 points de Volonté permanente. Des Atouts peuvent altérer la Volonté de votre personnage, en fonction de la situation. Assurez-vous d'en prendre bonne note, ainsi que de tout autre changement de votre personnage en fonction des atouts et handicaps.

Moralité

Les vampires se débattent en permanence contre leurs natures monstrueuses. Le conflit interne entre l'humain et la Bête est un thème central de Vampire. La Moralité d'un personnage indique comment le vampire s'accommode des envies prédatrices de la Bête, de la Soif et des accès de colère. Un personnage doté d'une Moralité élevée domine sa Bête, tenant en laisse le monstre en suivant un code de conduite strict.

Le niveau de Moralité d'un personnage reflète sa capacité à suivre un code de conduite, que ce code comprenne la distinction entre le bien et le mal (notions toutes humaines) ou qu'il s'appuie sur les principes d'une Voie d'Illumination créée de toutes pièces. Un niveau élevé de Moralité indique que le personnage vit rigoureusement en accord avec son étique. Un tel personnage est plus stable sur le plan émotionnel, mais le risque de perdre pied face à la Bête à la moindre entorse existe.

Un faible niveau de Moralité indique que le personnage a souvent violé son propre code de conduite, laissant davantage de liberté à la Bête sur son propre comportement. Un tel personnage devient désabusé, indifférent, et ressent rarement des remords ou des regrets quand aux infamies qu'il peut commettre. De tels personnages ne cèdent davantage de terrain à leur Bête que lorsqu'ils transgressent de manière extrême leur code de conduite. Mais quand ils se laissent aller, ils stimulent une Bête déjà forte et vorace. Ils risquent de perdre le contrôle à tout jamais, entrant dans un état de frénésie permanente connue sous le nom de *wassail*.

La Moralité indique aussi comment votre personnage arrive à gérer les problèmes liés à la nature bestiale des vampires, tels que rester éveillé en journée, sortir de torpeur ou communiquer avec les mortels. Un personnage doté d'une haute Humanité est pratiquement impossible à distinguer d'un mortel ; sa peau est rose, il cligne des yeux normalement et n'est que légèrement frais au toucher. Les humains ne se méfient pas de lui instinctivement ni ne remarquent sa condition vampirique.

Un personnage avec un niveau d'Humanité bas est extrêmement pâle, a une posture clairement animale, ses fonctions autonomes (respirer et cligner des yeux) cessent complètement et sa chair est aussi froide que celle d'un cadavre. Les humains et les autres vampires se sentent instinctivement nerveux à la proximité d'un tel individu, puisque la nature prédatrice du vampire est très proche de la surface.

Humanité

La plupart des vampires conservent la Moralité qui leur fut inculquée de leur vivant. Cette Moralité est appelée *Humanité*, et reflète l'éthique commune et les valeurs de la culture humaine. Cette Moralité désapprouve le meurtre, le vol ou nuire à autrui, et porte aux nues à la compassion et aux comportements désintéressés. C'est instinctif à la condition humaine et par conséquent plus simple à suivre. Tous les personnages commencent avec 5 points de Moralité en Humanité. Les joueurs peuvent augmenter leur Humanité jusqu'à 6; Ce niveau est désigné comme « une sainteté » (un niveau d'exigence très difficile à maintenir). Les personnages qui commettent régulièrement des péchés peuvent perdre de l'Humanité. Voyez le chapitre sur l'**Humanité** pour davantage de précisions.

Voies d'Illumination

Quelques rares vampires, ceux avec une détermination extrême, ont laissé de côté l'Humanité afin de suivre une Voie d'Illumination. Ces voies, appelées « chemins » dans les temps anciens, sont des codes éthiques créés artificiellement qui épousent un ensemble différent de vertus et de péchés. Ces voies n'ont rien d'instinctif à la condition humaine et demande une vigilance et une implication de tous les instants. Il est plus simple pour un personnage de quitter une Voie d'Illumination, puisque le personnage (et le joueur) doivent constamment suivre un ensemble de valeurs radicalement différent des croyances humaines.

Les Voies d'Illumination embrassent des points de vue catégoriquement étrangers et sans commune mesure aux valeurs humaines innées. Les personnages suivant une voie ont une éthique singulière à propos du vol, du meurtre ou du mensonge. Ils n'accordent aucune importance à la bonté, la compassion ou la pitié, and tendent à mépriser la courtoisie de base et les interactions sociales polies. De telles valeurs sont insignifiantes et n'affectent plus le comportement du personnage.

Les vampires qui réussissent à emprunter une Voie d'Illumination changent pour toujours. Leurs valeurs et leur personnalités sont radicalement modifiées, et leurs actions, leur morale et leurs choix sont dorénavant guidés uniquement par leurs voies. Un tel vampire est à peine reconnaissable après avoir rejoint cette nouvelle Voie d'Illumination. Ses nouvelles valeurs s'emparent entièrement de la personnalité originelle de l'individu et de ses plus profondes croyances. Un joueur doit acheter l'atout approprié afin que son personnage puisse suivre une Moralité alternative. Les Voies peuvent être éreintantes et difficiles à jouer. Il vaut mieux laisser cela aux joueurs expérimentés, qui sont disposés à incarner un vampire disposant de telles particularités.

Les Voies d'Illumination sont rares dans certaines chroniques. Discutez avec votre conteur pour plus d'informations quant à ce qui est approprié à sa chronique. Voyez le chapitre sur l'**Humanité** pour davantage de précisions sur les Voies d'Illumination.

Disciplines

Les Disciplines sont des pouvoirs surnaturels obtenus lors de l'Étreinte. Les Vampires développent ces pouvoirs et les utilisent aussi bien contre leurs ennemis que leurs proies. Alimentés par le sang et la volonté, les disciplines fournissent un avantage mystique et incomparable, qui sont la marque de fabrique du clan (ou d'une lignée) d'un vampire.

En utilisant ces pouvoirs, un vampire peut posséder la force d'une dizaine d'humains; inciter un ennemi à se soumettre, entrer de force dans l'esprit de quelqu'un; prendre la forme d'un loup, d'une chauve-souris, ou d'une hideuse atrocité - ou encore bien d'autres choses.

Un vampire récemment étreint aura seulement quelques uns de ces pouvoirs en sa possession, pendant qu'un vampire plus ancien aura maîtrisé un redoutable arsenal d'exploit puissant. Les Anciens peuvent apprendre des pouvoirs beaucoup plus impressionnants, alimentés par la puissance de leur sang, tandis que les Nouveau-Nés et Ancillae utilisent la flexibilité de leur sang, plus dilué, pour combiner deux (ou plus) disciplines et créer de nouvelles techniques qui sont un mélange de pouvoirs.

Chaque clan vampirique possède des pouvoirs innés à leur sang : des disciplines natives de ce clan. Un vampire peut apprendre ces pouvoirs facilement par l'expérimentation et l'étude personnelle, ce procédé requiert que vous dépensiez une action hors partie entre deux sessions de jeu. Apprendre les disciplines d'autres clans est plus difficile, cela requiert d'avoir un enseignant instruit et de boire du sang d'un vampire qui possède naturellement ces disciplines. Boire du sang entraîne le fait d'être partiellement lié au donneur, apprendre des disciplines d'un autre vampire demande alors beaucoup de confiance envers lui.

Disciplines communes

Dans la plupart des cadres, les disciplines vampiriques dites "communes" sont Animalisme, Auspex, Célérité, Occultation, Domination, Force d'âme, Présence et Puissance. Lorsqu'il est référé qu'un personnage acquiert des disciplines communes, ce sont les disciplines précédemment mentionnées. Parlez en à votre Conteur pour plus d'information sur les disciplines communes dans son cadre.

- Apprentissage des Disciplines
- Utiliser des Disciplines
- Animalisme
- Auspex
- Célérité
- Chimérie
- Daemonium
- Aliénation
- Domination
- Force d'âme
- Melpominée
- Mythercellerie
- Obéah
- Obténébration
- Occultation
- Présence
- Puissance
- Protéisme
- Quietus
- Serpenti
- Temporis
- Thanatos
- Valeren
- Vicissitude
- Visceratika
- Nécromancie
- Thaumaturgie
- Pouvoirs d'Ancien
- Techniques

Apprentissage des Disciplines

Lorsque vous choisissez le Clan de votre personnage, celui gagne accès aux trois disciplines naturelles de ce clan. Si vous choisissez de prendre un avantage de lignée, les disciplines innées du clan peuvent être modifiées pour exprimer les différences entre la lignée et le sang pur du clan parent.

Lors de la création du personnage, vous allouez 2 points à l'une de vos disciplines de clan et 1 point à chacune des deux autres disciplines de clan. Vous pouvez utiliser vos points d'expérience initiaux (XP) et les XP obtenus via les handicaps pour acheter des points additionnels dans les disciplines de clan de votre personnage. Avec l'autorisation de votre Conteur, vous pouvez également acheter les 3 premiers points de disciplines hors clan, tant que ces disciplines sont communes. Vous ne pouvez acheter plus de trois points dans une discipline hors clan donnée (bien que vous puissiez acheter plus d'une discipline hors clan). De même vous ne pouvez acheter de disciplines rares durant la phase de création de votre personnage.

Après la création du personnage, vous pouvez librement acheter des disciplines de clan avec des XP.

Pour apprendre un point ou plus d'une discipline hors clan :

- L'élève doit trouver un Mentor possédant la discipline de clan désirée et maîtrisant au moins le niveau qu'il désire apprendre.
- L'élève doit boire un point de Sang du Mentor pour éveiller le potentiel d'apprentissage non inné du clan de l'élève. Si l'élève possède déjà un point dans la discipline en question, il peut passer cette étape. L'élève ne peut apprendre d'autres pouvoirs par l'ingestion de ce Sang.
- Le Mentor doit dépenser 1 point de Volonté pour chaque pouvoir à enseigner et informer l'élève quelle discipline et quel(s) pouvoir(s) il lui apprend.
- Le Mentor doit être en contact avec l'élève et doit lui donner des instructions de temps en temps, bien que le fait d'enseigner ne consomme pas une action hors partie. L'élève doit s'entraîner activement et de ce fait doit dépenser 1 action hors partie par pouvoir à apprendre.
- L'élève doit dépenser les XPs nécessaires à l'achat du ou des pouvoirs.
- L'élève n'a besoin que d'un point de sang de son enseignant pour gagner la capacité d'apprendre tous les pouvoirs d'une Discipline donnée, même si l'apprentissage se fait par l'intermédiaire de plusieurs Mentors. Les pouvoirs individuels demandent toutefois d'être enseignés et appris séparément. Le Sang ingéré compte dans le Lien de Sang.

Chaque point de Volonté dépensé par le Mentor pour l'enseignement est récupéré après avoir joué deux sessions de jeu ou après un mois (le plus long des deux). Après avoir dépensé 2 points de Volonté de cette manière, le Mentor récupérera un 1 point de Volonté après deux sessions de jeu/un mois (le plus long des deux) et ne récupérera le second point de Volonté qu'après deux sessions de jeu/un mois après avoir récupéré le premier et ainsi de suite.

Une fois qu'un personnage a activé une discipline hors Clan en apprenant le premier pouvoir, il n'a pas besoin de boire davantage de sang pour apprendre les autres niveaux de cette discipline. Même si le lien de sang disparaît, il conserve la capacité d'apprentissage des autres pouvoirs de la discipline. Cependant, il devra avoir recours à d'autres instructions (et la dépense de points de volonté) d'un Mentor qualifié qui possède naturellement la discipline de clan. Cela peut être un enseignant différent de celui qui lui a enseigné initialement la base.

Exemple : Barnabus le Brujah a 4 points de Puissance et souhaite enseigner Puissance à Tanya la Toréador. Puissance est une discipline innée pour le Brujah. Tanya boit 1 point de Sang de Barnabus et active alors Puissance dans son propre sang. Il lui faut dès lors un mois pour apprendre la discipline. Barnabus dépense donc 1 point de Volonté et Tanya dépense une action hors partie. Enfin, ils informent le Conteur que Barnabus apprend à Tanya le premier pouvoir de Puissance.

Après avoir joué deux parties, Barnabus récupère son point de Volonté dépensé. Tanya veut apprendre davantage de Puissance et Barnabus est d'accord pour lui enseigner. Tanya n'aura pas besoin de boire un autre point de Sang; elle a activé de manière permanente Puissance dans son sang en apprenant le premier point de la discipline.

Barnabus pourrait choisir de dépenser 3 points de Volonté et enseigner à Tanya les 3 prochains points de Puissance d'une traite (à condition que Tanya possède suffisamment d'XP pour acheter ces pouvoirs). S'il le faisait ainsi, Barnabus aurait 3 points de Volonté en moins pour deux parties (ou un mois), 2 points de Volonté en moins pour quatre parties (ou deux mois), et 1 point de Volonté en moins pour 6 parties (ou 3 mois). Après cela, la Volonté de Barnabus reviendrait à son état normal.

Barnabus ne pourra enseigner à Tanya le cinquième niveau de Puissance que lorsqu'il l'aura lui-même appris.

Nécromancie et Thaumaturgie

La Thaumaturgie et la Nécromancie ne peuvent pas être apprises aussi facilement que les autres disciplines. Pour acheter une voie de Thaumaturgie ou de Nécromancie, votre personnage doit avoir un certain atout qui lui permet de le faire, comme l'atout *Entraînement à la Thaumaturgie* (ou un atout de Thaumaturgie/Nécromancie similaire spécifique aux clans) et justifier son apprentissage dans le background du personnage. Si vous voulez acheter Thaumaturgie ou Nécromancie après que votre personnage soit entré en jeu, vous devez acheter cet atout durant le jeu. Pour plus d'information sur cet atout spécifique, voir *Entraînement en Nécromancie* et *Entraînement en Thaumaturgie* dans les Atouts Généraux.

Disciplines et Techniques d'Anciens

Les personnages avec la génération correcte (8ème, 7ème, 6ème génération) peuvent apprendre des Pouvoirs d'Anciens. Apprendre un Pouvoir d'Ancien demande à votre personnage de passer par les mêmes étapes que pour apprendre les autres pouvoirs de cette discipline.

Pour apprendre un Pouvoir d'Ancien de clan, votre personnage a simplement besoin d'exercer un processus d'expérimentation et d'étude. Apprendre un Pouvoir d'Ancien hors-clan nécessite un Mentor qui possède cette discipline en clan et connaît le Pouvoir d'Ancien en question. Un personnage ne peut pas enseigner un pouvoir qu'il ne maîtrise pas. De plus, le Mentor doit dépenser 1 point de Volonté, et l'élève doit dépenser une action d'interpartie et les XPs requis, comme dans les étapes d'apprentissage de discipline.

Les Techniques, d'un autre côté, ne demande pas de Mentor. Un personnage qui possède les pouvoirs prérequis pour la technique peut naturellement la développer en dépensant une action d'interpartie et les XPs requis, comme si ces techniques étaient natives au sang du personnage.

Utiliser des Disciplines

Règle optionnelle

Les Conteurs peuvent décider que certaines disciplines rares sont plus difficiles à enseigner et à apprendre. À la discrétion du Conteur, il peut être nécessaire d'utiliser 2 actions inter-parties pour les apprendre. Alternativement, chaque point de Volonté dépensé pour l'enseignement peut rester indisponible 3 sessions de jeu avant d'être restitué au Mentor.

Les règles génériques suivantes s'appliquent à l'utilisation de chaque discipline :

- Les pouvoirs de Discipline ne nécessitent pas de sang pour les activer, sauf si le contraire est précisé dans la description du pouvoir.
- Un pouvoir n'a d'effet que sur une cible à chaque fois, sauf si le contraire est précisé dans la description du pouvoir.
- Sauf mention contraire, un pouvoir ne se cumule pas avec lui même. Par exemple, si vous possédez un pouvoir qui une fois activé donne à votre personnage un bonus de +1, vous ne pouvez pas activer ce pouvoir une seconde fois et doubler le bonus pour obtenir +2.
- Toute discipline ayant un coût d'activation, tel que le Sang ou des actions, dure une heure, sauf si le contraire est précisé dans la description de la Discipline.
- Par défaut, un vampire doit pouvoir voir une cible clairement afin de pouvoir utiliser ce pouvoir sur cette cible.
 - Les pouvoirs augmentant les sens peuvent permettre à un vampire d'utiliser son pouvoir sur une cible à distance (en dehors de sa portée de vision usuelle).
 - L'assistance technologique n'est pas suffisante pour utiliser ses pouvoirs à distance. La cible doit être observée avec les sens propres ou les pouvoirs du vampire. L'utilisation de jumelles, amplificateur de son, de caméras, ou autre équipement similaire ne permettent pas d'utiliser des pouvoirs sur des cibles à distance.
- Sauf mention contraire, un utilisateur peut arrêter l'utilisation d'un pouvoir en dépensant une action simple.
- Les descriptions de Discipline sont écrites comme si un vampire utilisait ces pouvoirs. Cependant, sauf mention contraire, les descriptions incluent les goules, les revenants ou les autres créatures surnaturelles qui peuvent posséder et utiliser ces pouvoirs.
- Pour les effets des disciplines, les personnages en partie surnaturels (comme les goules et revenants) sont considérés comme "mortels". Si un pouvoir est décrit comme ayant un plus grand effet sur les mortels, il aura également un plus grand effet sur les personnages en partie surnaturel.
- Les tests de challenge de Discipline (mentionnés dans la description initiale de la discipline) s'appliquent à tous les pouvoirs de la discipline, y compris les pouvoirs d'Anciens. Cela ne s'applique pas nécessairement aux techniques. Il faut se référer à chaque technique pour déterminer le Score de Test propre. Un certain nombre de pouvoirs de discipline font référence à des modificateurs de situation, tels que (relenting ?), pénalités de blessure et ligne de mire. Pour plus d'informations et d'explications de ces termes, cf. Système de base.

Regard et Concentration

Beaucoup de disciplines requièrent que la cible ait son attention fixée sur l'utilisateur du pouvoir. Ces pouvoirs ne requièrent pas de contact visuel, mais nécessitent d'avoir l'attention de l'individu que vous souhaitez contrôler. N'importe quel individu dont l'attention est fixée sur vous est une cible potentielle pour les pouvoirs qui nécessitent le regard ou la concentration. Cela inclut les individus qui regardent vos yeux, ont une discussion avec vous, vous attaquent, ou utilisent un pouvoir contre vous, tant que vous êtes le centre immédiat de leur attention. Au cours des siècles, de nombreux individus ont tenté de trouver des moyens d'éviter le contact visuel, mais les pouvoirs du sang ne sont pas aussi facilement déjoués. Les Regards et Concentrations ne nécessitent que d'avoir l'attention de l'individu que vous voulez cibler.

Il est possible pour une seule personne d'avoir l'attention de plusieurs individus. Si des pouvoirs surnaturels sont utilisés pour vous permettre d'avoir l'attention de deux personnages au même moment, vous pouvez jeter un coup d'œil alternativement entre les deux ou vous déplacer de sorte à voir les deux personnages en même temps.

Familiarité avec la Cible

Plusieurs pouvoirs nécessitent que vous soyez familier avec votre cible. Pour atteindre ces conditions, vous devez avoir rencontré votre cible au moins à trois occasions différentes et vous devez avoir eu une conversation d'au moins cinq minutes lors de l'une de ces occasions. En plus de ces conditions, vous devez avoir interagi avec votre cible lors des 30 derniers jours afin de demeurer familier avec votre cible. Si vous avez rencontré récemment votre cible à un rassemblement, parlé avec elle par téléphone, ou échangé des lettres avec elle, alors vous êtes actuellement familier. Si vous avez connu la cible pendant 100 ans par intermittence, mais que vous n'aviez pas interagi avec elle lors des 30 derniers jours, alors elle n'est pas actuellement considérée comme familière avec vous.

Pouvoirs de Transformation

Les pouvoirs qui altèrent significativement la forme physique d'un personnage, tel que se transformer en loup ou se changer en une entité monstrueuse, sont appelés pouvoirs de transformation. Un personnage ne peut combiner deux pouvoirs de transformation; vous pouvez seulement être dans une seule forme à la fois.

Par exemple, un personnage ne peut combiner les effets de *Forme de la Bête* avec les effets de *Sombre Métamorphose*. Vous pouvez soit choisir la forme d'un loup ou avoir des tentacules de ténèbres, mais pas les deux.

Certains pouvoirs qui altèrent physiquement un personnage ne sont pas considérés comme des Pouvoirs de Transformation. Utiliser *Griffes Sauvage*, *Sens Intensifiés* ou une utilisation cosmétique de *Sculpture de la Chair* pour changer votre visage ne modifie que peu un vampire et de ce fait, peut être utilisé en conjonction avec un pouvoir de transformation. Un personnage en *Forme de la Bête* peut être sous l'influence de *Sculpture de la Chair* pour apparaître comme un loup roux au lieu d'un loup gris ou peut également utiliser les *Yeux de la Bête* dans sa forme de loup. Cependant, le personnage ne peut utiliser *Forme de la Bête* pendant qu'il utilise *Horrible Aspect*.

Les pouvoirs de transformation ne vous empêchent pas d'utiliser des pouvoirs qui ne sont pas considérés comme des Pouvoirs de Transformation, tant que la nouvelle forme a tout les prérequis pour les utiliser. La *Thaumaturgie* repose sur la parole comme la plupart des pouvoirs de *Domination*, or la majorité des animaux ne peuvent prononcer des mots humains. Un personnage en *Forme de Brume* ou en *Corps d'Ombre* ne possède pas de visage avec lequel utiliser *Regard d'Effroi*.

Lorsque vous activez un pouvoir de transformation qui vous change d'une forme humanoïde à une forme animale ou en une monstruosité gargantuesque avec *Aspect Horrible*, les vêtements et les petits objets personnels disparaissent. Ils reviennent lorsque vous regagnez une forme humaine. Les vêtements et équipements ne sont pas affectés par ces pouvoirs. Par défaut, un personnage ne peut utiliser d'armes lorsqu'il est transformé. Cependant, des transformations spécifiques vous permettent de vous battre avec des armes. Ceci est alors mentionné dans la description du pouvoir.

Les blessures sont transférées d'une forme à une autre. Si un personnage borgne se transforme en loup, le loup sera également borgne. Si un pouvoir affecte l'un de vos membres lorsque que vous êtes en forme de loup, le membre correspondant sera également affecté lorsque vous revenez à votre forme d'origine.

Sauf mention contraire, mettre fin à un pouvoir de transformation nécessite une action simple. Les pouvoirs de transformation cessent automatiquement si vous dormez, devenez inconscient ou tombez en torpeur, mais ne cessent pas si vous êtes pieutés.

Focus

La plupart des pouvoirs ont un effet de focus. Les effets de focus sont des talents bonus possédés par votre personnage lorsqu'il possède le bon focus. Si votre personnage acquière un pouvoir et possède le bon focus d'attribut, il peut obtenir les avantages additionnels lorsqu'il utilise ce pouvoir.

Par exemple, un personnage avec 3 points dans *Discrétion* peut normalement utiliser *Occulter l'Entourage* pour étendre son invisibilité sur jusqu'à trois autres alliés. Si le personnage utilisant *Occulter l'Entourage* a son focus en *Intelligence*, il bénéficie du bonus de focus de ce pouvoir et peut alors étendre son pouvoir jusqu'à six alliés au lieu de trois. Les bonus de focus sont utilisables lorsque la personne utilisant le pouvoir a le bon focus et ce peu importe si ses cibles ont le focus ou non.

Aliénation

« La folie n'est pas une fin en soi, ni un début d'ailleurs. C'est un chemin tordu menant de ténèbres en ténèbres, et de vérités en vérités. »

— Anna Nevermore —

L'Étreinte ravage les esprits des Malkaviens, tordant et brisant leurs psychés, mais qui étend leurs consciences à un point où génie et folie semblent proches. Ils deviennent des visionnaires, catalyseurs de changement et de folie, portant à la fois sagesse et démence dans leur éveil. Le pouvoir d'Aliénation, leur discipline de référence, porte cette folie plus loin, la répandant à travers le monde. Cette discipline ouvre les portes du subconscient et libère l'ego, dévastant la logique de la victime, et en la supplantant par le chaos.

Dérangements: Un personnage doit avoir un Dérangement s'il désire acquérir des points en Aliénation. S'il ne possède aucun dérangement, alors le premier point d'aliénation cause au personnage un Dérangement qui ne peut être supprimé. Le personnage ne gagne aucun Point d'Expérience pour ce Dérangement. Pour plus d'informations sur les Dérangements, reportez-vous au Chapitre 5 : Atouts et Handicaps.

Score de Test

Le personnage se servant d'Aliénation utilise son Score de Test `Social` + `Empathie` contre le Score de Test `Social` + `Volonté` de la cible.

Pouvoirs

• Passion

Tel la ménade des temps anciens, vous pouvez élever les émotions à des sommets, conduisant les peurs, les désirs, le désespoir ou n'importe quel envie irrésistible de votre cible à la surface. À l'inverse, vous pouvez aussi atténuer ces émotions, entraînant l'esprit vers un vide froid et rationnel.

Système

Dépensez 1 point de Sang, utilisez votre action standard, et faites un challenge opposé d'Aliénation avec votre cible. En cas de succès, vous pouvez soit diminuer, soit élever ses émotions durant une heure.

Si vous choisissez d'élever ses émotions, alors elle ressentira un sursaut extrême d'émotion (désir désespéré, anxiété, joie ...). Elle doit dépenser 1 point de Volonté à chaque fois que quelque chose de surprenant ou de perturbant arrive. Si elle ne le fait pas, elle réagit de manière démesurée, soit en fuyant, soit en frappant la source de son trouble.

Si vous choisissez d'atténuer ses émotions, la cible ressentira une perte de son empathie; son esprit ralentit, et ses réactions, quel qu'elles soient, deviennent froides et insipides. Elle ne ressent aucune réponse à un stimuli émotionnel, tel que l'amour, la haine ou la peur. Elle est simplement vide, à un point que cela en devient déconcertant. Un personnage avec ses émotions refroidies doit dépenser 1 point de Volonté pour engager un combat, ou réagir avec une grande conviction. Elle n'a cependant pas besoin de dépenser de la Volonté pour se joindre à un combat commencé ou pour se défendre. Vous pouvez mettre fin aux effets d'une Passion en appliquant l'effet inverse (un personnage dont les émotions ont été vidées est soigné en utilisant Passion pour booster ses émotions).

Succès Exceptionnel

Pour les 3 prochains tours, votre cible ne peut dépenser de point de Volonté pour résister aux conséquences de ce pouvoir.

Focus : Charisme

Vous pouvez aussi appliquer Passion par les voies suivantes : En parlant calmement avec votre cible, ou en lui détaillant un éventuel danger, vous pouvez soit mettre fin à un Pouvoir basé sur la peur affectant cette cible, ou la rendre plus vulnérable à ses effets.

Parlez à votre cible durant 3 tours complets, dépensez 1 point de Sang et faites un challenge opposé d'Aliénation. En cas de succès, vous mettez fin à aux effets de pouvoirs tels que Regard d'Effroi ou lui infliger un malus de -2 à tous ses Scores de Test pour résister à une peur surnaturelle durant la prochaine heure.

•• Hantise psychique

Des visions cauchemardesques, des flashes à peine perceptible, des échos surnaturels, et des conversations incompréhensibles hantent votre victime, transformant le monde autour d'elle en une brume de rêve. Rien ne semble normal, et d'étranges sensations parcourent la peau de la cible. Ses désirs subconscients font surface, et ses peurs et ses regrets les plus profondes reviennent la hanter, tel de sombres murmures hallucinatoires du passé.

Système

Dépensez 1 point de Sang, passez votre action standard, et faites un challenge opposé d'Aliénation. En cas de succès, le subconscient de votre cible est envahi de visions, de sensations et de sons perturbant, qu'il est le seul à percevoir.

Elle souffre d'un malus de -3 pour tous test d'attaque pour les 3 prochains tours, du fait qu'elle essaie (sans succès) de séparer la réalité de la fiction. Après ces 3 tours, le sujet commence à distinguer ce qui est réel de ce qui est imaginaire. Pendant 1 heure, la pénalité n'est plus que de -1. Les pénalités d'Hantise Psychique ne s'appliquent pas aux tests de défense.

Utiliser ce pouvoir sur un individu avec un dérangement lui donne 1 trait de dérangement. Plusieurs Hantises Psychiques ne se cumulent pas.

Succès Exceptionnel

Votre victime souffre d'un malus de -3 à tous ses tests d'attaque durant 5 tours, qui passe ensuite à -1 pour le reste de la nuit. De plus, utiliser ce pouvoir sur un individu avec un dérangement lui donne 2 traits de dérangement au lieu d'1.

Focus : Charisme

Tant qu'elle est sous l'effet d'Hantise Psychique, votre cible perd l'un de ses focus Mental. Si elle dispose de plusieurs focus Mentaux, elle choisit quelle focus est temporairement perdu.

••• Vision du Chaos

Il y a de la sagesse entre les fissures et les morceaux brisés de la réalité, et il y a des leçons à apprendre en regardant l'univers s'effondrer lentement. Avec ce pouvoir, vous êtes à même de discerner des modèles complexes, de dévoiler des incohérences, et de traquer les étranges et impalpables fils du destin

Système

Ce pouvoir est toujours actif. Un personnage utilisant la Vision du Chaos reçoit un bonus contextuel de +5 à n'importe quel utilisation basique de la compétence Enquête ou à n'importe quel test de compétence Académique dans le but de casser un code, trouver une pièce manquante d'un puzzle, ou combiner des indices. De plus, en faisant ce type de challenge, vous pouvez effectuer ce test sans interagir physiquement avec votre environnement, un simple coup d'œil autour de la zone (une action standard) est suffisante pour faire une recherche complète.

Un personnage utilisant ce pouvoir peut passer quelques instants à scanner une pièce, et arriver à découvrir un pistolet dissimulé dans une boîte à chaussure sous le lit, il peut jeter un regard sur un mot-croisé et le résoudre en quelques instants, ou il peut compter rapidement le nombre de dalles dans la pièce qu'il est en train de traverser.

Focus : Manipulation

Vous pouvez utiliser Vision du Chaos au prix d'une action simple, au lieu d'une action standard.

•••• Voix de la folie

Votre voix peut porter le chant des sirènes de la démence et le chaos de la pure folie. En parlant d'une voix lourde et résonante, vous pouvez faire revivre les regrets, les peurs, la douleur, l'horreur et les souffrances de la vie et non-vie de votre cible, libérant son Ça et donnant les reines à ses démons intérieurs.

Système

Pour utiliser Voix de la Folie, vous devez avoir l'attention de la cible pendant au moins 5 tours (15 secondes) pour lui décrire le dérangement que vous voulez lui infliger. Quand vous avez fini cette description, dépensez 1 point de Sang et faites un challenge opposé contre votre cible.

En cas de succès, vous infliger le dérangement de votre choix à votre cible pour le reste de la soirée et 1 trait de dérangement, qui peut causer un épisode psychotique (voir le chapitre sur les dérangement).

Par exemple, vous pouvez approcher le Primogène Ventrue et lui dire « J'ai vu 2 Brujahs tourner autour de votre voiture la nuit dernière. Que faisaient-ils ? Pensez-vous que les Brujahs soient digne de confiance ? ». En cas de succès, avec cette phrase, vous pouvez donner le dérangement Phobie avec pour déclencheur « Brujah ».

Un individu ne peut être affecté par ce pouvoir qu'une seule fois par utilisateur d'Aliénation. Si un personnage tente d'infliger un second dérangement avant que le premier n'expire, le premier dérangement est remplacé par le second. Si un autre utilisateur d'Aliénation réussit à utiliser ce pouvoir sur une cible déjà affecté, les dérangements se cumulent.

Exemple : John utilise Voix de la Folie sur le Primogène Ventrue, et lui inflige Phobie des Brujahs. S'il réutilise avec succès ce pouvoir pour lui infliger Phobie des Nosferatus, la Phobie des Brujahs infligé précédemment disparaît. En revanche, si le succès est réalisé par l'un de ses pairs, les 2 Phobies sont appliqués.

Succès Exceptionnel

Le dérangement infligé par Voix de la folie dure 2 parties ou 1 mois, en fonction de ce qui est le plus long.

Focus : Manipulation

Au lieu de dépenser cinq tours à parler à votre cible, vous pouvez infliger un dérangement avec rien d'autre qu'une simple phrase et une action standard. Par exemple, vous pouvez infliger le même dérangement que précédemment en disant simplement à votre cible « Pensez-vous que les Brujahs soient digne de confiance ? ».

Un personnage n'a pas besoin de comprendre complètement le dérangement dans le roleplay pour appliquer les effets de ce pouvoir, mais un joueur doit être sûr de pouvoir expliquer le dérangement à l'interprète de la cible, afin qu'il puisse jouer convenablement les effets.

•••• Démence Absolue

En utilisant ce pouvoir, la folie absolue – l'éclatement total du miroir – est libérée au sein de l'esprit de votre victime. Vous dégager chaque sentiment d'insécurité, chaque affront oublié, chaque moment de panique ou chaque accès de colère, et amplifie ces blessures émotionnels au centuple et cause des ravages sur l'esprit de votre cible.

Systeme

Vous devez avoir toute l'attention de votre cible pour que Démence Absolue fonctionne. Une fois son entière attention acquise, dépensez 1 Point de Sang, utilisez votre action standard, et faites un challenge opposé contre votre cible. En cas de succès, vous la conduisez dans la folie durant la prochaine heure.

Démence Absolue remplit l'esprit de votre cible avec des dérangements conflictuels, lui compliquant ses raisonnements logiques. Votre cible doit travailler avec le Conte pour déterminer exactement comment la folie la frappe, mais pour fluidifier le jeu, l'utilisateur de Démence Totale choisit l'un des effets suivants à appliquer à sa victime :

- **Peur:** La victime est terrifié de tout ce qui semble menaçant et va chercher à fuir et se cacher dans un endroit sûr jusqu'à ce que Démence Totale soit terminée. La victime ne cherchera pas à se battre, sauf si elle est acculée, et si elle est forcée de se battre, elle s'enfuira à la moindre occasion.
- **Confusion:** La victime souffre d'une pénalité de -5 à tous ses tests d'attaques pendant la durée de Démence Totale, du fait qu'elle tente de séparer la réalité de la fiction. Cette pénalité ne s'applique pas sur les tests de défense.
- **Fugue:** La cible se retire mentalement, s'asseyant en silence, ne parlant qu'à des amis en qui elle a entièrement confiance. Si on la force de sortir de sa bulle, elle va soit attaquer, soit fuir la personne qui l'a provoqué (au choix de la cible).

Succès Exceptionnel

Les effets de Démence Absolue durent deux heures, au lieu d'une seule.

Focus : Charisme

La cible perd tous ses focus Mentaux et Sociaux tant que l'effet de Démence Absolue est actif.

Animalisme

« Être un prédateur requiert plus que de la brutalité physique. La vraie sauvagerie est un état d'esprit. »

— Archon Gates —

Quand un vampire est étreint, son âme est accablée par un sombre et primal instinct : *La Bête*. La Bête le transforme en prédateur, le guidant dans des actes sauvages pour sa survie. Certains résistent à leur Bête, alors que d'autres se laissent aller à leur nouvelle nature animale. En s'appuyant sur cet instinct sauvage et cette pulsion prédatrice, un vampire peut communiquer et contrôler des animaux, établissant une maîtrise sur les bêtes plus primitives que lui-même.

Animalisme peut être utilisé sur les oiseaux, les mammifères, les marsupiaux et les poissons. Cette Discipline ne peut être utilisée sur les insectes, ni sur les créatures dont l'esprit est trop faible pour comprendre une communication rudimentaire, tels les mollusques ou les vers.

Score de Test

Le personnage usant d'Animalisme utilise `Social + Dressage` contre `Social + Volonté` de la cible

Pouvoirs

• Murmures Sauvages

Les animaux vous reconnaissent comme un prédateur et réagissent avec suspicion et peur. Vous pouvez communiquer avec les animaux en murmurant des grognements et en utilisant votre langage corporel. Bien qu'un animal n'est pas forcé d'obéir, il aura tendance à répondre favorablement aux individus utilisant ce pouvoir

Systeme

Vous pouvez communiquer avec les animaux en murmurant des grognements et en utilisant votre langage corporel. Pour poser une question à un animal, consultez un Conteur. Le Conteur répondra du point de vue de l'animal qui aura répondu à votre appel. Un personnage qui souhaite établir le contact doit être visible et audible par la créature ciblée. Vous pouvez parler à un animal spécifique ou bien utiliser ce pouvoir pour interroger toute la faune locale à portée d'ouïe.

S'il n'y a aucun animal à portée, votre requête restera sans réponse. De plus, si le Conteur pense que vous demandez quelque chose qu'un animal ne peut noter (ou ne peut comprendre), votre personnage recevra une réponse confuse ou incomplète. Demander «*Est-ce que des créatures à deux jambes (humain ou vampire) sont passées par ici cette nuit ?*» devrait recevoir une réponse raisonnable. Les écureuils, les chiens errants ou les oiseaux locaux pourront vous dire qu'un groupe de six hommes sont passés très récemment. Toutefois, ces animaux seront incapables de distinguer un humain d'un autre, ni d'identifier leur équipement.

Focus : Charisme

Vous n'avez pas besoin de grogner ou de gesticuler pour vous faire comprendre. Votre Bête peut communiquer directement avec l'esprit des animaux à portée. Toutefois, ces animaux doivent pouvoir vous voir lorsque vous utilisez ce pouvoir. De plus, vous n'avez pas besoin de compter sur la capacité de langage de l'animal. Quand vous utilisez ce pouvoir, vous obtenez une image mentale de toute situation que l'animal tente de décrire. Par exemple, vous verrez une image du Prince allant vers sa voiture, plutôt que d'entendre la description et l'interprétation des rats témoins de la scène.

• • Appel

En poussant un hurlement, une série de gazouillis ou toute autre forme identifiable de bruits d'animaux, vous invoquez des animaux à vous. En fonction de la forme de votre appel, vous pouvez choisir la taille et le type d'animaux, en fonction de la zone, qui viendront à vous. Bien que ces animaux ne soient pas vos esclaves, ils sont relativement amicaux envers vous et tenteront de vous assister de leur mieux pour la tâche que vous leur confierez.

Systeme

En dépensant un point de Sang et une action standard vous invoquez jusqu'à cinq petits animaux, trois animaux moyens ou un grand animal. Vous déterminez le type (et la taille) de ces animaux. Dans des conditions habituelles, ces animaux arriveront dans les dix minutes. Toutefois, si vous choisissez d'invoquer des animaux particulièrement courants dans la zone, cela peut prendre moins de temps. Invoquer un animal particulièrement rare peut prendre bien plus longtemps (à la discrétion du Conteur). Tenter d'invoquer un animal n'existant pas dans la région (comme un ours polaire dans le désert égyptien) sera un échec automatique.

Les animaux ainsi convoqués ne se voit attribuer aucun pouvoirs spéciaux pour répondre à votre appel et doivent donc pouvoir voyager jusqu'à vous. Un coyote ne pourra pas ouvrir une porte fermée, mais pourra se rendre sur un parking, là où un corbeau atteindra très facilement le toit d'un immeuble. Ce pouvoir ne confère aucune capacités spéciales, ni intelligence ou courage à l'animal invoqué.

Les animaux invoqués vous considèrent comme un *alpha* de leur espèce. Si vous utilisez Murmures Sauvages pour communiquer, les animaux Appelés tenteront d'obéir à vos requêtes. Ils travailleront pour vous jusqu'à l'aube ou jusqu'à encaisser autant de dégâts que leur niveau de PNJ.

Plusieurs utilisations de ce pouvoir ne permette pas de convoquer des groupes supplémentaires de créature tout en contrôlant les premiers. Toutefois, si votre premier groupe d'animaux Appelés est dispersé (en prenant des dégât, en fuyant ou en étant renvoyé), vous pouvez réutiliser ce pouvoir pour convoquer un second groupe. En outre, Appel ne peut être utilisé pour prendre le contrôle d'un groupe d'animaux sous le contrôle d'un autre utilisateur de la Discipline Animalisme (bien que vous puissiez utiliser Murmures Sauvages pour parler avec de tels animaux).

Les animaux convoqués avec Appel sont créés avec les règles de PNJ type, avec les instruction supplémentaires suivantes :

- *Petits animaux* : Utilisez la règle pour un PNJ type à 1 point.
Les petits animaux peuvent posséder une capacité de déplacement spéciale. Cette capacité lui permet d'escalader, nager, voler ou de s'enfouir à une vitesse normale.
Les petits animaux sont : petits chiens, chats, les écureuils et la plupart des oiseaux, poissons et animaux fouisseurs.
- *Animaux moyens* : Utilisez la règle pour un PNJ type à 3 points.
Cette catégorie comprend les gros chiens, les coyotes, les lynx et les ours bruns.
- *Grands animaux* : Utilisez la règle pour un PNJ type à 5 points.
L'invocateur peut Appeler un cheval, un cerf ou un grizzli.

Avant d'aller dormir ou d'entrer en torpeur, il est possible de dépenser un point de Sang pour activer ce pouvoir. Utilisé de cette façon, les animaux invoqués par ce pouvoir garderont votre lieu de repos jusqu'à leur mort ou votre réveil.

Focus : Charisme

Quand vous invoquez des créatures en utilisant ce pouvoir, appliquez l'un des effets additionnels suivant. Si vous invoquez plus d'une créature, l'effet choisi s'applique à chaque créature (toutes pourront voler, auront une intelligence supérieure, etc...)

- *Déplacement spécial*
Vous pouvez invoquer un groupe de créatures de taille moyenne qui peut voler ou nager à une vitesse normale (comme un vautour, un aigle ou un saumon) ou une unique créature de grande taille qui nage à vitesse normale (comme un requin ou un dauphin)
- *Intelligence accrue*
Vous pouvez Appelé un animal particulièrement intelligent pour son espèce. Cet animal est doué de compréhension et suivra des instructions bien plus complexes. Vous pouvez lui donner des ordres de type *Si/Alors* comme «*Reste à la porte pendant que je m'infiltrerai à l'intérieur. Aboie une fois si un homme approche et deux fois si tu vois une femme*». *Cet animal est un individu lambda de son espèce pour les autres aspects.*
- *Nuée*
Vous invoquez un grand nombre de petits animaux.
Ce peut être des rats, des corbeaux, des piranhas ou d'autres créatures similaires; mais souvenez vous qu'Animalisme ne peut affecter les insectes.
Une nuée est créée en utilisant les règles de PNJ type normales et une nuée est considérée comme une unique créature en terme de combat.
Une nuée se déplace lentement (un pas par action), et en tuer un unique animal n'a que peu d'effet sur la totalité de la nuée. Pour venir à bout d'une nuée, vous devez infliger le double des dégâts nécessaire à tuer un PNJ de sa taille. Un grand animal à 5 niveaux de santé donc une nuée de grande taille aura 10 niveaux de santé.

• • • Dompter la Bête

La Bête est une créature féroce, désireuse de dominer les autres et agissant de manière primitive, sujette à des impulsions violentes. Toutefois, la Bête peut être domptée, ou bien intimidée, par ceux qui savent comment maîtriser ces pulsions. Certains vampires utilisent ce pouvoir comme un alpha ferait sur une créature inférieure, forçant la Bête au calme. D'autres apaisent les émotions de leur cible, plongeant la Bête de l'autre dans une paisible tranquillité. Quelque soit la méthode utilisée, le résultat est le même et le vampire ciblé doit temporairement survivre sans les instincts acérés de sa bête

Systeme

La cible de ce pouvoir doit être un vampire ou une autre créature surnaturelle capable d'entrer en frénésie.

Quand vous êtes le centre de l'attention d'un autre personnage (comme indiqué dans les règles génériques d'usage de Disciplines), vous pouvez dépenser un point de sang, utiliser une action standard et faire un challenge en opposition en utilisant le Score de Test d'Animalisme. Si la cible était en frénésie, quand ce pouvoir a été utilisé avec succès, elle sort immédiatement de frénésie.

Si la cible du pouvoir n'était pas en frénésie, elle devient incapable d'entrer en frénésie durant la prochaine heure. De plus, sa Volonté est affaiblie et elle doit dépenser deux points de Volonté (au lieu d'un seul) pour bénéficier d'un re-test de challenge durant le reste de ce tour et le prochain tour complet.

La Bête d'un vampire est une partie critique de sa nature prédatrice. Quand elle est endormie, le vampire est plus lent à réagir. Si un individu a un Trait de la Bête (ou en gagne un) sous l'effet de ce pouvoir, elle lutte pour utiliser sa Volonté pour une plus grande période. Pour les cinq prochaines minutes, elle doit continuer à dépenser deux points de Volonté au lieu d'un pour refaire ses challenges.

Les personnages ayant des avantages ou des pouvoirs permettant un re-test sans dépenser de Volonté peuvent les utiliser normalement quand ils sont sous l'effet de ce pouvoir et ne dépensent pas un point supplémentaire de Volonté pour ces re-tests.

Calmer la Bête ne peut être utilisé sur soi.

Succès Exceptionnel

L'effet d'affaiblissement sur la Volonté dure jusqu'à la fin de ce tour et pour les deux tours complets suivant (plutôt qu'un tour).

Focus : Manipulation

Plutôt que d'avoir à dépenser un point de Volonté supplémentaire pour faire un re-test, la victime ne peut plus faire de re-test du tout durant l'effet de ce pouvoir.

• • • Soumission de l'esprit

La Bête est une chose palpable, capable d'influencer les esprits des autres animaux. Non seulement vous pouvez intimider les créatures inférieures, vous pouvez envoyer votre conscience dans le corps d'un animal, le soumettant complètement. Le corps de l'animal devient complètement soumis à votre volonté, et vous pouvez l'utiliser comme si c'était votre forme naturelle. Pendant que votre esprit est dans le corps de l'animal, votre propre corps tombe dans un état comateux. Bien que vous pouvez utiliser l'entièreté de votre intelligence, votre ruse et vos souvenirs, vous êtes limités par les capacités physique de l'animal.

Systeme

Pour utiliser Soumettre l'Esprit, vous devez dépenser un point de sang et une action standard pour fixer dans les yeux un animal; ce pouvoir ne peut pas fonctionner sur un sujet aveugle ou qui ne peut pas voir vos yeux. Faites un challenge opposé contre l'animal quand vous tentez de le contrôler. Si c'est une réussite, votre conscience est transférée dans le corps de votre cible, et son esprit est mis dans un état proche de la fugue. Comme votre esprit est entièrement concentré sur le contrôle de ce nouveau corps, le vampire n'a aucune perception de ce que son vrai corps ressent. Le corps du personnage tombe dans un état de coma et ne peut se défendre ni agir de lui même. Le corps peut toujours utiliser Force d'Âme ou d'autres pouvoirs qui sont toujours actifs quand votre conscience est absente. Pendant l'utilisation de ce pouvoir, vous connaissez toujours la direction et la distance à laquelle se trouve votre vrai corps, bien que vous ne puissiez pas percevoir ses alentours.

Les animaux normaux et *goulifiés* peuvent être la cible de Soumettre l'Esprit. Les créatures surnaturelles (comme les vampires transformés en animaux ou les loup-garous) ne peuvent pas être la cible de ce pouvoir. Assurez vous de demander à votre Conteur si votre cible est appropriée.

Les animaux normaux ne possèdent pas de disciplines et ne peuvent dépenser de sang. Toutefois, si votre personnage contrôle un animal *goulifié*, la goule possède 5 point de sang (comme une goule standard). Le vampire ayant le contrôle peut dépenser un point de sang par tour, quelque soit la génération du personnage. Vous ne pouvez pas dépenser de sang pour d'aucune façon agir sur le corps d'origine.

Un personnage ne peut utiliser aucune de ses disciplines pendant qu'il utilise Soumettre l'Esprit. Vous pouvez dépenser le sang de la goule pour utiliser ses propres pouvoirs physiques : Célérité, Force d'âme et Puissance.

Pendant l'utilisation de ce pouvoir, un personnage utilise ses propres attributs et focus mentaux et sociaux, ses compétences et historiques pour les challenges. Toutefois, vous utilisez les attributs physiques de l'animal pour les challenges physiques. Cet attribut est égal au double du niveau de PNJ de cet animal. Si l'animal que vous contrôlez a le pouvoir de voler ou est adapté à la vie aquatique (comme un poisson), vous possédez cette capacité de voler ou nager à vitesse normale.

Soumettre l'Esprit dure jusqu'à la prochaine aube ou jusqu'à ce que vous dépensiez une action simple pour quitter l'animal et se réveiller. Soumettre l'Esprit s'arrête immédiatement si le personnage s'éloigne de plus de 16km (10 miles) de son corps d'origine ou si le corps d'origine comme celui de l'animal encaisse des dommages.

Les animaux ne prennent pas de dégâts dus au soleil même une fois contrôlé par un vampire. Toutefois, un vampire avec des Traits de la Bête risque d'entrer en frénésie.

Focus : Manipulation

Vous pouvez utiliser les deux premiers niveaux de vos disciplines mentales et sociales de clan lorsque vous utilisez Soumettre l'Esprit. Si vous contrôlez un animal *goulifié*, vous pouvez dépenser jusqu'à 5 points de sang pour utiliser ces disciplines de clan, au rythme de un point par tour, quelque soit la génération. Les vampires avec ce focus ayant Animalisme comme discipline de clan peuvent utiliser Soumettre l'Esprit pendant l'utilisation de Soumettre l'Esprit, transférant son esprit d'un animal à un autre. Chaque nouvelle utilisation de Soumettre l'Esprit coûte un point de sang, une action standard, un contact visuel et un challenge opposé.

••••• Conquérir la Bête

Grâce à votre fine compréhension de votre propre nature primitive et vos instinct de prédateur, vous avez atteint une communion avec la Bête. Bien que personne ne dirait que le monstre est dompté, la capacité de lâcher ou restreindre volontairement votre Bête est effroyable et peut donner à un vampire un avantage de taille.

Systeme

Dépensez un point de sang et une action simple pour sortir immédiatement de frénésie. Alternativement, vous pouvez dépenser un point de sang et une action simple pour rentrer immédiatement en frénésie.

Focus : Manipulation

Vous pouvez utiliser Conquérir la Bête pour entrer en frénésie, même si vous ne pourriez pas le faire normalement, comme sous l'effet de Dompter la Bête. De plus, en frénésie, votre personnage a un bonus de +3 à tous ses Scores de Test d'Attaque Physique (au lieu du +1 habituel). Votre personnage souffre toujours du malus standard de -2 à ses Scores de Test de défense Physique, en frénésie.

Auspex

« J'ai touché le couteau et une vague d'émotions et de souvenirs m'a envahi. Je l'ai vue, Donny. Je l'ai vue quand ils la découpaient en morceaux... »

— **Warren Yam** — Primogène Toreador de Dallas

Les sens d'un prédateur doivent être extrêmement développés pour traquer sa proie dans la nuit. Les cinq sens de l'odorat, du toucher, du goût, de la vue et de l'ouïe peuvent tous être affûtés avec l'utilisation de l'Auspex. Ils peuvent alors dépasser les sens physiques, augmentant les capacités de concentration, de perception et même de conscience d'un vampire au delà des possibilités des Mortels. De tels sens peuvent saisir les subtiles textures du mouvement ainsi que les états émotionnels, transcendant l'acuité mentale ordinaire. L'Auspex peut également percevoir les distractions mentales et les illusions, comme celles créées par les disciplines de Occultation et de Chimérie.

Auspex et Chimérie/Occultation : Si vous tentez d'utiliser Sens Intensifiés pour percevoir les occultations surnaturelles, votre cible peut choisir d'utiliser **Mental + Discrétion** pour Score de Test de Défense, en lieu et place de **Mental + Volonté**. Si vous tentez de percevoir une illusion, votre cible peut choisir d'utiliser **Social + Subterfuge** au lieu du Score de Test générique **Social + Volonté**.

Si l'utilisateur d'Auspex réussit, il perce les pouvoirs d'Occultation ou de Chimérie.

Score de Test

L'utilisateur d'Auspex utilise **Mental + Investigation** contre **Mental + Volonté** de la cible.

Pouvoirs

• Sens Accrus

Vous pouvez étendre votre sens physiques au delà des limites humaines. Votre vue et votre ouïe peuvent être étendues jusqu'à deux fois les limites humaines, alors que le toucher, l'odorat et le goût deviennent suffisamment sensibles pour discerner les plus infimes détails avec aisance. Un personnage peut améliorer n'importe lequel de ses sens, voire tous, selon ses désirs.

Système

Sens Intensifiés est toujours actif. La vision intensifiée d'un personnage lui permet de voir clairement, même dans l'obscurité la plus totale et lui permet de comprendre des sons trop faibles pour que des personnes normales les entendent. Lorsqu'un personnage avec Sens Intensifiés se situe à moins de deux pas d'un individu dissimulé par des moyens surnaturels, comme avec Occultation, le personnage avec Sens Intensifiés réalise automatiquement que quelqu'un est proche, bien qu'il ne sait ni l'identité ni l'emplacement de cette personne. Sens Intensifiés ne donne qu'une vague sensation que quelque chose n'est pas normale.

Lorsque que quelque chose vous aveugle, votre ouïe peut fournir une compensation adéquate pour la perte de votre vue. Normalement, les personnage qui ne peuvent voir pendant un combat doivent utiliser la manœuvre de combat **Combat à l'Aveugle**. Tant que l'ouïe de votre personnage est intacte, vous pouvez vous battre sans passer par la manœuvre de combat **Combat à l'Aveugle**.

Si vous dépensez 1 point de Sang et faites une action standard, votre personnage peut améliorer ses sens de manière plus poussée. Si vous procédez ainsi, vous remarquerez n'importe quel objet ordinaire caché dans votre champs de vision et vous pouvez faire un challenge en opposition en utilisant le Score de Test d'Auspex pour distinguer les détails de n'importe quel objet ou personne dissimulé avec des pouvoirs surnaturels, de même avec les objets illusionnaires, ou les objets et personnes déguisées par des pouvoirs surnaturels. Si vous percevez un pouvoir surnaturel de cette manière, vous pouvez ignorer les utilisations de ce même pouvoir par le même utilisateur pendant les cinq prochaines minutes. Si vous possédez plus de niveaux d'Auspex que votre cible possède du pouvoir qu'elle est en train d'utiliser pour générer la Occultation (ou l'illusion), les effets perçant du pouvoir persistent pendant une heure au lieu de cinq minutes.

Succès Exceptionnel

Si vous remportez un succès exceptionnel lorsque que vous tentez de voir à travers une occultation surnaturelle, vous percerez automatiquement n'importe quelle Occultation (ou illusion) créée par le même individu pendant la prochaine heure.

Focus : Perception

Un personnage spécialisé en Perception peut augmenter ses sens en dépensant une action simple, au lieu d'une action standard.

• • Perception d'Aura

En étudiant attentivement un sujet, vous pouvez discerner l'aura brillante qui entoure toutes les créatures vivantes. L'interaction des couleurs dans une aura donne une idée des émotions du sujet, ainsi que de ses motivations et de sa nature. Avec de la pratique, vous pouvez apprendre à lire ces couleurs. Lors d'une soirée banale, l'aura d'un individu peut contenir de nombreuses teintes qui évoluent; les émotions fortes prédominent, pendant que des impressions momentanées ou des motivations cachées surgissent brièvement par des traces ou des tourbillons. Les couleurs changent en fonction de l'état émotionnel du sujet, se mélangeant en de nouveaux tons dans un motif en constante modification. Plus les émotions sont fortes, plus les nuances de l'aura sont prononcées.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et une action standard pour faire un challenge en opposition contre votre cible. Si vous réussissez, votre personnage peut lire les détails de l'aura de la cible. Typiquement, l'examen est visuel, mais n'importe quel sens physique approprié peut être utilisé. Si vous réussissez, vous pouvez discerner le type de créature de votre cible (vampire, goule, vampire possédant un mortel, etc...), l'humeur générale, toute tendance violente immédiate et si la cible a diablé ou non lors de l'année passée. Ce pouvoir ne vous permet pas de lire dans les pensées ou de détecter la vérité.

Si vous échouez le challenge en opposition, l'aura de votre cible est trop trouble pour la discerner clairement. Les détails sont trop flous et aucune couleur ou motif en particulier semble dominant.

Le coût en Sang pour activer Perception de l'Aura est nul si la cible ne s'oppose pas au challenge.

Succès Exceptionnel

Pour la prochaine heure, vous continuez à percevoir l'aura de la cible sans dépense supplémentaire de Sang et sans faire de challenge. Si son humeur change ou si elle devient agressive, vous aurez un avertissement préalable. En terme de mécanisme, si votre cible démarre un combat, vous pouvez prendre une action simple avant qu'elle ne commence n'importe quelle action. Cet avertissement ne vous donne pas une action supplémentaire, mais vous permet d'agir en avance.

Focus : Perception

Si votre cible se situe à moins de trois pas, votre personnage ne dépense pas de Sang pour activer Perception de l'Aura, que la cible soit volontaire ou non. Si la cible s'oppose, vous devez quand même faire un challenge en opposition pour utiliser ce pouvoir.

• • • Psychométrie

Toute créature vivante laisse derrière elle une empreinte de ses pensées et de ses émotions, à l'image des ondulations d'un sillage dans l'eau. Avec ce pouvoir, votre personnage peut lire les empreintes psychiques sur des objets récemment manipulés ou des lieux où des événements émotionnellement forts se sont produits. Un contact et un moment de concentration peut libérer un flux d'images et de sensations, pouvant révéler un aperçu du passé.

Notez que vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que sur des objets ou des lieux et non sur des personnes, des vampires, des animaux, ou toutes autres créatures vivantes. Les visions reçues par l'utilisation de ce pouvoir sont rarement claires ou détaillées et s'expriment plus comme des "aperçus psychiques". Mais un vampire intelligent peut apprendre beaucoup d'un simple aperçu. Bien que la plupart des visions révéleront la dernière personne ayant utilisé l'objet ou se trouvant dans les lieux, un utilisateur de long terme peut laisser une impression plus forte et un drame du passé peut remplacer un événement plus récent d'un lieu.

Pour obtenir une empreinte psychique, vous devez tenir physiquement l'objet (ou toucher une partie du lieu) à même la peau nue. Lorsque vous le faites, vous entrez dans une transe superficielle et vous récoltez des informations à partir des résidus spirituels sur l'objet. Vous êtes à peine conscient de votre entourage lorsque vous utilisez Psychométrie, bien qu'un bruit fort ou des sensations physiques importantes peuvent arrêter la transe en un moment.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et une action standard pour toucher un objet. Vous pouvez alors poser au Conteur une de ces questions et une question supplémentaire pour toutes les cinq minutes durant lesquelles votre personnage se concentre sur l'objet ou le lieu:

- Montre moi la dernière personne qui a tenu l'objet.

Votre personnage reçoit une vision de la dernière personne qui a utilisé l'objet. La vision montre en général le dernier individu significatif et non la dernière personne à avoir touché l'objet.

- Comment l'individu est-il mort ?

Cette question peut seulement être posée lorsque Psychométrie est utilisée sur un cadavre (ou une partie d'un cadavre). Votre personnage reçoit une vision des derniers moments de la vie de la cible.

- Quand (ou comment) l'objet a-t-il été utilisé pour la dernière fois ?

Votre personnage reçoit une image de la plus récente utilisation de l'objet et de sa cible (un couteau attaquant, avec l'apparition de la victime; des jumelles regardant en bas, montrant la voiture du Prince; etc.). Si l'objet a été utilisé dans un événement émotionnellement chargé, comme un meurtre ou un vol, votre personnage reçoit un bref aperçu de l'émotion et de son lien avec l'objet.

- Est-ce qu'il y a des émotions fortes attachées à l'objet ?

Si quelqu'un aime ou déteste l'objet, ou si n'importe quelle émotion profonde en lien avec l'usage de l'objet, votre personnage reçoit cette information. Elle peut dater d'un certain temps, en fonction de la nature de l'objet et de ses associations.

Certains objets ou lieux ont des émotions particulièrement fortes liées à eux. Votre Conteur peut décider de fournir une ou plusieurs réponses gratuitement lorsqu'un personnage utilise Psychométrie sur une cible chargée émotionnellement. Les personnages utilisant n'importe quel niveau de Occultation et qui utilise l'objet, ou visite un lieu, ne laisse aucune empreinte psychique.

Pour les usages de ce pouvoir, les cadavres (y compris les cadavres de créatures surnaturelles et les cendres de vampires) comptent comme des objets et peuvent être ciblées par Psychométrie. Les vampires qui n'ont pas rencontré leur Mort Finale ne comptent pas comme des corps morts.

Focus : Perception

Quand vous activez Psychométrie, vous pouvez poser trois questions au lieu d'une.

••• Télépathie

Depuis des temps anciens, les humains ont toujours désirés de pouvoir connaître les secrets enfouis dans la pensée d'une autre personne, de parler et recevoir des communications depuis l'âme aussi bien que les lèvres. La Télépathie est la communication pure de pensées, de sensations, de désirs et ceux qui peuvent réaliser un tel exploit sont puissants. En projetant vos sens vers l'extérieur, vous pouvez percer l'esprit des autres, extirpant leurs pensées. Vous pouvez lier votre conscience avec celle des autres, envoyant ou recevant des idées et des pensées.

Systeme

Pour activer Télépathie sur une cible volontaire, dépensez simplement 1 point de Sang. Aucun challenge n'est nécessaire et la cible peut être localisé n'importe où dans la même ville (ou un rayon de 80 km de l'emplacement de votre personnage). Cet usage de Télépathie ne nécessite pas spécifiquement une ligne de vue. La Télépathie permet au personnage et à sa cible d'envoyer et recevoir des messages mentaux et de simples images.

Si vous tentez d'utiliser Télépathie sur une cible non volontaire, vous devez dépenser 1 point de Sang et faire un challenge en opposition contre la cible, qui doit être dans votre champs de vision. Si vous réussissez, votre personnage peut envoyer une image ou un bref message (quelque chose qui pourrait être dit en moins de 10 secondes) à la cible. Alternativement, votre personnage peut extirper une image ou une information spécifique de l'esprit de la cible involontaire. L'information reçue de cette manière doit répondre à l'une de ces questions suivantes (votre choix) :

- A quoi êtes vous en train de penser ?
- A quoi ressemble la personne ou la chose que vous venez juste de décrire ?
- Où se trouve la personne ou l'objet dont vous venez juste de parler ?
- Est-ce que vous aimez ou détestez la personne à qui vous parlez ?
- Qu'est-ce que vous avez l'intention de faire dans les cinq prochaines minutes ?

Si un personnage volontaire devient réticent pendant un échange télépathique, le personnage utilisant Télépathie doit immédiatement dépenser 1 point de Sang et réussir un challenge en opposition ou être éjecté de l'esprit de la cible désormais non volontaire.

Lorsque vous communiquez avec une cible volontaire, une utilisation simple de Télépathie dure une heure mais vous ne pouvez communiquer qu'avec une seule personne en même temps. Si vous activez Télépathie sur une seconde cible, le premier lien se coupe immédiatement.

Un individu ne peut pas utiliser d'autres pouvoirs (comme les pouvoirs de Domination - Injonction, Suggestion, ou Esprit Distrain) en conjonction avec Télépathie.

Le télépathe a le choix de se faire connaître ou non pendant la communication. Dans le cas où il ne le ferait pas, la cible peut déterminer l'identité du télépathe en réussissant un challenge en opposition de Perception.

Succès Exceptionnel

Vous pouvez poser deux des questions ci dessus (au lieu d'une) avec chaque challenge réussi lorsque vous extirpez des informations de l'esprit de votre cible.

Focus : Perception

Vous pouvez maintenir Télépathie avec jusqu'à trois cibles volontaires, vous permettant de tenir une conversation avec tous les participants en même temps. Les participants peuvent vous parler ou entre eux par contact télépathique. Vous devez dépenser 1 point de Sang par cible. Pour faire venir un nouvel individu dans le lien, vous dépensez alors le Sang nécessaire. Vous pouvez éjecter quelqu'un de votre lien sans couper la communication avec les autres impliqués.

••••• Projection Astrale

N'étant plus confiné au plan physique, vous pouvez projeter vos sens et votre conscience en dehors de votre corps. Autonome, votre conscience vagabonde dans les différents niveaux de pensée, vous permettant de voir le monde comme si vous étiez un esprit incorporel. N'étant pas concerné par les problèmes de masse et de matière, vous traversez n'importe quelle barrière physique et vous vous déplacez à la vitesse de votre pensée jusqu'à n'importe quel endroit située sur Terre.

Systeme

Pour activer Projection Astrale, vous devez dépenser 1 point de Sang et une action standard pour méditer. Cette dépense permet à votre personnage de projeter sa conscience en dehors de sa forme physique. Lorsqu'un personnage est en Projection Astrale, son corps est dans un état similaire à la torpeur. Si son corps est endommagé, la Projection Astrale cesse automatiquement et la conscience de l'individu retourne immédiatement dans son corps.

La Projection Astrale d'un personnage est une version idéalisée de son apparence normal. Bien que cette image puisse revêtir des habits dorés être entouré d'un halo de lumière argenté, ou avoir une fourrure épaisse, elle est toujours reconnaissable comme étant votre personnage. Une forme psychique peut voyager jusqu'à 80 km par heure et peut traverser des objets solides, mais ne peut interagir avec le monde physique de quelque manière que ce soit. Les seules pouvoirs que vous pouvez utiliser pendant la Projection Astrale sont les quatre premiers niveaux d'Auspex; vous ne pouvez pas utiliser d'autres disciplines, de pouvoirs d'Anciens d'Auspex ou de techniques (même celles basées sur l'Auspex) pendant que vous êtes dans cet état.

Une forme psychique est invisible à ceux qui ne possèdent pas Sens Intensifiés ou des capacités surnaturelles similaires. Vous pouvez dépenser 1 point de Sang pour vous manifester (votre corps d'origine dépense ce Sang), rendant votre forme psychique visible comme si elle était matériellement présente pour un tour seulement. Bien que le personnage soit encore intangible et ne puisse interagir physiquement, une forme psychique manifestée peut être vue et entendue normalement et peut être ciblée par des pouvoirs Sociaux ou Mentaux par ceux dans le monde matériel. Les individus avec Sens Intensifiés ou des capacités surnaturelles similaires peut voir les vagues contours d'un individu sous Projection Astrale, même si cet individu ne s'est pas manifesté mais l'observateur ne peut distinguer de détails, voir les mouvements ou entendre la voix projetée du personnage sauf si il se manifeste.

Deux individus qui sont tout deux en Projection Astrale peuvent interagir entre eux normalement et peuvent même se battre à coup de poing ou par des attaques Physiques non armées. Un coup réussi d'un autre individu sous cette forme n'inflige pas de dégâts; cela coûte à la place 1 point de Volonté à la victime. Si la victime n'a plus de Volonté, la Projection Astrale cesse immédiatement et ne peut être réactivée pour 10 minutes. Rappelez vous que seuls les 4 premiers niveaux d'Auspex peuvent être utilisés sous Projection Astrale; un personnage ne peut utiliser d'autres pouvoirs (même contre un autre individu en projection astrale) et ne possède aucun équipement autre que de simples vêtements sous cet état.

Focus : Astuce

En plus de l'Auspex, vous pouvez utiliser les deux premiers niveaux de n'importe quelle discipline de clan Sociale ou Mentale que vous possédez. C'est une exception de la règle contre l'utilisation d'autres disciplines sous Projection Astrale. Votre personnage utilise ces pouvoirs normalement lorsqu'il en vise d'autres dans le plan psychique. Si votre personnage se manifeste, il peut également utiliser ses disciplines sur des cibles du monde matériel pendant qu'il se matérialise.

Puissance, Célérité et Force d'âme ne peuvent jamais être utilisés sous Projection Astrale ni les pouvoirs nécessitant un contact sauf si ils sont utilisés contre d'autres individus psychiquement projetés.

Célérité

« C'était comme si le type se téléportait. Hey, boss, vous pouvez pas me demander de tirer sur un connard plus rapide que mes balles ! »

— Benito Giovanni —

Tout au long de l'histoire, les mythes ont décrit les vampires comme possédant une rapidité et des réflexes surnaturels. Ils se déplacent dans un mouvement flou, marchant sur des surfaces ne pouvant pas supporter leur poids et combattant entre deux battements de cœurs. Célérité est la discipline de la précision et de la rapidité extraordinaire. Quand il a besoin, un vampire peut dépenser son Sang pour accélérer ses actions, se déplaçant avec une rapidité étonnante.

Célérité permet d'obtenir des actions supplémentaires. Ces actions supplémentaires se résolvent dans une série de rounds spéciaux appelés *Round de Célérité*. Après avoir résolu le round d'actions classiques pour tout le monde (dans l'ordre d'initiative), le Conteur continue le combat dans le round de Célérité. Chaque round de Célérité est résolu dans l'ordre d'initiative. Après toutes les actions des personnages dans le premier round de Célérité, le Conteur passe au second Round de Célérité, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les personnages impliqués n'aient plus d'actions.

Le round classique et tous les rounds de Célérité composent un seul tour. Une fois tous les rounds de Célérité résolus, le Conteur passe au tour suivant, commençant par le round classique et passant ensuite à tous les rounds de Célérité, etc...

Vous pouvez seulement faire des actions Physiques durant un round de Célérité. Votre personnage peut se déplacer, attaquer ou activer un pouvoir Physique mais ne peut engager de challenges mentaux ou sociaux.

Vous devez dépenser un point de sang pour activer Célérité pour un tour. Cette dépense active tous les niveaux de Célérité possédés. Activer Célérité ne requiert pas d'action et peut être fait n'importe quand (même avant votre tour dans l'ordre d'initiative). Certaines techniques basées sur la Célérité ou des pouvoirs d'anciens requièrent une dépense supplémentaire de Sang ou l'usage d'une action pour l'activer. Si c'est le cas, ce sera indiqué dans la description du pouvoir.

Chaque point de Célérité représente une amélioration supplémentaire de la vitesse, et chaque point s'ajoute aux bonus inférieurs. Si un personnage possède Rapidité (Célérité •••) il possède les bonus de Légèreté mais aussi les bonus donnés par Alacrité (Célérité •) et Vivacité (Célérité ••), qu'il doit posséder pour atteindre Légèreté.

Utiliser Célérité au niveau Rapidité ou au dessus est un Bris de Mascarade si un mortel devait en être témoin.

- **Célérité et Temporis**: Un personnage ayant pris Célérité ne pourra pas apprendre Temporis et réciproquement.

Focus : Dextérité

Chaque fois que vous activez Célérité, votre personnage gagne un bonus de +2 à ses Scores de Test basés sur l'Esquive

Pouvoirs

• Alacrité

Vous êtes capable d'un temps de réaction incroyable. En activant Alacrité, vous avez la capacité des mouvement incroyablement rapides, augmentant vitesse et réflexes.

Système

Quand vous dépensez du Sang pour activer Célérité, votre initiative augmente de la somme de tous vos niveaux de Célérité possédés, y compris vos pouvoirs de Célérité d'anciens et les techniques basés sur la Célérité.

•• Vivacité

Votre corps répond si rapidement que le monde semble ralentir autour de vous. Vous pouvez utiliser ce temps supplémentaire pour ajuster votre cible, augmentant ainsi votre précision avec les armes à distance.

Système

Quand vous faites une attaque à distance, vous avez un bonus de +5 pour déterminer si oui ou non vous allez faire un Succès Exceptionnel. De plus, quand vous esquivez, vous recevez un bonus de +5 sur votre Score de Test pour comparer les attributs pour déterminer si votre attaquant a fait un succès exceptionnel.

• • • Rapidité

Vous pouvez vous déplacer plus vite qu'il n'est humainement possible. Avant qu'un humain n'ait le temps de bouger ou même prendre une inspiration, vous agissez pour la deuxième fois.

Système

Quand vous activez Célérité, vous gagnez un round supplémentaire d'actions (une action simple et une action standard). Résolez ces actions durant le premier round de Célérité.

• • • • Légèreté

A cette vitesse, vous pouvez vous déplacer plus vite que ce que l'œil humain peut percevoir. Vous êtes flou pour ceux n'ayant pas ce pouvoir et votre vitesse incroyable vous procure tout votre temps pour vous concentrer, viser et tirer.

Système

Tous vos Scores de Test défensifs basés sur l'Esquive reçoivent un bonus de +2 tant que Célérité est actif. Ce bonus se cumule avec le bonus de +2 donné par le Focus : Dextérité. De plus, quand vous faites un Succès Exceptionnel sur une attaque à distance normale (sans aucune discipline surnaturel) quand Célérité est actif, votre personnage inflige 2 points de dégâts supplémentaires au lieu d'un seul.

• • • • • Fluidité

Vous pouvez devenir une vraie tornade, vous déplaçant avec une vitesse surnaturelle. Vos attaques sont un flou de mouvement permanent. En combat, vous êtes si rapide qu'on dirait que vous clignotez, apparaissant et disparaissant au moindre clignement d'œil.

Système

Quand vous activez Célérité, vous gagnez un round supplémentaire d'actions (une action simple et une action standard). Résolez ces actions durant le second round de Célérité.

Chimérie

« L'éternité est aussi éphémère que le souffle, aussi fugace que le rêve. Saisissez ce que vous pouvez pendant que vous le pouvez, et ne relâchez jamais. »

— **Vassily Taltos** —

Les illusions chimériques sont façonnées à partir de la substance des rêves, une essence quasi-substantielle que les membres du clan de Ravnos appellent maya. Les objets fabriqués avec ce pouvoir ne sont pas réels, mais ils ne sont pas non plus entièrement insubstantiels, car ils sont formés de la substance physique du rêve. Un pistolet chimérique a le poids approprié. Un drapeau chimérique se balancera dans le vent et projettera une ombre. Cependant, si un élément chimérique n'est plus cru, il perd toutes les qualités physiques - mais seulement à l'individu qui réussit à ne pas croire.

Une construction Chimérique ne peut physiquement rien dévier de plus substantiel qu'une lumière vive ou une légère brise. Les objets ou créatures fabriqués avec ce pouvoir ne peuvent pas causer de dommages. Une armure chimérique n'arrête pas les balles, et une épée chimérique ne peut rien couper.

Une des choses les plus importantes à retenir sur la Chimérie est ceci: les illusions peuvent ajouter des choses au monde, mais elles ne peuvent jamais en soustraire. Un personnage pourrait créer un mur chimérique et se cacher derrière lui, mais il ne pourrait pas utiliser ce pouvoir pour créer un trou dans le sol. Tout comme Chimérie ne peut pas "soustraire" la saleté qui est présente. Un personnage ne peut pas utiliser Chimérie pour rendre des objets ou des personnes invisibles, ni pour dupliquer les pouvoirs d'Occultation. Cependant, vous pouvez utiliser Chimérie pour créer un seau chimérique pour couvrir un élément et ainsi le cacher. Ce pouvoir ne peut pas altérer l'apparence générale d'un personnage, comme Masque aux mille visages, mais elle peut changer la couleur d'un trenchcoat du rouge au bleu.

Chimérie est fait de maya semi-tangible, mélangé à la volonté de l'esprit de croire ce qu'il peut percevoir. Un mur illusoire peut bloquer vos progrès, mais il n'est pas assez substantiel pour soutenir plus de quelques onces de poids. Un individu est bloqué par un mur chimérique en grande partie parce que son esprit ne lui permettra pas de passer cette barrière. Cependant, si une personne qui tombe attrape une corde illusoire, elle ne parvient pas à soutenir son poids.

Chimérie Discréditée

Reconnaître que quelque chose est chimérique n'est pas la même chose que de ne pas croire l'illusion. Pour ne pas croire une construction, il faut une tentative active pour détruire la création chimérique, représenté par un test de volonté avec le créateur de l'illusion. Il est possible de se rendre compte qu'une illusion est fausse, mais y croire quand même. L'esprit subconscient du sujet ne peut tout simplement pas accepter que cette construction n'est pas réelle. De cette manière, si un personnage voit une épée chimérique passer inoffensivement au travers un objet, elle peut réaliser que l'épée est une illusion. Cependant, l'épée existera toujours et ressemblera encore à moins qu'un personnage choisisse de ne pas croire activement et de vaincre le créateur de l'objet dans un test de volonté.

Si un personnage soupçonne que quelque chose est créé par de la Chimérie, elle peut faire une tentative active de ne pas croire cette illusion. Pour ce faire, elle doit dépenser son action simple et entrer dans un test de volonté avec le créateur de l'illusion. Faites un test opposé en utilisant votre attribut **Social + Volonté** contre l'attribut **Social + Subterfuge** de l'utilisateur de Chimérie. Si la tentative de discrédit réussit, l'illusion devient une ombre semi-transparente d'elle-même. Les personnages ne peuvent pas interagir avec des objets qu'ils ont discrédité.

Par exemple, après avoir discrédité un mur chimérique, un personnage peut le voir clairement et peut se déplacer au milieu du mur sans problème. Après avoir discrédité une épée illusoire, le personnage est incapable de la ramasser; elle passera au travers main si il essaie.

Si un personnage réussit à discréditer une illusion, les autres personnes ne remarqueront aucun changement dans cette illusion. Même si le personnage voit quelqu'un marcher au milieu d'un mur illusoire, il doit faire un test séparé et réussir à ne pas le croire pour marcher au travers du mur lui-même. S'il ne parvient pas à discréditer la Chimérie, il doit traiter ce mur comme s'il était réel, et doit l'abattre ou le contourner pour passer.

Si un personnage réussi à discréditer une illusion chimérique puis fait quelque chose pour démontrer que l'illusion n'est pas réel, comme marcher dans un mur chimérique, il fournit une excellente occasion pour d'autres observateurs de réaliser que l'illusion n'est pas réelle et de faire leur propres tests de discrédit. Si une personne échoue à tenter de discréditer une illusion, elle ne peut pas tenter de discréditer cette illusion à nouveau pendant cinq minutes. Si le créateur d'une illusion ne croit pas à sa propre illusion, elle cesse immédiatement d'exister. L'utilisateur doit traiter ses illusions comme si elles étaient réelles ou le maya se fanent.

Chimérie et Auspex

Un vampire utilisant Auspex peut tenter d'utiliser ses sens aiguisés pour percevoir une illusion créée par Chimérie. L'utilisateur d'Auspex doit utiliser son action simple pour effectuer un test en utilisant son attribut `Mental + Investigation` contre l'attribut `Social + Volonté` de l'utilisateur de Chimérie. L'utilisateur de Chimérie peut choisir d'utiliser son attribut `Social + Subterfuge` comme test défensif plutôt que son attribut `Social + Volonté`. Si l'utilisateur Auspex réussit, elle discrédite l'illusion.

Chimérie et Lumière du soleil

Si elle est exposée à la lumière du soleil, la Chimérie est instantanément dissipée. La lumière du soleil produite technologiquement ou la lumière ultraviolette ne dissipent pas Chimérie.

Chimérie et Enregistrement

Chimérie a suffisamment de substance matérielle pour être enregistrée par l'électronique, mais ces enregistrements ne durent pas. Au début, ces enregistrements sont parfaits, mais la qualité de l'illusion capturée se détériore rapidement. Après 10 minutes, un enregistrement de Chimérie perd de sa substance, en acquérant des défauts et de la détérioration. Les bruits chimériques sonnent faiblement et faux; Les clichés ou les enregistrements visuels ressemblent à des CGI mal conçus.

Score de Teste

Le créateur d'une Chimérie utilise son `Attribut Social + Subterfuge` contre l'`Attribut Social + Volonté` de sa cible.

Pouvoirs

• Ignis Fatuus

Maya est une substance délicate, tissé comme un fil de tulle de la substance des rêves mortels. Vous pouvez tisser une illusion simple à partir de ce matériau délicat, le rendant assez réel pour tromper un seul sens.

Systeme

En dépensant 1 point de sang et en utilisant votre action standard, vous créez une illusion sensorielle insubstantielle. Les illusions créées avec Ignis Fatuus ne peuvent affecter que l'un des sens suivants: la vue, l'ouïe, l'odorat ou le goût. Avec ce pouvoir, vous pourriez produire un bruit énorme pour faire distraction, donner à une lettre le doux odeur d'un parfum, ou lire à la lumière d'une bougie chimérique. Ces illusions sont incapables de mouvement ou de changement une fois qu'elles ont été créées. Les illusions créées avec Ignis Fatuus durent jusqu'à un tour par niveau de la compétence Subterfuge que vous possédez.

Un personnage utilisant Ignis Fatuus au combat peut distraire et étourdir ses adversaires avec une fausse émotion sensorielle. Pour ce faire, vous devez payer les coûts de ce pouvoir et ensuite faire un test opposé en utilisant le Score de Test de Chimérie. En cas de succès, votre cible est momentanément distrait et perd son action simple la prochaine fois que son initiative est utilisé. Cette utilisation d'Ignis Fatuus repose sur la surprise et, par conséquent, ne peut pas être utilisé sur une personne spécifique plus d'une fois par combat.

Succès Exeptionnel

Si vous obtenez un succès exceptionnel avec Ignis Fatuus, votre cible perd ses deux prochaines actions standard et simples.

Focus : Charisme

Ceux affectés par votre utilisation d'Ignis Fatuus ne peuvent pas utiliser les manœuvres de combat pour le reste du tour, y compris tous les rounds de ce tour.

•• Fata Morgana

Votre contrôle sur les fils de maya a augmenté au point que vos illusions peuvent tromper tous les sens à la fois. Bien que vous ayez à ancrer ces illusions plus substantielles dans la réalité, elles ont une profondeur et une stabilité beaucoup plus grandes.

Système

Utilisez votre action standard pour modifier l'apparence d'un objet inanimé. Mirage ne peut pas être utilisé sur des créatures ou des individus. Rappelez-vous que Chimérie peut être utilisé pour ajouter à un élément, ou pour couvrir ce qui est déjà là, mais il ne peut pas être utilisé pour soustraire quelque chose de l'élément ou de l'environnement. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir pour réduire la taille d'un objet, mais vous pouvez augmenter sa taille jusqu'à 10% de sa taille actuelle. Vous pouvez modifier la façon dont les gens voient l'objet, les odeurs, les sons, les goûts ou les sentiments - ou tout en même temps. Vous pouvez faire voir une chaise en lambeaux comme un trône opulent, faire qu'un verre d'eau semble être un grand millésime, ou de changer une civière roulante en une table d'acajou couverte de bougies. Cette illusion durera jusqu'à une heure.

Les utilisateurs de Mirage doivent couvrir complètement l'objet qu'ils modifient; Toute partie de la fondation qui n'est pas couverte sera visible à travers l'illusion. Par exemple, vous pouvez faire ressembler une civière à une table d'acajou, mais vous ne pouvez pas faire un meuble classeur ressembler à une table - le corps solide du meuble classeur serait visible entre les jambes de la table. Vous pourriez, cependant, faire du meuble classeur, une table avec une nappe accrochée au sol, couvrant ainsi l'intégralité du meuble classeur.

Mirage ne peut pas être utilisé pour modifier l'apparence des individus vivants ou morts-vivants, car c'est le domaine de la discipline d'Occultation. Il peut être utilisé pour apporter des modifications simples aux vêtements, comme la couleur, le matériau ou la qualité générale.

Focus : Manipulation

Quiconque tente de ne pas croire votre utilisation de Mirage souffre d'une pénalité -3 à son test décrédibiliser.

••• Apparition

Non plus limitées par les frontières de la réalité, vos illusions sont des inventions indépendantes du rêve. Ils se déplacent comme vous les dirigez, soit dans une boucle de répétition ou en suivant vos instructions continues, étape par étape. Vous pouvez donner à vos illusions un semblant de vie, créer des êtres illusoire qui peuvent se déplacer ou parler, l'eau illusoire goutte et ondule, et la musique illusoire de passer d'une chanson à une autre.

Système

Dépensez 1 point de sang et utilisez votre action standard pour créer une illusion indépendante qui semble réelle à tous les sens. Cette illusion peut se déplacer soit dans une boucle prédéterminée, soit, part une concentration continue par le créateur, peut changer comme vous il le souhaite. Un feu d'artifice peut dévier de trajectoire et changer de couleur, un policier illusoire peut sembler marcher à son rythme autour d'un bloc, et ainsi de suite. Les objets illusoire semblent remplir leurs fonctions standard; un fusil illusoire peut armer son marteau ou tirer une balle illusoire (qui ne cause aucun dommage), et un moteur illusoire peut être démonté et remis ensemble.

De plus, vos Apparitions réagiront automatiquement lorsqu'elles interagissent avec des forces ou des obstacles externes. Un drapeau chimérique soufflera dans le vent, et une personne chimérique contournera d'un objet solide placé sur son chemin.

Lorsque vous créez une Apparition, vous déterminez un modèle simple d'actions pour que l'illusion les mettent en œuvre, comme la marche décontractée habituelle d'un flic de proximité dans le quartier. Par la suite, vous pouvez dépenser une action simple pour modifier l'activité de votre illusion pour un round, peut-être faire arrêter le flic de proximité afin avoir une brève conversation avec quelqu'un (dépenser une action simple pour chaque round que vous faites rester immobile et parler ou écouter) . Si vous dépensez une action standard au lieu d'une simple action, vous pouvez ajouter, supprimer ou faire un changement permanent dans les motifs préétablis de l'Apparition, comme faire en sorte que le flic s'arrête et siffle une brève note chaque fois qu'il atteint un certain coin dans son parcours routinier.

De telles altérations au modèle de l'Apparition sont accomplies silencieusement, par un acte de concentration par le créateur de l'illusion. Notez que votre personnage ne reçoit aucune capacité spéciale de voir ou d'entendre via son Apparition. Si le créateur du flic ne peut pas entendre les questions posées par la personne parlant avec son policier illusoire, il ne peut pas ordonner au policier de répondre correctement.

Apparition ne peut pas être utilisé pour faire une illusion avec une masse totale supérieure à 10 pieds cubes, bien que la masse peut être façonnée de la manière que vous choisissez. Des illusions de créatures ou d'individus peuvent se déplacer, selon leur type de créature. Par exemple, un flic illusoire peut marcher en avant et en arrière dans une rue.

Apparition dure une heure, à moins que le pouvoir ne soit arrêté par son créateur, ou que le créateur meurt.

Focus : Manipulation

Vous pouvez dépensez une action simple pour configurer une réponse déclenchée pour votre apparition. Vous pouvez créer un enfant illusoire, lisant un livre dans le coin de votre havre et lui donner pour instruction de lever les yeux et dire «bonjour» quand quelqu'un entre dans la pièce ou quand une personne spécifique entre dans la pièce. Chaque Apparition ne peut maintenir qu'un déclencheur à la fois, mais les actions pré-arrangées se produiront à chaque fois que l'élément déclencheur se produira. En utilisant l'exemple ci-dessus, l'enfant illusionniste dira «bonjour» à tous ceux qui entrent dans la pièce jusqu'à ce que vous modifiez le modèle.

••• Permanence

Les illusions que vous créez ont presque leur vie propre, existant sans votre concentration et le maintien d'une existence continue en s'appuyant sur l'essence du rêve. Vous pouvez doter vos simples illusions de cette capacité, leur fournissant une durée de vie pouvant surpasser la votre.

Système

Dépensez 1 point de sang et utilisez votre action simple pour rendre permanent un Mirage ou une Apparition déjà créé. L'illusion durera jusqu'à ce que vous choisissiez de la dissiper, jusqu'à ce qu'elle soit irrévocablement incapable de continuer, ou jusqu'à ce qu'elle soit soumise à la lumière du soleil. Une illusion permanente est irrévocablement incapable de continuer si elle est vraisemblablement détruite, par exemple en jetant un pistolet chimérique dans un bassin de métal fondu, ou si la route du flic est complètement bloquée par un gros tracteur-remorque.

Focus : Manipulation

Lorsque vous activez Permanence, vous pouvez passer trois tours complets pour éviter de payer le coût du sang de cette puissance ou vous pouvez dépenser un Sang supplémentaire pour activer Permanence sans utiliser une action.

•••• Réalité monstrueuse

La croyance est une chose tangible, capable de choses presque miraculeuses. Vous pouvez transformer le rêve en réalité, apportant une véritable vraisemblance à vos créations imaginaires. Vos fantasmes obtiennent une réalité tangible et sont capables d'interagir avec le monde réel de façon concrète - même causer des dommages à vos ennemis, si vous le souhaitez.

Système

Dépensez 1 point de sang et dépensez votre action standard pour augmenter une de vos apparitions déjà existantes avec Réalité monstrueuse. Pour les cinq prochaines minutes, cette illusion ne peut pas être discréditée et est imprégnée du pouvoir d'interagir physiquement avec les gens. Une illusion crédibilisé grâce à la Réalité monstrueuse ne peut pas interagir avec des objets inanimés, mais peut causer des dommages durables aux mortels, aux créatures surnaturelles et aux animaux.

Les Apparitions qui ont été augmentées par Réalité monstrueuse peuvent être utilisées pour attaquer, soit par des moyens secondaires (comme le tir d'un pistolet chimérique), soit comme un attaquant principal - l'illusion du flic de proximité se fend et frappe avec sa matraque. Dans les deux cas, le personnage qui a créé l'Apparition augmentée est l'attaquant réel, et l'attaque se produit sur l'initiative de ce personnage dans un round.

Pour attaquer avec une Apparition augmentée par la Réalité monstrueuse, dépensez votre action standard et faire un test opposé contre une seule cible, en utilisant votre Attribut Social + Subterfuge contre Physique + Esquive de la cible. En cas de succès, votre cible subit des dégâts de l'objet ou créature créée avec ce pouvoir. Réalité monstrueuse ne peut pas être utilisé pour infliger des conditions de victoire autres que des dommages.

Les dégâts infligés par l'utilisation de Réalité monstrueuse reflètent le mode d'attaque apparent de l'illusion et infligent 3 points de dégâts normaux ou 2 points de dégâts aggravés. Un officier de police illusoire tirant au pistolet ou utilisant un mousqueton inflige un maximum de 3 points de dégâts normaux, tandis qu'un lance-flammes illusoire inflige un maximum de 2 points de dégâts aggravés. Force d'âme (et les pouvoirs

semblables) peuvent réduire les dommages infligés par la Réalité monstrueuse.

Même si l'illusion semble affecter plusieurs personnes ou objets, comme l'illusion d'un lance-flammes, la Réalité monstrueuse ne peut causer des dommages qu'à une cible à la fois. Cette limitation n'interdit pas les problèmes normaux causés par une telle Apparition. Si vous brûlez trois individus dans un jet de lance-flammes de Réalité monstrueuse, choisissez une personne potentiellement nuisible qui prendra les dégâts. Les deux autres peuvent encore entrer en frénésie à cause du feu. Ils ne peuvent cependant pas être endommagés par cette attaque.

Les individus, créatures ou objets créés avec ce pouvoir ont un nombre maximal de niveaux de santé égal à vos points dans Subterfuge, 1 point au minimum. Vous pouvez créer un objet avec moins de niveaux de santé (un morceau illusoire de papier ne serait pas crédible si il avait 5 niveaux de santé). Les illusions chimériques ne peuvent pas vous empêcher directement d'être blessé. Un mur chimérique ne peut pas arrêter une balle.

Une fois que la Réalité monstrueuse a été utilisée pour augmenter une Apparition, l'illusion augmentée peut attaquer une cible à plusieurs reprises; il s'agit d'une exception à la règle interdisant à un personnage d'utiliser un pouvoir sociale sur la même cible immédiatement après l'échec. Si vous échouez une attaque Réalité monstrueuse contre un adversaire, vous pouvez essayer de nouveau contre ce même adversaire, ou quelqu'un d'autre, au tour suivant.

Lorsque vous utilisez un élément créé par Réalité monstrueuse ou créez un individu illusoire, les attaques sont précisément synchronisées avec la volonté du créateur; c'est pourquoi les Apparitions augmentées avec Réalité monstrueuse ne peuvent être utilisées par personne autre que leur créateur. Si vous donnez une arme illusoire augmentée à un autre individu, elle perd son potentiel de causer des dégâts.

Une Apparition augmentée ne peut pas attaquer pendant les rounds de Célérité, même si c'est une arme utilisé pendant les rounds de Célérité.

Les effets nuisibles de la Réalité monstrueuse sont fugaces, car ils sont basés dans la substance du rêve. Les dommages causés par Réalité monstrueuse peuvent plonger un individu dans l'inconscience ou dans la torpeur, mais ils ne peuvent pas tuer. Après cinq minutes, les effets de Réalité monstrueuse s'effacent; les blessures effacent et les individus inconscients ou torpeurs se réveillent.

Succès Exceptionnel

Les attaques de votre Réalité monstrueuse infligent soit 4 points de dégâts normaux, soit 3 points de dégâts aggravés, selon le mode d'attaque de l'illusion.

Focus : Manipulation

Si vous dépensez vos actions simples et standard pour votre Réalité monstrueuse pour attaquer, vous pouvez appliquer une manœuvre de combat, tant que la manœuvre s'appliquerait logiquement au mode d'attaque. Par exemple, votre flic illusoire peut essayer d'agripper votre ennemi ou de planter un pieu en bois dans son cœur. Cet effet ne contourne pas les conditions normales d'utilisation d'une manœuvre de combat; votre cible doit être dans la piste de la blessure Invalide avant que vous puissiez tenter de la pieuter avec Réalité monstrueuse. Les effets du pieutage (ou d'agripper) sont fugaces et, comme les dégâts de Réalité monstrueuse, se fanent après cinq minutes. Un personnage agrippé par une apparition augmentée peut s'échapper en dépensant une action simple et en faisant un test opposé en utilisant son attribut Physique + Bagarre ou Mêlée contre votre attribut Social + Subterfuge.

Daemonium

« Tu t'es fait baisé par l'illusion du 'bien' et du 'mal'. Je te garantis que cela n'existe pas. »

— Cybele —

Subtil, puissant et tout à fait mauvais, les pouvoirs de Daemonium sont la discipline signature des Baali. Cette discipline a été perfectionnée dans les fosses sacrificielles les plus profondes et les donjons les plus tortueux de l'Âge des ténèbres, et transmet ces horreurs dans l'âge moderne. Ce sont les dons noirs du mal, déchirés des langues des rois sorciers et déverrouillés dans le cœur vicieux et corrompu des traîtres. Les personnages qui apprennent Daemonium s'ouvrent aux chuchotements et à la persuasion subconsciente des entités infernales. Toutes pensées et ambitions devient suspectes, et il est difficile même pour cette personne de juger si elle agit de son propre gré. Chaque point de Daemonium qu'un personnage apprend corrompt l'âme de l'individu. Chaque fois qu'un pouvoir Daemonium est utilisé, une tache infernale submerge l'aura de l'utilisateur puis disparaît. Apprendre les 4 premiers points de Daemonium indique que le personnage est corrompu par les forces infernales, et il est incontestable qu'elle utilise une puissance totalement et indiscutablement démoniaque. Un personnage doit faire un pacte délibéré avec une créature infernale pour apprendre le 5ème point de Daemonium: soit en conquérant cette entité et en en devenant maître, soit en la vénérant et en rejoignant sa cause comme un allié volontaire. Indépendamment de la façon dont ce pacte est atteint, le personnage est totalement et irréductiblement infernaliste. Seuls ceux qui complètent un tel pacte peuvent acquérir le 5ème point de Daemonium.

Score de test

L'utilisateur de Daemonium utilise Mental + Érudition contre Mental + Volonté de la cible.

Pouvoirs

• Sentir le péché

L'ennemi le plus dangereux est, bien sûr, celui de votre propre esprit. En parlant avec un individu, l'utilisateur de ce pouvoir peut découvrir ses vices les plus profonds, révélant ses faiblesses spirituelles à la perception vive de l'utilisateur.

Systeme

Dépensez 1 sang et utilisez votre action standard pour regarder dans l'âme de votre cible. Vous devez faire un challenge opposé à votre cible, en utilisant le Score de Test de Daemonium. Si vous réussissez, vous découvrez combien de traits de Bête la cible possède actuellement, ainsi que le niveau actuel de sa Morale. De plus, vous découvrirez exactement comment votre cible a gagné chaque trait de Bête qu'elle possède: spécifiquement, quand, où, dans quelles circonstances, et pour quelle raison.

Succès Exceptionnel

Vous pouvez lire l'esprit de votre cible pour le reste de la nuit, sans autre défi. Chaque fois que vous la voyez, vous pouvez réexaminer son âme et découvrir si tout ce que vous avez appris au début a changé. Si oui, vous découvrez la nature de cette nouvelle altération, selon une utilisation standard de Sentir le péché.

Focus : Perception

Si votre cible n'a actuellement aucun trait de bête, vous apprenez plutôt la date approximative de la dernière fois que votre cible a gagné les traits de Bête, et pourquoi ces traits ont été gagnés.

•• Peur du vide abyssal

Ceux qui apprennent les pouvoirs de Daemonium commencent à voir les âmes des autres comme des objets à enchaîner, échanger et utiliser pour leur propre ambition ou amusement. Avec ce pouvoir, l'utilisateur lie le mot donné ou la promesse d'une cible à sa terreur primitive de destruction finale. Ceux qui font un tel contrat savent instinctivement et totalement que briser une promesse liée par ce pouvoir signifie sacrifier une partie de leur âme au vide ci-dessous.

Systeme

Quand un autre personnage vous fait une promesse, vous pouvez dépenser 1 Sang et utilisez une action standard pour lier cette promesse avec Peur du vide abyssal. Si votre cible rompt alors la promesse liée par ce pouvoir, elle doit contester cette rupture contre les entités infernales de l'enfer ou être punie par leur rétribution. L'activation de cet pouvoir nécessite un test opposé de Trait de Challenge Daemonium. La cible doit faire la promesse de sa propre volonté, et elle ne peut être forcée par la menace ou par l'utilisation de pouvoirs surnaturels. En outre, les manquements à cette promesse doivent être volontaires et ne peuvent pas être contraints de la même façon. Si une personne liée par la peur du vide ci-dessous est dominée (ou autrement surnaturellement forcé) de briser sa promesse, Peur du vide abyssal n'est pas déclenchée. Si la cible par la suite rompt la promesse de sa propre volonté, Peur du vide abyssal prendra son dû, selon les effets normaux de ce pouvoir. De plus, si un individu lié par votre Peur du vide abyssal est surnaturellement forcé de rompre la promesse, vous êtes immédiatement conscient des circonstances dans lesquelles la cible a été forcée de casser sa parole. Une personne qui rompt volontiers une promesse liée par Peur du vide abyssal doit faire un test statique en utilisant son attribut Mental + Survie contre une difficulté égale à votre attribut mental + Académiques. Parce que c'est un test statique et comme votre personnage n'est pas directement impliqué, vous ne pouvez pas utiliser de retests. Votre victime peut retest, comme prévu pour un test statique normal. Si votre victime perd le test, elle perd un point de Volonté et doit immédiatement répéter le test. Perdre de nouveau entraîne la perte d'un autre point de Volonté et un autre test statique. Cette chaîne de test statiques se poursuit jusqu'à ce que la cible gagne un test (Par égalité ou en gagnant les tests appropriés) ou jusqu'à ce que la cible épuise sa Volonté. Si les effets de Peur du vide abyssal font qu'un personnage perd de la Volonté quand elle n'a pas de Volonté restante, les esprits infernaux descendent. L'âme de la cible est tirée hors de son corps et traînée pour toujours dans l'enfer. Le personnage meurt immédiatement. Un tel personnage ne peut jamais être ressuscité (pas même temporairement), et aucun pouvoir ou capacité surnaturelle ne peut entrer en contact avec l'âme maudite. Une promesse liée par Peur du vide abyssal ci-dessous doit être explicite. La cible doit parler à haute voix, en disant quelque chose d'aussi direct et clair que «Je promets de ne jamais dire à personne votre nom», ou «Je jure de ne jamais vous attaquer» ou «Parole d'honneur, je vais toujours vous dire la vérité". Peur du vide abyssal ne peut pas être utilisé pour faire valoir des déclarations vagues, des affirmations confirmatoires ou des accords généraux tels que: «Bien sûr», «Je suis d'accord» ou «Comme vous dites.». Peur du vide abyssal ne peut pas être utilisé pour faire respecter des promesses faites à plusieurs personnes, comme celles faites dans un discours public, mais que des promesses qui vous sont faites directement et individuellement. Par exemple, si un politicien a annoncé sa promesse de campagne pour «mettre un poulet dans chaque pot», vous ne pouvez pas faire respecter cette promesse. Vous pourriez, bien sûr, rencontrer l'homme politique plus tard et lui demander de vous faire cette promesse personnellement - et ensuite utiliser Peur du vide abyssal sur cette obligation faite personnellement. Une fois utilisée, ce pouvoir persistera pendant deux parties ou un mois, selon la plus longue durée entre les deux possibilités. Après la fin de cette durée, le sujet est libre de rompre sa promesse sans crainte de représailles, et la crainte instinctive de le faire se dissipera et ne la hantera plus.

Focus : Intelligence

Si votre cible rompt sa promesse, elle perd 1 point de Volonté avant de faire son premier test contre Peur du vide abyssal.

••• Conflagration

Tous les pouvoirs de Daemonium ne sont pas subtils. Certains sont destinés à marquer la peur dans l'innocent, à insuffler la menace de la douleur et de la destruction à ceux qui défient votre volonté. En invoquant ce pouvoir, l'usager appelle le feu vert brûlant des royaumes de ses protecteurs infernaux, exultant dans la cruauté des damnés.

Systeme

Dépensez 1 sang et utilisez votre action standard pour lancer une boule de flamme verte hideuse à votre cible. Ce feu est clairement d'origine infernale. Pour frapper votre ennemi avec le feu, vous devez gagner un test opposé à l'aide de votre attribut mental + Académiques par rapport à l'attribut physique de la cible + Esquive. Si vous réussissez, votre cible prend 2 points de dégâts aggravés, elle est consommée par la flamme damnée. Conflagration est un pouvoir mental et, en tant que tel, ne peut pas être utilisé pendant les rounds de célérité. Vous pouvez à plusieurs reprises activer Conflagration contre une cible; C'est une exception à la règle qui interdit à un personnage d'utiliser un pouvoir mentale sur la même cible immédiatement après un échec. Si vous échouez un test de Conflagration contre un adversaire, vous pouvez essayer de nouveau contre le même adversaire (ou quelqu'un d'autre) au tour suivant. Les flammes infernales de Conflagration sont fugaces, et les incendies enflammés par l'usage de ce pouvoir se dissipent en trois tours.

Succès Exceptionnel

La cible prend 3 points de dégâts aggravés au lieu des 2 standard.

Focus : Intelligence

Vous pouvez utiliser Conflagration pendant les tours de Célérité.

•••• Psychomachie

Avec ce pouvoir effrayant, l'utilisateur de Daemonium combine sa capacité à lire les fautes spirituelles d'une victime avec sa capacité à rassembler l'énergie des plans infernaux. Psychomachie donne vie aux blessures psychologiques les plus profondes d'un individu, piquant leur cible contre les parties les plus dangereuses, honteuses de leur propre subconscient.

Système

Dépensez 1 sang et utilisez votre action standard pour faire un test opposé à votre cible, en utilisant le trait de Challenge de Daemonium. En cas de succès, une manifestation illusoire de l'angoisse et du péché de votre cible apparaît à portée de bras du sujet de votre pouvoir. Cette incarnation peut être le père abusif du sujet, un amant mort depuis longtemps, un bogeyman d'enfance ou quelque autre manifestation de ses blessures intérieures. Quelle que soit sa forme, l'anima maléfique se tourne immédiatement vers votre cible et cherche à lui faire du mal. La cible de psychomachie peut interagir et être blessée par son anima maléfique comme s'il s'agissait d'une créature normale. Vous pouvez également voir la manifestation Psychomachie, mais vous ne pouvez pas interagir avec elle. D'autres personnes ne peuvent pas voir ou interagir avec cette incarnation spirituelle et n'ont aucun moyen de déterminer si elle est là ou de le cibler avec des attaques ou des pouvoirs. Une incarnation maléfique créée par Psychomachia est un PNJ de 5 points avec 10 points de sang. Il possède les pouvoirs Griffes Bestiales et Sens Intensifiés, mais n'a pas accès à d'autres pouvoirs d'Auspex ou de Protéisme. Il a des spécialisations de votre choix de deux des trois disciplines physiques standard (Puissance, Célérité et Force d'âme). En outre, vous pouvez sélectionner trois autres domaines de compétences que la manifestation possède. La psychomachie ne peut pas être activée pendant les tours de célérité, mais une incarnation maléfique possédant le focus Célérité peut entreprendre des actions physiques pendant les tours de célérité. Lorsque la psychomachie se termine, la manifestation se dissipe dans la fumée nauséabonde, sulfureuse, cible et vous pouvez sentir. Cela se produit après cinq minutes, quand l'incarnation maléfique prend 5 points de dégâts, ou si votre cible est en torpeur ou rendu inconscient. Vous ne pouvez avoir qu'une seule manifestation psychomachique en existence à un moment donné. Utiliser le pouvoir une seconde fois, même sur une autre cible, dissipe la première incarnation de ce pouvoir.

Succès Exceptionnel

Votre Psychomachie possède 2 points de plus. Ils peuvent être utilisés pour acheter des disciplines ou des compétences.

Focus : Perception

Quand vous créez votre Psychomachie, votre manifestation possède en plus 1 point de volonté, qu'elle peut dépenser normalement. De plus, vous pouvez donner jusqu'à 3 points supplémentaires de volonté en dépendant ce même montant de point de volonté lorsque vous créez l'anima maléfique. Il s'agit d'une exception à la règle qui empêche les PNJ d'avoir ou d'utiliser de la volonté.

••••• Condamnation

L'usager de ce pouvoir lance une malédiction sur une victime, invoquant le nom de son allié démoniaque pour investir la malédiction d'une autorité infernale. La légende indique que certains Baali manient des malédiction si ignoble que la victime est prête à se suicider plutôt que de faire face à une fatalité inévitable.

Systeme

Dépensez 1 sang et utilisez votre action standard pour maudire fortement votre cible. Faites un test opposé à votre cible, en utilisant le Trait de Challenge Daemonium. Si vous réussissez, vous maudissez le sujet avec l'un des blâmes suivants:

- La victime ne peut pas dépenser de sang pour augmenter son attribut physique.
- La cible subit une pénalité de -2 à un attribut de votre choix.
- La cible subit une pénalité de -5 pour les Scores de Test impliquant une compétence de votre choix.
- Chaque fois que la cible échoue à un test statique, elle subit automatiquement les résultats d'un échec critique.

Les malédictions lancées par Condamnation durent pour le reste de la nuit. Aucun personnage ne peut être soumis à plus d'une utilisation de la Condamnation à la fois. Si une nouvelle malédiction est appliquée, l'ancienne disparaît. Les personnages qui possèdent la Condamnation sont infernalistes.

Focus : Perception

Lorsque vous utilisez avec succès Condamnation, choisissez et appliquez deux des effets ci-dessus plutôt qu'un.

Domination

« Ses yeux ont rencontrés les miens et je vous jure que j'ai entendu une voix murmurer. La chose dont je me souviens ensuite, Monsieur l'Agent, c'est que j'étais ici. »

— Inconnu —

De nombreuses légendes décrivent la capacité du Vampire à placer les gens sous sa coupe en regardant profondément dans leurs yeux. Les adeptes de la Domination utilisent leur force de volonté, canalisant la puissance de leur personnalité. Avec un effort modéré, une telle créature peut faire plier les esprits, implanter des suggestions et même contrôler les actions d'une autre personne. Avec un regard perçant et un mot énergique, la Domination peut amener l'esprit mortel le plus fort à s'effondrer et même pousser d'autres Vampires à se soumettre.

Pour utiliser cette discipline, le Vampire doit d'abord capter l'attention de sa victime. Le Dominateur émet ensuite un ordre verbal ou communique à l'aide d'une gestuelle simple et évidente. La cible ne peut pas s'exécuter si elle ne peut pas comprendre l'ordre du Vampire. En règle générale, cela nécessite un langage commun ou des symboles physiques usuels, comme pointer du doigt pour indiquer qu'une personne doit "Partir !".

La Domination ne peut pas être utilisée pour forcer une cible à faire quelque chose de directement autodestructeur. Les ordres tels que « Tire-toi une balle dans le pied » échoueront automatiquement. Cependant, le Dominateur peut émettre des ordres qui ne sont pas directement néfastes, mais qui pourraient conduire à une situation dangereuse. Un Dominateur peut ordonner à quelqu'un de tirer sur un groupe d'agents de police. Cette action entraînera à coup sûr des problèmes et pourrait blesser cette personne, mais ce n'est pas directement autodestructeur.

Il est possible qu'un ordre délivré avec Domination soit inoffensif initialement et qu'il devienne directement dangereux plus tard. Si cela se produit, la Domination rompt juste avant que l'ordre implanté ne devienne directement dangereux. Si un personnage force sa cible à « marcher droit devant jusqu'à ce que je dise stop », la cible sera forcée de marcher tout droit. Cependant, la cible s'arrêtera juste avant de marcher au devant d'un bus ou de tomber d'une falaise. Ce pouvoir ne délivre à la cible aucune capacité surnaturelle pour sentir quand quelque chose est dangereux. Par conséquent, si la victime ne savait pas qu'il y avait une falaise et ne pouvait pas la discerner, la victime aurait continué tout droit avant qu'elle ne réalise le danger – ce qui peut arriver bien trop tard.

À moins que le contraire ne soit précisé, la Domination ne transmet aucune capacité spéciale pour accomplir des ordres extraordinaires. Si la cible reçoit l'ordre de faire quelque chose qu'elle ne peut pas accomplir, elle fera un effort pour exécuter l'ordre, mais pourrait ne pas réussir. Si vous utilisez la Domination pour donner l'ordre « Dors », la cible s'allongera et essaiera. Mais, comme la plupart des personnes ne peuvent pas se forcer à s'endormir en un instant, il est peu probable que la cible y parvienne.

Regard et Concentration

Pour utiliser la Domination sur une cible, cet individu doit avoir son regard et son attention concentrée sur le Dominateur. Pour plus d'information voir Regard et Concentration dans Utiliser des Disciplines.

Score de Test

Le Dominateur utilise son `Attribut Mental + Intimidation` contre l'`Attribut Mental + Volonté` de la cible.

Pouvoirs

• Ordre

La supériorité est inhérente au sang, à la Vitae qui donne sa non-vie au Vampire. Avec un mot ou un geste, vous pouvez exercer votre Volonté sur un individu et le forcer à obéir. Un simple mot, même intégré dans une phrase, peut devenir un commandement impérieux. Certains Vampires utilisent ce pouvoir subtilement, tandis que d'autres se délectent publiquement de forcer les autres à se soumettre à l'autorité de leur sang.

Systeme

Pour donner un Ordre à un individu, dépensez une action standard et donnez un ordre simple d'un mot (ou faites un geste bref) à une cible. Si vous remportez le Challenge Opposé en utilisant le groupement de Test de Domination, votre personnage force sa cible à obéir à sa volonté. L'ordre doit être immédiat ; le sujet passera le tour suivant (et uniquement un tour) à essayer d'obéir à votre ordre.

Ces exigences doivent être claires et directes : cours, approuve, tombe, baille, saute, rit, arrête, va, crie, ou suis sont de bons exemples. La cible de l'Ordre essaiera de prendre en compte le contexte. Si vous pointez une porte du doigt et ordonnez à votre cible "Pars !", elle tentera de partir par la porte que vous indiquiez (par opposition à user d'une porte différente ou sauter par une fenêtre). Un Ordre peut faire partie d'une phrase pour camoufler l'utilisation du pouvoir, comme dire par exemple : « J'ai bien peur de devoir vous demander de quitter immédiatement cette maison ! ».

Si un Ordre est confus ou ambigu, le sujet peut répondre avec moins de précision ou accomplir médiocrement sa tâche, alors qu'il s'efforce de comprendre ce qui lui a été demandé. Ordre ne peut pas priver votre cible de sa capacité à se défendre.

Succès Exceptionnel

Si vous obtenez un succès exceptionnel en utilisant Ordre, la cible ne réalise pas qu'elle a été Dominée. Les mortels rationaliseront simplement tout comportement étrange.

Une créature surnaturelle sera momentanément confuse et ne réalisera pas qu'elle a été forcée à agir contre sa volonté pour une durée de trois tours après que la commande ait prit fin. Une fois cette confusion passée, une victime surnaturelle peut réaliser qu'elle a été Dominée, si les circonstances l'autorisent.

Focus : Intelligence

Un individu qui a reçu un Ordre avec succès doit suivre votre ordre pendant trois tours (au lieu d'un seul).

•• Hypnose

Grâce à ce pouvoir, un vampire acquiert une capacité fascinante à contrôler ses facultés mentales. Une Hypnose peut être utilisée pour créer une suggestion hypnotique dans l'esprit de la cible. Des commandes complexes et des désirs inconscients peuvent être implantés, contrôlant la victime de manière subtile mais puissante.

Ce pouvoir plante un déclencheur subliminal dans l'esprit de la cible. Ce déclencheur ne s'activera que dans des circonstances précises, et force la cible à effectuer certaines actions prédéfinies lorsque les conditions sont réunies.

Pour planter une Hypnose, vous devez capter l'attention de votre cible et énoncer un ensemble d'instructions à voix haute. L'Hypnotiseur peut dicter des directives simples (« Donne-moi tes clefs de voiture ») ou plus complexes (« Prends des notes détaillées lors de la réunion du clan Brujah, et apporte-les moi ensuite. »). Vous pouvez indiquer que l'Hypnose se produit immédiatement, ou vous pouvez établir dans l'Hypnose une stimulation spécifique qui forcera plus tard la cible à effectuer ces actions.

Les instructions de l'Hypnose doivent être prononcées à haute voix, et la cible doit comprendre vos directives.

À la différence de l'Ordre, une Hypnose n'a pas besoin d'être une action immédiate. Les instructions peuvent demeurer dans l'esprit d'une cible, non déclenchées, pendant un certain temps. Cependant, une fois que les prescriptions ont été déclenchés et que la cible a exécuté les actions (ou après une heure passée à tenter d'exécuter vos ordres), l'Hypnose se termine et toute contrainte persistante disparaît. Une Hypnose non déclenchée subsistera jusqu'à un mois.

Un individu ne peut avoir dans son esprit qu'une seule Hypnose active d'un Dominateur donné. Si vous tentez d'implanter une nouvelle suggestion dans l'esprit d'une victime actuellement sous l'effet de votre précédente Hypnose, la nouvelle application de ce pouvoir efface vos premières instructions. Une victime peut avoir plusieurs Hypnoses qui hantent son esprit en même temps, à condition que chaque Hypnose ait été implantée par un individu différent.

Si deux Hypnotiseurs implantent des ordres contradictoires dans une cible, la victime suivra d'abord l'Hypnose la plus récente. Elle exécutera ces tâches jusqu'à ce qu'elles soit achevées (ou pendant une heure). Une fois cette Hypnose terminée, le sujet tentera d'accomplir l'Hypnose plus ancienne. Notez que la durée de l'Hypnose antérieure commence au moment où elle a été déclenchée, de sorte que la victime peut ne plus disposer que d'une durée de quelques minutes dans une telle situation.

L'Hypnose ne peut pas priver votre cible de sa capacité à se défendre. Un personnage qui est forcé de compter bruyamment jusqu'à un million peut toujours esquiver, fuir, ou même attaquer, tant qu'il continue de compter. Cependant, il ne pourra probablement pas se cacher efficacement (ou utiliser Occultation pour disparaître) alors qu'il hurle des nombres.

Système

Pour implanter une Hypnose, vous devez capter l'attention de votre cible. Puis, vous devez dépenser une action standard, prononcer les instructions de votre Hypnose et faire un Challenge opposé avec votre cible. Si vous réussissez, l'Hypnose – exactement telle que vous l'avez énoncée – a été implantée. Notez que, comme Ordre, l'Hypnose rompra dès que la cible se rendra compte que ses actions mèneront à des dommages direct.

Une fois que l'Hypnose a été déclenchée (que ce soit immédiatement ou en décalé), la cible tentera de réaliser ses instructions tant que l'activité est raisonnablement complétée ou pendant une heure, selon ce qui arrive en premier. Cet ordre subliminal peut rester dans l'esprit de sa cible jusqu'à un mois, après quoi les instructions s'effacent et l'Hypnose prend fin. L'Hypnose ne peut pas lier des actions sans rapport. Vous ne pouvez pas utiliser l'Hypnose pour forcer un autre personnage à "Dis-moi où vit ta goule et donne moi tes clefs puis va donner un coup de poing à ce brujah et enfin va t'asseoir dans un coin pour le reste de l'heure". Vous pouvez sous-entendre plus d'une action dans une seule Hypnose comme : "Montre moi où vis ta goule". Dans ce cas, la cible va certainement vous conduire jusqu'au lieu en question (ce qui peut amener à quitter le bâtiment, aller dans une voiture et conduire). Dans tous les cas, votre conteur est celui qui à le dernier mot pour déterminer quels mots sont appropriés pour une Hypnose ou non.

Exemple:

Tanya la Toreador a ennuyé Vincent le Ventrué. Il plante l'Hypnose suivante dans son esprit : « Quand tu verras un verre de vin rouge, tu vas le renverser sur le devant de ta robe ». Plus tard, Tanya voit Mallory le Malkavien en train de boire un verre de vin. Immédiatement l'Hypnose de Vincent entre en action. Tanya soulève le verre de vin de Mallory pour le pointer vers sa robe. Cependant, Mallory voyant ce qui arrive se tourne vers Tanya et utilise une autre Hypnose en disant « Rends-moi mon verre de vin ». L'Hypnose de Mallory étant plus récente, elle interrompt celle de Vincent et Tanya est obligée de rendre son verre de vin à Mallory. Après avoir accompli l'Hypnose de Mallory, l'Hypnose de Vincent reprend le dessus dans l'esprit de Tanya. Elle se précipite vers le Malkavien confus pour tenter de renverser son vin sur sa robe.

Succès Exceptionnel

Quand la cible accomplit son Hypnose (ou quand la durée du pouvoir est dépassée), votre victime ne se rappellera pas avoir suivi vos instructions. Elle se rappellera de toutes les actions qu'elle aura entreprise de son plein gré, mais ne se rappellera pas qu'elle à été forcée par une Hypnose. Si l'Hypnose a pris quelques tours à être accomplie, votre cible peut se retrouver avec des trous de mémoire.

Focus : Intelligence

Vos Hypnoses peuvent rester inactives dans l'esprit de votre cible pendant trois mois au lieu d'un seul et les effets, une fois déclenchés, dureront deux heures plutôt qu'une.

••• Altération mémorielle

Vos talents de manipulation mentale vous donnent le pouvoir de modeler et modifier la mémoire des autres individus. En captant l'attention de votre cible et en lui parlant clairement, vous pouvez la placer dans un état de transe. Tant qu'elle est somnambule, vous pouvez lui poser des questions, lui demander de vous raconter quelque chose qu'elle a vécu ou lui donner des détails avec lesquels vous allez pouvoir modifier ou remplacer les souvenirs qu'elle a de l'événement.

Il est relativement simple de rafler le contenu de la psyché d'un personnage et d'effacer des tas de souvenirs de sa mémoire, mais à moins que vous n'offriez quelque chose en échange, la suppression laissera un vide dans les souvenirs de la victime. L'utilisateur de Domination peut à la place créer de faux souvenirs, détaillant une histoire cohérente qui pourra être absorbée par le subconscient de la victime. L'utilisateur de ce pouvoir peut dire à ses cibles d'incorporer de nouvelles informations (ou retirer certains détails) dans sa mémoire originale. La cible s'exécutera parfaitement, justifiant les informations grâce au contexte de sa mémoire générale. À moins que quelqu'un ne pointe de profonds paradoxes, la cible rationalisera toute contradiction.

L'Altération mémorielle ne donne pas la capacité à l'utilisateur de « voir » un événement dans l'esprit de la cible. Les événements sont racontés du point de vue du sujet et décrits verbalement de la meilleure manière possible par le sujet. Si un sujet n'est pas au courant d'un détail, il ne peut pas décrire ce détail sous l'effet de l'Altération mémorielle.

Systeme

Pour activer l'Altération Mémoire, dépensez une action standard et faites un challenge opposé. Si vous remportez le Challenge, votre cible entre en transe pendant un petit moment alors que celui qui manie le pouvoir peut effacer, altérer ou complètement réécrire les souvenirs de la cible. Si la cible est menacée d'une manière ou d'une autre, elle sortira de sa transe, terminant l'application de l'Altération Mémoire. Pour cette raison, il n'est pas possible d'utiliser l'Altération Mémoire dans une situation de combat.

Une utilisation réussie de l'Altération Mémoire vous permet d'effacer ou de modifier jusqu'à 10 minutes de la mémoire de votre cible. Une plus grande période peut être modifiée (par incrémentation de 10 minutes) avec des utilisations répétées de ce pouvoir.

Un personnage peut aussi utiliser l'Altération Mémoire pour détecter des souvenirs falsifiés ou manquants et (sous les bonnes conditions) les restaurer. Quand vous utilisez l'Altération Mémoire sur votre cible, vous devez enregistrer votre action avec le conteur de votre sujet. Notez aussi vos Scores de Test de Domination (en incluant vos Pouvoirs des Anciens, mais pas vos techniques) au moment de l'exécution du pouvoir.

Restaurer des souvenirs altérés ou perdus est difficile et il faut beaucoup de temps et de dévouement. Si un autre personnage tente de restaurer la mémoire altérée par vos soins du sujet, il doit d'abord dire au conteur du personnage combien de points en Domination il possède (en incluant les Pouvoirs d'Anciens, mais pas les Techniques).

S'il a moins de points en Domination que vous, alors il est incapable de surmonter suffisamment votre Domination ne serait-ce que pour tenter de restaurer la mémoire d'origine. Si l'utilisateur de l'Altération Mémoire a négligemment inséré des souvenirs ou si le conteur veut faire avancer l'intrigue, le personnage qui restaure les souvenirs a l'option d'accélérer le processus d'abattement et d'usure des barrières mentales pour parvenir à une correction des souvenirs altérés.

S'il possède autant voir plus de points en Domination que vous, il peut entreprendre un Challenge Mental d'Opposition contre les Scores de Test les plus hauts que vous avez appliqué sur ce sujet lors de votre Domination. S'il réussit le Challenge, tous les souvenirs altérés par cette utilisation de Domination sont corrigés. Le processus requiert une action inter-partie dépensée à la fois par le sujet et celui qui va restaurer les souvenirs.

Un vampire ne peut pas utiliser l'Altération Mémoire pour modifier ou restaurer ses propres souvenirs.

Succès Exceptionnel

Quand vous accomplissez un succès exceptionnel, votre personnage est considéré comme possédant un point supplémentaire en Domination quand d'autres personnages essaient de défaire votre utilisation de l'Altération Mémoire dans le futur ou pour déterminer si vous pouvez défaire des altérations faites à la mémoire de votre cible.

Focus : Astuce

Vous pouvez altérer jusqu'à une heure de la mémoire de votre cible avec une seule application de l'Altération Mémoire (au lieu de 10 minutes).

••• Conditionnement

Il n'en faut pas beaucoup pour contrôler les actions d'un individu pendant un court moment ou pour déformer sa mémoire de quelques minutes. Vous êtes capable d'exploits bien plus insidieux. En prenant votre temps et en y dédiant une certaine quantité d'efforts, vous pouvez altérer de manière permanente un pan de la personnalité de votre sujet, lui enlever des habitudes ou lui en rajouter. Cela nécessite une quantité importante d'efforts, mais une fois accomplis, vous aurez remodelé votre cible en quelque chose à votre convenance.

Systeme

Grâce à un effort maintenu et de la concentration, vous pouvez profondément implanter une Hypnose semi-permanente (comme indiqué ci-dessus pour le pouvoir de Domination correspondant) dans l'esprit de votre sujet. Conditionner une cible nécessite trois heures d'attention assidue et ininterrompue, pendant lequel votre cible doit être consciente et lucide. La cible peut-être restreinte, mais elle ne peut pas être droguée ou autrement inconsciente. Une fois que votre personnage a rempli ces prérequis, initiez un Challenge opposé contre le sujet. En cas de succès vous implantez une Hypnose qui peut être déclenchée à plusieurs reprises.

Les hypnoses implantées au travers d'un Conditionnement doivent avoir un déclencheur clairement défini. Un personnage conditionné normalement, sans altération à son comportement standard, jusqu'à ce que ledit conditionnement soit déclenché. Une fois activé, la cible doit répondre aux comportements exigés par le Conditionnement (ou tenter de le faire pendant une heure, peu importe lequel vient en premier). Comme l'Ordre ou l'Hypnose, une contrainte de Conditionnement se brise immédiatement si la cible réalise qu'accomplir ces actions entraînera des dommages directs. Quand cela vient à se produire, la contrainte actuelle se brise mais le Conditionnement en lui-même reste (et peut être normalement déclenché dans le futur).

Par exemple, vous pouvez conditionner une cible pour qu'elle aille boire du sang de mortel dès qu'elle entend le mot « vagabond ». Si la cible entend le mot et qu'une source de sang mortel est proche, elle tentera toujours de le faire. La contrainte initiale prendra fin dès qu'elle aura

terminée de boire, mais peut recommencer si elle entend le mot vagabond. Si la cible est coincée dans un désert, sans source de sang quand elle entend le mot, elle utilisera une heure pour chercher une source de sang de mortel. Par la suite, la contrainte s'efface (jusqu'à la prochaine fois où elle entendra le mot). Une contrainte implantée avec un Conditionnement est permanente, jusqu'à ce qu'elle soit brisée par le sujet ; elle ne peut pas être effacée ou écrasée. Un mortel qui a passé une année sans que son conditionnement ne soit déclenché peut faire un challenge opposé (en utilisant le Score de Test d'attribut Mental + Volonté du sujet contre le score de Test Mental + Intimidation du Dominateur). En cas de réussite, la cible brise le Conditionnement. En cas d'échec, le mortel doit attendre une deuxième année supplémentaire pour tenter de briser le Conditionnement et encore une année après cela pour essayer une troisième fois.

Les être surnaturels peuvent tenter de briser leur Conditionnement s'ils évitent de la déclencher pendant trois mois. Si la cible rate ce Challenge opposé, alors elle doit attendre trois mois avant d'initier un nouveau Challenge et ainsi de suite.

Le Conditionnement d'une cible ne peut pas être déclenché plus d'une fois par heure. Les contraintes placée par Conditionnement ne compte pas dans la limite d'Hypnose d'un personnage; une cible peut être la cible de vos pouvoirs de Conditionnement et d'Hypnose en même temps. Cependant, de la même manière que vous ne pouvez implanter qu'une seule Hypnose par cible, vous ne pouvez aussi implanter qu'un seul Conditionnement en même temps.

Un sujet peut avoir plusieurs contraintes de Conditionnement, tant qu'elles proviennent d'utilisateurs différents de Domination.

Focus : Intelligence

Si vous êtes orienté intelligence, un mortel doit éviter d'activer son Conditionnement trois ans avant de pouvoir tenter de briser le Conditionnement (au lieu de l'année standard). Les créatures surnaturelles doivent éviter de déclencher leur Conditionnement pendant six mois avant de pouvoir tenter de le briser (au lieu des trois mois standard).

•••• Possession

Votre force de volonté est telle que vous pouvez dominer la psyché d'un autre individu, contrôlant ses pensées et actions, occupant sa psyché et en prenant complètement le contrôle de sa forme physique. Vous ne pouvez pas accéder aux pensées ou souvenirs de la victime dans cet état ; son esprit est complètement refoulé, comme dans un sommeil profond et ne sait rien de vos actions. Tant que vous êtes aux commandes du corps de votre sujet, vous pouvez entreprendre n'importe quelle action physique qu'il est capable d'effectuer.

Systeme

Pour utiliser la Possession, vous devez dépenser votre action standard pour regarder dans les yeux de votre sujet ; ce pouvoir ne peut pas marcher sur des sujets aveugles ou des sujets qui ne peuvent vous regarder dans les yeux. Initiez un Challenge opposé contre la cible que vous essayez de posséder. En cas de succès, votre conscience est transférée dans le corps de la cible et son esprit réduit à un état de retrait. Parce que votre esprit est entièrement concentré sur le contrôle du corps qu'il habite, le Vampire n'a aucun sens inné de quoi qu'il puisse arriver à son corps d'origine. Le corps d'origine du personnage tombe dans un état de torpeur et ne peut pas se défendre lui-même ni n'agir seul (bien que votre corps ait accès à n'importe quel niveau de Force d'âme que vous possédez tant que votre conscience est absente). Pendant la Possession, vous connaissez toujours la position de votre corps d'origine, bien que vous ne puissiez pas percevoir ses environs.

Les mortels et créatures partiellement surnaturelles, comme les goules ou ~~kinfolk~~ (voir garou) peuvent être ciblés par la Possession. Des créatures pleinement surnaturelles, comme des Loup-Garou et des Vampires, ne peuvent pas être la cible d'une Possession. Soyez donc sur d'avoir demandé à votre conteur si un individu est une cible appropriée ou non pour ce pouvoir. Les Mortels ne possèdent pas de Disciplines et ne peuvent pas dépenser de sang. Cependant, si votre personnage possède une goule, vous pouvez utiliser sa réserve de points de sang et dépenser 1 point de sang par tour (quelque soit génération de votre personnage). Une goule peut contenir jusqu'à 5 points de sang dans sa réserve. Vous pouvez dépenser ce sang pour alimenter n'importe lequel des pouvoirs physiques de la goule. Vous ne pouvez en aucune manière utiliser ce sang pour affecter la forme d'origine de votre personnage. Un personnage ne peut pas utiliser ses propres disciplines tant qu'il est en Possession. De plus, vous ne pouvez utiliser aucun des pouvoirs du sujet à l'exception de Célérité, Force d'Âme et Puissance. Pendant une Possession, un personnage peut utiliser son attribut Mental ainsi que son Focus, son attribut Social et son Focus, ses compétences et historiques. Si le personnage que vous possédez a sa propre fiche de personnage, utilisez l'attribut Physique sur cette fiche (plutôt que la vôtre) pour tous les Challenges Physique tant que vous êtes en Possession.

Si vous utilisez la Possession sur un PNJ Type, l'attribut Physique du sujet est égal au double du score de ce PNJ. Vous ne pouvez pas utiliser les Focus d'attributs de votre cible ni aucun des pouvoirs qui ne sont pas intrinsèques aux vampires et goules.

La Possession dure jusqu'au prochain lever du soleil ou jusqu'à ce que vous ayez dépensé une action simple pour que votre personnage retourne à son corps d'origine. La possession prend immédiatement fin si le personnage voyage à plus de 10 miles (16,09km), si le corps d'origine du personnage prends au moins 1 point de dégât ou si le corps qu'il possède prend des dégâts.

Les corps possédés ne prennent aucun dégât de la part de la lumière du soleil, mais si le corps d'origine du Vampire est exposé au soleil, il prendra des dégâts. Cependant, un vampire avec des traits de la Bête risque toujours de passer en Frénésie. Pour plus d'informations, consultez le [Chapitre Sept: Système Dramaturgique Système Dramaturgique]

Succès Exceptionnel

Si vous parvenez à un succès exceptionnel, votre personnage peut maintenir le contrôle sur sa forme possédé jusqu'à trois jours sans challenges supplémentaires. La possession prend fin au troisième lever de soleil au lieu du premier. Notez que votre possession prendra toujours fin si le personnage voyage à plus de 10 miles (16,09km) de son corps d'origine, si votre corps d'origine prend au moins un point de dégât ou si le corps en possession prend des dégâts.

Focus : Astuce

Vous pouvez utiliser les 2 premiers points des Discipline de Clan Social et Mentale en utilisant Possession, mais vous ne pouvez pas utiliser de Pouvoirs d'Anciens ni de Techniques. Si vous possédez une goule, vous pouvez utiliser jusqu'à 5 points de sang pour alimenter ces disciplines de clan, au rythme d'un point de sang par tour, quelle que soit la génération de votre personnage. Les Vampires avec ce focus, qui possèdent Domination comme discipline de clan peuvent utiliser la Possession en étant en Possession, transférant directement sa conscience d'un sujet à un autre. Chaque nouvelle utilisation de Possession nécessite la dépense d'une action standard, un contact yeux à yeux, selon l'utilisation standard de ce pouvoir.

Force d'âme

« Il se tenait seul au milieu de la route. Quand le 18 tonnes l'a frappé, on pouvait entendre l'impact sur des kilomètres à la ronde. Je n'ai jamais su comment le Gangrel est resté en un seul morceau, contrairement au camion. »

— **Jezebel** — Nouvelle-Née Malkavien

Les Vampire sont surnaturellement résistants. Leurs corps changent avec l'Étreinte et peuvent survivre à des coups, des taillades, des blessures par balles et aux chutes beaucoup plus facilement que la physiologie mortelle ne le permet. Le sang Vampirique a des propriétés curatives, ressoudant les chairs et les os dans un effort à peine conscient.

Cependant, certains vampires sont de véritables mastodontes, chassant d'un haussement d'épaules d'atroce sévices et de terribles traumatismes physique. Leurs corps devenus résistants aux blessures, ignorant des douleurs qui enverraient un mortel dans une catatonie fatale.

Chaque point dans la Discipline Force d'âme représente un accroissement de la résistance physique du personnage et chaque point s'additionne avec les effets des autres points que le personnage possède dans la Discipline. Si votre personnage possède Résilience (Force d'âme ●●●), il possède aussi les bonus donné par Endurance (Force d'âme ●) et Ardeur (Force d'âme ●●), qu'il doit avoir déjà appris avant d'atteindre Résilience.

Les pouvoirs de Force d'âme sont toujours actifs et ne coûtent normalement pas de points de sang pour être activé à moins que ce ne soit spécifié dans la description du pouvoir. Des techniques et Pouvoirs d'Anciens peuvent nécessiter du sang (ou un action) afin d'être activées; référez-vous à chaque pouvoir pour les spécificités.

Score de Test

Il n'y a pas de Score de Test générique pour Force d'Âme.

Focus : Vigueur

Les personnages avec un Focus en Vigueur gagne 1 niveau de santé supplémentaire dans chaque catégories de blessures lorsqu'ils prennent leur premier niveau de Force d'âme. Un tel personnage possède 4 niveaux Sain, 4 niveaux Blessé et 4 niveaux Invalide.

Pouvoirs

• Endurance

Vous êtes au delà de la douleur ou de la fatigue et ignorez ces difficultés. Votre corps ne ressent tout simplement pas ces inconvénients mineurs.

Systeme

Vous pouvez facilement ignorer la douleur. Votre personnage est immunisé contre la torture et ne souffre pas de pénalités du fait des blessures.

•• Ardeur

Votre corps peut prendre plus de dégâts que celui des autres, souffrant seulement de blessures légères même dans des circonstances qui devraient entraîner des blessures sérieuses.

Système

A chaque fois que votre personnage prends des dégâts aggravé, vous pouvez en convertir un point en dégât normal.

••• Résilience

Des blessures qui ralentiraient ou mutileraient d'autres vampires ne signifient rien pour vous. Vous pouvez ignorer ces pitoyables blessures.

Système

A chaque fois que votre personnage subit des dégâts, vous pouvez ignorer un point de dégâts normaux. Vous pouvez utiliser ce pouvoir en conjonction avec d'autres pouvoirs qui pourrait convertir des dégâts aggravés en dégâts normaux. Vous pouvez utiliser Ardeur pour rétrograder un point de dégâts aggravés en un point de dégâts normaux, puis vous pouvez utiliser Résilience pour ignorer ce point de dégât normal.

•••• Résistance

Vous pouvez supporter d'horrible sévices, résistant même aux blessures les plus graves tout en continuant à vous battre. Ceci est un exploit d'endurance impressionnant, clairement au-delà des simples capacités des mortels.

Système

Chaque fois que votre personnage subit des dégâts aggravés, vous pouvez convertir un point de ces dégâts aggravés en dégâts normal. Vous pouvez utiliser ce pouvoir en conjonction avec d'autres Pouvoirs qui convertissent les blessures. Ce pouvoir s'accumule avec Ardeur, vous permettant de convertir deux points de dégâts aggravés de chaque attaque en dégâts normaux. En outre, il se cumule aussi avec Résilience, vous permettant alors d'ignorer un de ces points de dégâts normaux.

••••• Égide

Votre corps semble aussi dur que le fer et aussi résistant à la douleur que l'acier lui-même. Seule une force persistante et monumentale peut vraiment vous blesser.

Système

Chaque fois que votre personnage subit des dégâts, vous pouvez ignorer un point de dégâts normaux. Vous pouvez combiner cet effet avec Résilience afin d'ignorer deux points de dégâts normaux par attaque. Vous pouvez également utiliser ce pouvoir en conjonction avec les pouvoirs qui transforment les dégâts aggravées en dégâts normaux.

Melpominée

« La chanson est la servante de l'amour et la courtisane du pouvoir. Petite merveille, alors, que nous les Filles inspirons. »

— Amandine duMont —

La muse Grecque de la tragédie, Melpomene, aurait inspiré la folie et de grandes émotions à travers sa musique. Les sirènes, aussi, utilisent la chanson pour rendre les marins fous, les faisant échouer leurs navires sur les récifs. Dans les mythes, la musique à un grand pouvoir et la discipline de Melpominée prouve la véracité de ces légendes. Au travers du son et de la chanson, l'utilisateur de cette disciplines tords les émotions et agite la folie, affectant les profondeurs mêmes de l'âme d'un auditeur.

Les sujets sourds, ou les sujets autrement incapables d'entendre le Vampire, sont toujours affectés tant que la voix du chanteur atteint leur lieu naturellement. Les effets de Melpominée ne peuvent pas être enregistré ou portés par des microphones, portes-voix ou un autre moyen mécanique ou électronique; de tels enregistrements ne peuvent que dépeindre la performance de la chanson, sans effets surnaturels.

Score de Test

L'utilisateur de Melpominée utilise son attribut `Social + Subterfuge` contre l'attribut `Social + Volonté`

Pouvoirs

• La Voix Manquante

Un utilisateur pratiqué de Melpominée peut altérer sa voix au delà de la mesure humaine, englobant des octaves à la fois dans et en dehors de la gamme vocale normale. L'utilisateur peut imiter d'autre voix, créer des sons inhabituels et chanter des arias complets avec facilité.

Système

Dépensez 1 point de Sang et une action simple pour modifier votre voix. Avec La Voix Manquante, vous pouvez utiliser tous les sons qu'une voix humaine peut produire (dans n'importe quelle gamme d'octave ou vocale, de la Basse la plus grave au Soprano le plus aiguë). Vous pouvez aussi augmenter le volume au delà de la portée humaine, résonnant sur les autres sons comme un mégaphone vivant. De plus, si vous avez 3 points ou plus dans Performance: Chant, vous pouvez répliquer n'importe quelle voix que vous avez étudié pendant cinq minutes, quelque soit le genre ou le ton vocal de l'individu.

Notez que La Voix Manquante ne vous fournit pas toute maîtrise des langues étrangers; vous pouvez dupliquer un accent étranger, mais pas comprendre les langages que vous ne comprenez pas déjà.

Focus: Apparence

Votre Voix Manquante est une exception à la règle selon laquelle Melpominée ne peut pas être capturée par des enregistrements ou portée par un moyen électronique ou mécanique. Votre personnage peut utiliser la voix de quelqu'un d'autre via un téléphone ou pour tromper des systèmes de sécurité activés par la voix.

•• Voix Fantomatique

Avec de la concentration, vous pouvez faire en sorte d'émettre votre voix d'un lieu différent que le votre. Plusieurs utilisateurs de Melpominée utilisent la Voix Fantomatique pour s'harmoniser avec eux-mêmes, réalisant des performances spectaculaire grâce à l'utilisation de ce pouvoir.

Système

En dépensant 1 point de sang et une action simple, vous pouvez faire en sorte que votre voix soit généré de l'air vide. Utiliser ce pouvoir vous permet de faire émanée de n'importe quel lieu dans votre champ de vision ou depuis tous lieux avec lesquels vous êtes familiers. Quand vous utilisez la Voix Fantomatique, vous n'avez pas besoin de bouger vos lèvres ou montrer autrement d'autres signes que vous parlez. Si vous le permettez, vous pouvez choisie une personne consentante pour répondre de la même manière, sa voix émanera doucement juste à portée de votre audition. Un personnage qui a les pouvoirs d'Auspex : Sens Intensifiés et est à trois pas de vous pourra entendre une conversation tenue au travers de la Voix Fantomatique.

Vous ne pouvez avoir qu'une seule application de la Voix Fantôme active à chaque moment. Cependant, vous pouvez tenir deux conversations simultanément, une au travers de la Voix Fantomatique et une tenue normalement. Vous ne pouvez pas utiliser de pouvoirs ou d'autres effets surnaturels grâce à la Voix Fantomatique.

Pour la définition d'un personnage familier, voir « Utiliser des Disciplines, Familiarité avec la Cible. »

Focus: Charisme

Plutôt que d'utiliser Voix Fantôme sur une cible ou lieu que vous pouvez voir, vous pouvez l'utiliser sur tout individu avec lequel vous êtes familier, quelque soit la distance. Votre voix émane juste derrière la cible, vous permettant de communiquer avec elle. De plus, si vous le souhaitez, vous pouvez autoriser la voix de votre cible à faire écho vers vous.

•• Madrigal

Les hauteurs et profondeur de vos chansons portent de profondes émotions. Avec de magnifiques arias et oraisons, vous montez les autres au sommet de leur passion; une mélancolie noire coule de vos mélodies de désespoir.

Systeme

Pour utiliser Madrigal, vous devez dépenser un point de Sang et ensuite chanter pendant au moins trois tours. Tout ceux à portée de voix de ce pouvoir ressentent une intense émotion de votre choix, en relation de votre performance. Cette émotion est renversante, invoquant une vague de souvenirs, d'images ou d'événements qui ont causés des sentiments similaires dans le passé de l'individu. Les individus affectés par une Madrigal reçoivent un bonus de +2 à leurs Score de Test pour résister aux pouvoirs basés sur les émotions de disciplines autre que Melpominée comme la Transe, Regard d'Effroi ou Passion.

Utiliser ce pouvoir sur un individu qui a un dérangement lui donne 1 trait de Dérangement. pour plus d'informations sur les dérangements, consultez le Chapitre 5, Atouts et Handicaps.

Les effets de Madrigal durent pendant 10 minutes, plus 10 minutes additionnelles pour chaque point que l'utilisateur possède dans la compétence Performance: Chant.

Focus: Apparence

Pour la durée de Madrigal, votre cible reçoit un bonus de +3 (plutôt qu'un +2) à ses Scores de Test pour résister à des pouvoirs non-Melpominée basés sur l'émotion comme Présence.

••• Chant de la Sirène

En faisant appel à la tourmente et les blessures émotionnelles d'un sujet, vous éveillez la folie dans l'âme d'un individu. Le son de votre voix submerge l'esprit d'un auditeur alors que vous brisez sa prise sur la réalité.

Systeme

Pour appeler le Chant de la Sirène, vous devez dépenser 1 point de Sang et un action standard pour chanter. Choisissez un nombre d'individus à portée d'écoute égal à votre compétence dans Performance: Chant. Ces individus entre immédiatement dans un état de fugue dissociative, s'arrêtant toute autre activité pour écouter votre performance. Tant que vous continuez à dépenser votre action standard en chantant chaque round, vos auditeurs resteront captivé par la chanson. Si vous utilisez votre action simple pour marcher, ils vous suivront à un rythme lent, inconscient des événements autour d'eux; ils ne remarqueront pas des violations de la Mascarade ou d'autres événements généraux. Cependant, si un individu attiré se fait attaquer, mis en danger (vous ne pouvez pas les mener au dessus d'une fosse ou devant une voiture à toute vitesse) ou est la cible d'un pouvoir offensif, votre Chant de la Sirène se brise immédiatement.

Tous ceux qui veulent résister à votre Chant de la Sirène doivent entreprendre un challenge opposé en utilisant leur Score de Test d'Attribut Social + Volonté contre votre Score de Test de Melpominée.

utiliser ce pouvoir si un individu avec un dérangement lui donne 2 traits de Dérangement. Si cela provoque une crise psychotique, cette crise n'aura pas lieu avant que le Chant de la Sirène ne se termine. Pour plus d'informations sur les Dérangements, voir le Chapitre 5: Atouts et Handicaps.

Focus: Charisme

Les mortels ne comptent pas vers votre nombre maximum de cibles pour le Chant de la Sirène.

•••• Crescendo Déchirant

Le Son peut être une force explosive et mortelle et le pouvoir des harmoniques peut secouer même les matériaux les plus solide. En donnant le ton à votre voix de l'exacte fréquence de la forme physique d'un ennemi, vous pouvez provoquer de sévères blessures à votre cible.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et dépensez une action standard pour chanter, pousser un hurlement ou évoquer de manière audible la Mort du Tambour. Faites un challenge opposé avec votre adversaire en utilisant les traits de Challenge de Melpominée. En cas de succès, votre victime subie 3 points de dégâts aggravés.

Vous pouvez activer la Mort du Tambour contre une cible de manière répétée; c'est une exception à la règle qui interdit un personnage d'utiliser un pouvoir Social contre la même cible après avoir échoué. Si vous échouez à utiliser Mort du Tambour contre votre adversaire, vous pouvez encore essayer contre lui (ou un autre) le tour d'après.

Succès Exceptionnel

Votre utilisation de la Mort du Tambour inflige 4 points de dégâts aggravés plutôt que 3.

Focus: Charisme

Vous pouvez aussi cibler des objets avec la Mort du Tambour. La plupart des objets se briseront après un seul round de chant, mais le Conteur peut demander plusieurs rounds de chants pour briser des substances exceptionnellement dures et résistantes.

Mythercellerie

« La sagesse est une lame de rasoir. Elle tranche au vif l'existence, coupant le monde en deux. Toute chose chute de l'un ou l'autre côté : ne pas savoir, ou savoir. »

— **Béatrice L'Angou** — Kyasid, Gardienne de Melbourne

La Mythercellerie est une discipline faite de perceptions tordues. Ces pouvoirs floutent la ligne entre la réalité et le rêve, piochant à la fois dans la vitae de son utilisateur et sur la vitalité des Fae, présente dans le monde naturel. La Mythercellerie est une discipline de charades et de puzzles, d'énigmes et de casse-tête, et beaucoup de ses pouvoirs provoquent des effets qui embourbent l'esprit de la cible. La Mythercellerie intègre aussi un talent accru pour acquérir des savoir obscurs, pour créer et résoudre des énigmes.

Score de Test de Mythercellerie

L'utilisateur de Mythercellerie doit utiliser son Attribut Mental + Érudition, contre l'Attribut Mental de la Cible + Volonté.

Pouvoirs

• Vue de Fae

La Mythercellerie ouvre votre esprit à un autre monde : celui des rêves et de l'imagination. Votre capacité à voir la réalité avec l'oeil des Fae déforme vos perceptions, vous octroyant des informations qui ne pourraient pas être gagnées par l'observation normale ou l'inspection.

Systeme

Ce pouvoir est toujours actif. Vous pouvez apprendre l'utilité et l'âge d'un objet en un regard, détecter un faux d'un original, et identifier les matériaux utilisés dans la création d'un objet. Vous pouvez aussi percevoir des informations sur le créateur de l'objet, incluant le nombre de points en Compétence Artisanat qu'il a utilisé, son type de créature, et l'époque à laquelle l'objet a été conçu. Enfin, vous pouvez discerner les sens obscurs, les symboles, les références politiques et historiques, et les informations cachées dans l'art de l'objet.

De plus, vous pouvez reconnaître les créatures, individus, pouvoirs et enchantement d'origine fae. Bien que vous ne puissiez apprendre leurs capacités ou durées, votre Vue de Fae vous permet de détecter que de tels effets sont présents.

Focus : Perception

Si un objet a des verrous cachés, ou des compartiments, vous les découvrez. Vous pouvez discerner le code ou la suite de manœuvres nécessaires à ouvrir une porte, ou un compartiment, en dépensant trois tours complets à étudier la serrure. Si la serrure nécessite une clef et que vous dépensez trois trous en étude, vous pourrez reconnaître d'un seul coup d'œil sur une clef donnée pourra fonctionner dans cette serrure.

•• Supercherie ténébreuse

Comme les contes de fées d'antan, vous pouvez ennuyer une victime avec des contrariétés mineurs et des farces de fae, rendant sa vie plus difficile pour une courte période de temps. Tant que cet effet dure, la cible pourrait mal ranger des objets, perdre le sens de l'orientation, découvrir ses lacets liés ensemble, ou d'autres infortunes mineures - cadeaux des fae.

Systeme

Dépensez 1 point de sang et utilisez une action standard, puis lancer un challenge en opposition contre votre cible, en utilisant le Score de Test de Mythercellerie. Si vous réussissez, votre cible sera perturbé par des ennuis et tracasseries durant l'heure qui suit, vu que des fae lui font des farces, lui causant problème sur problème. Hors de combat, ses clefs de voitures peuvent disparaître, son téléphone portable se décharger rapidement, il peut se lever et trouver ses lacets noués ensemble. En combat, à chaque fois que votre victime utilise un point de Volonté pour faire une Manœuvre de Combat, son attaque échouera automatiquement. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les attaques améliorées par des manœuvres de combat qui ont été faites sans dépenser de volonté.

Succès Exceptionnel

Cet usage de Supercherie ténébreuse dure pour le reste de la nuit, plutôt qu'une heure.

Focus : Perception

Toutes les attaques de la cible qui sont améliorées par des Manœuvres de Combat échouent automatiquement, même si la manœuvre ne nécessitait pas de volonté.

•• Je viens en ami (Ay Befriend)

À l'époque médiévale, il était courant de déclarer des intentions pacifiques envers les visiteurs ou des camarades fraîchement rencontrés par la déclaration "Je viens en ami". Les fées ont conservé cette coutume et sont bien disposées envers ceux qui se souviennent de la façon convenable de les saluer, en déclarant sans hésitation votre amicalité par l'ancienne formule : "Oyez, pixies, je viens en ami !" ("*Prithee, piskies, Ay Befriend!*").

Les changelins et peuples fae ont leurs propres centres d'intérêts et sociétés, mais ils sont capables de filer un coup de main - s'ils sont récompensés de tels efforts. En utilisant ce pouvoir, vous pouvez appeler l'une des plus petites de ces créatures, et de lui promettre une récompense raisonnable si elle vous aide pour un temps.

Système

Dépensez un point de sang, et utilisez votre action standard pour appeler une petite troupe de pixies, un type de fae. Les Pixies sont humanoïdes, mais de petite taille et d'apparence varié, vêtus de petits vêtements simples faits de feuilles et de la flore naturelle. Ces créatures sont invisibles à toutes les personnes n'ayant pas Vue de Fae. Normalement les Fae arrivent dans les cinq minutes qui viennent, tant qu'elles peuvent bel et bien atteindre là où vous êtes. Elles peuvent voler, mais n'ont pas la capacité de traverser les murs et les objets solides.

Tant que vous payez les pixies d'avance avec une once d'or, des gemmes, ou des petits objets précieux, elles devraient être relativement loyales, bien qu'espiègles. Vous pouvez demander à ces pixies d'effectuer l'équivalent d'une action inter-partie pendant le temps d'une partie, ou en plus de vos propres actions inter-parties. Si vous leur demandez une action inter-partie, tel que de vous apporter un objet, porter un message, nettoyer un lieu, découvrir des informations utiles durant le temps d'une session de jeu, les pixies feront la tâche à une vitesse fulgurante, la terminant dans l'heure. Si vous utilisez *Je viens en ami* entre deux parties, vous gagnez une action inter-partie inobservable, intraçable. Dans tous les cas, les pixies ne se mettent pas en danger, et ne se lancent pas dans des combats. Vous ne pouvez utiliser *Je viens en ami* plus d'une fois par semaine calendaire, que ça soit durant la session de jeu, ou entre deux sessions.

Focus : Intelligence

Vous pouvez utiliser *Je viens en ami* une fois durant la partie, et une autre durant les actions inter-partie, au cours d'une même semaine calendaire. Vous ne pouvez utiliser cet avantage pour disposer de deux actions en partie, ou de 2 actions inter-partie au cours d'une semaine calendaire.

••• Glyphes Changelin

La langue des Fae est une toile serrée, capable de capter les pensées comme une araignée les mouches. Voir de telles glyphes écrites désoriente la plupart des esprits, causant confusion ou une légère stupeur au mieux : voire l'amnésie totale face à un esprit particulièrement faible.

Système

Pour inscrire un Glyphe Changelin, dépensez 1 point de sang, et dépensez trois tours complets à tracer des lettres et symboles sur un objet cible. Vous devez avoir de quoi écrire sur ledit objet. Vous pouvez dessiner ces sceaux sur un objet déplaçable, une porte, le sol d'une pièce, mais la zone où inscrire doit être d'au moins 15 centimètres (six pouce) de diamètre. Une fois dessiné, le Glyphe Changelin est invisible pour ceux qui ne possèdent pas Vue de Fae; pour ceux qui peuvent le voir, le glyphe apparaît comme étant un symbole doucement luisant écrit dans une lumière lunaire argentée. Les mortels qui touchent l'objet, ou traversent un glyphe statique deviennent confus pour les 5 prochaines minutes et errera, quittant la zone en prenant la direction par laquelle il est venu. Les créatures surnaturelles doivent réussir un challenge statique, avec l'attribut Mental + Volonté, contre une difficulté égale à votre Score de Test de Mythercellerie, ou souffrir d'un effet similaire. De plus, les individus souffrant de dérangements gagnent un trait de dérangement. Si cela fait que l'individu subit une crise psychotique, cette crise n'aura lieu qu'après la fin des effets de votre Glyphe Changelin. Pour plus d'informations sur les dérangements, consultez Dérangements dans le Chapitre Atouts_et_Handicaps.

Après qu'un mortel émerge hors de l'errance de la Glyphe Changelin, il n'a aucune idée du temps qu'il a pu y passer, ni aucun souvenir de la raison pour laquelle il était venu dans ce lieu (ou pour laquelle il a touché cet objet). Il justifiera ses actions sans aucun recours à la logique. Au bout d'un

jour, il aura oublié même complètement d'être venu ici (ou d'avoir vu l'objet).

Après qu'une créature surnaturelle surmonte son état confus, il a une vague conscience que du temps qui ait passé, mais aucune compréhension du temps durant lequel il était sous l'effet de la glyphe. Il se souvient de ses activités précédentes, mais elles semblent distantes et rêvées. La cible ne se souvient de rien qui aurait eu lieu sous l'effet de ce pouvoir.

Si un individu est attaqué, mis en danger, ou ciblé par un pouvoir offensif, l'effet de la Glyphe Changelin cesse immédiatement.

Une fois inscrit, une Glyphe Changelin persiste pour un an et un jour, ou jusqu'au moment où l'utilisateur de Mythercellerie décide de l'enlever, ou si l'objet est abîmé par au moins 1 point de dégât. Si une créature surnaturelle résiste à l'effet de la Glyphe Changelin, il est immunisé aux effets de toute autre Glyphe Changelin créé par le même utilisateur pendant une heure. Un personnage est immunisé aux effets de sa propre Glyphe Changelin.

Focus : Perception

Les créatures surnaturelles souffrent des mêmes effets postérieurs que les créatures mortelles et partiellement surnaturelles. De plus si une créature émerge de l'effet de votre Glyphe Changelin avant la fin de la durée normale, il devient confus et souffre d'une pénalité de -3 pour toute action non-défensive durant les 3 prochains tours.

•••• Énigme Fantastique

Vous avez ouvert votre esprit au rêve, et êtes devenu éclairé. Vos sensations altérées peuvent être déconcertantes pour ceux qui ne partagent pas votre savoir, mais vous savez pertinemment qu'il y a une différence entre la folie et le rêve. Quand vous le souhaitez, vous pouvez partager vos réflexions, déchirer le voile des pensées d'un auditoire, et l'ouvrir aux vérités distordues de la réalité. A travers des questions philosophiques pénétrantes, des formules mathématiques, des koan Zens ou d'autres dilemmes paradoxaux, vous pouvez détricoter l'esprit de votre cible.

Système

Pour infliger l'Énigme Fantastique, dépensez 1 point de sang, et dépensez une action standard pour donner une énigme à votre cible. Si vous réussissez un challenge en opposition en utilisant votre Score de Test de Mythercellerie, la cible est captivée, la complexité de votre logique distordue piégeant son esprit. Il ne peut faire d'autre action que de tenter de résoudre l'Énigme Fantastique. D'autres usages de Mythercellerie ne peuvent affecter la cible tant qu'elle est dans cet état.

Pendant 5 minutes, la cible se comporte comme sous l'effet de la Glyphe de Changelin. A la fin de ce temps, elle doit réussir un challenge statique de Mental + Érudition contre une difficulté équivalente à votre Score de Test de Mythercellerie. Parce que c'est un challenge statique, la cible ne teste pas contre l'utilisateur de la Mythercellerie, et ce dernier ne peut donc re-tester, bien que la cible le puisse. Si la cible réussit, elle répond à votre Énigme correctement, et émerge de son état de fascination sans effet additionnel. Si elle échoue, elle ne peut répondre à votre question et subit 3 points de dégâts aggravés qui ne peuvent être réduits ou absorbés, et elle émerge de cet état de méditation.

Si quelqu'un de captivé par l'Énigme Fantastique est attaqué, mis en danger ou ciblé par un pouvoir offensif, la cible peut choisir l'une de ces deux actions.

- Échapper temporairement aux effets du pouvoir : le personnage peut se défendre mais ne peut faire aucune action offensive ou utilitaire, ni discuter de façon sensée avec quiconque. Son seul but est de fuir la zone. Lorsque le personnage n'est plus en danger, il retourne à son état méditatif et peut continuer ses tentatives de répondre à la question, comme le veut l'usage normal de ce pouvoir.
- Admettre sa défaite, abandonner, et terminer plus rapidement l'Énigme Fantastique. Si un personnage fait cela, il subit 3 points de dégâts aggravés qui ne peuvent être réduits ou absorbés, de façon identique au fait d'échouer à répondre à cette énigme après le temps écoulé.

Succès Exceptionnel

Si la cible échoue ou admet sa défaite, elle souffre de 4 dégâts aggravés.

Focus : Intelligence

La cible souffre d'un malus de -3 quand elle tente le challenge pour résoudre votre énigme.

Nécromancie

« Il disent que ceux qui ont réduits les esprits en esclavage ont placés des chaînes sur leurs propres esprits. Mais merde, si ce n'est pas une bonne affaire. »

— **Don Michael Antonio Giovanni** — Prince de Las Vegas

Pendant des siècles les pratiques malsaines de la Nécromancie ont encouragées les légendes et superstitions. Des expériences menées dans des catacombes, cimetières, mortuaires et cryptes ont codifiés les voies de la Nécromancie et ont données aux Vampires le pouvoir sur les cadavres et les esprits des morts. Les Vampires qui étudient la magie nécromantique doivent utiliser des corps humain, des mains de meurtriers, des portions d'essence spirituelle et d'autres objets tout aussi difficile à obtenir pour des sortilèges dépravés et morbides. Il va sans dire, qu'une pratique aussi répugnante peut avoir des effets préjudiciable sur l'humanité d'un individu.

La Nécromancie à quelques limitations :

- La Nécromancie se repose sur un Nécromancien qui prononce des phrases magiques et qui fait des gestes spécifiques. L'utilisation de la magie du sang est facile à observer et les méthodes pour activer de tels pouvoirs sont rarement subtils.
- Toutes les voies de Nécromancie et rituels sont considérés comme des pouvoirs sociaux et de fait, ne peuvent pas être utilisés pendant des rounds de Célérité.
- Des pouvoirs spécifiques de Nécromancie peuvent être résisté avec les attributs **Physique** de votre cible peuvent être utilisés de manière répétée contre elle. Ceci est une exception de la règle qui interdit un personnage d'utiliser un pouvoir social contre la même cible immédiatement après avoir échoué. Les pouvoirs qui utilisent les attributs **Social** de la cible ne peuvent pas être tentés de manière répétitive, vous devez attendre 10 minutes avant de réutiliser un tel pouvoir, comme selon la règle standard.

La Nécromancie consiste en plusieurs voies d'études et s'étends dans plusieurs rituels individuels. Pour acheter un voie de Nécromancie et des rituels de Nécromancie, un personnage doit posséder un atout spécifique qui lui permet de ce faire, comme l'atout Entraînement Nécromantique, ou un atout de clan spécifique similaire. Pour plus d'informations sur ces atouts, consultez le Chapitre 5: Atouts et Handicaps.

Voie Primaire

La première voie de Nécromancie qu'un personnage maîtrise à son deuxième point est considérée comme sa voie primaire d'étude. Pour améliorer d'autres voies de Nécromancie, il doit d'abord améliorer ses capacités dans la première. Un personnage ne peut pas devenir plus doué dans une autre voie de Nécromancie autre que sa principale voie d'étude; il peut apprendre le 3ème point d'une autre voie qu'après avoir appris le 3ème point de sa voie principale et ainsi de suite.

Les personnages de clan avec une voie spécifique de clan en Nécromancie peuvent choisir une autre voie en tant que voie primaire, tant qu'ils remplissent toutes les conditions explicité plus haut.

Rituels de Nécromancie

La Nécromancie n'a pas de Pouvoirs d'Ancien ou de Techniques. A la place, les utilisateurs de cet art gagnent l'accès à des rituels mystiques. Les rituels de Nécromancie sont des formules qui nécessitent beaucoup de temps ainsi que des ingrédients et mise en oeuvre particulière. Vous ne pouvez pas acheter un rituel de Nécromancie spécifique tant que vous avez acheté le point approprié de Nécromancie pour soutenir ce rituel. Apprendre un rituel de niveau 4 requiert d'avoir de déjà posséder 4 points dans votre voie de Nécromancie principale. Le coût d'achat d'un rituel est égal au niveau du rituel multiplié par deux. Par conséquent, un rituel de niveau 3 coûte 6 XP à acheter.

Un Nécromancien ne peut pas apprendre ne peut pas apprendre plus de rituel que de points qu'il possède actuellement en Nécromancie. Par exemple, Marianna Giovanni possède 4 points dans la La Voie du Sépulcre, sa voie Primaire, ainsi que 2 points dans La Voie des Ossements et 2 points dans La Voie des Cendres, elle peut donc apprendre neuf rituels.

Vrai Corps: Le terme "Vrai Corps" est utilisé tout au long des descriptions des pouvoirs Nécromantiques. Un Vrai Corps sont les restes d'une créature physique: c'est à dire le corps mort d'un animal ou d'un humain. Ce terme ne fait pas références aux corps qui ont été réanimés en tant que Zombies et n'inclut pas les Vampires, Fantômes ou autres créatures surnaturelles.

Le Monde des Ombres: Les fantômes et spectres n'existent que dans Le Monde des Ombres, une terre où les morts chevauchent le monde physique tangible. Pour plus d'informations sur Le Monde des Ombres, consultez la descriptions des PNJ Fantômes dans le Chapitre 12: Alliés et Antagonistes.

Score de Test de Nécromancie

L'utilisateur de Nécromancie utilise `Attribut Social + Occulte` contre `Social + Volonté` de la cible.

- La Voie du Sépulcre
- La Voie des Ossements
- La Voie des Cendres
- La Voie de Mortis
- Rituels de Nécromancie

La Voie du Sépulcre

La Voie du Sépulcre inclue l'étude des esprits, des fantômes et des entités intangibles. A travers la pratique de cette Voie, un vampire peut invoquer et contrôler les spectres, les obliger à obéir à la volonté du Nécromancien. Sauf exception indiquée, les pouvoirs qui affectent les fantômes, les spectres ne peuvent être utilisés que sur les esprits des morts. Ces pouvoirs ne peuvent pas être utilisés sur des projections psychiques, Umbrale ou d'autres entités intangibles.

• Témoin de la Mort

La première astuce qu'apprennent ceux qui négocient avec les morts est la capacité de sentir et d'interagir avec ces esprits. En apprenant cette capacité, un nécromancien peu découvrir et communiquer avec les spectres proches.

Systeme

Une fois acheté, ce pouvoir est toujours actif. Vous pouvez voir, entendre et parler aux spectres, en communiquant avec eux que vous ayez ou non un langage commun. Il faut noter que, contrairement à l'avantage Médium, vous ne voyez que le fantôme lui même et non les environs fantomatiques du Monde des Ombres.

Focus : Apparence

Vous pouvez aussi reconnaître et identifier les pouvoirs, les sorts des spectres ainsi que les effets visibles de la Nécromancie vampirique ainsi que les objets enchantés par Nécromancie (mais pas les entraves spectrales, si ces objets ne sont pas spécifiquement enchantés). Vous n'avez pas la capacité de voir les utilisations non visibles de magie mais uniquement de reconnaître ce que vous pouvez percevoir. Vous ne pouvez identifier les pouvoirs et sorts que vous ne possédez pas mais vous les reconnaissez comme d'origine nécromantique.

•• Tourment

Les esprits récalcitrants ne peuvent échapper à votre pouvoir ni ne peuvent survivre longtemps à votre colère. En concentrant votre puissante magie nécromantique, vous pouvez vous engager dans des batailles ectoplasmiques à travers la barrière du Monde des Ombres.

Systeme

Dépensez un point de Sang et une action standard en désignant votre cible. Faites ensuite un challenge d'opposition de Nécromancie avec le spectre ciblé. Si vous réussissez, vous infligez trois dégâts normaux à ce fantôme.

Succès exceptionnel : Vous infligez une perte de 4 points de dégâts normaux au lieu de trois.

Focus : Manipulation

Votre cible perd aussi un point de Pathos en cas d'attaque réussie.

•• Invocation d'Âme

En accédant au Monde des Ombres, vous pouvez invoquer un fantôme et le forcer à obéir à votre volonté. Vous appelez l'esprit le plus proche de votre emplacement actuel et, à moins que vous ne connaissiez le vrai nom de ce spectre spécifique, vous n'avez pas de contrôle sur le genre d'individus qui répondras à votre pouvoir. Cependant, ce spectre est contraint à la loyauté et doit faire de son mieux pour obéir à vos demandes - ou il subirais une douleur à détruire son âme.

Systeme

Dépensez un point de Sang et une action standard pour invoquer un spectre. Les spectres sont invisibles aux personnes qui n'ont pas l'avantage Médium, Témoin de la Mort ou d'autres pouvoirs de ce genre. Invocation d'Âme peut être utilisé pour invoquer un fantôme spécifique si vous connaissez le nom qu'il avait dans la vie. Autrement, vous invoquez le spectre incontrôlé le plus proche. Normalement, le spectre apparaît dans les cinq prochaines minutes, tant qu'il est capable d'atteindre votre localisation. Les spectres peuvent passer à travers les murs mais ne peuvent pas voler ni traverser des obstacles enchantés contre leur passage.

Les spectres invoqués feront tout leur possible pour suivre les ordres que vous leur donnez jusqu'à l'aube ou qu'ils ont pris un nombre de dégâts équivalent à leur niveau de PNJ Type. Plusieurs utilisations d'Invocation d'Âme ne vous permettent pas d'invoquer de spectres supplémentaires tant que vous en contrôlez le premier ; Si vous utilisez Invocation d'Âme, tout les spectres que vous contrôlez avec ce pouvoir sont libérés en faveur du nouvellement invoqué. Cependant, si votre premier spectre est libéré (par dégâts, fuite ou si vous le révoquez), vous pouvez utiliser ce pouvoir à nouveau pour invoquer un second spectre. De plus, Invocation d'Âme ne peut être utilisé pour contrôler des spectres qui sont actuellement sous l'effet de l'utilisation d'un pouvoir de Nécromancie d'un autre pratiquant.

Les spectres invoqués avec ce pouvoir sont créés comme des PNJ Types de niveau 2. Ils ne peuvent faire d'actions d'interparties, mais peuvent agir avec une indépendance relative. Pour plus d'informations sur les spectres, voir le chapitre 12 : alliés et antagonistes.

Focus : Apparence

Les spectres invoqués avec ce pouvoir sont de niveau 3 et non de niveau 2.

••• Lier une Âme

La plupart des Nécromanciens doivent se contenter d'alliés invoqués temporairement mais la puissance de votre Nécromancie à grandie, au point que vous pouvez forcer un fantôme à résider à un emplacement de façon quasi permanent - ou de libérer un spectre qui a été subjugué par une autre utilisation de ce pouvoir.

Systeme

Dépensez un point de Sang et concentrez votre volonté pour lier un fantôme à votre localisation. Vous ne pouvez lier un spectre à une personne ou à un objet de cette manière. Un spectre affecté par Lier une Âme compte comme un suivant à trois points et ne peut pas quitter de plus de 10 pas l'endroit où il est lié.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul spectre lié de cette façon à un moment donné. Si vous liez un nouveau spectre, le précédent est libéré. Pour libérer un spectre lié par un autre nécromancien, vous devez battre l'autre nécromancien dans un challenge opposé de Nécromancie.

Focus : Manipulation

Vous pouvez lier un nombre de spectres égal à votre niveau en occulte. Vous devez les lier individuellement.

•••• Vol d'Âme

Le pouvoir le plus terrifiant d'un nécromancien est sa capacité à arracher une âme d'un corps, le rendant inconscient ou en torpeur tandis que l'esprit désincarné est sous votre contrôle. Même les créatures qui n'ont théoriquement pas d'âmes sont affectés par votre pouvoir, menant à de nombreux débats philosophiques à propos de la nature du monde éphémère.

Systeme

Dépensez un point de sang et une action standard pour faire un challenge opposé de Nécromancie avec votre cible. Si vous réussissez, elle doit aussitôt dépenser un point de Volonté pour résister aux effets de votre Vol d'Âme. Si votre cible ne veut (ou ne peut) pas dépenser ce point de volonté, vous avez réussi à arracher l'âme de son corps. Les corps originels tombent alors dans un état de torpeur et ne peuvent plus se défendre ou agir de leur propre. Tant que l'âme est en dehors de son corps, la personne affectée sait où se trouve son corps même si elle n'a plus aucun moyen surnaturel de percevoir ce qui l'entoure si l'âme n'est pas physiquement au même endroit que son corps.

Une âme retirée du corps d'une créature se retrouve dans les Terres des Ombres. Elle peut voir et entendre ce qui se passe autour de son corps, mais ne peut communiquer ou interagir avec le monde physique, sauf avec les individus possédant l'atout Médium, de la Nécromancie ou tout autre pouvoir de communication avec les fantômes. L'Âme n'étant pas un vrai spectre, elle ne bénéficie d'aucun Pathos et ne peut se manifester dans le monde réel.

Une âme arrachée à un corps par ce pouvoir ne peut être ciblée avec des pouvoirs ou des effets qui ne ciblent que les fantômes. Une personne qui subit ce pouvoir a neuf niveaux de santé tant qu'elle est prise au piège des Terres des Ombres. Si l'âme volée d'une personne perd tous ses niveaux de santé, elle est dispersée et ne peut plus agir tant qu'elle ne retourne pas à son corps. Si la cible était une créature surnaturelle, elle a toujours accès à ses pouvoirs surnaturels mais ne peut dépenser de sang ou attaquer des cibles qui ne sont pas dans les Terres des Ombres. Les personnes dans les Terres des Ombres peuvent attaquer ou être attaquées par une âme qui a subi ce pouvoir. Après une heure, l'âme arrachée retourne à son corps originel. Cette récupération se produit même si d'autres pouvoirs ou effets pourraient prévenir ce retour.

Tant que l'âme est absente du corps, celui-ci garde les pouvoirs physiques passifs activés, comme Force d'Âme mais se retrouve autrement sans défenses.

Si une personne utilisant Possession ou un pouvoir similaire est ciblée par Vol d'Âme, l'esprit qui contrôle le corps est celui qui est affecté et non l'esprit dormant. Si Vol d'Âme réussit, l'esprit dominant est retiré du corps et l'esprit dormant reprend le contrôle de son corps. Quand l'effet du vol d'âme s'estompe, l'esprit éjecté du corps revient à son corps originel et non à celui qu'il possédait.

Succès exceptionnel : Une cible doit dépenser trois points de volonté pour résister à votre pouvoir au lieu d'un seul.

Focus : Apparence

En plus de ses effets normaux, l'usage réussi du Vol d'Âme inflige un point de dégât normal à votre cible alors que son âme tord son corps physique à cause de la souffrance extrême. Ce point de dégât ne peut être réduit ou nié.

La Voie des Ossements

L'étude de la Voie des ossements est l'étude des corps physiques ; chair pourrie et os poussiéreux. En maîtrisant la Voie des Ossements, un nécromancien obtient la capacité de créer et de détruire des zombies comme les hordes croulantes des non-morts. Ces créatures sans conscience obéissent aux ordres du nécromancien.

• Regard des Morts

Vous n'êtes pas étranger aux corps et aux restes de chairs découpés. Vos expériences et votre talent de Nécromancie vous donnent la possibilité d'observer un corps et de comprendre de quel façon il est mort.

Systeme

Cibler un Vrai Corps dans votre ligne de vue et dépenser une action simple. Vous savez aussitôt de quelle façon cette créature est morte, aussi bien que l'heure de la mort et si le corps a été déplacé ou altéré. De plus, en dépensant une action standard et en vous concentrant, vous pouvez sentir la présence de corps dans les 90m (100 yards) et découvrir leurs emplacements.

Focus : Apparence

En dépensant 1 Point de Sang, vous pouvez déguiser les causes de la mort d'un corps, modifiant toute les traces et les blessures sur celui ci. Une fois que vous avez modifié un corps de cette façon, les utilisations supplémentaires de Regard des Morts n'indiqueront pas que le corps a été modifié.

•• Détruire la Coquille

Les philosophes disent qu'il est plus facile de détruire que de créer. Vos pouvoirs de nécromancie prouvent que cet adage est vrai. En ciblant un corps animé, vous pouvez couper les fils qui le maintiennent, dissipant son élan.

Systeme

Dépensez un point de Sang et une action standard pour cibler un seul Vrai Corps, une partie d'un Vrai Corps ou un zombie dans votre ligne de vue, même si il s'agit d'un zombie que vous ne contrôlez pas. Ce pouvoir détruit la cible complètement. Il ne reste pas même pas de cendres.

Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur des vampires ou d'autres êtres surnaturels mais vous pouvez détruire le Vrai Corps qui est actuellement habité par un spectre ou par un autre vampire. Si vous le faites, vous forcez l'esprit à repartir dans les Terres des ombres ou leur corps d'origine et vous détruisez le Vrai Corps.

Focus : Charisme

Vous pouvez Détruire la Coquille d'une action simple au lieu d'une action standard.

••• Horde Putréfiée

En invoquant votre puissance nécromantique, vous infuser l'essence pure des Terres des Ombres dans un corps décédé, animant ainsi un tas de chair pourrissante. Aussi longtemps que le corps reste en un seul morceau, il peut ignorer les dégâts physiques - comme une jambe brisée ou voir malgré des orbites vides - afin d'obéir à vos volontés.

Systeme

Dépensez un point de Sang et une action standard pour forcer un Vrai Corps à se lever et obéir à vos ordres verbaux. Vous devez posséder (et avoir avec vous) un corps convenable afin de le réanimer avec ce pouvoir. A n'importe quel moment, vous pouvez contrôler un maximum de zombies équivalent à votre niveau en Occulte. Chaque zombie doit être animé séparément.

Vous pouvez animer les corps directement à partir de leurs tombes et ce même si vous ne les voyez pas, tant que vous êtes sur que des corps sont dans la zone, comme en utilisant Regard des Morts. Il peut falloir au zombie plusieurs tours pour vous atteindre, si ils doivent creuser à travers la terre ou soulever leur caveau.

Les créatures animées avec ce pouvoir sont des zombies, avec très peu de sagesse et de créativité. Ils doivent obéir à toutes vos requêtes et suivre vos ordres. Ces zombies sont relativement permanent. Ils durent le temps que vous les relâchez ou qu'ils subissent un nombre de dégâts équivalent à leur niveau de PNJ Type.

Les zombies créés par Horde Putréfier sont des PNJ Types de niveau 2. Chaque zombie obtient la spécialisation Puissance ou Force d'Âme ainsi que la spécialisation Mêlée ou Bagarre. Un zombie ne peut pas faire d'actions d'influences ou agir indépendamment mais il peut accomplir des tâches simples quand il n'est pas supervisé, comme nettoyer le sol ou attaquer toute personne qui entre dans une pièce.

Focus : Charisme

Les zombies créés avec ce pouvoir sont de niveau 3 et non de niveau 2. Ils disposent aussi de la spécialisation Puissance et Force d'Âme ainsi qu'au choix, la spécialisation Mêlée ou Bagarre.

•••• Morbidité

Les spectres et les zombies sont des créatures relativement fragiles, facile à détruire ou découper en petits morceaux. En concentrant votre puissance nécromantique, vous pouvez modifier une créature morte vivante, réparant sa chair pourrissante ou fortifiant son esprit, à travers votre magie.

Systeme

Dépensez un Point de Sang et une action standard pour cibler un zombie, un spectre ou un autre serviteur mort vivant. Ce pouvoir a différentes utilisations :

Zombies : Soigner un zombie à moins de trois pas de 3 points de dégâts. Vous pouvez faire des réparations cosmétiques. Altérer un zombie de cette façon le rendra moins pourrissant ou décrépît ; il ressemblera beaucoup plus à ce qu'il était de son vivant. Ensuite, le corps recommencera à pourrir comme d'habitude. En utilisant ce pouvoir sur un zombie toutes les quelques semaines, il pourrait presque passer pour humain.

Si un zombie se trouve dans les trois pas, vous pouvez lui donner trois niveaux de vie supplémentaires. Ces niveaux disparaissent en premier si il subit des dégâts et disparaissent après cinq minutes, que des dégâts aient été subits ou non. On ne peut appliquer cet effet plusieurs fois sur un zombie, il n'est pas cumulable.

Spectres : Vous pouvez augmenter le niveau de PNJ Type du spectre de 1, jusqu'à un maximum de 6. Cet effet dure une heure. Aucun fantôme ne peut être sous les effets de plusieurs utilisations de ce pouvoir à la fois.

Vous pouvez aussi changer l'apparence cosmétique d'un spectre, modifiant son apparence générale. Vous ne pouvez changer son genre ou ses aspects naturels, mais vous pouvez changer ses vêtements, sa coiffure et tout autre qualités superficielles. Beaucoup de nécromant utilise ce pouvoir pour mettre à jour leurs suivants spectraux à un style plus moderne.

Focus : Apparence

Vous pouvez utiliser les effets spécifiques aux zombies de ce pouvoir sur un vampire, lui permettant temporairement d'apparaître plus humain. L'utilisation de ce pouvoir de cette façon peut faire qu'un vampire sur une voie autre que celle de l'humanité peut apparaître comment un suivant de cette voie pour une courte période de temps. Un tel usage de Morbidité dure 10 minutes. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur un vampire plus d'une fois par nuit.

••••• Marionnette Macabre

Le pouvoir le plus terrifiant d'un nécromancien cadavérique est sa capacité à occuper un corps, prenant spirituellement le contrôle de la forme physique de votre cible et portant son corps comme votre propre chair. Tant que vous êtes au contrôle de son corps, vous pouvez faire toutes les actions physiques dont celui-ci était capable.

Systeme

Pour utiliser Marionnette Macabre, vous devez dépenser votre action standard et cibler un Vrai Corps ou un zombie dans votre ligne de vue, incluant les zombies qui ne sont pas sous votre contrôle. Votre conscience est transférée dans le corps ciblé comme si ce corps était le votre. Votre corps original tombe alors en étant de torpeur et ne peut se défendre ou agir de lui-même. Il conserve quand même tous les effets des niveaux de Force d'Âme que vous possédez.

Les corps n'ont aucune discipline et ne peuvent dépenser de sang. De plus, un personnage ne peut faire usage de ses propres disciplines quand il utilise Marionnette macabre. Tant qu'il possède ce corps, un personnage utilise ses propres attributs et focus mentaux, sociaux, compétences et historiques. Vous devez utiliser l'attribut physique du corps au lieu du votre. Si vous utilisez Marionnette Macabre sur un PNJ Type, le physique est égal au double de son niveau. Vous ne pouvez utiliser le Focus du corps possédé. Tant que vous possédez un zombie, vous ne pouvez pas dépenser de Points de Sang mais vous pouvez utiliser ses niveaux de Force d'Âme ou de Puissance.

Marionnette Macabre dure jusqu'au prochain lever de soleil ou jusqu'à ce que vous dépensiez une action simple pour retourner à votre corps originel. Marionnette Macabre s'arrête aussi immédiatement si vous voyagez à plus de 16km (10 miles) de votre corps originel, si le corps originel prend des dégâts ou si le corps que vous possédez est détruit.

Focus : Charisme

Vous pouvez posséder n'importe quel zombie que vous contrôlez, comme ceux créés par le pouvoir de Horde Putréfiée. Vous pouvez activer ce pouvoir même si vous ne pouvez pas voir ces zombies, tant qu'ils sont à moins de 1,6km de votre position (1mile). Vous devez toujours payer le coût de ce pouvoir.

La Voie des Cendres

L'étude de la Voie des Cendres est l'étude des Terres des Ombres : le monde des morts. A travers des recherches sur le passage d'une âme de ce monde à l'autre, un nécromancien apprend à renforcer ou affaiblir le Voile et même à passer dans et vers chacun des mondes.

• Perception au-delà du Voile

Les Terres des Ombres reposent superposées sur le monde réel, comme un écho des choses du lointain passé. Les bâtiments qui ont été détruits sont toujours debout ; des carrioles foncent à travers des rues fantomatiques ; des murs, des objets et même des zones forestières sont toujours là où le monde moderne ne montre plus signe de leur existence. A travers l'usage de la Perception au-delà du Voile, vous pouvez voir dans les Terres des Ombres aussi facilement que dans le monde réel.

Systeme

Une fois acheté, ce pouvoir est toujours actif. Vous pouvez voir et ressentir les Terres des Ombres autour de vous, percevant l'écho du passé qui s'accroche encore à notre monde. Vous pouvez voir les spectres présents dans les Terres des Ombres mais vous ne gagnez aucune capacité pour communiquer avec eux. Si un spectre parle une langue que vous connaissez, vous pouvez discuter avec lui.

Focus : Manipulation

Vous pouvez dépenser une action standard pour étudier un mortel vivant et déterminer si il a des chances de devenir un spectre. Ceux-ci sont créés quand des personnes meurent avec des problèmes non résolus, des connections émotionnelles particulièrement fortes ou d'autres liens puissants. Vous pouvez aussi regarder un objet dans le monde physique et savoir si il s'agit d'une forme d'entrave spectrale : un objet de grande importance pour un spectre particulier, qui pourrait être utilisé pour le faire venir ou le lier.

•• Maîtrise du Voile

Vous vous tenez entre les deux mondes et pouvez contrôler le flux d'énergie qui circule entre le monde des morts et celui des vivants. Avec de la concentration, vous pouvez manipuler le Voile entre les mondes afin de le rendre plus difficile à franchir - ou plus facile à ignorer.

Systeme

En dépensant un point de sang et en vous concentrant pendant trois tours complets, vous pouvez augmenter ou diminuer le Voile d'un niveau dans une zone de la taille d'une grande pièce. Cet effet dure pendant le reste de la nuit. Un voile plus fort rends les interactions avec le monde physique plus difficile pour les spectres tandis qu'un Voile plus faible à l'effet opposé. Il y a trois niveaux de Voile : faible, moyen et fort. Le Voile habituel est moyen, sauf dans des lieux particulièrement "lugubres", comme des cimetières ou des maisons hantées ; ou des lieux émotionnellement stériles, comme un laboratoire ou une pièce neuve, qui ont un Voile fort.

- **Faible** : Cette zone est particulièrement lugubre, remplie de sons inhabituels, d'odeurs et d'apparitions occasionnelles. Les spectres trouvent les interactions avec le monde physique particulièrement facile dans ces endroits. Les fantômes n'ont pas besoin de dépenser de Pathos pour se manifester. Quand ils le font, les fantômes gagnent un nombre de niveau de santé équivalent au nombre de tours qu'il prends pour se manifester, avec un maximum de 5. De plus, la vision du monde réel par les fantômes est particulièrement claire et ils peuvent communiquer dans des murmures même avec des personnes n'ayant pas l'atout Medium (ou tout autre capacité à voir ou communiquer avec les spectres). Une âme qui est en dehors de son corps du à l'usage de Vol d'Âme peut dépenser un point de volonté pour se manifester quand le Voile est si faible. Une telle apparition a accès à tout ses pouvoirs incluant les pouvoirs physiques ainsi qu'un niveau de santé.

- **Moyen** : Il s'agit du niveau normal. Les fantômes doivent dépenser la quantité normale de Pathos pour traverser le Voile.

- **Fort** : Les spectres trouvent la traversée du Voile extrêmement difficile comme les interactions avec le monde physique. Les fantômes doivent dépenser le double du Pathos normal pour pouvoir se manifester.

Focus : Manipulation

En dépensant un point de sang et en se concentrant pendant trois tours complets, vous pouvez augmenter ou diminuer le niveau du Voile d'un niveau. Cela dure pour un mois lunaire entier ((28 jours) et vous pouvez délimiter une zone de la taille d'une grande maison.

••• Main Morte

percevoir le Monde des ombres n'est que le premier pas dans la compréhension de la transition entre la vie et la mort. Ensuite, vous devez maîtriser la capacité de passer à travers le Voile. En utilisant ce pouvoir, vous pouvez saisir des artefacts fantomatiques de l'autre côté du Voile. et les apporter dans le monde physique.

Système

En dépensant un Point de Sang et une action standard, vous pouvez atteindre le Monde des Ombres et en retirer un objet commun. Les objets rapporter par ce pouvoir doivent être assez petit pour qu'une personne normale puisse le tenir à deux mains. Ce pouvoir peut être utilisé pour récupérer des choses qui se trouvent naturellement dans le Monde des Ombres à cet endroit, des échos des objets qui se trouvaient existé ici dans le passé. De tels objets sont toujours normaux même si ils apparaissent anciens et doivent logiquement être présent dans l'environnement local des Terres des ombres.

Vous pouvez aussi utiliser ce pouvoir de façon similaire en transférant des objets physiques vers le Monde des Ombres. De cette façon, l'utilisateur de ce pouvoir peut, par exemple, transporter à travers le Voile une arme à feu et la donner à son Suivant fantomatique (qui le suivras partout) et se tiendras prêt à rendre l'arme.

Les objets provenant du Monde des Ombres reste dans le monde physique pour une heure, après quoi ils se dissolvent dans le brouillard et retourne dans leur plan d'origine.

Focus : Charisme

Les objets que vous ramenez du monde des ombres restent sur le plan physique jusqu'à la fin de la nuit et non plus pour seulement une heure.

•••• Lance Stygienne

Au plus profond des Terres des Ombres, de puissants orages et de puissantes tempêtes ravage le paysage sépia, allant de pluie de plasma jusqu'à des éclairs d'âme en flammes. Vous pouvez libérer cette puissance, projetant une lance faite de pur oubli en direction de vos ennemis.

Système

Dépenser un point de sang et une action standard afin de lancer un trait de plasma provenant des tempêtes des Terres des Ombres. Faites un challenge opposé de *Social* + *Occulte* contre le *Physique* + *Esquive* de votre cible. Si vous réussissez, vous infligez 3 points de dégâts normaux. Cette attaque peut frapper des personnes se trouvant dans les Terres des Ombres - incluant les spectres, les voyageurs et les personnes dont l'âme à été volée - aussi bien que sur le plan physique.

Succès exceptionnel : Votre Lance Stygienne inflige 4 points de dégâts normaux au lieu de 3.

Focus : Charisme

Les dégâts infligés par votre Lance Stygienne ne peuvent être encaissés ou réduits mais peuvent être soignés normalement.

•••• Ex Nihilo

Le nécromancien qui maîtrise la Voie des Cendres a aussi maîtriser le Voile. Vous pouvez traverser la frontière entre les Terres des Ombres et le monde physique aussi facilement que d'autres peuvent ouvrir une porte et passer à travers.

Systeme

En se concentrant sur une destination familière, avec l'utilisation d'un Point de Sang et en incantant pendant cinq tours complet, vous pouvez voyager dans et à travers le Monde des Ombres. Vous pouvez emporter avec vous jusqu'à trois de vos suivants zombies (Horde Putréfiée ou autre suivant) pour ce voyage.

Le temps et les distances étant subjectives dans les Terres des Ombres, il faut toujours 4 heures pour arriver à votre destination, quelque soit la distance qu'il aurait facilement parcourir dans le monde réel. Vous pouvez raccourcir le temps qu'il faut pour atteindre votre destination en sacrifiant des serviteurs morts vivants (zombies ou spectres) à la Tempête après votre entrée dans l'Ex Nihilo. pour chaque suivant ainsi sacrifié, votre voyage prends une heure de moins à se compléter. Si vous sacrifiez vos trois zombies ou spectres, votre voyage ne prendras qu'une heure.

Alternativement, vous pouvez entrer dans les Terres des Ombres sans intention de voyager. a la place, vous errez derrière le Voile et espionner le monde des vivants. Tant que vous êtes dans le Monde des Morts, vous voyez le monde réel comme une ombre floue de lui même. Cela vous permet d'avoir une idée générale des événements mais il est très difficile de percevoir des détails ou d'entendre des conversations. L'Atout Médium ne fonctionne pas en sens inverse et ne vous permet pas de voir ou d'écouter le monde réel depuis les Terres des Ombres. Un personnage peut revenir dans le monde physique en se concentrant 5 tours. Cette transition est lente et observable, le personnage revenant lentement et progressivement, gagnant de la solidité au fur et à mesure qu'il traverse le Voile.

Vous ne pouvez emmener qui que ce soit avec vous dans les Terres des Ombres à part vos suivants zombies. Ce pouvoir peut être particulièrement dangereux si il se trouve des fantômes hostiles comme des spectres dans les Terres des Ombres. De telle créatures peuvent vous attaquer quand vous vous trouvez sur leur plan. La rencontre est alors traitée comme un conflit normal. Tant que vous êtes dans les Terres des Ombres, vous ne pouvez utiliser de pouvoirs (Nécromancie incluse) sur des cibles se trouvant dans le monde réel.

Focus : Manipulation

En plus de l'usage normal de ce pouvoir, vous pouvez dépenser un Point de Sang et votre action standard pour effectuer une transition dans le Monde des Ombres durant un battement de cil. Vous passer le tour complet suivant vous déplaçant à travers les Terres des Ombres et vous vous retrouvez ensuite dans n'importe quelle direction de votre emplacement d'origine et dans un rayon de 20 pas.

La Voie de Mortis

La Voie de Mortis est en rapport avec les processus physiques et les manifestations de la mort qui affecte le corps physique. Cette Voie provient d'une profonde compréhension nécromantique de la forme de mort vivant et sa philosophie se base sur la nature du corps en tant que passerelle entre la vie et la mort

Dans les temps anciens, les membres du clan Cappadocien était les nécromants proéminents de la société vampirique mais, au fur et à mesure des siècles, leur propriété sur cette discipline s'est estompée. Maintenant, seul la Voie de Mortis reste en tant que Voie exclusive de Necromancie pratiquée par cet ancien clan. Seul les Cappadociens et les membres de la lignée Cappadocienne des Lamias peuvent apprendre cette Voie de nécromancie. Aucun Giovanni ou membre de la lignée Samedi n'a un accès inné à cette Voie.

• Masque de Mort

Ce pouvoir aide le vampire à la fois à tromper et à mieux comprendre les différences entre un Vrai Corps et i, membre des morts vivants animé par nécromancie. En utilisant les capacités accordées par ce pouvoir, vous transformez votre corps pour une période de temps, pouvant même utiliser ce pouvoir pour se cacher au milieu des autres corps durant des périodes étendues de torpeur.

Systeme

Dépenser un Point de Sang et une action standard pour transformer votre forme physique en celle d'un cadavre normal. Tant que Masque de Mort est actif, vous êtes considéré comme un cadavre ordinaire. Vous ne pouvez bouger, vous n'avez pas d'aura, vous perdez accès à tout vos pouvoirs vampiriques (excepté celui-ci), vous ne prenez aucun dégâts des rayons de soleil et vous apparaissez comme un simple corps sans vie, non magique. Une personne utilisant Masque de la mort n'est pas un Vrai Corps et ne peut être ciblé par un effet affectant ceux-ci.

Tant que Masque de Mort est actif, vous êtes conscient de tout ce qui se passe dans les cinq pas autour de votre corps. Vous ne prenez pas de blessure avec les dégâts occasionnés à votre corps tant que vous êtes dans cet état et êtes immunisés au pieutage. Vous pouvez quand même être tué si votre tête est séparée du corps ou si celui-ci est détruit. Détruire votre corps ou vous décapiter de cette façon nécessite d'utiliser trois actions standards, durant lesquels vous pouvez mettre fin à Masque de Mort et revenir instantanément à votre forme réelle. Durant ce retour à votre état d'origine, vous soignez tout les dégâts qui ont été infligés à votre corps durant l'usage de Masque de Mort et votre corps éjecte automatiquement tout pieu ou matières étrangères.

Masque de Mort dure jusqu'à ce que vous décidiez d'annuler ce pouvoir. Si vous l'utilisez durant une longue période de temps, votre corps pourrira et se décomposera normalement mais ne perdra jamais sa cohésion. De cette façon, vous devenez aussi pourri et décrépit que n'importe quel corps dans sa tombe jusqu'à ce que vous vous réveilliez.

Focus : Apparence

Une fois par tour, lorsque vous utilisez Masque de Mort, vous pouvez dépensez un Point de Sang pour effectuer une seule action simple, incluant le mouvement dans ces actions. De plus, masque de Mort s'active automatiquement si vous entrez en torpeur dues aux dégâts subits ou en cas de pieutage. Sous ces circonstances, vous n'êtes pas requis de dépenser un Point de Sang pour l'activation de ce pouvoir.

•• Remonter la Pendule

Ce pouvoir subtil vous permet de vaincre le sommeil profond qu'est la torpeur, vous permettant à vous même ou un autre vampire de se relever de ces profondeurs.

Systeme

Dépensez un Point de Sang et une action standard pour toucher un vampire en torpeur. la cible s'éveille immédiatement de sa torpeur. Une cible qui s'éveille de torpeur par ce pouvoir dispose du même nombre de niveau de vie qu'avant d'être entré dans cet état. Ce pouvoir peut être utilisé pour vous réveiller vous même de torpeur. C'est une exception à la règle qui interdit des personnages d'utiliser leurs pouvoirs dans cet état.

Focus : Manipulation

Dépensez un Point de Sang et une action standard pour toucher le Vrai Corps d'un individu mort depuis moins de 24 heures. La cible se relève instantanément des morts. Son corps étant réanimé, son âme revient et elle peut aussitôt agir normalement durant la durée de ce pouvoir. Elle n'a aucune mémoire de ce qui s'est passé après sa mort ni de ce qui se trouve de l'autre côté du Voile. Tant que ce pouvoir dure, la cible ne peut être tuée, sauf si son corps est détruit. Ce pouvoir dure tant que vous dépensez un Point de Sang par tour. Quand ce pouvoir s'arrête, la cible meurt alors de façon irrémédiable et ne peut plus être réussite (ou éteinte) par aucun moyen. Les vampires, qu'ils soient morts vivants ou ayant subi la mort ultime, ne peuvent être ciblés par ce pouvoir.

••• Fléau

A travers la maîtrise de ce pouvoir, vous pouvez infecter le corps de votre victime, lui donnant une terrible maladie ressemblant à la peste noire. Des bubons se forment sur sa peau, sa chair pourrie et se détache, une gangrène noire se répand à travers son corps.

Systeme

dépensez un Point de Sang et une action standard en pointant dramatiquement du doigt votre cible puis faites un challenge opposé en utilisant le challenge de Nécromancie. Si vous réussissez, votre cible contracte une terrible maladie. La victime de Fléau subit aussitôt un point de dégât aggravé tandis que sa chair pourrie et tombe en plaque. Ce dégât ne peut être réduit ou annulé. Après une heure, votre cible doit faire un nouveau challenge statique utilisant ses attributs *Physique* + *Survie* contre votre *Mental* + *Occulte*. Étant donné qu'il s'agit d'un challenge statique, vous ne pouvez pas utiliser votre volonté pour retest même si votre cible peut le faire. Si ce challenge est échoué, la cible prend un nouveau dégât aggravé qui ne peut être réduit ou annulé. Répéter ce processus toutes les heures jusqu'à ce que la cible réussisse un challenge (indiquant que son corps a vaincu la maladie), meurs ou tombe en torpeur.

Les personnes vivantes peuvent mourir à cause de Fléau mais les vampires arrêtent de subir des dégâts de ce pouvoir une fois entré en torpeur. Si un vampire se met volontairement en torpeur avant de ne plus avoir de niveaux de santé, il continue de subir les dégâts même durant la torpeur jusqu'à ce qu'il n'ait plus de niveau de santé.

Succès exceptionnel : Quand vous activez ce pouvoir, la cible subit 2 points de dégâts aggravés au lieu d'un seul. De plus, la victime subit 2 points de dégâts aggravés à chaque fois qu'elle échoue à un des challenges statiques. Ces dégâts ne peuvent être prévenus ou annulés.

Focus : Manipulation

Les challenges statiques pour éviter les dégâts supplémentaires doivent se faire toutes les 10 minutes et non toutes les heures.

•••• Passage de la Faucheuse

L'effrayante forme de la faucheuse n'est jamais loin de l'âme d'un vampire et ceux qui sont forcés de regarder la réalité de l'éternité en face se trouveront remplis de la durable menace de la mort. Même les mortels ont peur de la venue de leur fin inexorable.

Systeme

Dépensez un Point de Sang et une action standard pour faire un challenge opposé de Nécromancie. Si vous réussissez, votre cible expérimente une vision fugitive de la mort. Quelques rares chanceux ont un aperçu momentané du paradis mais la plupart expérimentent les horreurs de l'enfer ou les terreurs du vide absolu. Quelque soit la forme que prend ce pouvoir, la victime se retrouve brièvement incapable par son aperçu de la mort. La cible perd sa prochaine action standard.

Si ce pouvoir est utilisé deux fois sur la même cible, les effets sont diminués, car la personne s'habitue au choc subit. Si la cible affectée par ce pouvoir l'a déjà subi il y a trois tours ou moins, la seconde utilisation de ce pouvoir n'a aucun effet.

Succès exceptionnel : Si vous réussissez un succès exceptionnel avec le Passage de la Faucheuse contre une cible mortelle, celle-ci décède instantanément. Les êtres surnaturels survivent mais subissent 3 points de dégâts aggravés en plus des effets normaux de ce pouvoir. Ces dégâts ne peuvent être diminués ou annulés.

Focus : Manipulation

Les victimes du Passage de la Faucheuse perdent à la fois leur prochaine action standard et action simple. Si la cible a déjà subie ce pouvoir depuis 3 tours ou moins, elle perd simplement son action simple sur une nouvelle utilisation de ce pouvoir.

•••• Le Quatrième Cavalier

A travers l'invocation du pouvoir du Voile et le transfert de ces énergies en lui même, l'utilisateur de ce pouvoir se transforme en une incarnation littérale de la Mort. La plupart des utilisateurs de ce pouvoir apparaissent comme des squelettes humains dans une robe noire, élimée avec des points de lueurs étincelants dans ses orbites vides et entouré des murmures incessants des damnés. D'autres prennent une forme plus personnelle, reliée à leur historique culturelle ou leur idées personnelles mais, dans tout les cas, cette forme est toujours reconnaissable comme l'avatar de la Mort.

Systeme

Dépensez un Point de Sang et votre action simple pour vous transformer de façon dramatique en un avatar physique de la Mort. Cette transformation doit se nourrir, se rechargeant en absorbant les forces vitales de ce qui l'entoure. Si elle ne peut drainer de la puissance d'autres sources, elle dévore l'utilisateur de l'intérieur, l'amenant lentement vers sa mort.

Au début de chaque tour durant lequel le Quatrième Cavalier est actif, tout être vivant dans les deux pas subit 2 points de dégâts normaux pendant que sa force vitale est corrompue et détruite. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou annulés d'aucunes façons.

Les Vampires se trouvant dans le même rayon perdent un Point de Sang, pendant que la force vitale qu'ils avaient volé à d'autres leur est volé à son tour. Le Sang se trouvant dans les veines des vampires se change littéralement en cendre. Les vampires qui n'ont pas de Sang dans leur organisme ne subissent pas d'autres effets.

Si le Quatrième Cavalier n'a pas de sources sur laquelle se nourrir, que ce soit en transformant du sang de vampire en cendre ou en infligeant des dégâts à un humain, il se retourne alors sur lui même et transforme deux Points de Sang de l'invocateur de ce pouvoir. Celui-ci s'arrête immédiatement si l'utilisateur n'a plus de Sang, tombe en torpeur ou dépense une action simple pour le désactiver.

Tant que le personnage est sous l'effet de ce pouvoir, ses attaques de mêlée ou à main nues infligent un point de dégât supplémentaire.

Le Quatrième cavalier est un pouvoir de transformation et ne peut pas être combiné avec les autres pouvoirs de transformations. Vous pouvez utiliser des armes dans cette forme.

Focus : Apparence

Tant que vous êtes transformé en Quatrième Cavalier, vos poings ou vos armes sont entourés d'une énergie nécromantique visible. Toutes vos attaques de Mêlée ou de Bagarre infligent des dégâts aggravés. Cette énergie se manifeste comme des nuages tourbillonnants de fumée noire, des insectes bourdonnants ou de toute autre manière appropriée à votre forme.

Rituels de Nécromancie

« La vie n'est rien d'autre qu'un moment fuyant de douleur avant une inévitable éternité. Dans la mort, nous sommes réellement nés. »

— Agaitas, infante d'Egothha —

Les rituels sont des formules nécromantiques qui créent de puissants effets magiques. Les rituels utilisent des composants tout aussi inhabituels que rares, et prennent bien plus de temps à incanter que les simples sortilèges liés aux voies de Nécromancie. Tout pratiquant de Nécromancie a la capacité d'entreprendre des rituels équivalents à son niveau de maîtrise de cet Art.

Les rituels doivent être appris et enseignés séparément des voies ; vous n'obtenez pas de rituel simplement en apprenant un nouveau niveau dans une voie de Nécromancie. Tout comme les voies, les rituels vont du niveau 1 à 5. Et un nécromant peut posséder plusieurs rituels d'un même niveau. Un nécromant doit cependant connaître un rituel de chaque niveau inférieur avant de pouvoir investir dans un rituel de niveau supérieur. Ainsi, afin d'acquérir un rituel de niveau 2, un nécromant doit déjà posséder au minimum un rituel de niveau 1. Pour obtenir un rituel de niveau 3, le nécromant doit posséder un rituel de niveau 1 et un rituel de niveau 2, et ainsi de suite. Aucun personnage ne peut apprendre un nombre de rituels dépassant la somme de tous ses points en Nécromancie. Le total de toutes les voies de Nécromancie que vous connaissez détermine donc le nombre total de rituel que connaît votre personnage.

A moins que le contraire ne soit spécifié, chaque activation de rituel coûte 1 point de sang. Chaque rituel nécessite 5 minutes de temps d'incantation par niveau du rituel.

Ingrédients et Ciblage

Si un rituel nécessite que vous ayez l'attention de votre sujet, il peut être utilisé seulement dans ces conditions-là. Sinon un rituel nécessite que sa cible soit visible, à moins que le rituel ne le précise dans sa description. Les ingrédients nécessaires à l'exécution d'un rituel sont consommés pendant l'incantation. Si le rituel nécessite du sang de la cible pour fonctionner, et que vous n'en possédez pas, le rituel ne peut être lancé. Les ingrédients d'un rituel sont toujours consommés pendant son incantation à moins que le contraire ne soit spécifié dans la réalisation du rituel.

Les Rituels de Nécromancie utilisent les challenges de nécromancie : attributs `Social` + `Occulte` contre `Social` + `Volonté` de la cible.

Rituels de Nécromancie de Niveau 1

Appel des Morts Affamés

Les Terres des Ombres sont un lieu vide, sombre et désolé, remplies d'échos et d'amers regrets. En connectant la psyché de votre victime à celle de l'autre monde, vous la forcez à entendre les âmes des morts, pleurant sur leurs crimes passés.

Système

Quand un nécromancien lance Appel des Morts Affamés, il doit cibler une victime dans un rayon de 1,6 km (1mile). Si vous réussissez le challenge d'opposition, la victime est hantée par les murmures des spectres qui franchissent le Voile. Ces voix murmurent dans la nuit, rendant confus la cible, distordant ses perceptions et augmentant sa paranoïa. La prochaine fois que la cible gagnera des actions d'inter-parties, elle en gagnera une de moins pour la période. Les effets de ce rituel ne se cumulent pas.

Cercle de Cerbère

un nécromancien doit toujours être prudent ; ses activités sur le royaume physique et dans les Terres des Ombres peuvent lui créer de nombreux ennemis. Le Cercle de Cerbère a été créé pour aider à se protéger contre une telle vengeance.

Système

Le nécromancien doit dessiner un cercle de sel et d'argent sur le sol. Avoir un tel cercle dessiné sur le sol ne crée par un sort permanent : les composants disparaissent au prochain lever du soleil. Tout ceux qui se tiennent dans le Cercle de Cerbère reçoivent un bonus de +5 à tout leurs challenges défensifs contre les spectres ou les pouvoirs de Nécromancie ; incluant les pouvoirs possédés par d'autres créatures surnaturelles, tant que les personnes protégées restent dans le cercle.

Sombre Assistant

Ce rituel anime une main coupée ou un crâne humain, permettant à l'objet de devenir conscient de façon à ce qu'il puisse servir d'allié repoussant.

Système

Le nécromancien peut effectuer ce rituel sur une main coupée ou un crâne humain nettoyé, animant l'objet pour se créer un assistant. Ceux-ci sont permanent jusqu'à leur destruction.

Animer une main lui donne la capacité d'être un assistant physique, se déplaçant sur ses doigts à la demande du nécromancien. Il peut déplacer de petits objets, tourner les pages d'un livre ou accomplir des tâches simples.

Animer un crâne humain lui offre la capacité de se servir d'une véritable réserve d'information, récitant parfaitement tout livre ou toute information lue et donnant tout les détails de chaque rituel ou recette alchimique qui aurait été expliqué en sa présence.

Ni la main, ni le crâne ne peuvent effectuer d'actions de combats. Chaque Sombre Assistant dispose uniquement de deux niveaux de santé et sont animés par de sombres énergies. Ces créatures n'ont pas la mémoire de leur vies passées et servent uniquement le nécromancien qui les as animées.

Les Yeux de la Tombe

Vous pouvez concentrer la pâleur et la décrépitude de la mort dans une pincée de terre provenant d'une tombe avant de les frotter sur les yeux d'un portrait, d'une image ou d'une gravure de votre cible. Plus tard, en déchirant cette image en deux, vous infligez des visions d'horreurs qui aveuglent votre cible pour une courte période de temps.

Système

Au zénith de l'incantation de ce rituel, vous devez détruire un portrait de votre cible qui a été crée par quelqu'un qui possède au moins niveaux dans la compétence artisanat. Le nécromancien doit cibler une personne se trouvant dans un rayon d'1,6km (1mile) du lieu de lancement initial du rituel. Faites un challenge opposé de nécromancie avec votre cible. Si vous réussissez, vous avez imprégnée l'image de votre cible par les Yeux de la Tombe. A n'importe quel moment suivant de la soirée, vous pouvez déchirer l'image en deux, infligeant l'état aveuglé à votre victime pour un tour complet. Un nécromancien ne peut avoir qu'un seul Yeux de la Tombe actif à la fois ; toute autre utilisation de ce rituel annuleras l'effet du précédent.

Miroir Fumant

Nommer d'après le dieu Aztèque Tezcatlipoca, ce rituel permet d'utiliser un miroir d'obsidienne pour obtenir une sombre vision du monde qui vous entoure. En regardant dans les profondeurs du miroir noire comme l'ébène, vous découvrez les défauts des objets, évaluer l'état de santé général des mortels et pouvez même lire l'aura d'un être.

Système

Vous devez lancer ce rituel sur un miroir d'obsidienne qui mesure au moins 15 cm de diamètre ; un tel objet peut être dissimulé avec quelques efforts mais ne rentreras pas aisément dans une poche. avant le prochain lever de soleil, regarder dans ce miroir permet au nécromancien (et seulement celui qui a lancé le rituel) d'utiliser Regard de la Mort via la réflexion du miroir. Regard de la Mort permet de voir les fantômes et les Terres des Ombres environnantes. Il permet aussi au nécromancien qui a des points dans la compétence médecine de déterminer si les personnes aperçue dans le reflet sont saines ou affligées de maladie comme de problèmes physiques.

Déformer le Visage Morbide

Il est parfois nécessaire de falsifier sa mort, que ce soit auprès des mortels ou des autres vampires. Ce rituel permet au nécromancien de pratiquer une telle supercherie, modifiant un corps pour qu'il ressemble au sien.

Système

Le nécromancien invoquant ce rituel peut changer le visage, la couleur, et la taille comme le poids d'un Vrai Corps, de façon à ce qu'il corresponde au sien pour trois nuits complètes. Pour pratiquer ce rituel, le nécromancien doit retirer la langue du corps et la garder sur lui aussi longtemps qu'il souhaite que le rituel fasse effet. Des nécromanciens intelligents utilisent aussi ce rituel pour être sûr que des curieux ne peuvent identifier la véritable identité d'un corps trop facilement. L'ADN natif du corps ne change pas ; il est donc possible que des tests scientifiques puissent déterminer la véritable origine de ce corps mais une investigation classique fera apparaître le corps comme identique à celui du nécromancien ayant lancé le rituel.

Rituels de Nécromancie de Niveau 2

Sang Noir

Ce rituel permet au nécromancien d'enchanter son sang ou toute quantité de sang froid et de le transformer en un ignoble ichor noir.

Système

Si ce rituel est fait sur le nécromancien lui-même, il transmute 3 points de Sang dans l'organisme même du ritualiste. Il ne peut plus utiliser ce sang pour quelque raison que ce soit. Si quelqu'un essaye de boire du sang du ritualiste, il absorbe ces 3 points de Sang Noir en premier, avant tout autre Points de Sang.

Si le rituel est fait sur un Vrai Corps récent ou une quantité de sang froid (comme dans une poche de sang ou d'autre stockage adapté), tout le sang s'y trouvant est changé en Sang Noir.

Tout ceux qui ingèrent du Sang Noir subissent 2 points de dégâts normaux par points de Sang Noir ingérés. De plus, durant l'heure suivante, tout individu ayant consommé ce sang subit de terribles douleurs et reçoit une pénalité de -1 à tout ses tests physiques.

Vacarme des Damnés

Le Voile protège le monde contre celui des morts mais en utilisant la bonne magie, un nécromancien peut permettre aux sons provenant du royaume des morts d'être entendus dans le monde des vivants.

Système

Ce rituel ressemble à l'Appel des Morts Affamés, dans le fait qu'il rende perceptibles les bruits provenant de l'autre monde dans le royaume physique. Mais, le Vacarme des Damnés affecte une zone ou une chambre fermée plutôt qu'une seule personne. Pour protéger une zone de cette manière, le nécromancien doit dessiner une ligne de craie ininterrompue faite à partir de cendre d'un crématorium.

Jusqu'à l'aube, toute tentative d'espionner ce que se passe dans cette pièce, que ce soit directement, par technologie ou de façon surnaturelle recevra des résultats brouillés, plein de bruits parasites. De plus, un léger vent dans la zone porte des murmures, des avertissements, des malédictions, des cris et les rires des morts. Tout mortel dans la zone doit la fuir et refusera d'y retourner jusqu'au lendemain. Les mortels qui sont forcés à y rester subissent une pénalité de -5 à tout leurs challenges.

Balise Sépulcrale

Ce rituel permet de ressentir si le Voile est brisé dans les environs. Pour un nécromancien utilisant ce rituel, l'emplacement d'une faille est une présence palpable, pulsant le froid mordant de l'oubli.

Systeme

Une fois qu'un nécromancien à utiliser ce rituel, il peut sentir les brèches proches dans le Voile, incluant les utilisation de Maîtrise du Voile, jusqu'au prochain lever de soleil. Cette capacité se manifeste par un frisson glacé ressenti dans les bras, qui guide le nécromant vers la brèche. Une fois en vue, la brèche lui apparaît comment une larme d'un autre monde, vacillant d'une lumière pâle et sans chaleur. La Balise Sépulcrale révèle aussi la localisation de toute mort (un esprit passant à travers le Voile) ainsi que l'usage de la Nécromancie ou de tout autre pouvoir similaire ainsi que tout autre effet pouvant avoir dérangé la frontière entre les deux mondes. Ce pouvoir à une portée d'1,6 km (1mile)

Perception Teintée

Le monde est un endroit éphémère, rempli par la mort. En invoquant ses pouvoirs de Nécromancie, le ritualiste peut forcer une victime à voir la décrépitude inhérente à toutes choses vivantes.

Systeme

Le nécromancien doit cibler une victime qui est dans un rayon d'1,6 km (1mile) de lui. De plus, il doit avoir une de ses mèches de cheveux, un peu de chair (ou de cendres pour un vampire) qui faisait parti de son corps ou un point de Sang de la victime. Faites un challenge opposé de Nécromancie contre votre cible. Si vous réussissez, vous affligez votre victime de la Perception teintée. Pour toute la durée de ce rituel, la victime voit le monde autour d'elle comme pourri, mourant et décomposé. Ceux affectés par ce rituel sont souvent repoussés par ce qui les entourent, effrayés par leurs alliés et peuvent devenir dépressif par les images constantes de morts. La victime gagne le handicap Vision de mort pour une durée d'un mois ou deux soirées de jeux, selon ce qui est le plus long.

Balance de Maat

Il y a les spectres et il y a les Seigneurs Stygiens ; un nécromancien compétent sait comment faire la différence de façon à pouvoir jauger son ennemi - ou son esclave.

Systeme

Ce rituel permet au nécromancien de jauger la puissance d'un spectre. En le lançant, le nécromancien apprend tout les pouvoirs qu'un spectre possède aussi bien que son niveau de puissance, les raisons de sa mort et combien de temps s'est passé depuis sa mort. Pour lancer ce rituel, le nécromancien n'a besoin que d'avoir une preuve physique de l'existence de ce spectre : une attache, une partie d'un corps ou un objet touché par le spectre en question ou affecté par ses pouvoirs.

Rituels de Nécromancie de Niveau 3

Présence Pourrissante

En utilisant ce rituel, l'aura du vampire se met à émaner en vague de décrépitude et d'entropie. Toute la matière morte vivante qui entre en contact avec le nécromancien devient la proie d'une pourriture prématurée et accélérée. Le bois et le papier vont pourrir, le métal va s'oxyder et même le plastique ou le verre vont s'éroder.

Systeme

Un nécromancien sous l'effet de ce rituel peut volontairement faire pourrir les objets inanimés qu'il touche. Durant le reste de la nuit, il peut dépenser une action standard pour corrompre et faire rouiller tout ce qui touche sa chair, rendant les objets inutilisables. En combat, vous pouvez détruire un objet que votre adversaire contrôle avec la manœuvre de Saisie. Si vous réussissez, vous pouvez détruire un objet en possession de votre cible.

Présence Pourrissante fonctionne instantanément sur un objet de la taille d'un grand livre. De plus gros objets peuvent prendre quelques tours ou minutes avant d'être détruit, à la convenance d'un conteur.

Relève Toi, Cerbère

Cerbère était le chien de garde de la mythologie grecque. En utilisant ce rituel, le nécromancien protège son havre avec un gardien qui est une réminiscence du puissant Cerbère.

Systeme

Pour pratiquer ce rituel, le nécromancien doit tuer trois grands chiens puis fixer les têtes de deux d'entre eux sur le corps du troisième afin de former le cadavre d'un chien à trois têtes avant de l'enterrer sous le sol de son havre. Ensuite, il faut incanter pendant trois nuits consécutives au dessus de la tombe. Lors de la quatrième nuit, le chien va se relever en tant que spectre : une présence fantomatique dans le monde réel mais bien présent dans les Terres des Ombres. Le Cerbère est un PNJ Type de niveau 4 et compte comme un fantôme pour l'utilisation des pouvoirs sur lui. Il peut voir à travers Occultation et les autres pouvoirs d'invisibilité, compte comme un animal et peut utiliser le pouvoir de Regard d'Effroi. Le Cerbère ne peut quitter le havre du nécromancien pour quelque raison que ce soit. Il a une intelligence animale et est totalement loyal à son créateur. Il dispose de 10 points de Pathos, mais aussi de focus en Puissance, Force d'Âme, Investigation et Bagarre.

Balise Spirituelle

En utilisant ce rituel sur une tête humaine coupée; vous pouvez la transformer en une balise surnaturelle pour les fantômes. A l'intérieur des Terres des Ombres, la tête apparaît comme brillant d'une radiance surnaturelle, émettant de la lumière par sa bouche, ses oreilles et ses yeux. Selon votre volonté, les esprits seront attirés - ou repoussés par cette balise.

Systeme

Le nécromancien doit avoir un crâne humain sur lequel lancé ce rituel. Une fois lancé, le crâne se recouvre de runes et de sceaux arcaniques et se met à émettre une légère lumière verte, que ce soit dans le monde réel ou les Terres des Ombres. Quand le crâne est créé, le nécromant doit choisir s'il doit être chargé positivement ou négativement.

- Une balise chargée positivement agira comme un appât pour les spectres. Tout les fantômes dans un rayon de 1,6km (1 mile) seront invoqués à l'emplacement du crâne ou le suivront si celui-ci se déplace. Pour rester loin du crâne, un fantôme doit dépenser 1 point de Pathos toutes les 10 minutes pour ignorer l'appel de la balise.

- Une balise chargée négativement agira comme un repoussant pour les esprits. Tout les spectres de la zone seront forcés de la quitter et de rester à au moins 1,6km (1mile) de la balise spirituelle. Un spectre devra dépenser 1 point de Pathos toutes les 10 minutes pour rester dans la portée de la balise.

Le crâne perd tout ses enchantements au prochain lever de soleil même s'il peut ensuite être enchanté à nouveau.

Le Servant Immortel

La loyauté, pour un nécromancien, signifie quelque chose de totalement différent que pour n'importe qui d'autre. Ceux qui le vous serve ne peuvent échapper à vos ordre d'une façon aussi simple qu'en mourant.

Systeme

Un nécromancien qui pratique ce rituel sur un de ses suivants à besoin que celui ci signe un contrat avec son propre sang. Ensuite, si le suivant se fait tuer, il se relève alors automatiquement peu de temps après en tant que zombie pour servir le nécromancien. Ce zombie est plus intelligent que la normale. Il se souvient du dernier ordre qui lui a été donné par le nécromancien et continuera de le suivre au mieux de ses capacités. Une fois sa tache accomplie, le suivant meurt à nouveau et se transforme en cendre.

Rituels de Nécromancie de Niveau 4

Bastone Diabolico

En enchantant un os solide provenant d'une jambe, le nécromancien se fabrique une arme qui peut blesser ses ennemis des deux côtés du Voile. Malheureusement, la première utilisation de cette arme consiste à assassiner son donneur. La fabrication de ce bâton démoniaque coûte donc plus au nécromancien qu'un peu de temps ou de Sang.

Systeme

Pour créer un Bastone Diabolico, le nécromancien doit acquérir un fémur propre, gravé de rune, d'un sujet humain. Il faut ensuite enchanter cet os avec un rituel sombre. Le nécromancien possède ensuite une arme permanente, qui peut être utilisée contre ses ennemis qu'ils soient de ce monde ou des Terres des Ombres.

Le Bastone Diabolico inflige 1 point de dégâts normal. Il s'agit d'une arme improvisée, possédant la qualité rapide. Pour plus d'informations sur ces armes : voir le chapitre 13 Influences et Équipements.

En plus, pour chaque coup réussi sur un vampire, celui-ci se voit retiré un point de Sang et un coup réussi sur un fantôme lui fera perdre un point de Pathos. Malheureusement pour le nécromancien, les fantômes peuvent sentir un Bastone Diabolico. Ils ont tendance à rester loin des personnes qui en portent un, apportant de ce fait un malus de -1 à tous les challenges visant à invoquer ou contrôler des spectres. Un nécromancien ne peut avoir qu'un seul Bastone Diabolico à la fois, en créer un autre fera se désintégrer le premier.

Les Eaux de Léthé

Un nécromancien qui possède les Eaux de Léthé au bout de ses doigts obtient un grand pouvoir sur la mémoire de ses ennemis. Avec juste un léger contact ou mouvement de doigt, il peut rendre une personne amnésique et très sujette à ses pouvoirs de suggestion.

Systeme

Le nécromancien qui utilise ce rituel gagne la capacité, une fois durant la nuit, de dépenser un point de Sang et de donner une pichenette avec ses doigts sur une cible se trouvant dans le monde physique ou dans les Terres des Ombres. Il faut ensuite faire un challenge opposé de `Physique + Athlétisme` contre `Physique + Esquive` de la cible. En cas de réussite, la cible perd toute mémoire et devient amnésique pour 10 minutes. Tant qu'elle se trouve sous l'effet des Eaux de Léthé, la victime voit le nécromancien comme un ami. La victime ne suivra pas nécessairement les ordres du nécromancien mais sera favorablement disposée envers lui. Une fois le pouvoir expiré, la victime se souviendra de tout ce qu'elle a fait durant les 10 minutes écoulées.

Si le corps ou l'esprit d'une personne affectée par ce pouvoir est attaqué, mis en danger ou ciblé par un pouvoir offensif, l'effet s'arrête immédiatement.

Rituel de Xipe-Totec

Dans les temps anciens, les prêtres Aztèques écorchaient leurs victimes et la portaient en tant que sacrifice à Xipe Totec, dieu de la souffrance et du renouveau. D'une même façon, les nécromanciens écorchent vifs des mortels mais pour une raison plus pragmatique - voler l'identité de cette personne.

Systeme

Pour pratiquer ce rituel, le nécromancien doit retirer les premières couches de peau de sa victime avec une dague d'obsidienne, faisant attention à endommager la peau aussi peu que possible. La victime doit survivre à cette procédure. Le nécromancien se recouvre ensuite de cette peau qui le recouvre comme s'il s'agissait de la sienne. Naturellement la victime doit être de la même stature que le nécromancien, - autrement l'apparence sera distordue et le déguisement deviendra inutile.

Devant toute observation normale, ce déguisement est sans le moindre défaut. Malgré tout, il ne rapporte aucune des connaissances ou des habitudes de la victime et ne fait rien pour masquer la nature de mort vivant du nécromancien s'il suit une Voie. Pratiquer ce rituel fait automatiquement gagner 3 traits de la bête au nécromancien.

Force de la Chair Pourrie

Ce rituel est principalement utilisé par les nécromancien qui suivent la Voie des ossements. Il s'agit d'un atroce enchantement qui augmente les capacités des serviteurs zombies du nécromancien, leur permettant de servir plus efficacement.

Systeme

Quand ce rituel est lancé sur un zombie du nécromancien, celui ci devient plus intelligent, plus fort et plus résistant. Le zombie gagne deux focus de compétence de votre choix et sa santé double. Les effets de ce rituel durent un mois.

Rituels de Nécromancie de Niveau 5

Frisson de l'Oubli

Ce puissant rituel permet au nécromancien d'infuser son corps du proverbial froid de la tombe. tant qu'il est sous ses effets, le vampire est protégé contre le fléau igné.

Systeme

Un nécromancien faisant usage du Frisson de l'Oubli convertit les dégâts aggravés provenant du feu et des hautes températures en dégâts normaux. Il peut aussi éteindre une flamme en dépensant un point de sang, pour une source de feu pas plus grande qu'un feu de camp à un pas de lui.

Tant qu'il est sous l'effet de Frisson de l'Oubli, l'aura du personnage est entrelacée de lignes noires tourbillonnâtes, qui ressemblent au résultat d'une diablerie. Il draine aussi la chaleur de ses environs immédiats et gagne le défaut : Présence Sinistre. De plus, la souillure du monde des morts fait que le nécromancien est une cible facile pour les spectres hostiles ou d'autres nécromanciens. Tout les spectres et tout les pouvoirs de Nécromancie reçoivent un +3 sur leurs challenges contre la personne qui a effectué ce rituel. Ce rituel dure jusqu'à l'aube.

Poids de la Tombe

La peur de la mort est une ancienne terreur, une pointe de ténèbres qui frappe au plus profond de chaque individu. En s'attaquant à cette peur, le nécromancien peut forcer une personne à ne pas faire une activité, créant l'idée dans sa psyché que cette action serait un véritable suicide.

Systeme

Le nécromancien doit cibler une personne qui se trouve dans un rayon de 1,km (1 mile). De plus, il doit avoir une mèche de cheveux, un peu de chair (ou de cendres pour un vampire) qui faisait partie du corps ou un Point de Sang de sa victime.

Faites un challenge opposé de Nécromancie avec votre victime. Si vous réussissez, vous pouvez choisir une activité limitée qui n'est pas du combat, comme "peindre", "parler au Prince Elliot" ou "participer à la réunion Toréador". Jusqu'à la prochaine aube, la cible associe cette activité à la mort. Elle est convaincue que si elle participe à cette activité, elle en mourra - et elle n'a pas totalement tort. Si la personne va quand même pratiquer cette activité, elle subit aussitôt 3 points de dégâts aggravés qui ne peuvent être réduits ou annulés.

Aucun pouvoir ne peut retirer - ou permettre à la cible d'oublier - la peur implantée par Poids de la Tombe. Demander à la personne affectée par le pouvoir de faire cette activités (à travers Domination ou d'autres pouvoirs du genre) est considéré comme auto-destructeur. Vous ne pouvez lancer Poids de la Tombe qu'une par cycle lunaire, une fois par mois et une personne ne peut être affectée par plus d'un Poids de la Tombe à la fois. Si ce rituel est appliqué une deuxième fois avant la fin du premier, le plus ancien rituel s'estompe.

Obéah

« La confiance entraîne la trahison. L'amour entraîne la peine. La vie ne peut pas vous protéger de ceux qui disparaissent ou oublient. Et à la fin, vous êtes seul. »

— Iofel Inocanza —

Le pouvoir sacré d'Obéah fut reconnu et respecté, tout comme ses utilisateurs, les Salubriens. Cependant, au fil des siècles, le clan et le pouvoir furent honnis, et maintenant tout signe de la discipline Obéah est susceptible d'être traité avec dédain et suspicion. Le pouvoir lui-même peut guérir les blessures psychologiques et physiques – et pourtant les vampires ont toutes les raisons de croire qu'Obéah, et le clan qui l'a créé, puise son origine dans des pouvoirs infernaux et de la diablerie.

A notre époque, les vampires croient ce mensonge - ou ont toutes les raisons de continuer à promouvoir ce mensonge. Les antiques mensonges et les anciennes trahisons lient encore la plupart des anciens à cette assertion, et ils persécutent et détruisent toute personne découverte à posséder les pouvoirs d'Obéah avant qu'ils aient la chance de dire la vérité. L'utilisation de tout pouvoir d'Obéah au-delà du premier entraîne la manifestation du troisième œil sur le front de l'utilisateur. Cet œil s'ouvre et s'illumine tout au long de l'utilisation du pouvoir et disparaît par la suite.

Obéah et Valeren : un personnage possédant n'importe quel niveau d'Obéah ne pourra jamais acheter Valeren. De même, un personnage qui a acheté n'importe quel niveau de Valeren ne pourra jamais acheter Obéah.

Score de Test

L'utilisateur d'Obéah utilise son `Score de Test Mental + Médecine` contre le `Score de Test Mental + Volonté` de la cible.

Pouvoirs

• Sentir la vie

La vie imprègne le monde, une énergie s'écoulant inéluctablement dans tout ce qui est. Avec ce pouvoir, vous pouvez exploiter ce courant, ressentir le pouls de l'univers et percevoir de manière tangible l'énergie vitale des individus à proximité.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et utiliser une action simple pour activer Sentir la vie. Pour l'heure suivante, vous gagnez la capacité instinctive de percevoir la santé de n'importe quelle créature qui se trouve à 10 pas de vous. Vous réalisez automatiquement les informations suivantes : • Si la cible est vivante, morte ou mort-vivante • Le nombre actuel de blessures de la cible et le nombre de niveaux de santé restants • La localisation et la gravité des blessures qu'elle subit actuellement • Si la cible souffre de maladies ou d'autres maladies, et si oui, lesquelles • Si la cible a des drogues ou des poisons dans son système, et si oui, lesquels • La disposition de tous les organes, os, muscles et autres structures physiques du corps. Vous vous rendez compte si des organes ont été enlevés ou déplacés, et vous pouvez sentir les signes des blessures plus âgées, guéries ou des anomalies génétiques. Sentir la vie surpasse les pouvoirs permettant de camoufler les niveaux de Santé d'un individu tels que Blessures trompeuses (NdT : Misleading Wounds) ou des pouvoirs similaires.

Focus : Perception

Obéah se concentre sur la défense et la guérison. En dépensant 1 point de Sang et en utilisant une action simple, vous pouvez également utiliser Sentir la vie pour recevoir un bonus de +5 à tous les tests en utilisant la compétence Médecine ou lorsque vous essayez de diagnostiquer la cause du décès d'un cadavre.

•• Toucher Anesthésiant

Vous avez le toucher d'un guérisseur. Vous pouvez faire fuir la douleur ou taire la peur dans le cœur de vos patients. Toute cible qui se soumet volontairement à votre toucher anesthésique peut être rendu immunisé à la douleur, et toute créature mortelle affectée par votre pouvoir tombe dans un sommeil réparateur immédiat.

Système

Dépenser 1 point de sang et utiliser votre action standard pour cibler un sujet volontaire. Pour l'heure suivante, la cible ne ressent aucune douleur et ne subit aucune pénalité de blessure. Si votre cible est mortelle, vous la mettez dans un état de sommeil paisible, où elle ne ressentira aucune douleur pour les 10 prochaines heures.

De plus, les créatures mortelles guériront 3 points de dégâts normaux après s'être reposé huit heures entières sous les effets de ce pouvoir. Le toucher anesthésique ne peut être utilisé que sur des cibles volontaires. Les individus sous l'effet du toucher anesthésique sont immunisés contre les effets de toucher brulant, à moins que le personnage utilisant le toucher brulant ait aussi le pouvoir ancien Ardente agonie.

Focus : Intelligence

Vous pouvez dépenser 1 Sang et utiliser une action simple pour utiliser le toucher anesthésique sur une cible volontaire dans votre ligne de vue.

•• Corpore Sano

Votre vitae est une substance alchimique, portant des propriétés curatives comme celles des êtres possédés par les figures sacrées mythologiques. En imposant les mains sur les blessures des autres, vous pouvez les faire guérir à une vitesse incroyable.

Système

Dépensez 1 point de sang et utilisez votre action standard pour cibler une personne volontaire. La cible guérit immédiatement 1 point de dégâts normaux. Corpore Sano ne peut être utilisé qu'une fois par tour. Vous pouvez utiliser Corpore Sano pour vous guérir.

Focus : Intelligence

En plus des propriétés normales de Corpore Sano, vous pouvez également choisir de dépenser 1 Sang pour guérir un point de dégâts aggravés.

••• Veille du Berger

Comme un berger protégeant son troupeau des loups et des autres prédateurs, ceux qui cherchent votre protection peuvent trouver la paix et l'abri en votre présence. Une aura de douce vigilance vous entoure, donnant un sentiment d'espoir et de calme à ceux qui restent à proximité.

Système

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action standard pour activer la garde du berger. Ce pouvoir vous protège ainsi que tous les individus que vous choisissez, personnes comme créatures, aussi longtemps qu'elles restent à cinq pas de vous. Tant que ce pouvoir est actif, personne ayant une intention hostile ne peut venir à moins de cinq pas de vous ou de ceux que vous choisissez de protéger. Si une personne se trouvant dans les cinq pas choisit d'attaquer ou d'utiliser un pouvoir hostile vous ciblant ou l'un de ceux que vous protégez, la tentative échoue automatiquement. De plus, l'attaquant est immédiatement et automatiquement repoussé à cinq pas de sa cible par une main douce et surnaturelle. La garde du berger n'empêche pas les individus utilisant des armes à distance ou des pouvoirs de vous attaquer, vous ou ceux que vous protégez. Si une personne protégée par votre garde du berger attaque ou cible une personne avec un pouvoir hostile (qu'elle cible une personne à l'intérieur ou à l'extérieur de votre aura), elle perd immédiatement la protection de la garde du berger. Un tel caractère ne peut pas être protégé par votre pouvoir pour l'heure suivante.

Une fois que la garde du berger est activée, et que vous avez choisi les personnes que vous protégez avec ce pouvoir, vous ne pouvez pas ajouter d'autres personnes à cette protection à moins de réactiver la garde du berger. Il n'y a pas de limite au nombre d'individus que vous pouvez protéger avec ce pouvoir, à condition qu'ils restent à cinq pas de vous. Chaque tour après le premier, vous devez dépenser 1 point de sang pour garder la garde du berger active. Si vous arrêtez de dépenser du sang, ou de faire toute action autre que de la parole ou du déplacement, ce pouvoir se s'arrête immédiatement.

Focus : Intelligence

Les personnages protégés par votre garde du berger gagnent également un bonus de +3 aux tests de défense impliquant l'esquive et la survie.

•••• La Bénédiction du roi

En imposant vos mains sur les malades ou les blessés, vous guérissez le corps du patient de toute affliction ou maladie, l'amenant à un état de pleine santé. Lorsque cela se produit, un doux sentiment de paix se propage à travers l'âme de votre cible, le rendant temporairement joyeux et en harmonie avec le monde. Certains vampires voient cela comme une bénédiction ; D'autres le considèrent comme une ruse infernale destinée à cacher la vraie nature de l'utilisateur.

Système

Dépensez 3 points de sang et touchez une cible volontaire pendant une minute pour activer la bénédiction du roi. Par la suite, toutes les maladies physiques dont souffre votre cible actuellement sont guéries, pour aussi longtemps que vous souhaitez guérir ces problèmes. La bénédiction du Roi peut être utilisée pour guérir des blessures, régénérer les membres perdus, corriger les défauts génétiques, contrecarrer les poisons ou les drogues, guérir les maladies et supprimer les altérations indésirables à la forme physique, comme celles causées par Vicissitude. La Bénédiction du Roi ne peut être utilisée que sur des cibles volontaires. Les personnages qui ne peuvent pas dépenser 3 Sang en un seul tour peuvent remplir cette exigence sur plusieurs tours, tant que le Sang est dépensé consécutivement.

Focus : Perception

L'utilisation de la bénédiction du roi peut également apporter la paix à ceux qui ont des maux ou des troubles psychologiques, et peut même guérir des dérangements. Après avoir rempli tous les autres coûts de ce pouvoir, vous pouvez également supprimer le dérangement d'un individu. Notez que ce pouvoir ne peut pas enlever définitivement le dérangement primaire d'un Malkavien, même si cela le soulage pendant un court laps de temps. Un Malkavien ne gagne pas de traits de dérangement pendant une heure. Pour plus d'informations sur les traits de dérangement et de dérangement, voir le chapitre 5: avantages et défauts.

Obténébration

« Où peux tu aller, alors que la nuit complotte contre toi ? Où vas tu te cacher, pendant que les ombres murmurent ton nom ? Viens avec moi. Il n'y a pas d'autre choix. »

— Romero de la Salle —

Les maîtres de l'Obténébration peuvent commander aux ténèbres, leur ordonnant d'obéir à leurs volontés. Alors que les profanes pensent que ce n'est rien de plus que quelques petits tours d'ombres, mais la vérité est bien plus dangereuse. L'Obténébration est complètement surnaturel, appelant l'essence des Abîmes et les redessinant dans le monde réel. Ces ténèbres étouffent le son, absorbent la lumière et semblent presque tangibles. Ils sont aussi rétifs, se déplaçant et se tordant avec une conscience propre, à moins que leurs maîtres ne les contrôlent fermement.

Tous les esprits, quelque soit leur nature, ont peur des Abîmes et les fantômes le fuiront plutôt que de risquer d'entrer dans une folie meurtrière à leur simple contact.

Tous les pouvoirs d'Obténébration, incluant les pouvoirs et les techniques d'Anciens, sont automatiquement dissipés s'ils sont exposés à la lumière du soleil.

Score de Test

Il n'y a pas de Score de Test générique pour l'Obténébration.

Pouvoirs

• Jeu d'Ombres

À votre commandement, les ombres dans la zone se remplissent avec l'énergie de l'Abîme, se déplaçant et se reformant selon vos désirs. Ces ombres s'animent, tremblent et même parviennent à une certaine forme de conscience perverse limitée, se tendant pour porter un contact glacé à quiconque s'approcherait de trop près.

Systeme

Ce pouvoir accorde au Vampire le contrôle sur les ombres naturelles de la zone. Dépensez 1 point de Sang et effectuez une action simple pour animer une portion d'ombre se trouvant à proximité pour les 5 prochaines minutes. Vos ombres animées ne sont pas vraiment intelligentes mais elles possèdent une astuce suffisamment rudimentaire qui leur permet de suivre des instructions simples.

Vos ombres sont semi-solides et capable de bouger des objets pesant jusqu'à 500 grammes. Les ombres animées possèdent une action standard par tour et peuvent l'utiliser pour bouger de trois pas, pour effectuer une action simple, ou pour attaquer. Vos ombres animées bougent et attaquent toujours en groupe.

Si elles sont commandées pour attaquer, les ombres s'enroulent autour d'une cible, tentant de lui couper la respiration. Le challenge d'attaque des ombres est de 8. Les morts-vivants ne sont pas affectés par cette attaque, mais les vivants prennent 1 point de dommage par attaque réussie, qui ne peut être encaissé ou réduit, pendant que votre cible perd peu à peu sa respiration. Vos ombres animées sont des créatures indépendantes et leur demande d'attaquer ne vous demande pas d'action. Si vous êtes affecté par un pouvoir Mental ou Social, vos ombres sont aussi affectées. Si vous ne pouvez pas briser la *Majesté* de la cible, vos ombres seront incapables de l'attaquer. Ces assistants d'ombre sont immunisés aux dégâts physiques mais sont automatiquement dissipés si ils sont exposés au feu ou à la lumière vive. Même un seul point de dommage de feu, comme venant de balles incendiaires, est suffisant pour renvoyer ces rejetons des ombres dans les Abîmes.

Un personnage ne peut avoir qu'une seule utilisation de *Jeu d'Ombres* active en même temps.

Focus : Apparence

Vous pouvez former vos ombres à s'accrocher à votre corps, vous rendant extrêmement intimidant à regarder. Pendant que ce pouvoir est actif, votre contenance terrifiante vous immunise contre les succès exceptionnels de Domination et Présence.

• • Voile de Nuit

En appelant à vous les profondeurs éternelles de l'Abîme, vous convoquez une bande de ténèbres épaisse et surnaturelle qui absorbe toute lumière et déforme les sons. Ceux qui se trouvent à l'intérieur ressentent un froid douloureux, entendent des murmures de lamentation et ressentent la pression des vagues de l'océan roulant à travers leurs corps vers...le néant.

Système

Dépensez 1 point de Sang et une action simple pour invoquer un nuage d'ombre visqueuse, l'essence même de l'Abîme. Vous pouvez convoquer ces ténèbres au sein de l'existence n'importe où dans votre ligne de vue. Le *Voile de Nuit* a un diamètre de 6 pas et obscurcit toutes les lumières se trouvant à l'intérieur, créant une zone artificielle de ténèbres surnaturels.

N'importe qui piégé dans votre **Voile de Nuit** est aveuglé, sauf s'il possède des moyens surnaturels de voir au travers du vide. Les individus dans le voile doivent utiliser les règles de Combat en Aveugle pour attaquer. Les personnages possédant des pouvoirs comme les *Yeux de la Bête* peuvent voir au travers du **Voile de Nuit** et les personnages avec des pouvoirs sensoriels comme *Sens Aiguisés* peuvent palier à la cécité, leur permettant d'attaquer normalement.

À l'intérieur du voile, la plupart des créatures vivantes comme les animaux ou les gens subissent 1 point de dommage normal chaque tour lors de votre initiative, pendant que l'Abîme vole leur respiration et sape leur volonté de vivre. Ces dommages ne peuvent être encaissés ou réduits. Les Morts-vivants sont immunisés à ces effets, tous comme les créatures vivantes possédant un focus d'Endurance.

Vous êtes immunisé aux effets de votre propre *Voile de Nuit*; vous voyez normalement à travers le voile et vous n'êtes pas troublé par son touché. Après avoir créé un *Voile de Nuit*, vous pouvez dépenser une action simple pour bouger votre voile de 3 pas dans n'importe quel direction. Vous pouvez aussi dépenser une action simple et 1 point de Sang pour augmenter le rayon du voile de 2 pas, après qu'il ait été invoqué par une première utilisation de ce pouvoir.

Focus : Manipulation

Votre *Voile de Nuit* manifeste un lien plus fort avec les énergies surnaturelles de l'Abîme. Les Morts-vivants restent immunisés aux effets de dommages de votre voile, mais les créatures vivantes perdent 3 points de dégâts au lieu d'1. Même les créatures qui ont un focus d'Endurance ne peuvent facilement se dérober aux effets; ils prennent 2 points de dommages par tour passé dans le voile. De plus, tous les individus dans le voile souffrent d'une pénalité de -2 au Score de Test d'Attaque (Physique, Mental et Social). Les personnages utilisant des pouvoirs surnaturels pour se dérober à la cécité causée par votre voile ne sont pas immunisés à cette pénalité de -2. Les personnages utilisant les règles de Combat en Aveugle ne souffrent pas de cette pénalité de -2.

• • • Bras des abysses

Au fur et à mesure que votre maîtrise d'Obténébration grandit, vos capacités à invoquer l'Abîme deviennent encore plus terrifiantes. Vous pouvez appeler des tentacules de ténèbres des Abîmes, des créatures liées aux ombres elles-mêmes. Ces serviteurs frappent et s'enroulent à votre commandement, ils sont au service de tout vos désirs.

Système

Dépensez 1 point de Sang et une action simple pour lever des tentacules depuis les ombres dans votre champs de vision. Ces tentacules sont une manifestation tangible de la conscience primale du vide de l'Abîme. Quand vous activez ce pouvoir, vous créez un *Bras des abysses* pour chaque pouvoir d'Obténébration que vous possédez, incluant les techniques, jusqu'à un maximum de 5. Les *Bras des abysses* ne peuvent pas bouger de l'endroit où ils ont été invoqué.

Chaque *Bras des abysses* agit indépendamment des autres, fonctionnant comme une créature entièrement consciente. Un *Bras des abysses* a une action standard par tour. Il peut utiliser cette action pour attaquer n'importe quel cible dans les 2 pas. Les *Bras des abysses* ont un Score de Test d'Attaque de 8 et une attaque réussie inflige 1 point de dégât normal. Cependant, au lieu d'infliger des dommages, vous pouvez choisir qu'un *Bras des abysses* agrippe sa cible. De cette manière, un *Bras des abysses* peut utiliser la manœuvre Agripper sans dépenser de Volonté. Dans un combat de masse, les *Bras des abysses* peuvent fournir la tactique d'attaque assistée à un allié proche. Si cela arrive, les *Bras des abysses* donnent +1 de bonus au Score de Test d'Attaque de cet allié, de la même manière qu'un (Stock NPC?). Les *Bras des abysses* ne peuvent pas fournir de tactique

de défense assistée.

Les *Bras des abysses* n'ont pas d'esprit et ne peuvent donc être la cible de pouvoirs Mentaux et Sociaux. Toutefois, si vous êtes incapable d'attaquer une cible, vos bras sont aussi incapable de porter une action hostile. Par exemple, si vous ne pouvez pas briser la *Majesté* de votre cible, vos *Bras des abysses* ne seront pas capable de l'attaquer non plus.

Un *Bras des abysses* a 4 niveaux de santé. Les bras sont immédiatement détruits s'ils sont exposés à la lumière du jour.

Focus : Manipulation

Vos *Bras des Abysses* ont un Score de Test d'Attaque de 10. Si vous possédez au moins 1 point de Puissance, vos *Bras des Abysses* infligent 2 points de dégâts normaux au lieu de 1. Si vous possédez au moins 1 point de Force d'âme, vos *Bras des Abysses* ont 6 niveaux de santé au lieu de 4.

•••• Sombre Métamorphose

En drapant les ténèbres de l'Abîme autour de votre corps, vous fusionnez votre corps avec la conscience des anciennes profondeurs. Des bandes de ténèbres ondulent autour de votre chair pâle et des tentacules remuants apparaissent sur votre cage thoracique, vous transformant en une créature de l'Abîme.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et une action simple pour vous transformer en une monstrueuse créature d'ombre. La matière brute du vide vous enveloppe dans des bandes ondulantes et 4 tentacules (similaires en apparence aux *Bras des Abysses*) émergent de votre cage thoracique. Les membres ajoutés par la *Sombre Métamorphose* ne peuvent pas attaquer indépendamment, mais s'ajoutent à vos propres actions. Une fois par tour, à votre initiative, vous pouvez effectuer une attaque de Mêlée avec les bras fournis par la *Sombre Métamorphose*, sans dépenser d'action. Cette attaque peut cibler n'importe qui dans les 5 pas. les Attaques faites avec la *Sombre Métamorphose* utilise votre score de Mêlée et inflige vos dégâts de Mêlée. Les attaques de la *Sombre Métamorphose* peuvent être modifiée par votre pouvoir de Puissance, incluant la Puissance d'Ancien et les techniques de Puissance mais ne peuvent être modifiée par aucune autre discipline. La *Sombre Métamorphose* ne peut être utilisée pour attaquer pendant une phase de Célérité.

Les attaques de la *Sombre Métamorphose* peuvent être modifiés en manœuvre pour Agripper, bien que vous devez payer le prix normal de cette manœuvre. La *Sombre Métamorphose* ne peut être modifiée par une manœuvre de combat autre que celle pour Agripper.

La *Sombre Métamorphose* est un pouvoir de transformation et ne peut être combiné avec un autre pouvoir de transformation. Vous pouvez mettre fin à cette transformation à n'importe quel moment en dépensant une action simple. La *Sombre Métamorphose* est assez humanoïde pour permettre de porter des armes.

Focus : Apparence

Pendant que vous êtes sous les effets de la *Sombre Métamorphose*, vous pouvez ressentir parfaitement votre environnement, même dans les profondeurs de la nuit ou pendant que vous êtes à l'intérieur d'autre effet d'Obténébration. Vous êtes immunisé à tous les effets du *Voile de Nuit*, même de la pénalité de -2 infligé par l'effet de focus du *Voile de Nuit*. De plus, votre figure terrifiante vous immunise aux effets exceptionnels des pouvoirs de Présence et de Domination.

••••• Forme Ténébreuse

En invoquant ce pouvoir, vous ne vous contentez pas d'invoquer la puissance de l'Abîme; vous permettez au vide d'entrer dans votre esprit et de se manifester dans votre âme. Votre forme physique se transmute en un corps d'ombre : une forme ondulante et liquide de vide absolu. Tant que vous êtes sous cette forme, vous pouvez vous glisser à travers les trous et les fissures et vous pouvez voir à travers toutes les formes de ténèbres.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et vos actions simple et standard afin de vous transformer en une créature coulante d'ombre liquide. Tant que vous êtes sous *Forme Ténébreuse*, vous ne pouvez pas dépenser de point de Sang, activer des pouvoirs ou attaquer physiquement, mais vous êtes aussi immunisé à toutes les attaques Physiques provenant de source autre que le feu ou la lumière du Soleil. Vous pouvez être blessé par des attaques non-Physique et vous pouvez être blessé par des armes enflammées, comme une torche ou une fusée de détresse; toutefois, les munitions incendiaires passent au travers de votre corps trop rapidement pour infliger des dommages. Vous prenez 1 point de dégât aggravé additionnels par le feu, les armes enflammées ou la lumière du soleil tant que vous êtes sous cette forme.

Tant que vous êtes sous *Forme Ténébreuse*, vous n'êtes pas vraiment intangible. Vous êtes capable de vous faufiler dans des petites ouvertures, passer sous les portes et de vous infiltrer dans les trous mais vous ne pouvez pas passer au travers d'objets solides.

Un personnage sous *Forme Ténébreuse* peut marcher et bouger normalement. De plus, vous pouvez bouger à vitesse normale tant que vous marchez sur une surface solide, incluant les murs et les plafonds. Même si vous ne pouvez pas voler, vous ne prenez pas de dégât de chute tant que vous êtes sous *Forme Ténébreuse*. Vous pouvez être touché si un individu passe sa main au travers de votre forme, et vous pouvez toucher d'autres personnages en étendant un membre ténébreux ou en glissant sur eux. Toucher ou être touché peut demander une attaque de Mêlée.

Forme Ténébreuse est un pouvoir de transformation et ne peut être combinée avec d'autre pouvoir de transformation.

Focus : Manipulation

Vous pouvez dépenser 1 point de Sang pendant que vous êtes sous *Forme Ténébreuse* pour faire apparaître des yeux rouges brillants. Faire ceci vous permet d'utiliser les 3 premiers points de Domination et de Présence pendant que vous êtes en forme d'ombre, tant que vous possédez ces pouvoirs. Ceci est une exception à la règle qui interdit au personnage d'utiliser des disciplines ou de dépenser du Sang sous *Forme Ténébreuse*.

Occultation

« Mort ? Vraiment ? Qui vous l'a dit ? Peut-être n'ont-ils juste pas regardé d'assez près. »

— **Anatole** — Prophète de la Géhenne

En tant que créatures de la nuit, les Vampires comptent souvent sur leurs capacités à rester cachés, rester inaperçu en étant furtif et trompeur. L'Occultation est le pouvoir qui permet de brouiller l'esprit d'un autre, diminuant ses perceptions et le faisant manquer de petits détails ou des incohérences notables. Grâce à ce pouvoir, un Vampire peut changer son apparence physique, voler et dissimuler des objets de valeurs, il peut même aller jusqu'à occulter un petit nombre d'individus de la vue de tous. Tant qu'un individu occulté n'attire pas l'attention sur lui ou n'interagit pas avec son environnement tel qu'en parlant à quelqu'un ou en manipulant un objet visible il reste inaperçu. L'Occultation affecte les cinq sens. Ce pouvoir peut visuellement changer ou camoufler l'apparence physique d'un individu et également masquer des sons mineurs et incongrus. Il peut modifier la voix de l'utilisateur, dissimuler l'odeur de l'individu ou même faire en sorte qu'une miteuse veste en jean soit faite d'un cuir riche au toucher, tout cela pour soutenir un déguisement basé sur l'Occultation.

Occultation et les Animaux

Occasionnellement, des animaux peuvent sentir un vampire qui possède n'importe quel nombre de traits de la Bête quand il est proche, même quand ce vampire est caché ou altéré par l'Occultation. Cela ne permet pas à l'animal de percevoir l'Occultation du Vampire, mais l'animal deviendra visiblement nerveux, inquiet et agressif.

Occultation et Auspex

Un Vampire qui utilise Auspex peut tenter d'aiguiser ses sens pour percevoir l'Occultation d'un individu. L'utilisateur d'Auspex doit faire un test en utilisant son Score de Test Mental + Investigation contre le Score de Test Mental + Volonté de l'utilisateur d'Occultation. L'utilisateur d'Occultation peut opter d'utiliser son Score de Test Mental + Discrétion comme Score de Test défensif. Si l'utilisateur d'Auspex réussit, il perce le pouvoir d'Occultation.

Occultation et les Machines

L'Occultation marche en embrouillant l'esprit des observateurs, par conséquent cela n'a aucun effet sur les machines. Un personnage sous Occultation sera toujours repéré par un détecteur de métaux, sera pris en vidéo par une caméra stationnaire ou automatique et aura toujours son poids détecté par les senseurs d'un ascenseur. Par contre, tout individu qui utilise ces machines peut négliger le personnage sous Occultation. Un paparazzi qui prend des photos peut faire une pause entre deux photos de la foule ou un garde d'aéroport retiendra peut-être son détecteur de métaux loin de l'individu sous Occultation sans s'en rendre compte. Un individu dans un ascenseur ne daignera pas regarder les senseurs d'un ascenseur, sauf si l'ascenseur déclenche mécaniquement une alarme.

L'Occultation brouille aussi l'esprit de ceux qui observent un endroit à travers l'utilisation d'un équipement électronique (qu'il soit éloigné ou non), tant qu'ils regardent une retransmission en direct (ou légèrement différée). Un garde d'aéroport qui regarde un moniteur vidéo ne remarquera pas un personnage invisible capturé sur sa caméra de sécurité, même si il y a quelque secondes de décalage naturel ou même une minute entière entre l'affichage et l'événement réel. Cependant, si ce même garde rebobine son enregistrement pour voir quelque chose qui s'est passé il y a 10 minutes ou plus dans le passé, il verra l'image du Vampire Occulté enregistré par l'appareil.

Score de Test

On utilise le Score de Test Mental + Discrétion de l'utilisateur d'Occultation contre le Score de Test Mental + Volonté de la cible.

Pouvoirs

• Dissimuler

Vous pouvoirs d'Occultation vous permettent d'estomper les objets en votre possession, les faisant ignorés par tous, même par ceux qui vous fouillent. Ces objets sur vous apparaissent et disparaissent selon votre volonté, dissimulés à la vue de tous tant qu'il ne sont pas activement utilisés.

Système

Dépenser une action standard pour dissimuler une arme ou tout autre objet que vous possédez; l'objet ne doit pas dépasser une longueur de trois pieds (~= 90cm). Les objets sous Dissimuler sont invisibles tant qu'ils sont physiquement sur votre personne. Dissimuler ne peut pas être utilisé pour cacher des être vivants ou mort-vivants (ou des parties d'eux). Dissimuler ne peut pas être utilisé pour caché un espace négatif; si il est possible de cacher une chaise, il est impossible de cacher l'embrasure d'une porte.

Si un personnage regarde un objet pendant que vous utiliser Dissimuler dessus, l'observateur voit automatiquement au travers de cette utilisation d'Occultation. Cependant, si l'observateur détourne son regard plus de quelques secondes, comme un tour de combat, il perdra la trace de l'objet et celui-ci sera automatiquement dissimulé.

Dissimuler peut être utilisé pour maintenir l'invisibilité de trois objets en même. Vous pouvez cesser de Dissimuler un objet à n'importe quel moment.

Si vous interagissez avec un objet Dissimulé, en l'utilisant pour attaquer quelqu'un ou toute autre manière d'attirer l'attention sur ledit objet, il devient visible. Si vous placez d'autres personnages dans une position où ils sont obligés d'accepter logiquement l'existence d'un objet, il devient visible à tous. Par exemple, personne ne remarquera votre Fusil à Pompe tant qu'il est pendu dans un étui dorsal mais si vous tendez le bras et que vous le dégainez visiblement, il apparaîtra. Les gens ne remarquerons peut-être pas que vous portez un livre, mais si vous luttez sous le poids d'une enclume à main, elle deviendra visible à tous.

Focus : Intelligence

Vous pouvez Dissimuler jusqu'à 10 objets en même temps à un moment donné, tant qu'ils restent sur votre personne. Vous pouvez Dissimuler des objets qui font jusqu'à six pieds de long (1m82) au lieu de trois. Vous ne pouvez toujours pas Dissimuler des créatures vivantes ou mortes.

• • Présence Invisible

Avec de la concentration, vous pouvez vous protéger de la perception des autres, embrouillant les esprits de ceux qui remarqueraient votre présence en temps normal dans la pièce. Vos pouvoirs d'occultations sont tellement développés que vous pouvez discrètement aller espionner les autres - ou vous échapper d'une situation difficile - tout en restant complètement inaperçu.

Systeme

Dépensez une action standard pour devenir invisible, Occultant aussi les objets inanimés présent sur vous. La Présence Invisible ne peut pas être utilisée pour rendre un autre personnage invisible même si il est inconscient ou mort. Sous les effets de la présence invisible, les petits sons, petites odeurs ou d'autres effets mineurs de votre présence seront ignorés par les autres. Si vous parlez, touchez quelqu'un, produisez une odeur affreuse ou entreprenez toute action qui nécessite un Challenge, votre Présence Invisible prends immédiatement fin.

Si un autre individu vous regarde quand vous activez la Présence Invisible, il voit automatiquement au travers de cette utilisation d'Occultation. Vous serez invisible à toute personne qui ne vous regardais pas quand vous avez utilisez votre Présence Invisible et si la personne vous ayant perçue détourne le regard au loin pendant plus de quelques secondes, l'équivalent d'un tour en combat, il perd immédiatement votre trace.

Si vous interagissez avec votre environnement, parlez avec un autre personnage ou attirer l'attention sur vous, votre Occultation se brise et vous devenez visible. Si vous placez d'autres personnages dans une position où ils sont obligés d'accepter logiquement votre existence, la Présence Invisible échoue et vous devenez visible de tous. Personne ne remarquera une personne debout dans une pièce, même s'ils doivent la contourner, tant qu'ils peuvent le faire facilement. Cependant, si le Vampire invisible bloque la sortie d'une pièce quand des personnes souhaiterons sortir, son invisibilité disparaîtras.

Focus : Astuce

Vous pouvez parler à voie basse ou utiliser votre action standard pour interagir avec un objet auquel on ne fait pas attention sans briser votre Présence Invisible. Vous pouvez glissez à vos alliés un "attention" ou rendre confus des spectateurs en ouvrant une porte sans briser votre Occultation. Votre Présence Invisible se brisera si vous criez, interagissez avec quelque chose qu'un autre personnage manipule ou entreprenez une action qui nécessite un Challenge.

• • • Masque aux Mille Visages

En modifiant la perception des autres à votre sujet et en embrouillant leurs esprit, vous faites en sorte que des observateurs vous voient différemment. Vous pouvez utiliser ce pouvoir pour devenir un individu fade, indistinct et facilement oubliable dans une foule. Ou si vous le voulez, vous pouvez choisir de devenir un type spécifique de personne comme un policier ou une serveuse. Avec quelques recherches, vous pouvez faire en sorte que votre forme physique reflète celle d'une autre personne que vous connaissez, prenant ses traits, vêtements, sons vocaux et d'autres traits distinctifs. Ce pouvoir modifie aussi vos vêtements, les altérant à votre volonté (dans les limites de la crédibilité). Cependant, notez

que ce pouvoir ne vous donne pas la capacité de connaître les excentricités d'un individu ou ses manies, ses particularités vocales, ses souvenirs ou sa grâce sociale; seuls les détails de son apparence sont conférés.

Systeme

Dépensez une action standard pour vous enveloppez dans un voile d'Occultation, vous changez ainsi tous les aspects sensoriels de votre apparence aussi bien dans tout ce qui est audible qu'olfactif. Vous pouvez utiliser le Masque aux Mille Visages pour apparaître aussi générique et oubliable que possible ou vous pouvez spécifiquement imiter l'apparence de quelqu'un que vous avez étudié.

Le Masque aux Mille Visages peut-être utilisé pour imiter tout ce qui correspond généralement à votre forme. Un Vampire sous une apparence humaine peut ressembler à un vieillard, un enfant ou une femme au foyer, mais il en peut pas prendre l'apparence d'un cheval. De même, un Vampire qui utilise la Forme de la Bête pour se transformer en un loup peut apparaître comme un gros chien, mais pas comme un homme.

Pour fidèlement imiter l'apparence d'une personne spécifique, vous devez avoir au moins 2 points dans la capacité Subterfuge et vous devez étudier cette personne sous plusieurs angles pendant au moins 5 minutes pour apprendre ses expressions faciales, comment elle se déplace et autres traits distinctifs. Vous pouvez peut-être imiter le visage de quelqu'un après avoir étudié une photographie de lui par exemple, mais votre déguisement ne trompera personne qui à déjà rencontré cet individu auparavant car vous en savez trop peu sur lui pour le reproduire fidèlement. Pour reproduire avec fidélité la voix de votre cible, vous devez voir au moins 3 points dans la capacité Subterfuge et vous devez l'avoir écoutée parler pendant au moins 5 minutes alors qu'il utilise une certaine variété de mots et de phrases. Écouter un enregistrement de la voix n'est pas suffisant pour une véritable imitation; votre voix camouflée n'aura pas les subtilités nécessaires pour tromper quiconque ayant parlé à votre cible.

Le Masque aux Mille Visages peut-être utilisé pour légèrement altérer l'apparence de vos vêtements et de votre équipement, tant que votre équipement ne change pas de taille ou de forme de manière significative. Un smoking peut apparaître comme un coupe-vent ou un ruban autour de votre coup peut apparaître comme une cravate chic mais ce pouvoir ne peut pas faire apparaître le smoking comme un trench-coat qui traîne sur le sol et ne peut donner l'apparence d'un stylo à un pistolet. Le Masque aux Mille Visages ne peut pas être utilisé pour rendre un objet invisible ou partiellement invisible. Vous pouvez peut-être faire apparaître un sweat à capuche et un jean comme un smoking et un pantalon, mais vous ne pouvez pas réduire leur taille comme si vous portiez un bikini. Le Masque aux Mille Visages ne peut qu'affecter des objets que vous tenez ou sur votre personne.

Focus : Astuce

Vous pouvez drastiquement changer l'apparence de votre garde-robe et de votre équipement. Vous êtes capables de faire apparaître un téléphone portable comme un fusil à pompe ou d'autres prouesses comme faire apparaître votre jean comme une robe de bal.

• • • Disparition à la vue de l'Esprit

Votre contrôle sur le pouvoir d'Occultation est tellement grand que des objets et vous peuvent disparaître de la vue de tous, mais quand vous êtes activement observé.

Systeme

Quand vous activer Dissimuler ou Présence Invisible quand quelqu'un regarde, Disparaître de l'Esprit vous permet de faire un Challenge opposé contre n'importe quel observateur, en utilisant le Score de Test d'Occultation. Si vous réussissez le Challenge votre pouvoir se manifeste malgré leur vigilance et vous où l'objet que vous ciblez devient invisible à la fin du round de jeu.

Pour utiliser Disparaître de l'Esprit contre de multiples observateurs, vous devez faire un test contre chaque observateur. Si vous dépensez un point de Volonté, vous gagnez un retest contre chaque observateur. Si vous gagnez contre certains observateurs mais pas d'autres, seuls ceux qui ont échoués lors du Challenge ne sont plus capable de vous voir. Ceux qui ont réussi à vous voir (ou l'objet que vous tentez de Dissimuler) comme si vous n'aviez pas utilisé Disparaître de l'Esprit. Comme les pouvoirs précédents d'Occultation, si une personne détourne le regard plus de quelques secondes, un tour de combat, il perd la trace de l'objet ou de l'individu couvert par l'Occultation. Une fois que vous avez acheté Disparaître de l'Esprit, les personnages avec le Sens Intensifié (Auspex) ne peuvent percevoir aucune de vos utilisations d'Occultation, sauf si il possède le 5ème point d'Auspex. En outre, les personnages sans les 5 points en Auspex ne remarque pas automatiquement votre présence, peu importe à quel point vous vous approchez.

Disparaître de l'Esprit peut être utilisé tous les tours, même ceux ou vous avez échouez le tour précédent. C'est une exception à la règle qui empêche un personnage de retenter immédiatement un Challenge mental raté.

Succès Exceptionnel

Si vous marquez un succès exceptionnel contre quelqu'un qui essaye de percevoir au travers de votre Disparaître de l'Esprit, cet observateur ne peut plus contester vos autres utilisations de Disparaître de l'Esprit, Masque aux Mille Visages, Dissimuler ou Présence Invisible pendant la prochaine heure. Cela l'empêche d'utiliser des moyens normaux pour garder la vue sur vous, mais cela ne l'empêchera pas d'utiliser Auspex (si il possède le pouvoir) pour percer vos utilisations d'Occultation.

Focus : Intelligence

Quand vous perdez un test avec Disparaître de l'Esprit, vous gagnez un retest pour cette tentative sans avoir à utiliser de points de Volonté. Si vous n'arrivez pas à disparaître face à de multiples observateurs, vous gagnez ce bénéfice pour chaque Challenge raté, vous permettant de retest chacun des observateurs. Ces retests agissent en tous points comme un retest grâce à de la volonté.

• • • • Masquer l'Assemblée

En tant que maître des pouvoirs de l'Occultation, vous pouvez étendre votre protection mentale aux autres, les dissimulant avec votre vos capacités. Avec de la concentration, vous pouvez les cacher du regard des autres ou leur offrir un déguisement.

Système

Quand vous dépensez une action standard pour activer votre Présence Invisible, Masque aux Mille Visages ou Disparaître de l'Esprit, vous pouvez choisir d'étendre ces effets à des alliés proches. En utilisant Dissimuler l'Entourage, vous pouvez étendre l'un des pouvoirs d'Occultation ci-dessus à un nombre d'individus consentant égal au nombre de points dans votre compétence discrétion, avec un minimum de un.

Les individus ressentent un frisson soudain et distinct quand Occultation est utilisé sur eux pour les dissimuler mais les cibles n'ont aucun moyen mystique de savoir qui est en train d'essayer d'utiliser ce pouvoir, ni dans quelle mesure. Si n'importe laquelle de vos cibles ne souhaite pas être affecté par Occultation, le pouvoir échoue immédiatement pour cet individu. Le pouvoir marche de manière normale avec les autres cibles consentante. Si un personnage affecté par l'un de vos pouvoirs d'Occultation devient réticent à n'importe quel moment, l'Occultation s'arrête immédiatement pour cet individu.

Un personnage peut toujours voir au travers de sa propre utilisation d'Occultation, indépendamment de qui il affecte. De plus, les autres personnages dissimuler par un Dissimuler l'Entourage peuvent se voir les uns les autres normalement. Si l'un des alliés brise son Occultation ou bouge à plus de 20 pas de vous, le pouvoir cesse de fonctionner pour lui mais reste actif pour tous les autres personnages couverts par cette utilisation de Dissimuler l'Entourage. Cependant, Si vous briser l'Occultation, votre Dissimuler l'Entourage cesse de fonctionner pour tous. Quand ce pouvoir est utilisé pour augmenter celui de Disparaître de l'Esprit, vous n'avez besoin que d'un seul test par observateur, comme si vous aviez disparu seul. Si vous réussissez, vous faites disparaître l'ensemble du groupe.

Vous pouvez utiliser Dissimuler l'Entourage pour étendre plus d'un pouvoir d'Occultation, mais vous ne pouvez pas étendre le même pouvoir à plus d'un groupe en même temps. Par exemple, vous pouvez faire en sorte qu'un groupe de cinq personnes soit invisible et faire en sorte que cinq personnes ressemble à des artistes de cirque, mais vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir plusieurs fois pour faire en sorte que 10 ou 15 personnes deviennent invisible.

Dissimuler l'Entourage ne peut être qu'utiliser sur des créatures intelligente et ne confère pas la capacité d'occulter des animaux.

Focus : Intelligence

Vous pouvez étendre vos pouvoirs d'Occultation à nombre d'individus consentants égal au double de vos points dans la compétence discrétion.

Présence

« *Son sourire m'a apporté une monstrueuse joie. Son silence m'a conduit à un désespoir angélique. Pouvez-vous comprendre ce que c'est que d'aimer si profondément?* »

— Anonyme —

La beauté et l'élégance des Vampires ont inspirés des générations de mortels à écrire des poèmes, chansons et histoires. Toutes luttant pour relater la magnificence des ces séduisants morts-vivants. L'aura naturelle d'un Vampire pour commander, intimider ou se rendre sensuel attire l'attention comme rien d'autres et les pratiquants de la discipline Présence maîtrisent cette capacité. De telles créatures peuvent inspirer la terreur, séduire ou apporter un terrible désespoir aux malheureux amants dont son attention s'est éloigné.

Au travers de l'utilisation de Présence, les vampires pratiquent une manipulation subtile. Là où la Domination est un marteau, la Présence est une main de fer dans un gant de velours. Cette discipline peut renverser les émotions sans que l'on s'en rendre compte, si les effets sont subtilement appliqués. Mais la présence n'altère ni la manière de penser d'un sujet ni sa personnalité; elle enflamme simplement les sentiments et l'affection de la cible l'obligeant à ressentir de nouvelles émotions.

Ceux ciblés par Présence ne perdent pas leurs santé mentale et ne sont pas non plus enclin à croire des choses ridicules simplement parce que le Vampire a dit que c'était la vérité. Toujours est-il qu'avec de l'inspiration, de l'éloquence ou des dons de richesses utilisés en combinaison avec cette discipline, peuvent apporter des soutiens permanent au Vampire.

Score de Test

Un utilisateur de Présence doit utiliser son **Score de Test Social + Commandement** contre le **Score de Test Social + Volonté** de la cible.

Pouvoirs

• Révérence

Vous vous faites remarquer même dans les salles les plus animées. Votre beauté et votre charisme attirent l'attention des autres comme des papillons de nuits vers une flamme. Même ceux qui sont en désaccord avec votre cause ou vos objectifs s'arrêteront et vous écouteront, ne serait-ce pour vous accorder le bénéfice du doute pendant un moment.

Systeme

Pour activer la *Révérence*, dépensez un point de sang et une action standard. Pour le reste de la scène, vous semblez plus grand que nature, plus impressionnant qu'à l'accoutumé et tous le monde à distance de conversation vous accordera son attention et sentira un fort désir d'être proche de vous. Les personnages affectés par la *Révérence* ne sont pas poussés à plus vous faire confiance ou à arrêter de vous attaquer, mais ils doivent vous porter une attention particulière. Une cible affectée par la *Révérence* est considérée comme automatiquement concentrée sur vous, selon la règle des Regards et Concentration.

Les Personnages peuvent ignorer les effets de la *Révérence* pendant une heure, même si elle provient de différents individus en dépensant un point de Volonté.

Focus : Apparence

Les Personnages qui veulent surmonter votre *Révérance* doivent dépenser 2 points de Volonté plutôt qu'1 pour ignorer votre *Révérance* pendant la prochaine heure. Peu importe le nombre de personnages dans la zone avec ce focus, ils sont tous ignorés avec la dépense de 2 points de Volonté.

• • Regard Terrifiant

La bête d'un vampire est une entité terrifiante, férale et prédatrice. Utiliser le Regard d'Effroi permet à la Bête de faire surface, concentrant sa rage contre un seul individu. La nature sanguinaire du Vampire est révélée par ses traits alors que la Bête crache ou rugit d'une colère noire et primitive. Ceux ciblés par ce terrifiant pouvoir tremble en le voyant ou fuient devant la fureur de la bête.

Système

Dépensez une action standard alors que votre personnage montre ses crocs en sifflant ou hurlant à sa cible et initier le challenge opposé avec votre cible. Si vous remporter le challenge, il est submergé par la peur. Et la cible ne viendra pas de son plein gré à moins de 5 pas de vous pendant les 5 prochaines minutes, cherchant activement à éviter votre présence et votre colère.

Un personnage affecté par votre *Regard d'Effroi* ne vous attaquera pas, sauf si il n'a plus aucun recours. Si elle est confinée à un endroit avec vous, la victime peut vous combattre pour vous échapper, mais s'éloignera et interrompra le combat à la première occasion.

Succès Exceptionnel

Pour le reste de la soirée, si vous faites un mouvement un tant soit peu agressif vers un individu qui a subi avec succès votre *Regard d'Effroi*, subira à nouveau l'effet du pouvoir et la forcera à battre en retraite, subissant les effets du *Regard d'Effroi* pendant cinq nouvelles minutes.

Focus : Manipulation

Vous pouvez exposer la fureur de votre bête sans révéler votre nature vampirique. Au lieu de sortir vos crocs et siffler, vous fixez votre cible des yeux. Ils semblent brillants et perçants, vos sourcils froncés et vos traits brièvement déformés par la colère; vos mouvement deviennent prédateur - mais votre visage n'est pas un bris de Mascarade. Les observateurs noteront que vous apparaissez comme agressif envers votre cible mais rien ne peut leur faire penser que vous êtes un Vampire.

• • • Envôtement

Un doux sourire peut renverser le plus dur des cœurs. Vous êtes la vedette du rassemblement, une étoile dans le ciel nuageux, le seul récepteur de l'attention. Peu sont ceux qui peuvent rivaliser face à votre beauté et votre grâce et ceux qui sont suffisamment chanceux pour attirer votre attention feront tout ce qu'ils peuvent pour la garder.

Système

Pour activer la Transe, dépensez 1 point de sang ainsi qu'une action standard et initiez un Challenge opposé avec votre cible. En cas de succès, vous pliez les émotions de votre cible et capturez son cœur. Elle devient immédiatement plus réceptive envers vous, rationalisant les sentiments de dédain ou négatifs qu'elle avait pour vous avant que vous utilisiez ce pouvoir. Tandis que votre cible n'est pas votre esclave et n'obéira pas à tous vos ordres, elle vous admire grandement et est disposée à vous aider dans les limites du raisonnable.

A la fois durant les effets du pouvoirs et après que le pouvoir ait disparu, le sujet va rationalisé les effets de la Transe. Ceux qui était déjà particulièrement disposé envers vous ne se souviennent que vous étiez particulièrement charmant; ceux qui vous appréciait que moyennement blâme leur changement de cœur pour vous sur le compte de vos incroyables talents de persuasion. Seul un individu qui vous vilipende activement et souhaite vous nuire verra clairement que ses actions ont été manipulées. Les autres spectateurs, ceux qui peuvent voir l'individu transi peuvent mieux se rendre compte qu'il est sous l'influence de votre contrôle émotionnel - mais il sera particulièrement difficile de convaincre un individu transi que tel est le cas.

Les personnages transi ne peuvent se résoudre à vous faire du mal, physiquement ou politiquement et seront en général sympathique avec vous aussi raisonnablement que possible. La transe n'est pas un contrôle mental et les personnages transi ne sont pas obligés de suivre vos instructions à la lettre. Ils feront en sorte de vous faire plaisir et rejoindront votre front en cas de conflits ou d'argumentation, du moment qu'ils ne se mettent pas en danger ce faisant. Un personnage transi ne se liera pas au sang avec vous ou risquer sa vie pour vous défendre, mais il vous donnera de l'aide tant que la situation n'est pas dangereuse. Si vous attaquer quelqu'un que vous avez transi, le pouvoir prends immédiatement fin.

Succès Exceptionnel

Si vous parvenez à faire un succès exceptionnel, la cible de votre Transe subit une pénalité de -3 pour résister ou surmonter vos autres pouvoirs de Présence pour la durée de ses effets. Tous les pouvoirs de Présence, Pouvoirs d'Anciens et toutes les techniques basées sur la Présence bénéficient de ce malus.

Focus : Apparence

Quand vous utilisez la Transe avec succès, ses effets durent trois heures au lieu d'une.

• • • • Convocation

Vos pouvoirs de persuasion sont tellement puissants que vous pouvez mystiquement contraindre les autres à venir quand vous les appelez, même s'ils sont à des kilomètres de distance. Le simple souvenir de votre beauté et de votre personnalité inspirante les hante alors qu'ils ressentent le doux appel de votre esprit pour qu'ils viennent à vos côtés.

Systeme

Pour convoquer un autre individu, dépensez 1 point de sang et une action standard. Faites un challenge opposé contre la cible qui vous est familière. Pour plus d'information sur la familiarité, consultez la règle de Familiarité avec la Cible.

Une fois que vous avez commencé une convocation, vous ne pouvez pas quitter la zone d'où vous avez lancé le pouvoir ou la convocation prends immédiatement fin. Si vous réussissez, la cible prends immédiatement conscience du fait qu'elle a été affectée par l'utilisation d'un pouvoir, ainsi que de l'identité de celui qui l'a lancée et le lieu où elle doit vous rencontrer. Si votre cible ne vous fait pas confiance, elle peut utiliser un temps bref, jusqu'à dix minutes, pour prendre des précautions avant de répondre à votre convocation.

Une cible convoquée viendra aussi vite et directement que possible, mais elle conservera ses instincts de survie. La cible ne marchera pas du haut d'une falaise ou s'engagera dans une situation qu'elle peut détecter comme une embuscade.

Si il n'est pas possible pour un personnage de venir se présenter physiquement à vous sans s'engager dans une situation dangereuse, la cible doit se rapprocher de vous autant que possible et vous contacter différemment, comme un appel téléphonique, forcer un humain à vous livrer une note ou envoyer un messenger animal. Si la cible n'est pas consciente des risques à sa sécurité, elle répondra en personne à votre convocation, même si vos plans à son sujet sont sinistres.

Les mortels convoqués continueront de suivre votre appel malgré toute distance et quelque soit le temps qu'il leur faudra pour vous rejoindre, tant que vous restez sur les prémices des lieux où vous avez initié la convocation. Éventuellement, ils se présenteront à vous, même si ils ont dû voyager pendant des jours. Les créatures surnaturelles voyagent aussi rapidement qu'elles le peuvent jusqu'à ce qu'elles vous rejoignent ou jusqu'au prochain lever du soleil, peu importe ce qui vient en premier.

Succès Exceptionnel

La cible de votre Convocation ne sait pas que le pouvoir a été utilisé et par conséquent, ne peut pas sentir l'identité de celui qui le convoque. Elle se déplacera pour se présenter jusqu'à vous sans se rendre compte pourquoi - ni où elle va. La convocation prends quand même fin si votre cible ne peut pas vous approcher sans marcher dans une situation manifestement dangereuse.

Focus : Manipulation

Vous pouvez convoquer sans dépensez de points de sang ni d'actions standard vos serviteurs, goules et tout individu lié à vous au sang. Vous pouvez utiliser cet aspect de la convocation même en étant pieuté ou en torpeur. Ceci est la seule exception à la règle qui empêche l'utilisation de pouvoir alors qu'un personnage est en torpeur ou pieuté.

••••• Majesté

Vous maîtrisez la capacité à canaliser les émotions de votre Bête Vampirique, concentrant sa rage en une sombre aura régaliennne qui semble presque palpable. Votre force de personnalité force les cœurs faible à fléchir; les individus craintifs à se baisser ou ramper alors que vous exigez leur respect. Les cœurs se brisent à votre passage et même les plus stoïques tremblent quand vous passez, submergés par l'autorité et la souveraineté de votre personnalité. Vous prenez les traits et la contenance des anciens dirigeants, tant qu'ils sont correctement exprimés - que ce soit grâce à de l'intimidation et la domination, une adoration obséquieuse, un magnétisme sexuel ou par la grâce et la pureté.

Systeme

Dépensez 1 point de sang et une action standard pour activer la Majesté.

Pendant l'heure qui suit, vous apparaissez comme l'apothéose de la meilleure nature de votre personnage - étonnamment beau, épouvantablement cruel, régalien au delà du reproche ou autre - tant qu'il reflète la personnalité de votre personnage. La sensation de la Majesté d'un personnage est variable car cela dépend de son humeur actuelle et de sa personnalité.

La Majesté se manifeste comme une présence émotionnelle dominatrice, qui amplifie la nature du personnage. Tant que se pouvoir est actif, les autres ne peuvent pas vous manquer de respect et si ils peuvent ne pas être d'accord avec vous, ils doivent le montrer avec la plus grande courtoisie. Quiconque aimerait attaquer ou être vulgaire envers votre personnage doit entreprendre un challenge opposé avec vous, utilisant son Score de Test de Social + Volonté contre votre Score de Test de Social + Commandement. Si l'attaquant échoue ce challenge, il ne peut pas faire d'autres tentatives contre vous pendant les prochaines 10 minutes. Il devient prisonnier des effets de votre Majesté et continuera à vous traiter avec respect et courtoisie même si il quitte les lieux. une fois que 10 minutes ce sont écoulées, l'attaquant peut à nouveau tenter de briser votre majesté. Cet effet est aussi appliqué aux pouvoirs qui ne visent pas directement l'utilisateur de Majesté, mais vise l'endroit englobant l'utilisateur de la Majesté. Si un personnage veut enflammer une pièce et que l'un des personnages présent a sa Majesté d'activée, l'attaquant doit faire un Test contre cette Majesté pour entreprendre son action.

Si vous attaquez un individu affecté par votre Majesté ou si vous utilisez un pouvoir contre lui, votre Majesté est immédiatement brisée pour cette individu. Il devient insensible à votre majesté pour l'heure qui suit et vous traitera tel qu'il le ferai normalement, même vous attaquer comme il l'entends. Cette rupture de la Majesté n'affecte qu'un individu en particulier; les autres affectés par Majesté de présent ne sont pas simplement libérés s'ils témoignent de votre agression envers l'un de leurs amis.

Pendant une scène de combat de masse, si vous utilisez la tactique "Aider un Défenseur" pour forcer quelqu'un à vous attaquer plutôt que leur cible, votre Majesté est automatiquement rompue pour cet attaquant, car vous avez agit de manière agressive envers lui. Si vous attaquez un personnage qui est assisté par la tactique "Aider un Défenseur", votre Majesté est rompue tant pour la nouvelle cible que la cible d'origine sauf si vous renoncez à votre attaque quand un autre joueur déclare son intention d'utiliser la tactique "Aider un Défenseur". Pour plus d'informations, regardez les règles de Combat de Masse.

Focus : Apparence

Tant que votre Majesté est activée, vous ignorez la Majesté des autres personnages.

Protéisme

« Chasser, Bondir, ne craindre ni l'homme ni la bête. Voilà ce que signifie être un vampire. »

— **Beckett** — Erudit Noddiste

Pendant des centaines d'années, les vampires se sont accrochés à l'abri des villes, se cachant parmi l'homme mortel. Le désert était trop indompté pour tous, sauf les plus sauvages et les plus hardis. La discipline de Protéisme, développée d'abord parmi les Gangrels, a permis à un vampire de trouver un abri dans le sol de la terre, ou de voyager aussi rapidement qu'une chauve-souris pourrait voler ou un loup pourrait courir. Protéisme a été essentiel à la survie vampirique au Moyen Âge, et même dans les nuits modernes, il reste une des disciplines les plus iconiques et renommées des enfants de Caïn.

Score de Test

Il n'y a pas de de Score de Test générique pour Protéisme

Pouvoirs

• Yeux de la Bête

Avec seulement un moment de concentration, vous pouvez déplacer la composition de vos yeux pour ressembler plus à ceux d'un animal. Votre capacité à voir dans l'obscurité augmente, mais cette réfraction donne aussi à vos yeux une lueur mystérieusement animale.

Systeme

Dépensez 1 Sang et utilisez une action simple pour activer les Yeux de la Bête. Pour l'heure suivante, vos yeux brillent d'un rouge doux et sauvage. Tant que l'effet est actif, vous pouvez voir parfaitement même dans l'obscurité. Tant que votre personnage n'est pas physiquement aveuglé, vous pouvez combattre dans l'obscurité sans avoir besoin de la manœuvre de combat Fight Blind.

Focus : Perception

Vos Yeux de la Bête sont toujours actifs, et vous n'avez pas besoin de dépenser du Sang pour activer ce pouvoir. Contrairement à l'activation standard de cette puissance, vos yeux ne brillent pas, sauf si vous choisissez de les faire briller. Faire en sorte que vos yeux brillent, ou cessent de briller, nécessite la dépense d'une action simple.

•• Griffes Bestiales

En activant ce pouvoir, vos ongles s'allongent et se durcissent en griffes pointues et puissantes. Ces griffes sont surnaturelles et capables de déchiqueter la chair, la pierre ou même de minces feuilles de métal. Vous pouvez rétracter ces griffes avec un simple effort de volonté, vos mains reviennent à leur état normal.

Systeme

Dépensez 1 Sang et utilisez une action simple pour activer Griffes Bestiales. Vos ongles s'aiguisent, durcissent et s'allongent en Griffes Bestiales clairement visibles. Le fait de frapper un ennemi avec vos Griffes Bestiales inflige des dégâts aggravés. Vous pouvez rétracter vos Griffes bestiales à tout moment en dépensant une action simple. Un personnage attaquant avec Griffes Bestiales utilise son attribut Physique + Bagarre contre l'attribut physique de la cible + Esquive. Si vos griffes se brisent, vous pouvez les faire repousser en réactivant ce pouvoir.

Focus : Astuce

Vous pouvez faire pousser ou rétracter les Griffes bestiales à tout moment sans dépenser une action. De plus, lorsque vous activez Griffes bestiales, vos muscles se réarrangent subtilement pour rendre l'attaque plus efficace. En combattant avec Griffes bestiales, vous recevez un bonus de +1 à vos Scores de Test d'Attaque en Bagarre.

••• Fusion avec la terre

Avant l'avènement du transport rapide et la civilisation généralisée, le pouvoir de fusion avec la terre afin de dormir en toute sécurité, caché au soleil, était absolument essentiel à la survie des vampires. En utilisant ce pouvoir, un vampire peut mystiquement se mélanger avec le sol à ses pieds, et rester caché là jusqu'à ce qu'il veuille se lever.

Systeme

Dépensez 1 sang et utilisez votre action simple pour vous enfoncer dans le sol. Vous devez toucher la terre (argile, sol, ou toute autre terre de consistance molle) afin d'utiliser Fusion avec la terre. Bien que joint à la terre, le vampire existe sous une forme semi-solide et ne peut pas faire d'actions ou utiliser des pouvoirs. Les personnages fusionnés sont semi-conscients, mais ne sont pas conscients de leur environnement. Fusion avec la terre abrite un personnage de la lumière du soleil durant la journée, ou du feu brûlant le sol au dessus de lui, il rend le vampire immunisé à la plupart des formes de dommages physiques. Une perturbation importante dans le sol où un personnage est mélangé met fin prématurément à ce pouvoir. Si quelqu'un passe trois actions standard causant une telle perturbation, le vampire est immédiatement éjecté du sol. Un vampire éjecté s'éveille immédiatement dans une pluie de boue dans un large rayon lié à sa violente sortie du sol. Utiliser des outils pour perturber le terrain peut réduire le nombre d'actions nécessaires pour perturber une Fusion avec la terre. Par exemple, un personnage avec une pelle pourrait être en mesure d'éjecter un vampire fusionné avec deux actions standard, alors qu'un personnage avec une bombe tuyau pourrait l'éjecter avec une seule action standard. Fusion avec la terre permet à un vampire de sombrer dans la boue ou des substances avec une consistance semblable, comme le sable ou le gravier, mais ne peut pas être utilisé pour mélanger avec (ou traverser) le béton, roche, métal, plastique, bois ou tout autre revêtement de sol. Fusion avec la terre ne peut être combinée à des pouvoirs transformateurs; En se fondant avec la terre, un vampire revient à son état natal.

Focus : Perception

Éveillé et en fusion avec la terre, vous pouvez percevoir votre environnement comme si vous étiez debout au-dessus du sol avec lequel vous êtes fusionné. Si un personnage fusionné dort ou est volontairement en torpeur, il se réveille dès que quelqu'un commence à perturber le sol de son lieu de repos, bien que le réveil n'est pas automatique et exige tous les tests normaux et les dépenses.

•••• Forme de la bête

Une des capacités les plus renommées possédées par les vampires, ce pouvoir vous permet de prendre la forme d'un loup ou une chauve-souris, littéralement déplacer votre chair et os dans un nouvel état. Bien qu'une telle bête ne soit pas plus vivante que le vampire, elle est capable de voler, de courir ou d'utiliser ses sens animaux comme un membre vivant de son espèce.

Systeme

Dépensez 1 point de sang et utilisez une action standard pour transformer soit une chauve-souris (votre forme de vol) ou un loup (votre forme de combat). Vous pouvez mettre fin à votre transformation Forme de la Bête à tout moment en dépensant une action simple. Alors que dans votre forme de vol, vous gagnez un bonus de +3 aux Scores de Test Défensifs basés sur Esquive et vous pouvez voler à votre vitesse de déplacement normale. Toutefois, en raison de la petite taille de la chauve-souris, votre attribut physique est réduit à 3 dans le cas d'attaques physiques. Tandis que dans votre forme de combat, vous gagnez un bonus de +2 aux Scores de Test d'Attaque en Bagarre, et vos attaques de bagarre, mordant ou griffant, infligent des dégâts aggravés. Les deux formes animales convertissent et conservent les qualités physiques importantes et les défauts notables liés à l'apparence de votre forme humanoïde, comme être borgne, une touffe de cheveux blancs ou toute autre caractéristique distinctive. Les vampires sur les sentiers semblent monstrueux dans la forme animale, et les Nosferatu ou d'autres vampires défigurés font des animaux laids, en effet. Forme de la Bête est un pouvoir de transformation et ne peut être combinée avec d'autres pouvoirs de transformation.

Focus : Astuce

Lorsque vous achetez Forme de la bête, vous pouvez choisir de modifier thématiquement vos formes de combat et de vol, en changeant leur apparence en quelque chose qui convient à l'histoire de votre personnage ou archétype. Les créatures que vous choisissez doivent être des prédateurs ou des charognards, des mangeurs de viande; Ils ne peuvent pas être des insectes ou des herbivores, et doivent être des animaux que votre personnage pourrait logiquement rencontrer en personne (pas d'animaux éteints ou imaginaires). Une fois que vous avez sélectionné les formes de vol et de combat de votre personnage, vous ne pouvez pas les modifier par la suite. Au lieu d'une chauve-souris, vous pouvez transformer en n'importe quel petit animal volant que vous souhaitez. Les exemples incluent les corbeaux, les hiboux, ou les vautours. Au lieu d'un loup, vous pouvez transformer en n'importe quelle terre de taille similaire ou prédateur attaché à l'eau. Les exemples incluent les lynx, les lézards komodo, les renards, les léopards, les hyènes, les requins, les carcajous ou les petits ours. Votre Conteur est l'arbitre final pour savoir si un animal particulier est un choix approprié pour Forme de la Bête. Toutes les formes de vol reçoivent le même bonus et ont les mêmes inconvénients; Vous gagnez un bonus de +3 aux Scores de Test défensifs basés sur Esquive et pouvez voler à votre vitesse de déplacement

normale. Toutefois, en raison de votre taille relativement petite, votre attribut physique est réduit à 3 dans le but d'attaques physiques. Lorsque vous choisissez votre forme de combat, vous pouvez appliquer l'un des modèles suivants selon le cas pour l'animal que vous choisissez, au lieu d'utiliser les primes standard et les détriments du modèle de loup. Vous pouvez également appliquer un de ces modèles, même si vous choisissez de conserver l'aspect visuel d'un loup; Ces modèles simplement rendre votre loup particulier plus unique.

- **Énorme**: Vous vous transformez en un grand animal lourd, gagnant 2 niveaux de blessures supplémentaires.
- **Brutal** : Vous recevez un bonus supplémentaire de +1 aux Scores de Test d'Attaque basés sur Bagarre. Ce bonus s'accumule avec le bonus normal de +2 gagné en forme de combat Forme de la Bête (+3 au total)
- **Rapide** : Si vous déplacez vos actions simples et standard pour bouger, vous pouvez déplacer neuf étapes dans une ronde au lieu des six étapes standard.
- **Agile** : Vous gagnez un bonus de +1 à vos test d'esquive défensif.
- **Aquatique** : Vous pouvez nager à votre vitesse de déplacement normale, mais votre vitesse terrestre est réduite à une étape par action, ou, à votre discrétion, vous ne pouvez pas vous déplacer sur terre tout en étant sous cette forme. Tout en étant submergé, vous recevez un bonus de +2 aux Scores de Tests d'Attaque basés sur Bagarre. Ce bonus s'accumule avec le bonus normal d'être en forme de combat de la Forme de la Bête (+4 au total).

•••• Forme de brume

Comme les vampires du mythe antique, vous avez atteint un tel contrôle sur votre forme physique que vous pouvez vous dissoudre dans un doux nuage de brume, vous dispersant dans une petite région. Ce brouillard est visible et perceptible (tout comme le brouillard sur les landes), ainsi que d'un froid mordant au toucher. Vous contrôlez les mouvements du nuage comme vous le feriez pour votre corps, et vous pouvez glisser à travers des fissures, de petits trous, ou sous des portes fermées.

Systeme

Dépensez 1 Sang et dépensez une action standard pour vous transformer en un nuage de brume. En forme de brume, vous ne pouvez pas dépenser de sang, parler, activer des pouvoirs, ou attaquer physiquement, mais vous êtes également à l'abri des attaques physiques d'autres sources que le feu et la lumière du soleil. Vous pouvez être blessé par des attaques non-physiques, et vous pouvez être blessé par des armes flamboyantes, comme une torche ou une fusée de secours; cependant, les munitions incendiaires passent par au travers de votre forme trop rapidement pour infliger des dommages. En forme de brume, vous êtes un nuage semi-solide, fluctuant. Vous pouvez passer à travers toute fissure, trou, ou ouverture que la brume pourrait normalement traversée. Vous ne pouvez pas passer à travers des objets solides ou des passages hermétiques, vous ne pouvez pas voyager à travers les vitres, vous ne vous condensez pas. Vous ne pouvez pas voler, même si vous pouvez voyager le long de surfaces inclinées ou surélevées, comme un mur. Vous ne prenez aucun dommage de chute, mais ne pouvez pas contrôler le taux de la chute ni l'emplacement exact de votre atterrissage. En forme de brume, vous vous déplacez d'un pas par action simple, ou deux pas par action simple si vous vous déplacez dans la même direction qu'un niveau notable de vent. Si vous essayez de bouger de nouveau avec un débit d'air remarquable, vous devez faire un Attribut physique + Test d'athlétisme à une difficulté établie par votre Conteur, en fonction de la vitesse du vent que vous essayez de combattre. Alors que dans la forme de brume, vous êtes effectivement de la vapeur d'eau, et vous avez une présence physique tangible. Vous pouvez être touché par n'importe qui s'il passe sa main au travers de votre forme, et vous pouvez toucher d'autres individus en s'écoulant dans la direction de la cible. Touché, ou être touché, peut exiger une attaque Bagarre. Forme de brume est un pouvoir de transformation et ne peut pas être combiné avec d'autres pouvoirs de transformation.

Focus : Astuce

Tant que Forme de brume est actif, vous pouvez déplacer de trois pas par action simple dans n'importe quelle direction, quelle que soit la direction ou comment souffle le vent. En outre, vous pouvez voler à trois pas par action simple.

Puissance

« *Fils, Je vais te cogner si fort que quand quelqu'un te sortira du sol, ils devront le couronner Roi d'Angleterre.* »

— **Vance St. Benedict** — Cardinal du Sabbat

Tout les vampires sont capables de faire preuve d'une force extraordinaire durant un court instant, via la dépense de sang. Ceux maîtrisant la discipline de Puissance savent accéder au caractère originel de leur sang leur permettant de rendre une telle force permanente. Le pouvoir inhumain de Puissance est incroyable et clairement surnaturel. Avec cette discipline, un vampire peut aisément briser des os ou de la pierre. Une armure devient inutile, tout comme les obstacles. Quoi qu'il y ait sur leur route, cela sera démoli ou propulsé de côté.

Chaque niveau de Puissance représente un accroissement de la force physique d'un personnage, et les effets de chaque niveau s'additionnent. Si votre personnage possède Vigueur (Puissance ●●●), il dispose des bonus de Prouesse (Puissance ●) et de Redoutable (Puissance ●●), qui sont nécessaires pour disposer de Vigueur.

Les pouvoirs de Puissance sont toujours actifs, et ne requièrent normalement pas de Sang pour être effectifs. Certaines Techniques et pouvoirs d'Anciens peuvent nécessiter du Sang ou une action afin d'être activés; référez-vous à la description de chaque pouvoir pour les précisions. Les pouvoirs de Puissance ne peuvent être utilisés en dehors d'une allonge correspondant à du combat à mains nues ou aux armes de mêlée, à moins que le pouvoir ne précise le contraire.

Il n'y a pas de Score de Test générique pour Puissance.

Focus : Force

Les personnages avec un Focus en Force qui ont au moins 1 niveau en Puissance ajoutent +2 à leur Score de test en Bagarre et en Mêlée.

Pouvoirs

• Prouesse

Vos coups parviennent à causer des commotions remarquables, brisant les équipements de protection et les os de mortels d'un seul coup.

Système

Vos attaques en Bagarre et en Mêlée sont perforantes. Les bonus d'armure de votre adversaire sont ignorés.

●● Redoutable

Votre force est clairement surnaturelle. Vous frappez avec une force redoutable, accablant vos ennemis de coups incroyables.

Système

Lors d'une attaque de Bagarre ou de Mêlée réussie, votre personnage inflige automatiquement 2 points de dommage.

Succès Normal: Votre personnage inflige 2 points de dommage à ce niveau de Puissance.

Succès Exceptionnel: Votre personnage inflige 3 points de dommage.

••• Vigueur

Avec une musculature aussi monumentale, vous pouvez aisément soulever des centaines de livres, et avoir assez de force pour briser des poutres de soutien en métal ou bien encore renverser des murs en brique.

Système

Lors d'une attaque en Bagarre ou en Mêlée, vous obtenez un bonus de +5 pour déterminer si l'attaque est ou non un succès exceptionnel.

•••• Intensité

Un tel niveau de force vous permet de projeter un véhicule à proximité, de tordre le fer et l'acier avec aisance. Vos coups sont dévastateurs pour vos malheureux ennemis se trouvant sur votre passage.

Système

À chaque succès exceptionnel en Bagarre ou en Mêlée, votre personnage inflige automatiquement 2 points de dommage supplémentaires plutôt qu'1 point, comme c'est habituellement le cas lors des succès exceptionnels.

Succès Normal: Votre personnage inflige 2 points de dommages à ce niveau de Puissance.

Succès Exceptionnel: Votre personnage inflige 4 points de dégâts, plutôt que les 3 habituels quand vous réalisez un succès exceptionnel.

••••• Toute-Puissance

La force que vous pouvez rassembler est monumentale, délivrant à chaque coup une puissance phénoménale. Un tel pouvoir est au-delà du surnaturel et frise la légende.

Système

Quand vous réussissez une attaque en Bagarre ou en mêlée, votre personnage inflige 3 points de dégâts. Cette somme comprend le bonus octroyé par le pouvoir Redoutable. Notez qu'Intensité ajoute toujours un point supplémentaire de dégâts, mais seulement lorsque le succès est exceptionnel.

Succès Normal: Votre personnage inflige 3 points de dégâts à ce niveau de Puissance.

Succès Exceptionnel: Votre personnage inflige 5 points de dommage au lieu de 4. Ce nombre comprend le bonus du pouvoir Intensité.

Quietus

« *Le Courage est le sang de l'âme. Un coeur brave bat avec. Une âme brave meurt avec. Il ne peuvent être séparés.* »

— **Reza Fatir** —

Quietus est une discipline sacrée pour les membres du clan Assamite, qui voient son utilisation comme une pratique révéérée. Basé sur l'altération du sang, le contrôle de la vitae et la pestilence, le Quietus se concentre sur le fait d'affaiblir et de blesser sa cible pour qu'elle soit détruite plus facilement. A travers l'usage de cette discipline, un Vampire peut devenir un redoutable Assassin qui sème la mort, ne laissant qu'une traînée de sang noircie derrière lui pour en raconter l'histoire.

Application sur Arme: Une seule arme ne peut être recouverte avec plusieurs pouvoirs de Quietus en même temps. Quand un personnage se bat avec plusieurs armes qui ont été recouvertes par plusieurs pouvoirs différent de Quietus, seul le pouvoir de l'arme principale affecte la cible.

Score de Test

L'utilisateur de Quietus utilise Mental + Athlétique contre Mental + Volonté de la cible.

Pouvoirs

• Silence de la Mort

La première leçon est celle du silence. L'anonymat et la surprise sont deux des plus redoutable armes présente dans l'arsenal du Vampire, l'embuscade étant un avantage de poids dans n'importe quelle situation. Avec l'utilisation de ce pouvoir, vous pouvez masquer votre approche, attaquer et vous échapper. Vous pouvez étouffer les supplications désespérées de votre victime alors qu'elle essaye d'obtenir de l'aide ou votre pitié.

Système

En dépensant un point de sang et une action simple vous créez une sphère de silence absolue autour de vous qui inclut votre forme physique. Cette sphère s'étend à un maximum de trois pas autour de vous dans toutes les directions, cependant, vous pouvez choisir de réduire cette zone si vous le souhaitez. Une fois créée, vous pouvez réduire la taille de la sphère en dépensant une action simple, mais vous ne pouvez pas l'étendre au delà de la limite des trois pas. Les sons qui proviennent de l'intérieur de votre sphère n'émettent aucun son. Les pouvoirs qui repose sur le son, sont complètement bloqué par le Silence de Mort. Cela signifie que ces pouvoirs échouent au moment où ils sont lancés et que l'utilisateur se situe dans une zone de silence. Ou cela signifie que ces pouvoirs échouent car la cible est situé à l'intérieur de la sphère de Silence. Cela inclut les pouvoirs comme le pouvoir de Melpominée, et certains pouvoirs de Domination (Mais des pouvoirs de Domination peuvent être quand même utilisés car ces utilisation peuvent s'utiliser sans bruits).

Notez bien que certaines utilisation de la Magie du Sang, comme la Thaumaturgie et la Nécromancie, requiert que l'utilisateur puisse parler. Cependant, ces pouvoirs ne nécessitent pas que la cible puisse les entendre. Par conséquence, ces pouvoirs ne sont pas entravés par le Silence de Mort, même si l'utilisateur est dans la bulle de silence.

Le Silence de Mort dure 10 minutes au maximum, sauf si l'utilisateur brise le pouvoir plus tôt au prix d'une action simple.

Focus : Astuce

Votre Silence de Mort peut maintenant s'étendre à cinq pas. Vous pouvez aussi maintenant utiliser le Silence de Mort sur un lieu statique au lieu de vous entourer. Une fois fois que vous avez créé un Silence de Mort statique, la sphère reste localisée au même endroit même si vous l'aviez placé sur un objet qui a été déplacé.

• • Le Toucher du Scorpion

Par la méditation, l'utilisation des concoctions de plantes et de soporifiques naturels, vous pouvez changer les propriétés de votre Vitae. En activant ce pouvoir, votre sang est transformé en un puissant poison qui ralentit les proies blessées et les prive de leur capacité à se battre.

Systeme

Dépensez 1 points de sang et une action simple pour méditer et faire appel aux propriétés de votre Vitae. Ensuite, faites passer une lame aiguisée sur votre peau, créant une coupure peu profonde afin de revêtir le bord de l'arme avec une couche de votre propre vitae. Cette arme doit être utilisée rapidement, avant que le sang ne sèche et perde ses propriétés surnaturelles. Pour les trois prochains tours, quiconque frappé par cette arme est empoisonné par votre sang venimeux. Ceux frappés par une arme couverte d'un Toucher du Scorpion souffre d'une pénalité de -2 sur tous ses Scores de Test d'Attaque Physique. Ces pénalités durent 5 minutes. Chaque application du Toucher du Scorpion supplémentaire ne rajoute pas plus de pénalités physiques, mais allonge la durée des effets de 5 minutes supplémentaires. Par exemple, un personnage frappé par trois de ces attaques souffre d'une pénalité de -2 sur ses tous ses Score de Test d'Attaque Physique pendant les prochaines 15 minutes.

Un individu qui a été touché par une arme couverte du Toucher du Scorpion subit ces pénalités, même si l'attaque n'a infliger aucun dégâts après que l'adversaire ait appliqué tous ses pouvoirs défensifs. Le venin à seulement besoin de toucher sa cible, pas de lui faire des dégâts.

Vous êtes immunisé à votre propre Toucher du Scorpion, mais d'autres individus qui utilisent vos armes recouverte du venin courent le risque de se faire empoisonner. Si quelqu'un d'autre utilise une arme recouverte de votre Toucher du Scorpion, cette personne recevra toutes les pénalités du pouvoir si elle perds n'importe quel test dans le Challenge. Cela se produit même si la personne gagne le Challenge global. Il est possible que la cible et celui qui manie l'arme soient empoisonnés dans la même action. Si la personne qui manie l'arme perds de manière répétée ses tests dans le Challenge, les effets du poison sont allongés de la même manière qu'une cible qui se ferait frapper plusieurs fois.

Vous ne pouvez empoisonner qu'une seule arme de la taille d'une épée ou plus petite à chaque utilisation du Toucher du Scorpion. L'objet peut-être de la taille d'une dague, une épée ou un carreau d'Arbalète ou un objet similaire. Si vous recouvrez un objet non tranchant, vous devez dépenser une action standard plutôt qu'une action simple, pour ouvrir votre chair d'une autre manière et recouvrir l'arme de vitae. Le Toucher du Scorpion ne peut pas être utilisé sur les balles ou autre équipements de type armes à feu, la chaleur et la vitesse dégagée par une arme à feu détruit le revêtement de sang de tout projectile tiré.

Le Toucher du Scorpion ne peut être utilisé avec des attaques à mains nues.

Focus : Intelligence

Les armes enrobées par votre Toucher du Scorpion restent toxiques pendant cinq tours au lieu de trois. De plus, vous pouvez choisir d'épaissir l'ichor de votre sang suffisamment pour que des personnes autres que vous puissent les manier en toute sécurité et sans risquer d'être affecté votre poison. Toute personne empoisonnée par votre Toucher du Scorpion subit une pénalité -3 à toutes les Score de Test d'Attaque Physique.

• • • L'Appel de Dagon

Ce pouvoir vicieux permet à un Vampire d'utiliser le sang de sa cible contre elle-même, faisant éclater les vaisseaux sanguins et provoquant dans les organes de graves hémorragies internes. Ces ruptures sont extrêmement douloureuse, délivrant une vive agonie à quiconque est affecté par ce pouvoir.

Systeme

Dépensez 1 point de sang et une action standard puis engagez avec votre cible un Challenge Opposé en utilisant le Score de Test de Quietus. En cas de réussite, vous provoquez l'hémorragie et la rupture des organes de votre cible. Un personnage ciblé avec succès par l'appel de Dagon prend 2 points de dégâts normaux durant un tour au cours duquel il aura dépensé du sang. Ces dégâts se produisent au moment où la victime dépense son premier point de sang dans un tour donné.

Après le premier tour, vous pouvez utiliser une action simple sur chaque tour suivant afin de maintenir l'effet de ce pouvoir, pour un maximum de cinq tours au total. Les dégâts causés par l'Appel de Dagon ne peuvent être réduits ou annulés. Plusieurs utilisations de l'Appel de Dagon ne se cumulent pas. Un personnage affecté par deux utilisations de l'Appel de Dagon continu de subir 2 dégâts normaux par tour où il utilise du sang.

Succès Exceptionnel

Votre cible subit 3 dégâts normaux au lieu de 2, sur chaque tour pendant lequel elle utilise du sang.

Focus : Astuce

Si votre cible a de votre sang sur sa personne (qu'elle en ait conscience ou non) ou si votre cible a ingéré du votre sang dans les dernières 24 heures, vous n'avez pas besoin d'une ligne de vue pour utiliser l'Appel de Dagon tant que votre cible est dans un rayon d'un kilomètre et demi (1 mile) de vous. Ceux qui ont été affectés par votre Toucher du Scorpion ou Caresse de Baal sont considérés comme ayant de votre sang sur eux dans le cadre de l'utilisation de l'Appel de Dagon.

• • • Caresse de Baal

En approfondissant son étude de la transformation de la Vitae, l'utilisateur de Quietus peut altérer encore plus profondément les propriétés de son sang, le transformant en un ichor particulièrement corrosif. Cet ichor détruit toutes les chairs qu'il touche, qu'elles soient vivantes ou mort-vivantes.

Systeme

Dépensez 1 points de sang et une action simple pour méditer et faire appel aux propriétés de votre Vitae. Faites ensuite passer une lame aiguisée sur votre peau, créant une coupure peu profonde afin de revêtir le bord de l'arme avec une couche de votre propre Vitae. Cette arme doit être utilisée rapidement, avant que le sang ne sèche et perde ses propriétés surnaturelles. Pour les trois prochains tours, l'arme gagne le trait "Mortel" et quiconque frappé par cette arme subit les dégâts de l'arme en aggravés. Notez bien que la Caresse de Baal n'accroît pas la quantité de dégâts d'une arme donnée, mais cette arme inflige maintenant des dégâts aggravés plutôt que des dégâts normaux.

Vous êtes immunisé à votre propre Caresse de Baal, mais d'autres individus qui utilisent vos armes recouverte du venin courent le risque de se faire blesser. Si quelqu'un d'autre utilise une arme recouverte de votre Caresse de Baal, cette personne recevra un dégât aggravé si elle perd n'importe quel test dans le Challenge. Cela se produit même si la personne gagne le Challenge global. Il est possible que la cible et celui qui manie l'arme soient blessés dans la même action. Si la personne qui manie l'arme perd de manière répétée ses tests dans le Challenge, elle subira le même nombre de dégâts aggravés.

Vous ne pouvez empoisonner qu'une seule arme de la taille d'une épée ou plus petite à chaque utilisation de la Caresse de Baal. L'objet peut-être de la taille d'une dague, d'une épée, d'une flèche ou d'un carreau d'Arbalète ou bien quelque chose de similaire. Si vous recouvrir un objet non tranchant, vous devez dépenser une action standard plutôt qu'une action simple, pour ouvrir votre chair d'une autre manière et recouvrir l'arme de vitae. La Caresse de Baal ne peut pas être utilisée sur des balles ou autre équipements de type armes à feu, la chaleur et la vitesse dégagee par une arme à feu détruit le revêtement de sang de tout projectile tiré.

La Caresse de Baal ne peut être utilisée à mains nues.

Focus : Intelligence

Les armes enrobées par votre Caresse de Baal restent toxique pendant cinq tours au lieu de la durée standard de trois tours. De plus, vous pouvez choisir de suffisamment épaissir l'ichor issu de votre sang afin que d'autres individus que vous puissent manier les armes sang risquer de se blesser.

••••• Goût de la Mort

Avec ce niveau de maîtrise, un vampire peut transformer une petite partie de son sang en un acide caustique et qui, ainsi transmuté, permet au vampire de cracher ce sang acide sur un adversaire, brûlant la chair et corrodant ses os.

Système

Dépensez un point de sang. Pour le reste du tour, vous pouvez utiliser une action standard pour cracher votre sang toxique sur votre cible. Les attaques faites avec le Goût de la Mort utilisent le Score de Test suivant : `Attribut Physique + Athlétique` contre l'`Attribut Physique` de la cible.

Quand vous attaquez avec un Goût de la Mort, vous devez choisir si le sang que vous crachez est transmuté selon le pouvoir de Toucher du Scorpion ou celui de la Caresse de Baal. En utilisant le Toucher du Scorpion via le Goût de la Mort provoque les pénalités décrites sous ce pouvoir. Utiliser la Caresse de Baal provoque deux dégâts aggravés à votre cible.

Le Goût de la Mort peut être utilisé pendant des rounds de Célérité.

Focus : Intelligence

Si le Goût de la Mort est utilisé pour porter le Toucher du Scorpion, quiconque touché par le poison subit un malus de -3 sur ses Score de Test d'Attaque Physique au lieu de la pénalité standard de -2. Si le Goût de la Mort est utilisé pour porter la Caresse de Baal, vous infligez 3 dégâts aggravés, au lieu des 2 standard.

Serpentis

« *Le Serpent était dans le jardin en premier, vous savez.* »

— Heshu Ruhadze —

Dans d'anciens temples Egyptien, dans les grattes-ciels les plus récents, le clan des serpents exerce ses arts et vénèrent leur fondateur : le dieu vampirique, Set. Les Setites considèrent que leur discipline de Serpentis est un don de la bienveillance de Set, ils traitent son utilisation avec révérence, louant Set à chaque usage et invocation de ses pouvoirs.

Score de Test

L'utilisateur de Serpentis utilise `Social + Subterfuge` contre `Social + Volonté` de la cible.

Pouvoirs

• Yeux du Serpent

Comme les charmeurs de serpents d'autrefois, votre regard a le pouvoir de calmer et d'hypnotiser. Lorsque vous utilisez ce pouvoir, vos yeux prennent une teinte or brillante, captant l'attention de ceux qui rencontrent votre regard. Tant que vous tenez son attention, votre sujet reste complètement immobilisé.

Systeme

Dépensez 1 Sang et utilisez une action simple pour activer les Yeux du Serpent.

Vous devez avoir l'attention de votre cible (voir Regard et Concentration) et engager votre cible dans un défi opposé à l'aide des Scores de Test de Serpentis. Si vous réussissez, la cible est paralysée tant que vous maintenez son regard avec le votre.

Si vous brisez le contact visuel, utilisez un autre pouvoir, ou si la cible est attaquée, blessée ou ciblée par des pouvoirs hostiles, votre pouvoir hypnotique s'arrête.

Succès Exceptionnel

Vos Yeux du Serpent durent trois tours après rupture du contact visuel, tant que votre adversaire n'est pas attaqué, blessé, ou ciblé avec un pouvoir agressif.

Focus : Apparence

Vous pouvez utiliser d'autres pouvoirs tout en maintenant une cible paralysée avec vos Yeux du Serpent. Cependant, si votre cible est attaquée ou blessée, ce sort hypnotique se casse.

•• Langue de l'Aspic

En activant ce pouvoir, vous gagnez certains des pouvoirs naturels et mythiques associés aux serpents. Vous pouvez parler, contrôler et appeler des serpents. Certains utilisateurs sont particulièrement bénis et peuvent même obtenir un avantage naturel dans la persuasion orale, tout comme le Serpent d'autrefois.

Systeme

Dépensez 1 Sang et utilisez une action simple pour activer la Langue de l'Aspic pendant une heure. Pendant que ce pouvoir est actif, votre langue est bifide et vous pouvez parler à des serpents (ou des individus sous forme de serpent) dans un murmure sifflant si tranquille que le son ne peut être perçu que par quelqu'un qui possède Sens Intensif ou un pouvoir semblable.

Alors que la langue de l'Aspic est active, vous pouvez sentir parfaitement votre environnement, même dans les profondeurs de la nuit ou dans l'obscurité non naturelle comme celle causée par Obtenebration. Normalement, les personnages qui ne peuvent pas voir pendant le combat doivent utiliser la manœuvre de combat à l'aveugle. Tant que la langue de l'Aspic de votre personnage est active, vous pouvez vous battre sans avoir besoin de la manœuvre de combat à l'aveugle.

En outre, en dépensant un sang supplémentaire et une action standard, vous pouvez invoquer jusqu'à cinq petits serpents locaux ou deux serpents de taille moyenne. Ces serpents prennent jusqu'à 10 minutes à apparaître, et doivent être capable de voyager naturellement à votre emplacement. Ce sont des animaux agissant en tant que tel, mais ils vous sont fidèles et tenteront de faire votre volonté jusqu'à l'aube.

Traitez les petits serpents comme des serviteurs à 1 point, et les serpents moyens comme des serviteurs à 3 points.

Focus : Charisme

Lorsque vous utilisez la Langue de l'aspic, vous gagnez également un bonus de +1 aux tests basés sur le son de votre voix, y compris les compétences liées à la persuasion et les pouvoirs de Présence tels que Entrancement (en supposant que vous parliez pour renforcer votre utilisation du pouvoir).

••• Peau de la Vipère

Avec seulement un moment de concentration, vous causer votre peau des éruptions brillantes, des écailles protectrices, et vos membres et les muscles s'allongent. Tant que ce pouvoir est active, vous avez un aspect hideux, semblable à un serpent, mais vous gagner une défense significative contre les attaques physiques.

Systeme

Dépensez 1 Sang et utilisez une action simple pour invoquer ce pouvoir, vous obtenez des écailles défensives et devenez extrêmement flexible. Tant que ce pouvoir est actif, vous avez un bonus de +2 au Scores de Tests de Défense basés sur l'esquive.

Les individus qui utilisent la Peau de la Vipère peuvent aussi mordre sans avoir d'abord besoin de d'attraper leurs adversaires. Évidemment, être vu par les mortels tout en utilisant la Peau de la Vipère est un bris de la mascarade.

Peau de la Vipère est un pouvoir de transformation et ne peut être combinée avec d'autres pouvoirs transformateurs.

Vous pouvez mettre fin à cette transformation à tout moment en dépensant une action simple. La transformation effectuée par Peau de la Vipère est assez humanoïde pour permettre l'utilisation d'armes.

Focus : Charisme

Votre bonus au Score de Test basés sur l'esquive devient +3 (au lieu de la norme +2). De plus, vous recevez un bonus de +1 au Score de Test de Bagarre lorsque vous tentez de mordre votre adversaire.

•••• Forme du Cobra

Les Mythes affirment que les anciens prêtres d'Egypte pouvaient commander à leurs bâtons de se transformer en serpents. Vous pouvez effectuer une métamorphose encore plus grande, vous transformant en un cobra massif, qui conserve la taille et le poids de votre forme originale. Cette forme de reptile donne une morsure venimeuse et la capacité de glisser à travers de petits passages, tout en vous permettant d'utiliser toutes les disciplines qui ne nécessitent pas les mains ou la parole.

Systeme

Dépensez 1 point de sang et utilisez une action standard pour se transformer en un cobra massif, de taille humaine, d'environ 4.5 mètres de long. Vous pouvez mettre fin à cette transformation à tout moment en dépensant une simple action.

Un personnage en Forme du Cobra est extrêmement souple, et ne peut être agrippé; les attaquants qui tentent de vous attraper échouent automatiquement.

En outre, vous pouvez mordre vos ennemis sans les agripper d'abord, et vos morsures sont venimeuses. Les individus qui sont mordus par un vampire dans la Forme du Cobra doivent résister à un poison de virilité 15. Le poison infligé par ce pouvoir endommage les personnages vivants et détruit le sang des vampires. Pour plus d'informations sur le poison, voir Drogues et Types de Poisons dans Santé et Dégâts.

Rappelez-vous que toutes les morsures vampiriques, y compris celles des personnages en Forme du Cobra, infligent des dégâts aggravés.

La forme du Cobra est un pouvoir de transformation et ne peut être combiné avec d'autres pouvoirs de transformations.

Focus : Apparence

Vous pouvez modifier votre Forme du Cobra, devenant aussi gros qu'un python massif, ou aussi petit qu'une vipère. Votre longueur et votre masse peuvent augmenter jusqu'à trois fois votre corps naturel.

•••• Coeur des ténèbres

Dans les légendes égyptiennes, les cœurs des morts sont enlevés afin qu'ils puissent être pesés contre la plume de la vérité. Ceux qui sont trouvés dans le besoin sont jetés dans un lac de feu et dévorés, tandis que ceux qui sont dignes sont acceptés dans le paradis. Il est dans votre pouvoir de retirer les cœurs des créatures mort-vivantes et de prendre en main leur jugement.

Systeme

Passez 1 Sang et une heure pour exécuter un rituel complexe afin d'attirer le cœur d'un corps non vampirique: soit le vôtre, soit celui d'un autre participant volontaire.

Aucun test n'est nécessaire pour enlever un cœur. Ce pouvoir ne peut être utilisé que la nuit d'une nouvelle lune.

Alors que la plupart des chairs vampiriques pourrissent et se désintègre en un seul tour après avoir été séparé de son corps, un cœur enlevé avec ce pouvoir reste intacte. Le cœur peut être remplacé par une autre utilisation du Coeur des Ténèbres, tant que l'utilisateur du pouvoir possède le cœur correct à restaurer. Il n'est pas possible d'installer un cœur faux ou le cœur d'une autre personne en utilisant le Coeur des Ténèbres.

Toute personne dont le cœur est enlevé de cette manière est immunisée au pieutage. En outre, quand ce personnage tente de résister à la frénésie, il le fait comme si il avait un trait de Bête en moins.

Un cœur séparé peut être pieuté, même si le vampire cible n'est pas blessé. Si le cœur est pieuté, alors ce vampire est immédiatement paralysé comme si elle avait été pieuté normalement. Si le cœur est exposé à un seul point de dégâts du feu ou de la lumière du soleil, il est détruit, et son propriétaire s'embrace et est réduit en cendres, rencontrant la mort finale en un seul tour.

De toute évidence, essayer d'utiliser ce pouvoir sur un mortel, même une goule, est désespérément mortel.

Focus : Charisme

Vous pouvez effectuer Coeur des ténèbres n'importe quelle nuit du mois, et le faire sur une cible qui ne veut pas, tant qu'elle est en torpeur.

Temporis

« Peu importe combien de temps passe, ou quels amusements remplissent ces longues nuits éternelles, certaines choses ne peuvent jamais être consignées à l'oubli. Certains souvenirs refusent de s'effacer. »

— **Amor Cathbados, Inconnu Observateur de Tolède** —

Ceux qui contrôlent les pouvoirs de Temporis ont la capacité de comprendre les permutations du temps, accélérant et ralentissant ses effets en fonction de leurs désirs. Temporis canalise la force mystique qui rend un vampire immortel, rendant son corps immunisé contre les ravages du temps. Le vrai Brujah prétend que l'antediluvien Brujah a créé Temporis avant qu'il ait été diablé et que sa malédiction a dégradé son pouvoir pour ceux qui ont suivi Troile après sa destruction.

Les utilisateurs de Temporis ont tendance à devenir de plus en plus méticuleux et presque obsédés par les petits détails de la vie quotidienne. Ils ont également tendance à manquer d'émotion à un degré élevé, se détachant par l'expérience du passage des âges, ressentant le passage des siècles comme un grain de sable à travers un sablier. Ces êtres sont insensibles et cruels, ne plaçant que peu de valeur sur un seul individu dans la grande tapisserie du temps.

Temporis et Célérité: Un personnage qui a acheté n'importe quelle quantité de Célérité ne peut jamais acheter de Temporis. De même, un personnage qui a acheté une quantité de Temporis ne peut jamais acheter Célérité.

Score de Test

Le lanceur de Temporis utilise son `Attribut Physique + Survie` contre l'`Attribut Physique` de la cible + `Volonté`.

Pouvoirs

• Sablier de l'Esprit

Le temps est une entité complexe, se déplaçant comme une rivière autour d'un millier de minuscules pierres. La plus petite altération peut entraîner d'énormes changements. Pour utiliser efficacement Temporis, l'esprit du lanceur doit être capable de comprendre ces courants et tourbillons et de prédire leurs résultats.

Systeme

Sablier de l'esprit est toujours actif. En plus d'accorder un sens du temps extrêmement précis, vous permettant de garder une trace de la durée exacte jusqu'à la milliseconde, ce niveau de Temporis vous donne également une sensibilité unique à toute perturbation du temps. Dans un rayon d'un mile, vous percevez automatiquement quand le temps est manipulé, que ce soit par l'utilisation de Temporis ou d'autres pouvoirs surnaturels qui altèrent le temps. En outre, vous détectez automatiquement l'utilisation de pouvoirs qui accordent des actions supplémentaires, telles que Célérité, quand ils sont utilisés à moins de 1000 pieds de vous. En outre, vous pouvez lire l'âge d'un objet en un coup d'œil et vous pouvez dire si Temporis a jamais été utilisé sur cet objet en notant que son âge réel ne correspond pas à la quantité de temps qui s'est écoulé depuis la création de l'objet. De plus, en dépensant votre action standard et en faisant un test opposé réussi, en utilisant le Score de Test de Temporis, vous découvrez si oui ou non une cible possède Célérité ou Temporis; Vous discernerez alors combien de points de Célérité ou Temporis la cible possède. Si vous utilisez ce pouvoir sur une créature non vampirique qui possède des pouvoirs qui peuvent façonner le temps ou lui permettre de prendre de multiples actions, vous obtenez une compréhension approximative des capacités de cette créature.

Focus : Vigueur

En plus de connaître les points totaux de votre cible de Temporis ou Célérité, vous pouvez également discerner les pouvoirs spécifiques qu'elle possède, y compris les techniques et les pouvoirs des aînés.

•• Juste à Temps

Avec ce pouvoir, vous pouvez voler des objets des coins de l'histoire. En créant une petite anomalie dans le flux naturel du temps, vous atteignez dans le passé ou le présent et saisissez les objets perdus, les déchets abandonnés et épaves abandonné, tirant de force ces articles vers vous.

Système

En dépensant 1 Sang et en dépensant une action simple, vous pouvez utiliser Juste à temps pour arracher un objet commun à vous d'un autre point dans le temps. Ces éléments sont des choses qui ont été perdues ou déplacées et qui n'auront jamais manqués à leurs propriétaires. L'objet est un exemple courant et non-écrit de son type; Vous pouvez choisir d'attirer un aigle du désert ou une jolie peinture, mais vous ne pouvez pas acquérir l'arme du shérif ou la Mona Lisa. L'objet doit être assez petit pour qu'une personne normale le tienne facilement dans ses deux mains et ne pas avoir de valeur particulière. Si vous choisissez de tirer une arme, le conteur détermine les qualités spécifiques de l'arme. Si l'arme est un pistolet, il a un chargeur complet de munitions. Pour plus d'informations sur les armes et les qualités d'armes, voir le chapitre 13: Influences et équipement, Accessoires, armes et armures.

Focus : Vigueur

Si vous utilisez Juste à temps pour tirer une arme ou un objet de combat, vous pouvez sélectionner les qualités de cet élément, plutôt que de le faire choisir par votre conteur.

••• Seconde Fractionnée

Avec ce pouvoir, vous ralentissez les effets du temps autour de vous, vous permettant de bouger dans un scintillement et presque semblent être à deux endroits à la fois. Même si vous ne pouvez pas attaquer les autres dans un tel état, vous pouvez vous déplacer, attirer des armes ou effectuer d'autres petites actions en un clin d'oeil.

Système

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 Sang pour obtenir une action supplémentaire simple, qui ne peut pas être interrompu. Cette action supplémentaire résout votre initiative et ne peut pas être utilisée pour cibler d'autres personnages ou objets contrôlés par d'autres personnages; il ne peut pas non plus être utilisé pour activer des pouvoirs.

Focus : Vigueur

Vous gagnez deux actions simples supplémentaires avec chaque utilisation de Seconde fractionnée, plutôt que d'un.

•••• Patience des Nornes

Votre capacité avec Temporis est devenue si puissante que vous pouvez enlever des objets inanimés du temps, en les suspendant pendant un petit moment alors que le reste du monde avance. Vous pouvez arrêter un objet tomber en l'air, suspendre une explosion assez longtemps pour échapper à son feu, ou de préserver un artefact fragile de la pourriture.

Système

Dépensez 1 Sang, dépensez une action standard et ciblez un objet inanimé pour activer la Patience des Nornes. Cet objet entre en parfaite stase, même au fil du temps. Lorsque Patience des Nornes affecte un objet, tous les processus, mécaniques, électriques ou chimiques, cessent de fonctionner pendant la durée de l'effet. Les balles sont immobiles en plein air, les feux n'apparaissent que comme des bûches carbonisées et les objets tombants se figent à mi-culbutage. Cette suspension dure une heure, à moins que Patience des Nornes ne soit relâchée avant cette durée. Un objet gelé par Patience des Nornes ne peut être déplacé ou affecté d'aucune façon. Si quelque chose de substantiel (plus ferme qu'une brise légère) touche un objet congelé après qu'il a été placé en suspension, l'élément affecté par Patience des Nornes est relâché et rentre dans le temps avec les mêmes propriétés et la même vitesse qu'il avait quand il a été placé En stase. La suspension d'un objet inclut la suspension de toute son énergie et de tous les processus chimiques qui se produisent en son sein. Ainsi, une balle suspendue n'a pas d'énergie cinétique par rapport au monde qui

l'entoure, les réactions chimiques sont maintenues en stase et les feux cessent d'émettre de la chaleur, de la lumière ou de la fumée jusqu'à ce que la durée du pouvoir expire. A la fin du temps d'utilisation du pouvoir, tous les processus, énergies et réactions reprennent l'activité comme si le temps n'avait pas passé. Les feux rugissent, les réactions chimiques se poursuivent et les objets en mouvement continuent leur trajectoire originale à leur vitesse d'origine. La patience des Norns ne peut pas être utilisée sur un objet plus grand que le vampire lui-même.

Focus : Vigueur

Vous pouvez modifier légèrement un objet qui a été suspendu par Patience des Norns. Alors qu'un élément d'une suspension standard ne peut être déplacé ou affecté d'aucune façon, vous pouvez faire pivoter l'objet, de sorte que toute énergie cinétique soit dirigée dans une autre direction ou déplacer l'objet d'un pas par action standard. Vous devez toucher physiquement l'élément afin de le tourner ou de le déplacer. Ce contact ne rompt pas la suspension accordée par Patience des Norns.

•••• Don de Clotho

Vous êtes capable d'accélérer le temps comme il passe à travers votre corps, ce qui vous amène à vous déplacer avec une vitesse et une précision surnaturel.

Système

Dépensez 1 Sang pour activer le Don de Clotho pour le tour. Lorsque vous activez Don de Clotho, vous gagnez deux rounds supplémentaires d'actions; chaque round supplémentaire comprend une action simple et une action standard. Réolvez un round supplémentaire d'actions lors du premier round de Célérité et résolvez le second round supplémentaire d'actions lors du deuxième round de Célérité.

Focus : Vigueur

Chaque tour, vous pouvez utiliser une (et une seule) des actions standard accordées par Don de Clotho pour activer un pouvoir Mental ou Social. Il s'agit d'une exception à la règle qui stipule que vous ne pouvez pas utiliser les pouvoirs Mental ou Social pendant les tours Célérité.

Thanatosis

« Ne ne t'inquiète pas pour la chair, petit. Les secrets pourrissent l'âme. »

— **Lithrac** — Archonte

Les corps cadavériques des Vampires sont intimement liés à la mort, piégé dans un état de décomposition éternel. Thanatosis s'appuie sur cette connexion, encourageant et se nourrissant sur la souillure et la détérioration. Ce sont les pouvoirs de l'atrophie, décrépitude, putrescence et pourriture. A certains égards, Thanatosis donne le pouvoir sur la malédiction elle-même, suspendant provisoirement l'immortalité d'un Vampire et causant sa chair immortelle à souffrir de pourriture et se décomposer.

Thanatosis est la discipline signature de la lignée des Samedi et certains disent que c'est l'évolution naturelle des pouvoirs de la Voie de Mortis des Cappadociens. Assurément, les deux sont apparentés et partagent des similitudes - mais dans l'ensemble, les Samedi sont plus agressifs et moins livresque.

Score de Test

L'utilisateur de Thanatosis utilise son **Score de Test Attribut Mental + Médecine** contre le **Score de Test Attribut Mental + Volonté** de la cible.

Pouvoirs

• Peau de Mégère

La pourriture perpétuelle rend la chair du personnage malléable. Vous pouvez contracter ou étendre votre peau, l'envoyant dans des vagues ridées et ondulantes ou en la tirer tendue sur votre chair de mort-vivant. Vous pouvez même plier votre chair, vous permettant de conserver des objets dans ses rides tannées, comme la poche d'un Kangourou.

Système

Les corps des utilisateurs de Thanatosis deviennent pourri et malléable. En dépensant une action standard pour tirer ou tordre votre peau, vous pouvez ouvrir des plis et poches dans votre chair. Ces poches sont capable de stocker des objets allant jusqu'à la taille d'un gros pistolet à main. Accéder aux objets stockés dans ces poches ne nécessitent qu'une action simple.

De plus, vous pouvez légèrement altérer votre apparence en serrant de manière excessive votre peau autour de votre visage ou en lui permettant d'être lâche et ridée. Ces changement sont suffisant pour tromper des mortels mal informés, mais elle n'altère pas suffisamment votre apparence pour tromper quelqu'un que vous connaissez.

Focus : Astuce

Les rabats et plis de votre peau peuvent entraver des armes, glissant sur votre musculature ou déviant des coups qui vous aurait autrement blessé. Vous recevez un bonus de +1 aux Scores de Test défensif quand vous êtes la cible d'une attaque de **Bagarre** ou **Mêlée**. De plus, vous recevez un bonus de +5 quand vous tenter de vous échapper d'une manœuvre de combat **Agripper**.

•• Putréfaction

D'un simple toucher, vous pouvez infliger de la pourriture sur votre cible. Vous provoquer une décomposition putride et suppurante de votre point de contact.

Système

Dépensez un point de Sang et utiliser votre action standard pour pourrir tout objet inanimé que vous toucher, au point qu'il devient inutilisable. Une seule application de Putréfaction vous permet de détruire le bois, tissu, plastic et caoutchouc. Mais les objets plus durs, comme le métal, verre, ou pierre, nécessitent deux applications de ce pouvoir avant de putréfier. Les objets plus grand qu'une port standard nécessitent plus d'une application de Putréfaction pour être détruit. Ce pouvoir n'a aucun effet sur la matière vivante ou mort-vivante, mais elle peut pourrir de vrai corps (corps morts) jusqu'à ce qu'ils soient méconnaissable.

Focus : Astuce

Vous pouvez dépenser un point de sang et une action standard pour détruire un pieu en bois qui vous perce actuellement le cœur. Ceci est une exception à la règle qui empêche un personnage de dépenser du sang ou d'entreprendre des actions alors qu'il est pieuté.

••• Des Cendres aux Cendres

Dans des conditions extrêmes, il est parfois préférable d'autoriser un adversaire de gagner une victoire psychologique pour gagner l'élément de surprise. Les Samedi sont des maîtres d'une telle déception. Avec ce pouvoir, vous pouvez vous effondrer en une poudre épaisse, un peu collant qui ressemble à un tas de cendre desséché.

Système

En dépensant 1 point de Sang et en utilisant votre action standard, vous vous transformez en un tas de cendre. Pendant que vous êtes dans cette forme, vous ne pouvez pas dépenser de Sang, bouger depuis là où vous êtes ou utiliser des pouvoirs surnaturel, mais vous êtes immunisés aux dégâts Physique, feu et lumière du soleil. Vous gardez aussi une conscience limitée de tout ce qu'il y a jusqu'à 5 pas.

La forme accordée par Des Cendres aux Cendres ne confère pas l'invulnérabilité. Les cendres ont une certaine résistance à être dispersée, mais si vous êtes disséminé trop largement, vous pouvez être joué. Quand vous utilisez Des Cendres aux Cendres, vous avez 10 points de cohésion. Si certains individus ou facteurs de l'environnement, comme de forts vents ou des flammes du feu conspirent à disperser vos cendres, vous pouvez perdre 1 à 3 points de Cohésion par tour, déterminé à la discrétion du conteur.

Si vous vous reformez après avoir perdu de la Cohésion, vous perdez 1 point de Sang par point de Cohésion perdu. Si vous êtes à court de sang de cette manière, vous prenez 1 point de dégâts aggravé par point de cohésion perdu. Ces dégâts ne peuvent pas être réduits ou annulés. Si votre cohésion atteint zéro, vous rencontrez la Mort Finale.

Ce pouvoir vous fait apparaître comme si vous étiez un tas de cendres normales, mais n'altère pas votre aura. Quelqu'un qui regarde un personnage en Des Cendres aux Cendres avec une perception de l'aura pourra dire que ce tas de cendres a une aura de Vampire. Des Cendres aux Cendres est un pouvoir de transformation et ne peut pas être combiné avec d'autres pouvoirs de transformation.

Focus : Astuce

Quand dans la forme Des Cendres aux Cendres, vous pouvez dépenser 1 point de Sang pour ramener des cendres qui ont été dispersées, regagnant 1 point de Cohésion par tour. De plus, vous pouvez dépenser 1 point de Sang par tour et vous déplacer jusqu'à 1 pas. Ceci est une exception à la règle qui vous empêche de dépenser du Sang ou de bouger quand vous êtes sous forme de cendres.

•••• Racornissement

En empoignant un membre de la victime et activer ce pouvoir hideux, vous ratatinez le membre et le rendez inutile en l'infectant avec de la pourriture. Une cible qui souffre des effets de ce pouvoir ressentent d'horribles douleurs, son membre qui se réduit et les os qui claquent sous votre poigne.

Système

Utilisez une action standard pour Agripper une cible. Si vous réussissez, dépensez 1 point de Sang pour infliger Racornissement à votre victime en plus de tous les effets standards d'Agripper. Par la suite, la cible subit une pénalité de -1 à votre attribut Physique. Cet effet n'est pas considéré comme des dégâts et n'est pas affecté par les pouvoirs ou capacités qui annulent ou atténuent les dégâts.

Pour utiliser Racornissement sur une cible, vous devez utiliser la manœuvre de combat Agripper contre la cible. Si votre cible est déjà agrippée, vous pouvez activer ce pouvoir en dépensant 1 point de Sang et en utilisant votre action standard. (Pour plus d'information sur Agripper, consultez le Chapitre Six: Système de base). Racornissement peut être utilisé pendant les rounds de Célérité, tant que vous payez le coût total pour chaque utilisation.

Les pénalités d'une utilisation répétée de Racornissement sur une seule cible s'accumulent, que ces pénalités soient appliquées par un seul ou plusieurs pratiquants de Thanatosis. Si cette pénalité atteint -5, l'un des membres de la victime (au choix de l'attaquant) devient inutile. Si cette pénalité atteint -10, la cible doit choisir un deuxième membre qui devient inutile et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les membres de la cible soient inutilisables.

Si l'une ou les deux jambes d'une cible ont été racornies, elle ne peut que se déplacer d'un pas par action en rampant ou boitant. Si l'un des bras du personnage a été racorni, il souffre d'une pénalité de -5 aux attaques de Bagarre et Mêlée, à moins que le personnage ne soit ambidextre, dans ce cas, il ne souffre que d'une pénalité de -3. Un personnage avec un bras racorni ne peut pas utiliser d'armes à deux mains. Un personnage avec

ses deux bras de racornis ne peut pas attaquer à moins qu'il ne soit capable de mordre sans Agripper où si il a plus de deux membres utilisable, comme ceux accordés par Sombre Métamorphose ou des membres créés grâce à Vicissitude.

Les pénalités d'attribut Physique de Racornissement se tassent après 10, mais un membre racorni n'est pas aussi facilement restauré. Un mortel dont le membre est racorni est estropié de manière permanente. les membres racornis d'une créature surnaturelle se soignent au bout de deux parties ou un mois, quelque soit selon le plus long des deux.

Focus : Intelligence

Les membres de votre cible se racornissent quand les pénalités atteignent -3 au lieu du seuil standard de -5. Un deuxième membre devient inutile quand les pénalités atteignent -6 et ainsi de suite. Cet effet fonctionne même si certaines de pénalités ont été appliqués par d'autres personnages qui utilisent Racornissement. Par exemple, un personnage inflige -2 de pénalités et vous en infligez une troisième pénalité de -1, vous racornissez l'un des membres de ce la cible.

•••• Nécrose

Un pouvoir puissant et horrible, Nécrose vous permet de pourrir les muscles et os de votre adversaire , le transformant en des tissus et graisse putride. L'hideuse décomposition induite par ce pouvoir dégoûte et révolte même ceux à la constitution la plus robuste comme ça accélère la force de la pourriture et expose les organes interne dans un terrifiant spectacle de souffrance.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et utiliser une action simple pour activer nécrose. Pendant la prochaine heure, quand vous Agripper avec succès une cible ou maintenez un Agripper sur une cible, vous pouvez choisir d'infliger une pourriture à votre victime. Vous ne pouvez infliger Nécrose qu'une seule fois par tout, mais vous pouvez le faire n'importe quand, soit durant le tour commun ou durant les rounds de Célérité.

La première fois que utilisez Nécrose sur une cible, vous devez parvenir à utiliser la manœuvre de combat Agripper. Lors des rounds suivants, si vous êtes toujours Agripper à la cible, vous pouvez activer Nécrose en utilisant votre action standard. (Pour plus d'information sur Agripper, consultez le Chapitre Six: Systeme de base). Votre cible subit 3 points de dégâts aggravés alors que sa chair se décompose et se désagrège.

Les dégâts normalement infligés par Agripper ne sont pas convertit en dégâts aggravés par ce pouvoir. Les dégâts infligés par Nécrose ne sont pas réduit pas les effets de la manœuvre de combat Agripper.

Focus : Intelligence

Nécrose inflige 4 points de dégâts aggravés, au lieu des 3 standard.

Thaumaturgie

« La Magie est un exercice discipline de la volonté, et le fait de savoir que, des fois, la volonté doit être lâchée. Le secret réside dans le fait de savoir quand faire preuve de contrôle, et quand lâcher prise. »

— Etrius —

La Thaumaturgie est le terme générique qui regroupe toute forme de magie et de sorcellerie. Les pratiquants de la thaumaturgie sacrifient une petite partie de leur sang afin de plier le monde selon leur volonté. Dans ces temps modernes, plusieurs nouveaux nés s'accordent à dire que le Clan Tremere est le créateur de la thaumaturgie par la création de rituels et voies mélangeant la magie mortelle et la vitae vampirique. Entraînés par des Mages les Tremeres ont mis à profit leurs connaissances de la "Magie Véritable" pour codifier cette sorcellerie vampirique en un formidable outil permettant de manipuler la Vitae et d'accroître la puissance de leur sorts.

D'autres clans tels que les Tzimisce, les Assamites et les Disciples de Set, comptaient de puissants thaumaturges parmi leurs rangs et ceci bien avant l'apparition des Tremeres. Leur approche et pratique de la magie englobe aussi bien le chamanisme que la ferveur religieuse, et vont de la conjuration d'élémentaires jusqu'aux pratiques de rites vaudou, de maraboutage en passant par des méthodes plus sinistres.

La Thaumaturgie est sujette à certaines limitations :

- La pratique de la thaumaturgie relie son utilisateur à des incantations verbales et une gestuelle précise. L'utilisation de Thaumaturgie est facile à détecter et les méthodes de déclenchement des pouvoirs sont rarement subtiles.
- Tous les rituels et voies de thaumaturgie sont considérés comme des disciplines mentales et ne peuvent pas être utilisés avec la discipline Célérité. Certains pouvoirs particuliers de Thaumaturgie qui entrent en opposition avec l'attribut physique de votre cible peuvent être utilisés de façon répétée sur la même personne. Les pouvoirs de Thaumaturgie qui nécessitent une résistance mentale de la cible ne peuvent pas être utilisés de façon répétées. Il vous faudra attendre 10 minutes avant de pouvoir retenter l'utilisation du pouvoir sur la même personne.
- Pour obtenir les voies de thaumaturgie et utiliser des rituels thaumaturgiques, un personnage doit posséder un atout spécifique, tel que l'atout *Entraînement Thaumaturgique* ou un Atout spécifique de clan.

Voie primaire

La première voie de Thaumaturgie qu'un personnage maîtrise est considéré comme sa voie primaire. Avant de faire progresser ses autres voies de Thaumaturgie, le personnage doit d'abord progresser dans sa voie primaire. Un personnage ne peut jamais être plus avancé dans une autre voie de Thaumaturgie autre que sa voie primaire.

Rituels

La Thaumaturgie ne possède pas de pouvoir d'anciens ou de techniques. Au lieu de cela, les pratiquants de la thaumaturgie ont accès à des rituels. Les rituels sont stéréotypés et nécessitent du temps aussi bien que des composants spécifiques. Vous ne pouvez pas acheter de rituel à moins d'avoir le niveau de thaumaturgie adéquat dans votre voie primaire. Apprendre un rituel de niveau 4 nécessite que vous possédiez un score de 4 dans votre voie primaire de Thaumaturgie. Le coût de chaque rituel est le niveau du rituel x 2 en xp . Ainsi un rituel de niveau 3 coûte 6 XP. Un thaumaturge ne peut pas apprendre plus de rituels que la somme de ses voies de thaumaturgie.

Exemple : *Le régent Insolens possède 4 en voie du sang (sa voie primaire) 3 points en voie de la conjuration et 2 points dans la voie des flammes ne peut pas connaître plus de 9 rituels au total.*

Score de Test de Thaumaturgie

L'utilisateur de Thaumaturgie utilise son `Attribut Mental + Occulte`, contre `attribut Mental + Volonté de la cible`. Les pouvoirs qui ciblent spécifiquement le `Physique` de la cible (tel que `Dard de Flammes` ou `Éclat de Force`) sont résistés en utilisant l'`Attribut Physique + Esquive de la Cible`.

- La Voie du Sang
- La Voie de la Conjuración
- La Voie de la Corruption
- La Voie de la Maîtrise Élémentaire
- La Voie de l'Attrait des Flammes
- La Voie du Mouvement de l'Esprit
- La Voie de la Technomancie
- La Voie du Contrôle du Climat
- Rituels de Thaumaturgie

La Voie du Sang

« Nous payons le prix du savoir et récoltons la récompense qui nous est due. Votre jalousie ne diminue pas notre ambition. Elle nous rend simplement plus forts. »

— **Nixx Ignatius** — Pontifex Tremere

Nuances dans les Magies du Sang

MET uniformise les différents types de magies du sang dans un seul système élégant. Néanmoins différents clans ont différents systèmes culturels de magie, qui ont besoin de foi, de systèmes symboliques différents, et de composants différents pour les rituels. Bien qu'il n'y ait pas de mécanique différente, Joueurs et Conteurs sont fortement encouragés à souligner ces différences par un roleplay créatif

La voie du Sang est considérée comme la voie fondatrice de la Thaumaturgie Hermétique. Elle explique le concept de la magie sympathique, pour permettre d'altérer les propriétés de la Vitae dans votre corps, ou découvrir les secrets des autres en interrogeant leur Sang. Tous les Tremeres apprennent sans exception cette voie de la magie, basant le reste de leurs études sur ses principes.

• Goût du Sang

Les initiés sur la Voie du Sang apprennent à quantifier et évaluer les éléments uniques présents dans une goutte de vitae vampirique. En goûtant une goutte de la vitae du sujet, vous pouvez déterminer des informations importantes concernant sa nature.

Systeme

En ingérant un goutte du sang de votre victime et en utilisant une action simple, vous pouvez discerner des informations concernant le sujet. Ce pouvoir peut être dangereux si le sang est contaminé par des maladies ou d'autres substances nocives. Néanmoins, le pouvoir protège le thaumaturge des effets du lien de sang avec sa cible lorsqu'il utilise ce pouvoir.

Le goût du sang donne accès à l'ensemble de ces informations :

- Des informations médicales telles que le groupe sanguin et l'état de santé
- Combien de sang il reste dans le métabolisme de la cible
- Le type de créature (Vampire, goule ou mortel) le conteur peut demander un autre challenge s'il s'agit d'un autre type de créature.

Si le sang est celui d'un vampire, le thaumaturge obtient également :

- la génération du sujet
- si celui ci a commis la diablerie
- et depuis combien de temps le vampire s'est nourrit.

Focus : Perception

vous pouvez jauger du nombre et de la sévérité des liens de sang que possède le sujet, incluant ceux dus à la Vaulderie. Vous ne savez pas à qui la cible est liée, ni s'ils sont mutuels, vous connaissez juste le nombre, et l'importance des liens de sang présents.

•• Rage de Sang

Vous pouvez manipuler le sujet à utiliser sa vitae comme bon vous semble. Un vampire subissant ce pouvoir ressent comme une poussée d'adrénaline et a conscience automatiquement que l'on a utilisé une discipline sur lui.

Systeme

Dépensez 1 Sang et faites un challenge en opposition en utilisant votre Mental + occulte contre le mental + Volonté de la cible. La cible doit se trouver à 1 pas de vous. Si vous réussissez la cible doit dépenser 1 point de sang comme vous le souhaitez : (effet à choisir dans la liste)

- Augmenter son attribut physique
- Activer une discipline comme célérité
- Soigner une blessure
- S'éveiller de torpeur
- Suer du sang de ses pores.

La dépense peut excéder la limite de génération. Le pouvoir permet de dépenser le sang mais ne permet pas de forcer le sujet à dépenser une action a moins qu'il ne le veuille sciemment. Par exemple vous pouvez forcer votre cible a dépenser du sang pour passer en "forme ténébreuse" mais la victime ne se transformera pas, à moins de le vouloir.

Focus : Perception

Vous pouvez utiliser ce pouvoir a 10 pas de votre cible au lieu d'être à 1 pas.

•• Sang Puissant

Vous maîtrisez votre Vitae a un point tel que vous pouvez la rendre plus épaisse de façon temporaire, faisant que votre forme vampirique manifeste une génération plus puissante.

Systeme

Utilisez une action simple pour activer ce pouvoir. L'effet dure 1 heure. Alors que Sang Puissant est actif, votre réserve maximale de sang augmente de la moitié de sa capacité normale. De plus vous pouvez utiliser 2 points de sang/tour lorsque ce pouvoir est actif. Vous êtes considéré comme ayant 3 générations au-dessus de la vôtre pendant toute la durée du pouvoir afin de réveiller quelqu'un de torpeur. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par nuit. Lorsque le pouvoir prend fin, le sang excédentaire dans votre métabolisme se dilue et vous retrouvez votre réserve normale de sang. Si vous êtes diablé lorsque vous avez activé ce pouvoir, on prend en compte votre génération normale et non la génération virtuelle et temporaire.

Focus : Intelligence

Vous pouvez utiliser ce pouvoir 2 fois/ nuit au lieu d'une seule fois.

••• Vol de Sang

L'un des principes de base de la magie sympathique est le concept que les choses identiques s'attirent. En transformant de façon mystique, le sang de votre corps en un aimant Thaumaturgique, vous pouvez littéralement siphonner le sang de votre cible, le faisant dégouliner de ses pores jusque dans votre main avant d'être absorbé dans votre corps.

Systeme

Dépensez 1 Sang et utilisez une action standard pour effectuer un challenge en opposition utilisant votre attribut mental + Occulte contre le Mental + volonté de votre cible qui devra se situer a 25 pas de vous. Si vous réussissez, vous pouvez drainer mystiquement jusqu'à 3 points de sang de votre victime. Ce sang s'extirpe au travers des pores de la victime, plane dans les airs jusqu'à votre main avant d'être absorbé magiquement par votre corps. Le sang substitué de cette façon conserve ses propriétés normales - ingérer du sang de vampire crée un lien de sang, du sang empoisonné vous rend malade, un sang malade transmet ses infections etc. - Inutile de préciser que ce pouvoir aux propriétés incroyables est considéré comme un bris de la Mascarade lorsqu'il est utilisé publiquement. Vous pouvez utiliser ce pouvoir de façon répétée sur votre cible même si vous ratez l'un de vos challenges. Il s'agit d'une exception à la règle sur l'utilisation répétée de challenge mentaux sur la même cible.

Succès exceptionnel : Vous voulez 4 points de sang de votre victime au lieu de 3.

Focus : Intelligence

Lorsque vous utilisez Vol de Vitae sur un vampire, votre pouvoir neutralise les propriétés du sang vampirique jusqu'à un certain degré. Le sang récupéré de cette façon ne peut créer un lien de sang avec vous, ne peut vous rendre malade ou vous infecter. Les disciplines affectant le sang d'un vampire tel que le Sang Acide de Vicissitude continuent à produire leurs effets.

•••• Chaudron de Sang

En Touchant votre opposant, vous pouvez faire bouillir le sang dans ses veines, lui infligeant une incroyable souffrance. Une vapeur écarlate s'élève tout autour du corps de votre victime tandis que son sang bouillonne en sortant de ses pores et de chacun de ses orifices. Peu de vampires peuvent supporter cette fournaise intérieure et les mortels sont inévitablement tués par une telle attaque.

Systeme

Utilisez une action standard pour Agripper votre cible. si vous réussissez dépensez 1 point de Sang pour infliger le "chaudron de sang" à votre victime, en plus de lui infliger les effets standard d'un agrippement. Le chaudron de sang bout 2 points de sang de votre cible lui infligeant ainsi 2 dégâts aggravés. Les dégâts causés par ce pouvoir ne peuvent être réduit ou annulés. La première fois que vous utilisez Chaudron de Sang sur votre cible, vous devez réussir une Manœuvre de Combat "Agripper" contre votre cible. Si vous avez déjà agrippé votre cible vous pouvez activer ce pouvoir en dépensant 1 Point de Sang et en utilisant votre action standard.

Ce pouvoir ne convertit pas le dommage normal causé par l'agrippement en dégât aggravé et ce dommage peut quant à lui, peut être réduit ou annulé normalement. La technique d'agrippement ne réduit pas les dommages causés par le Chaudron de Sang.

Les mortels qui subissent ce pouvoir meurent instantanément.

Focus : Intelligence

Vous pouvez dépenser 1 point de sang supplémentaire, et faire bouillir jusqu'à 3 points de sang causant ainsi 3 dommages aggravés par utilisation de ce pouvoir.

La Voie de la Conjuraton

La voie de la conjuration vous permet de créer des objets ou des créatures à partir de rien, entièrement créés par l'imagination et la magie de ceux qui les façonnent. Les objets créés par l'entremise de la voie de la conjuration sont entièrement génériques et ne portent aucune marque ou signe distinctif. De plus les objets conjurés sont en parfait état ne portent aucune trace d'usure ou de rayures. Vous pouvez créer tout ce que vous imaginez, tout en étant limité par la taille physique de l'objet, en effet vous ne pouvez pas créer d'objets qui soient plus grand ou plus lourd que vous.

Vous devez être familier avec le type d'objet que vous souhaitez conjurer. Par exemple, vous devez posséder la compétence "Arme à feu" pour conjurer un Revolver, tout comme vous devez posséder des points dans la compétence "Science" ou "Médecine" afin de créer des médicaments. Votre conteur a le dernier mot concernant les compétences que vous devez posséder pour créer certains objets.

• Invoquer la Forme Simple

Les initiés dans la Voie de la conjuration possèdent la capacité de créer un objet constitué d'un seul et unique matériau. Ces objets ne peuvent pas être constitués de plusieurs parties et sont exempts de toute forme de mécanisme complexe. Avec l'aide de ce pouvoir, vous pouvez conjurer un morceau de roche, un pieu en bois ou une barre de fer.

Systeme

En dépensant une action standard et 1 point de sang vous pouvez conjurer un objet inanimé qu'une personne peut tenir dans une main. Les objets créés par ce pouvoir doivent avoir une forme simple et sont dénués d'éléments électroniques ou des parties amovibles. Les objets créés par ce niveau de pouvoir apparaissent toujours dans votre main. Vous ne pouvez pas conjurer des créatures vivantes ou non mortes. Une fois que vous avez conjuré l'objet, vous devez dépenser un point de sang pour chaque minute supplémentaire où vous souhaitez maintenir sa forme sur le plan matériel. La première minute ne nécessite pas de dépense de sang supplémentaire. Si vous ne dépensez pas le point de sang supplémentaire, l'objet disparaît.

Focus : Intelligence

"Invoquer la forme Simple" peut être conjuré avec une action simple au lieu d'une action standard.

•• Magie de la Forge

Vous possédez la capacité de conjurer tout objet complexe composés de divers éléments et de parties amovibles dans lesquelles vous avez une compréhension générale.

Systeme

En dépensant 1 Sang et en vous concentrant pendant 5 tours entiers, et en n'engageant aucune autre action que celle de se déplacer, vous pouvez créer un objet complexe avec ce pouvoir. À partir du moment où vous êtes familier avec l'objet désiré et que vous possédez les compétences nécessaires, vous pouvez créer des objets avec des parties amovibles et des composants électroniques. En possédant les compétences spécifiques, vous pouvez conjurer un revolver, un téléphone portable, un ordinateur portable, une batterie, un petit moteur et tout autre objets du quotidien. Ces objets sont limités par la taille, une personne normale doit pouvoir les utiliser d'une seule main. Les objets créés par ce niveau de pouvoir apparaissent toujours dans votre main.

Les objets créés par l'entremise de ce pouvoir peuvent nécessiter une aide extérieure pour fonctionner totalement. Ainsi un téléphone portable aura besoin d'un fournisseur de réseau (ou d'un hacker très doué) afin que vous puissiez passer un appel, et la plupart des objets électroniques auront besoin d'électricité pour fonctionner. Les objets créés par ce pouvoir possèdent tout ce qu'il faut pour fonctionner parfaitement. Ainsi un revolver créé par ce pouvoir aura un chargeur rempli de munitions, et un téléphone portable aura une batterie pleine. Une fois que vous avez conjuré l'objet, vous devez dépenser un point de sang pour chaque minute supplémentaire où vous souhaitez maintenir sa forme sur le plan matériel physique. La première minute ne nécessite pas de dépense de sang supplémentaire. Si vous ne dépensez pas le point de sang supplémentaire, l'objet disparaît.

Ce pouvoir peut être utilisé pour créer un pièce normale d'équipement. Pour plus d'information à ce sujet, se référer au Système de génération de l'équipement

Focus : Intelligence

“Magie de la Forge” peut être utilisé pour créer un objet faisant jusqu’à 3 mètres cube. Si vous créez un objet trop grand ou trop encombrant à transporter, l’objet apparaîtra directement en face de vous, au bout de vos doigts tendus.

•• Permanence

Les objets que vous créez sont réels et permanents, ne nécessitant aucune dépense additionnelle de sang afin de rester sur notre plan d’existence.

Systeme

Après avoir créé un objet en utilisant “Invoquer la forme simple” ou “Magie de la Forge”, vous pouvez dépenser un point de sang et utiliser une action simple pour rendre cet objet permanent. L’objet ne disparaît pas à moins d’être banni à l’aide d’un pouvoir tel que “Inverser la Conjuraction”

Focus : Perception

Lorsque vous créez un objet par l’entremise de “Invoquer la forme simple” ou de “Magie de la Forge” vous pouvez choisir de rendre l’objet permanent sans avoir à dépenser de sang ou à utiliser une action supplémentaire.

••• Inverser la conjuration

Vous pouvez détruire les objets conjurés - même ceux créés par vous, ou un autre thaumaturge - les dissipant ainsi dans le néant magique dont ils sont issus.

Systeme

Dépensez un point de sang et utilisez votre action standard pour tenter de dissiper un objet créé par la voie de la conjuration. Vous pouvez bannir n’importe laquelle de vos créations sans aucun test. Pour bannir un objet créé par un autre thaumaturge, vous devez faire un challenge statique en utilisant votre attribut Mental + Occulte dont le seul de difficulté est égal au score en mental + Occulte du Créateur. Vous pouvez cibler n’importe quel objet que vous voyez ou ressentez avec ce pouvoir. Cependant vous ne disposez d’aucun moyen pour détecter les objets conjurés, d’objets fabriqués naturellement.

Vous pouvez utiliser ce pouvoir pour bannir les objets et certaines créatures conjurées par d’autres voies de thaumaturgie, tel que les élémentaires conjurés par la “Voie de la maîtrise élémentaire”. Bannir un élémentaire nécessite que vous réussissiez un test en opposition contre l’élémentaire en utilisant votre groupement de Thaumaturgie.

Focus : Perception

Vous pouvez utiliser une action simple pour déterminer si un objet dans votre champ de vision est naturel ou conjuré à l’aide de thaumaturgie. Après avoir déterminé si l’objet est naturel ou Conjuré, vous pouvez dépenser 1 Sang et utiliser une action standard pour tenter de le dissiper, en utilisant le système de règles ci dessus.

•••• Pouvoir Sur la Vie

Bien que les thaumaturges ne puissent créer la Vie, avec ce pouvoir vous avez la capacité de conjurer des créations qui possèdent un semblant d’existence. Ces créatures ne sont pas vraiment “conscientes”, possèdent une forme d’intelligence limitée et ne disposent d’aucune créativité. Ces créatures obéissent aveuglément à vos ordres et ne possèdent aucune volonté qui leur soit propre.

Systeme

Concentrez vous pendant 5 tours entiers en dépensant 1 point de sang par tour, en entreprenant aucune autre action pour conjurer un "Simulacre", un être vivant qui obéit à vos ordres mentaux. Ce pouvoir peut être utilisé pour créer un fac simulé de tout animal ou type de personne normal. Votre "Simulacre" possède les caractéristiques générales propres aux types de personne ou à l'animal que vous créez, et il ne peut être créé pour dupliquer ou copier une créature ou un animal en particulier.

Le simulacre n'est pas vraiment vivant et n'entreprend aucune action sans recevoir vos instructions. Le "Sang" provenant d'une telle créature n'est d'aucune utilité, et ne dispose d'aucune propriétés naturelle ou surnaturelle. Les vampires ne peuvent pas se nourrir sur ces créatures, pas plus qu'ils ne peuvent leur donner L'Étreinte. Un simulacre dure jusqu'au lever du soleil après quoi il se dissout de lui même et retourne dans l'éther mystique dont il provient. Un simulacre qui est "tué" se dissipe de la même façon, il en va de même pour les membres potentiellement arrachés de la créature. Vous pouvez posséder qu'un seul simulacre "actif" à la fois. Si vous créez un nouveau Simulacre, le précédent se désincarne aussitôt.

Votre création possède un attribut physique compris entre 1 et 8 (à votre convenance), un score de 1 en attribut mental ainsi qu'en attribut social. Il ne dispose d'aucune compétence, d'aucun focus et d'aucune discipline. Votre simulacre peut être ciblé par des disciplines ou des pouvoirs surnaturels et peut être la cible de pouvoirs de Domination tel que la "Possession" Il est possible de transformer en goule votre création lui permettant ainsi de transporter 5 points de sang vampirique, cependant votre simulacre n'apprendra jamais de pouvoirs surnaturels.

Focus : Intelligence

Lorsque vous invoquez ce pouvoir, vous pouvez créer une réplique spécifique de créature, au lieu d'une création générique. Faire une réplique de vous même ne nécessite aucun pré requis, cependant vous devez posséder 2 points dans la compétence "subterfuge" pour créer un réplique d'une personne. Si vous utilisez le pouvoir pour cloner une créature surnaturelle, le résultat apparaît identique, mais le clone ne dispose d'aucun pouvoir surnaturel d'aucune sorte et il reste une créature tout a fait ordinaire.

La Voie de la Corruption

« Sept péchés capitaux ? Non. Il n'y en a qu'un seul et son nom est la retenue. Retenir vos instincts primaires pendant trop longtemps et ils reviendront vous détruire. »

— **Dawn Cavanaugh** — Maîtresse Setite d'Hollywood

La Voie de la Corruption vous accorde la possibilité de subtilement influencer des victimes en tordant sa moralité, désires et ses processus cognitifs. Vous pouvez employer ces pouvoirs pour corrompre avec subtilité la psyché de votre personnage en la faisant glisser vers la bête. Profiter correctement de cette voie nécessite une connaissance intime de la tromperie, le vice et les endroits sombres cachés dans le cœur.

Si vous perdez dans un challenge en utilisant la Voie de la Corruption, vous ne pouvez pas utiliser le même pouvoir contre votre cible pendant 10 minutes.

Lancer la Voie de la Corruption est un art subtil, à l'opposé des autres voies de la Thaumaturgie. Vous n'avez pas besoin de parler pour édicter des pouvoirs de la Voie de la Corruption et c'est n'est pas immédiatement visible que vous êtes la source de vos pouvoirs de la Voie de la Corruption. Pour plus de règles sur les pouvoirs en utilisation, consulter le Chapitre 6: Remarquer une Attaque. La Voie de la Corruption ne peut pas être utilisée sans briser l'invisibilité accordée par Occultation.

• Contre-Pied

Vous avez le pouvoir de tordre les processus cognitifs et les perceptions de votre cible, la forçant à inverser sa dernière décision en quelque chose de plus sombre et destructeur.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang, utilisez votre action standard et faites un Challenge opposé en utilisant le Score de Test de la Thaumaturgie pour utiliser Contre-Pied. Si vous réussissez, l'action ou la décision que votre cible est sur le point d'entreprendre devient son opposé négatif, beaucoup plus sombre. La cible détermine les détails de cette décision et doit la jouer, bien que le Conteur peut intervenir et fournir des instructions spécifiques. Vous ne pouvez pas prédire le résultat exacts de Contre-Pied à l'avance, mais il prend toujours la forme d'une action plus négative que le sujet avait initialement prévu d'exécuter.

Vous pouvez utiliser Contre-Pied contre n'importe quelle cible dans votre ligne de vie. Contre-Pied ne peut pas être utilisé en combat, ni pour affecter des actions qui sont principalement physique ou réflexives.

Succès Exceptionnel

L'utilisation de Contre-Pied est subtile et ne peut pas être détectée avec un Challenge de *Vigilance*. Ceci est une exception à la règle qui permet d'utiliser *Vigilance* pour détecter les utilisations de pouvoirs surnaturels.

Focus : Astuce

L'adversaire reçoit une pénalité de -5 à *Vigilance* pour découvrir vos utilisations de Contre-Pied.

•• Subversion

La Subversion pousse votre victime à se rendre aux sombres tentations auxquelles sa moralité pourrait normalement la décourager de se livrer dans des circonstances normales.

Systeme

Lorsque vous êtes témoin d'un autre personnage entreprenant une action qui satisfait un désir ou résistant à la tentation d'agir sur ses désirs, vous pouvez dépenser 1 point de Sang, utiliser votre action standard et faire un Challenge opposé pour activer la Subversion. Si vous réussissez, l'action de la cible change et elle succombe à ses désirs. La Subversion affecte toutes les actions d'un sujet avec des degrés variés de subtilité. Si une autre occasion se présente pour succomber à ses désirs, la victime doit dépenser un point de Volonté pour surmonter cet effet pendant cinq minutes. La Subversion dure une heure.

Succès Exceptionnel

Votre Subversion dure pour le reste de la nuit.

Focus : Astuce

Les personnages sous les effets de votre Subversion souffrent d'une pénalité de -2 pour résister à vos autres utilisations de la Voie de la Corruption.

••• Dissocier

Vous avez la capacité de métaphoriquement couper dans le cœur de votre victime et de dissocier son lien affectif avec les autres, la laissant comme un coquille vide. Votre victime se sépare des amants passionnés et des ennemis amers de la même manière.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang, utilisez votre action standard et faites un Challenge opposé en utilisant le Score de Test de la Thaumaturgie pour activer Dissocier. Si vous réussissez, la victime de ce pouvoir devient renfermé, suspicieuse et émotionnellement distante. Pendant l'heure suivant, votre cible subit une pénalité de -3 à ses Challenges Social dans lesquelles elle doit interagir de manière plaisante ou amicale. Cette pénalité ne s'applique pas au Score de Test défensif.

Tous les liens de sang de la victime sont baissé d'une étape pendant une heure. Si vous utilisez ce pouvoir sur un personnage qui à participer à un Vaulderie ou un rituel similaire, ses scores de vinculum sont réduits d'une étape pour la durée des effets. Une victime peut céder à ce pouvoir, mais si elle le fait dans l'espoir de renverser temporairement des liens de sang, elle doit dépenser 1 point de volonté pour céder. De la même manière, vous devez dépenser un point de sang pour utiliser ce pouvoir sur vous même dans l'espoir de surmonter un lien de sang.

Succès Exceptionnel

Les effets de Dissocier durent pour le reste de la nuit.

Focus : Intelligence

Les liens de sang et les scores de vinculum sont réduits à zéro pour la prochaine heure.

•••• Dépendance

Vous avez le pouvoir de déclencher une faim incontrôlable dans votre victime, créant une dépendance physique et psychologique qui anime toutes ses pensées et ses motivations. Cette dépendance doit avoir une cible particulière, comme une sensation, une substance ou une action spécifique normalement considérée tabou.

Systeme

Si vous souhaitez rendre addict un sujet à un sensation, substance ou action, elle doit d'abord en faire l'expérience. Le Thaumaturge dépense alors un point de Sang, utilise son action standard et faire un challenge opposé pour utiliser la Dépendance.

Si vous réussissez, la victime gagne un dérangement de Compulsion ou Obsession pour le reste de la nuit; vous déterminez le déclencheur de ce dérangement basé sur la manière dont vous avez amené la tentation. Si un personnage est sujet d'une seconde utilisation de ce pouvoir, les nouveaux effets effacent la précédente application. Pour plus d'informations sur les Dérangements, consultez le Dérangements[Chapitre 5: Atouts et Handicaps.

Aucun individu ne peut être rendu dépendant à quelque chose qui cause des dégâts (normal ou aggravés) avec l'utilisation de ce pouvoir.

Succès exceptionnel

La Dépendance infligée par ce pouvoir durent pendant deux sessions de jeu ou un mois, selon le plus long.

Focus : Intelligence

Les cibles affectés par votre Dépendance gagne un trait de Dérangement. De plus, vos addictions ne peuvent être écrasée par d'autres Thaumaturges, à moins que l'autre Thaumaturge n'ait aussi un Focus sur Intelligence. D'autres utilisations de ce pouvoir échouent simplement quand elles cible un sujet que vous avez déjà rendue dépendante.

•••• Assuétude

Vous êtes l'addiction ultime. Avec votre culte de la personnalité et une maîtrise approfondie de la Voie de la Corruption, vous pouvez forcer vos victimes à avoir une obsession de votre présence.

Système

Vous devez engager votre cible dans une conversation et parler avec elle pendant au moins une minute pour activer ce pouvoir. Après avoir rempli les prérequis, dépensez 1 point de Sang, utilisez votre action standard et faites un Challenge opposé pour activer l'Assuétude.

Si vous réussissez, la psyché de la victime se lie à la vôtre pendant le reste de la nuit, alors qu'elle souffre d'un Dérangement d'Obsession.

Une victime liée n'est pas moins susceptible de vous attaquer et ne se sent aucune affection particulière envers vous. Cependant, elle est psychologiquement rendu addictive à votre présence. Pour la durée de ce pouvoir, elle souffre d'une pénalité de -2 à tous ses Scores de Test quand vous n'êtes pas présent. De plus, vous gagnez un joker bonus de +5 dans les Score de Test Social contre votre victime pour la durée de ce pouvoir.

Les pénalités de ce pouvoir ne sont pas soustraites aux Scores de Test défensifs.

Succès Exceptionnel

La durée d'Assuétude s'étends à deux sessions de jeu ou un mois, selon le plus long des deux.

Focus : Astuce

La victime ne peut pas tenter de vous blesser tant que ce pouvoir est actif.

La Voie de la Maîtrise Élémentaire

« La peur est un terreau fertile pour la magie, dont les bienfaits de la récoltes sont l'obéissance et la supplication. Il suffit de savoir quand retourner la terre et révéler l'obscurité en dessous. »

— **Ashanti Beachum** — le Démon Rêveur, Koldun Tzimisce

Les Grecques d'antan croyaient que les quatre éléments - terre, eau, air et feu - étaient les briques fondamentales de l'univers. En utilisant les techniques de la Voie de la Maîtrise Élémentaire, vous pouvez communiquer avec ces forces élémentaires et autres objets inanimés pour les commander à faire vos volontés. La Voie de la Maîtrise Élémentaire ne peut être qu'utilisée sur de la matière inanimée.

• Force Élémentaire

En s'appuyant sur la force intemporelle et l'endurance de la terre et de la pierre environnante, vous pouvez forcer votre corps à prendre une de leurs propriétés pour une courte durée.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action simple pour activer la Force Élémentaire. pendant les cinq prochaines minutes vous gagnez, soit le Focus en Force ou en Vigueur (au choix).

Vous ne pouvez bénéficier que d'une seule application de Force Élémentaire à n'importe quel moment donné.

Focus : Intelligence

Quand la Force Élémentaire est activée, vous recevez un bonus de +2 aux Challenges pour Agripper.

•• Langue de Bois

Vous avez la capacité d'écouter les esprits sauvages qui habitent les objets inanimés. De tels esprit sont souvent pédant et concernés que par ce qui les intéresse. Si vous pouvez les convaincre de faire attention, vous pouvez apprendre une bonne quantité d'informations sur les activités dont l'esprit a été témoin. Gardez à l'esprit que les expériences qui vous intéresse n'intéresse pas forcément une machine à café.

Systeme

Dépensez 1 point de sang et utilisez votre action standard pour activer Langue de Bois. Pendant les cinq minutes suivantes, vous avez la capacité de communiquer avec les esprits qui vivent dans des objets de tous les jours et vous pouvez leur proposer de communiquer avec vous. La nature de l'objet déterminé la personnalité de l'esprit; un couteau peut avoir une personnalité tranchante, alors qu'une machine à café pourrait être très excitée.

Un esprit répondra aux questions basiques honnêtement, mais des concepts étrangers peuvent le rendre confus. Vous pouvez raisonnablement vous attendre à des réponses avec le type de questions suivantes :

- Quelle est ta fonction ?
- Est ce que quelque chose d'intéressant s'est produit près de toi ?
- A quoi ressemblait la personne qui est passée en courant il y a un moment ?
- Quelqu'un s'est battu ici récemment?

Les objets inanimés auxquels on accèdent avec ce pouvoir ne peuvent pas détecter les personnages cachés par des pouvoirs surnaturels.

Focus : Perception

Votre utilisation de Langue de Bois durent pendant une heure plutôt que cinq minutes. De plus, vous pouvez entendre le murmure des conversations tenues entre les objets inanimés autour de vous, ce qui vous avertit lorsqu'un autre individu s'approche. Tant que vous êtes capables d'entendre, vous êtes conscients de quiconque s'approche de cinq pas de vous. Même si vous ne pouvez pas directement voir le personnage, vous pouvez approximer son emplacement en écoutant le papotage ambiant qui vous entours. Cet effet ne peut être utilisé pour détecter les personnages cachés par des moyens surnaturels.

••• Animer l'Immobile

Vous avez le pouvoir d'animer des objets et les commander selon vos souhaits pour un temps limité. Ces objets se plient et se déplacent comme commandé, mais leurs fonctions sont limitées par leurs formes.

Systeme

Dépensez 1 point de sang et utilisez votre action standard pour animer un objet dans votre ligne de vue. L'objet gagne une mobilité limitée et obéit à tous vos ordres au meilleur de ses capacités pendant une heure. Vous pouvez donner des ordres simples à ces objets, comme "Poursuit cet homme," ou "Attaque quiconque entre". Les objets ne sont pas très intelligents et ont une capacité de raisonnement limitée. Les objets animés ne peuvent pas utiliser d'armes ou tirer parti des qualités d'une arme. Un ordre qui décrit "Amène moi le pistolet quand tu verras une voiture rouge passée dehors", pourrait aboutir à un tabouret très confus.

Vous avez la capacité d'animer et de contrôler simultanément un nombre d'objets égal à votre score dans la compétence *Occultisme*, mais chaque objet doit être animé séparément. Ils restent animés tant qu'ils sont dans votre champ de vision, ou jusqu'à une heure.

Traitez les objets animés pas ce pouvoir comme des PNJs type à 2 points. Les objets animés avec des roues ou jambes, bougent à une vitesse normale. Les objets sans roues ou jambes se déplacent à un rythme d'un pas par action. Les objets animés ne peuvent pas être la cible de pouvoirs Mentaux ou Sociaux, mais ils ne peuvent attaquer les personnes que le Thaumaturge ne peut pas attaquer lui-même. Par exemple, si le thaumaturge est affecté avec succès par le pouvoir de *Transe*, ses animations sont incapables d'attaquer le Vampire qui a plongé leur maître en *Transe*.

Focus : Perception

La durée de votre capacité à animer les objets s'étend à la fin de la soirée. De plus, vous avez une vague idée de ce que vos animations sont en train de faire et ce qu'il se passe dans les deux pas de chaque animation. Vous pouvez savoir que quelqu'un est en train d'attaquer votre tabouret de bar avec une hachette, mais vous ne pouvez pas exactement savoir qui est en train de balancer la hache.

•••• Forme Élémentaire

D'anciennes légendes décrivent des sorciers avec la capacité de transfigurer leurs allures en la forme d'objets ordinaires. Vous avez le pouvoir de transformer votre corps en n'importe quel objet avec une masse grossièrement égale à la vôtre.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action standard pour assumer la forme de n'importe quel objet dont la taille est grossièrement égale à la votre. Vous gardez vos sens, mais vous êtes incapables de bouger sous les effets de votre propre pouvoir. L'objet dans lequel vous vous transformez fonctionne exactement comme un véritable objet de son type - devenir une télévision veut dire que vous pouvez être branchés et allumés, sans que cela ne vous inflige des dommages. Ce pouvoir dure pour le reste de la nuit.

Vous n'avez pas accès aux disciplines tant que vous êtes dans cette forme. En utilisant *Forme Élémentaire* vos attributs et vos niveaux de santé restent les mêmes, mais il peut-être plus difficile ou plus facile de vous nuire, à la discrétion du conteur. Si vous vous transformez en un vase en verre, un coup d'un marteau pourrait infliger 10 points de dégâts normaux au lieu des 1 standards. A l'inverse, si vous vous transformez en rocher, vous êtes probablement immunisé aux attaques du Toreador qui manie une dague. Se transformer en un objet inanimé n'accorde aucune protection contre les pouvoirs Mentaux ou Sociaux.

les personnages qui utilisent la *Forme Élémentaire* ne possèdent pas la capacité mystique de rester cohésif. Si un individu se transforme en poussières, air ou eau, il sera probablement dispersé et mourra en quelques tours.

Forme Élémentaire est un pouvoir de transformation et ne peut pas être utilisé en combinaison d'autre pouvoir de transformation. Vous pouvez mettre fin à cette transformation à n'importe quel moment en dépensant une action simple.

Focus : Intelligence

Quand vous assumez la Forme Élémentaire, vous pouvez devenir un objet aussi petit que la moitié de votre taille normale ou aussi large que le double que votre taille normale.

•••• Invoquer les Élémentaires

Vous avez le pouvoir d'invoquer et commander l'un des esprits élémentaires du monde. Ces élémentaires sont des esprits animés par l'un des éléments primaire : feu, terre, eau ou air. De tels créatures ne sont pas d'amicaux alliés, mais des esclaves à votre volonté.

Système

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action standard pour invoquer un élémentaire. Une fois invoqué, l'esprit élémentaire suit les commandes mentales du Thaumaturge pour les trois prochaines tours, agissant sur l'initiative de l'invocateur. Après que la durée ait expiré, l'élémentaire retourne dans son foyer en paix, à moins qu'il n'ait été abusé lors de sa convocation. Abuser l'esprit la provoque à vous attaquer une fois la durée expirée.

Un élémentaire invoqué n'est pas subtil et représente une énorme violation potentielle de la Mascarade. Par défaut, un esprit élémentaire est un PNJ Type à 6 points sans pouvoirs ni compétences. Quand vous invoquez un élémentaire, vous pouvez choisir l'une des capacités spéciales suivante :

- **Élémentaire de Feu:** Votre élémentaire à le focus de compétence "Attaque à Distance: Boule de Feu" et peut envoyer des boules de feu, qui inflige 2 points de dégâts aggravés à quiconque elles touchent. Quiconque touche votre élémentaire prends 1 point de dégâts aggravés. Tout ce qui touche votre élémentaire qui est inflammable s'enflamme.
- **Élémentaire de Terre:** Votre élémentaire à la compétence focus *Bagarre* et a 5 points en Force d'âme.
- **Élémentaire d'Eau:** Votre élémentaire est immunisé aux dégâts Physique. Quiconque frappé par votre élémentaire ne se prends aucun dégât, mais est étendue face contre terre. Votre élémentaire se déplace au double de sa vitesse tant qu'il est dans l'eau.
- **Élémentaire d'Air:** Votre élémentaire peut voler à une vitesse normale et est immunisé aux dégâts aggravés. Quiconque frappé par votre élémentaire ne se prends aucun dégâts, mais est étendue face contre terre.

Vous ne pouvez contrôler qu'un seul élémentaire à n'importe quel moment donné. Si vous utilisez ce dégâts avant que la durée n'expire, votre contrôle se transfère au nouvel élémentaire et le précédent élémentaire invoquer est libéré d'agir de son propre chef. Les élémentaire relâchés attaquent souvent leurs invocateurs avant de retourner dans leur propre plan d'existence.

Focus : Intelligence

La durée de Invoquer les Élémentaires s'étend à cinq minutes.

La Voie de l'Attrait des Flammes

« La magie est un serment. Avec chaque sortilège, vous vous jurez en service. A chaque rituel, vous vous liez de plus en plus et irrévocablement à sa loi. »

— **Jayakar Dristi Boparai** — Assamite, dernier détenteur du Siège des Étoiles

La foi a souvent été liée au feu, puisqu'il symbolise la pureté et la divinité. Peut-être qu'il s'agit de la raison pour laquelle l'Inquisition a trouvé que c'était une arme efficace il y a longtemps. En exploitant les techniques mystique de l'Attrait des Flammes, vous avez appris à invoquer et contrôler le feu. Les flammes conjurées par l'Attrait des Flammes sont de nature mystique. Vous devez relâcher le feu de votre contrôle avant que cela n'affecte l'environnement.

Par exemple, si vous activez la Main de Feu, elle ne brûle pas votre main ni ne vous provoque en frénésie. Cependant, si vous touchez un autre individu avec cette main et qu'il s'enflamme, ces flammes peuvent vous brûler ou provoquer votre frénésie.

Le feu déclenche la frénésie chez les Vampires. L'utiliser comme une arme est l'une des méthodes les plus facile pour amener un Vampire à la Mort Finale. (Pour plus d'informations sur les Vampires et le feu, consulter le Chapitre 6: Système de base, Santé et Dégâts).

• Main de Feu

Les initié de l'Attrait des Flammes apprennent à invoquer une flamme dansante et chatoyante sur leur(s) main(s). Ce feu projette une vive lumière et vous fournit une arme terrifiante contre un autre vampire.

Système

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action standard pour conjurer un feu mystique qui recouvre votre main (ou vos mains). La Main de Feu projette de la lumière et vous permet de frapper avec votre main pour brûler vos adversaires, provoquant des dégâts aggravés. Vous pouvez même l'utiliser en conjonction d'autres pouvoirs comme Célérité et Puissance, pour devenir un formidable combattant.

Une fois jeté, la Main de Feu persiste jusqu'à ce que vous dépensez une action simple pour la souffler. Vous ne souffrez d'aucun dégât ou de gênes à cause de la Main de Feu; en effet, vous pouvez même porter des gants ou d'autres vêtements qui ne seront pas affectés par le feu. Cependant, si vous faites que quelque chose d'autre s'enflamme, ces flammes secondaires peuvent vous blesser.

Focus : Astuce

Vous pouvez convoquer votre Main de Feu à n'importe quel moment sans que cela ne nécessite la dépense d'une action. De plus, vous êtes hautement entraîné quand vous combattez avec des flammes en combat à mains nues. Quand vous utilisez Main de Feu en combat, vous recevez un bonus de +1 à vos traits de tests avec *Bagarre*.

•• Boule de Feu

Vous avez le pouvoir d'invoquer une boule de feu dans la paume de votre main et de la lancer sur un ennemi. La boule flamboyante brille à travers l'air pour frapper votre cible en un souffle dévastateur et explosif.

Système

Dépensez 1 point de Sang, utilisez votre action standard et faites un challenge opposé pour lancer Boule de Feu sur un ennemi à moins de 20 pas de votre emplacement. Une Boule de Feu qui réussit inflige 2 points de dégâts aggravés de feu quand elle touche, puis s'éteint dans un souffle de feu mystique. Si votre Boule de Feu frappe un objet inflammable, comme un tas de foin ou de papiers, mais pas les vêtements portés par des ennemis, la cible prends feu.

Succès Exceptionnel

Votre Boule de Feu inflige un point supplémentaire de dégâts aggravés, pour un total de 3 dégâts aggravés pour chaque frappe réussie.

Focus : Astuce

Vous n'avez pas besoin de dépenser du Sang pour utiliser Boule de Feu, bien que vous devez toujours utiliser votre action standard.

••• Pilier de Feu

D'un geste, vous pouvez invoquer d'imposants piliers de flammes intenses sur la position d'une cible de votre choix.

System

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action standard pour conjurer un pilier de flammes qui est approximativement de 1,8 mètres (Six pieds) de diamètre et de la même hauteur. Vous devez placer ce Pilier de Feu à moins de 20 pas de votre emplacement. N'importe qui, à part vous, qui reste dans ou passe au travers de ce diamètre, prends 2 points de dégâts aggravés. Vous êtes immunisés aux dégâts de votre Pilier de Feu, mais si vous deviez provoqué la combustion de quelque chose d'autre, ces flammes secondaires peuvent vous blesser.

Si dirige vers une victime, le feu se projet d'en dessous de la victime. Vous devez faire mieux que votre cible dans un Challenge opposé en utilisant vos traits d'attributs Mental + Occultisme contre les traits d'attributs Physique + Esquive de la cible. Si vous réussissez, la cible prends 2 points de dégâts aggravé, sinon elle esquive hors du chemin avant que le pilier ne se soit formé. Les effets normaux de la compétence Esquive ne réduisent pas les dégâts de cette attaque.

Pilier de Feu provoque des dégâts aux personnages dans la zone d'effet à la fin de leur initiative de round commun. Si une cible reste dans le Pilier de Feu pendant plus d'un tour, elle continue à prendre des dégâts à la fin de son initiative de round commun jusqu'à ce qu'elle quitte la zone d'effet.

Les dégâts du Pilier de Feu ne s'accumule pas eux-même ou avec d'autres pouvoirs à zones d'effets. Si vous avez plus d'un tel pouvoir qui affecte la même zone, seul l'effet avec les dégâts les plus haut s'applique.

La colonne de feu reste pendant cinq minutes, jusqu'à ce que vous ne décidiez de l'éteindre en dépensant une action simple, tombez en torpeur ou mourrez.

Focus : Intelligence

Quiconque se tient ou passe au travers de votre Pilier de Feu prends 3 points de dégâts aggravés chaque tour.

••• Immoler

D'un geste, vous pouvez mystiquement embraser une cible, forçant votre victime à éclater spontanément en flammes. Ce feu déchirant continuer de brûler jusqu'à ce que la victime arrive à entreprendre des actions spécifique pour l'éteindre.

System

Dépensez 1 point de Sang, utilisez votre action standard et faits un Challenge opposé pour Immoler une cible qui est à moins de 20 pas de votre emplacement. Si vous réussissez, la cible s'enflamme, souffrant 2 points de dégâts aggravés. De plus, la victime est en feu, prends 2 point supplémentaire de dégâts aggravés à la fin de chaque tour successif jusqu'à ce que la victime utilise 2 action (simple ou standrd) pour étouffer les flammes. Tout ce que touche la victime alors qu'elle est en feu peut potentiellement s'enflammer, à la discrétion du conteur.

Vous pouvez immoler une cible plusieurs fois lors de tours successif, provoquant des dégâts qui se cumulent alors que la cible subie la brûlure de manière répétée. Cependant, quelque soit le nombre de fois qu'une victime subit des utilisations individuelles d'Immoler, elle en prends toujours que 2 points de dégâts aggravés à cause du feu lors des tours suivants.

Succès Exceptionnel

Votre utilisation d'Immoler inflige un niveau supplémentaire de dégât aggravé, pour un total de 3 points de dégâts aggravé par frappe. un succès exceptionnel n'accroît pas les dégât que prends votre cible alors qu'elle brûle lors des rounds suivant.

Focus : Astuce

Trois actions (standard ou simple) sont requises pour étouffer les flammes provoquées par l'immolation.

•••• Tempête de Feu

Les Maîtres de l'Attrait de Flammes ont la capacité de projeter leur fureur intérieur en une terrifiante tempête de feu, brûlant et consumant tout dans son passage.

System

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action standard pour convoquer un Tempête de Feu destructrice. Tempête de Feu fonctionne comme Pilier de Feu, mais affecte une zone allant jusqu'à 20 pas de diamètre sur un emplacement allant jusqu'à 40 pas. A la différence de Pilier de Feu, Tempête de Feu dure pendant cinq tours ou jusqu'à ce que vous décidiez de l'éteindre, bougez à plus de 50 pas, tombez en torpeur ou mourrez.

Les dégâts de Tempête de Feu ne s'accumule pas avec eux-même ou avec ceux d'autres pouvoirs à zone d'effet. Si vous avez plus d'un tel pouvoir qui affecte la même zone, seul l'effet avec les dégâts les plus haut s'applique.

Focus : Intelligence

Votre Tempête de Feu provoque un point supplémentaire de dégâts aggravés par tout, pour un total de 3 points de dégâts aggravés.

La Voie du Mouvement de l'Esprit

Les pratiquants de La voie du Mouvement de l'Esprit se sont entraînés à pousser, saisir, déplacer des objets ainsi que des personnes à l'aide de la Télékinésie. À partir du moment où vous voyez votre cible, vous pouvez la soulever ou la manipuler aussi bien que si vous la portiez physiquement. Le contrôle télékinétique sur un objet via le Mouvement de l'esprit ne vous procure aucune sensation tactile, et vous ne pouvez pas sentir si un objet est chaud, rugueux ou glissant.

• Poussée de Force

Les initiés au Mouvement de L'esprit ont la capacité de projeter un choc de force télékinétique, étourdissant et renversant les objets ou leurs opposants.

Systeme

Dépensez 1 Sang et utilisez une action standard, puis faites un challenge en opposition pour produire une Poussée de Force sur n'importe quelle cible située à 20 pas de vous. Un succès à l'encontre d'une créature ou personne pousse la victime de 5 pas dans la direction de votre choix. Une Poussée réussie à l'encontre d'un objet, peut affecter celui-ci si son poids n'excède pas 90 Kilos. Si l'objet n'est pas retenu, il peut être projeté de 5 pas dans n'importe quelle direction. Un objet détenu par quelqu'un d'autre peut être arraché de ses mains à la condition de battre le porteur de l'objet dans un challenge en opposition.

Succès exceptionnel : Votre Poussée touche votre adversaire dans une partie sensible et l'étourdit. La victime perd sa prochaine action standard.

Focus : Astuce

En plus de l'effet standard du pouvoir, une personne subit 2 points de dommages normaux du à l'impact. Le choc causé par ce pouvoir propulse la victime ou l'objet à 6 pas au lieu de 5.

•• Manipuler

Vous avez appris à contrôler vos capacités télékinétiques et vous pouvez soulever et manipuler un petit objet, situé dans votre champ de vision, avec la même dextérité que si vous le teniez dans votre main.

Systeme :

Dépensez 1 point et une action standard pour manipuler un objet pesant jusqu'à 20 kilos. Les objets hissés à l'aide de ce pouvoir peuvent être déplacés à votre vitesse de marche, et doivent pouvoir être soulevés par une personne normale à l'aide de ses mains. Vous pouvez déplacer et utiliser l'objet comme vous le souhaitez et avec la même facilité que si vous utilisiez vos mains. Ainsi, vous pouvez décrocher un objet, appuyer sur un bouton, ou déclencher une arme à feu en utilisant ce pouvoir.

Après avoir activé Manipulation, vous pouvez contrôler l'objet ciblé pendant 5 minutes ou jusqu'à ce que vous le perdiez de vue. Contrôler un objet à distance vous demande une grande concentration et nécessite de dépenser une action standard. De plus la Manipulation précise d'un objet à distance ajoute une pénalité de -3 points à chacun de vos Scores de test.

Ce pouvoir ne peut cibler les objets possédés par d'autres personnages à moins qu'ils ne soient inconscients ou immobilisés.

Focus : Perception

Vous pouvez manipuler des objets inanimés pesant jusqu'à 50 kilos. Vous êtes tellement adroit avec ce pouvoir que vous ne subissez pas le malus de -3 en contrôlant un objet à distance.

••• Vol

Vous avez appris à projeter votre puissance télékinétique vers l'intérieur vous libérant ainsi des contraintes de la gravité pour vous élever dans les airs.

Système :

Dépensez 1 point de sang et utilisez votre action standard pour activer ce pouvoir. Pendant les 5 prochaines minutes vous pouvez voler à vitesse normale. Vous pouvez transporter jusqu'à 5 kilos d'équipement supplémentaire pour chaque point que vous possédez en "Mouvement de l'esprit". Le Vol est un pouvoir mental et ne peut être utilisé pour vous mouvoir avec la Célérité.

Focus : Perception

Si vous utilisez votre action Standard et Simple pour vous déplacer, vous pouvez voler jusqu'à 9 pas au lieu de 6 pas habituels.

•••• Répulsion

Vous maîtrisez désormais la capacité de projeter une puissante vague télékinétique qui repousse violemment les personnes (vos ennemis aussi bien que vos alliés) ainsi que les objets autour de vous.

Système :

Dépensez une Action Standard pour Repousser tout ce qui pèse jusqu'à 250 kilos et qui se trouve à moins de 5 pas de votre position. Tout personnage situé à 5 pas, dont le score en physique est inférieur à votre score en mental est projeté jusqu'à 6 pas en arrière, s'éloignant ainsi de vous. Les personnages possédant un score d'attribut physique égal ou supérieur à votre score en mental sont repoussés de 3 pas seulement.

Les objets pesant jusqu'à 100 kilos sont repoussés de 6 pas. Les objets pesant jusqu'à 250 kilos sont repoussés de 3 pas. Les objets de plus de 250 Kilos ne sont pas affectés.

Les personnages vous ayant Agrippés ou Mordus perdent automatiquement leur Manœuvre de combat et sont repoussés. Les personnages dont la trajectoire les oblige à heurter un Objet solide ou bien ceux qui sont frappés par des débris volants subissent 1 point de dommage de par l'utilisation de ce pouvoir.

Vous ne pouvez pas choisir les cibles de votre Répulsion. Tous les personnages sont affectés.

Focus : Astuce

Vous projetez vos cibles de 6 pas en arrière, peu importe leur score en attribut physique.

••••• Contrôle

Les maîtres du Mouvement de L'Esprit possèdent la capacité d'imposer leur volonté au travers la puissance de leur esprit afin d'exercer un contrôle Télékinétique complet sur une cible. D'un seul geste, vous pouvez contrôler totalement un sujet, le forçant à se mouvoir et à agir physiquement selon votre gré.

Système :

Vous pouvez désormais utiliser le pouvoir de « Manipulation » sur des Objets pesant jusqu'à 1 tonne, et vous pouvez cibler des créatures vivantes en réussissant un challenge en opposition en utilisant votre Score de Test de Thaumaturgie. Les personnages sur lesquels vous réussissez à exercer votre pouvoir de Contrôle sont considérés comme "Agrippés". Lorsqu'un personnage Agrippé tente de s'échapper de votre emprise, il doit réussir un challenge en opposition en utilisant son attribut Physique + Bagarre contre votre Attribut Mental + Occulte.

Ce pouvoir ne vous permet pas l'utilisation d'autres pouvoirs sur votre cible une fois que celle-ci est "agrippée". Par exemple vous ne pouvez pas utiliser "Contrôle" pour maintenir une cible à distance afin de lui infliger un Chaudron de Sang. Pour utiliser Chaudron de sang (ou tout autre pouvoir nécessitant d'agripper sa cible) vous devez Agripper physiquement votre Cible.

Les personnes ou Objets "Agrippés" peuvent être déplacés de 3 pas par tour dans n'importe quelle direction. Le Contrôle dure pendant 10 Tours, ou jusqu'à ce que votre cible parvienne à se défaire de son emprise. Si vous utilisez ce pouvoir pour soulever une cible dans les airs et ensuite la laisser tomber, ou si la cible parvient à se libérer alors qu'elle est dans les airs, elle subit des dommages dus à la chute. Pour toute information sur les dégâts de chute, reportez-vous au Chapitre Six : Dégâts de Chute Si vous utilisez ce pouvoir pour lancer un objet lourd sur votre adversaire la cible doit effectuer un challenge statique en utilisant son score d'attribut physique + Esquive contre une difficulté de 10. Si elle échoue la cible encaisse de 1 à 6 points de dommages, dépendant de la taille de l'objet. Un parpaing peut infliger 1 point de dégât, tandis qu'un gros camion peut infliger 6 points de dégâts. Essayer de lâcher un objet sur votre victime la place automatiquement comme la cible d'un challenge physique.

Succès Exceptionnel : Votre victime ne peut s'échapper de votre "agrippement" pendant 2 tours : Le tour où elle est saisie et le tour d'après.

Focus : Perception

Vous avez la possibilité de soulever jusqu'à 10 tonnes.

La Voie de la Technomancie

« Oublie tous ces vieux débris. La Magie ce n'est pas simplement se donner un air supérieur, incanter ou danser à poil autour d'un feu. C'est ici et maintenant que ça se passe, les câbles, notre volonté, les algorithmes et la Théorie de la Complexité. Enregistre-toi ou dégages ! »

— **Thomas Jurras** — Anarch Thaumaturge

La Technomancie est l'art thaumaturgique de divination et de contrôle des machines ou des systèmes technologiques. En ces temps modernes, la technologie est aussi essentielle que ne le furent la Forge de l'acier ou le récolte de céréales au Moyen âge. Ainsi, de jeunes vampires dont les années mortelles leur permirent de baigner dans une "Révolution industrielle" ou une "ère informatique", ont découvert qu'ils pouvaient étendre le pouvoir de la Magie de leur sang au travers ces curieuses inventions. Leur sang est semblé t'il devenu assez flexible to s'adapter aux composants électroniques alors que le monde s'avance dans une génération numérique.

Certains érudits occultes pensent que la Technomancie se base sur un principe de magie sympathique, similaire au Vaudou. D'autres estiment que les dispositifs technologiques inclus dans cette forme de Magie ne sont rien de plus que des talismans qui influent sur la volonté du pratiquant. Quelle que soit la vérité, les jeunes vampires qui disposent de cette nouvelle voie possèdent une compréhension et une foi dans les possibilités de la technologie et parviennent à distiller cette dévotion dans leur magie.

• Analyse

Les initiés de la Voie de la Technomancie apprennent à exploiter la vérité fondamentale de chaque appareil. D'un simple contact, vous pouvez projeter vos perceptions dans un appareil et glaner une compréhension de son usage, les principes technologiques qui le composent et savoir comment le manipuler. Ce pouvoir n'octroie pas un savoir permanent, simplement un flash momentané de lucidité, qui s'estompe au bout de quelques heures.

Systeme :

Pour activer le pouvoir, vous devez toucher un appareil technologique, dépenser 1 Sang et utiliser votre action standard. Peu après vous projetez votre conscience dans l'appareil, cela vous permet de façon temporaire de mieux comprendre son utilité, son principe de fonctionnement ainsi que la façon de le manipuler. De cette façon, en touchant un ordinateur vous pouvez connaître ses spécifications, déterminer les circonstances du déclenchement d'une alarme en la touchant, ou bien toucher une voiture et connaître sa condition, sa vitesse de pointe etc.

Toutes les connaissances acquises grâce à l'utilisation de ce pouvoir disparaissent à L'aube à moins que le thaumaturge ne possède "Souvenir parfait" ou "Mémoire Expansée". Un thaumaturge peut conserver les informations sur le fonctionnement d'un appareil en prenant le temps et l'effort de les coucher par écrit.

Focus : Intelligence

Analyser peut également être utilisé pour comprendre un fichier numérique innovant, vous permettant de lire les programmes ainsi que les fichiers électroniques. Par exemple vous pouvez lire le contenu d'une clé USB, connaître tous les logiciels installés sur un ordinateur, ou bien consulter la liste des appels récents sur un téléphone portable - tout cela sans avoir besoin d'allumer l'appareil.

•• Surtension

Vous avez le pouvoir de détruire n'importe quel appareil électronique dans votre champ de vision en provoquant une surtension dans la batterie interne ou externe et provoquer ainsi la surchauffe des circuits.

Systeme :

Dépensez 1 Sang et utilisez votre action standard pour utiliser ce pouvoir sur n'importe quel appareil électronique situé dans votre champ de vision. L'appareil ciblé est ainsi détruit sans possibilité de réparation. Ce pouvoir ne peut être utilisé pour blesser directement un individu, cependant la destruction soudaine de la puce de régulation d'un moteur à injection peut provoquer des dégâts à la discrétion du conteur.

Focus : Astuce

Ce pouvoir peut être utilisé pour cibler un appareil électronique de stockage de données et effacer son contenu sans possibilité de récupération ordinaire. Si vous provoquez cet effet, il n'existe aucun signe prouvant que cette panne est due à autre chose qu'une simple défaillance de l'appareil.

••• Crypter/Décrypter

Vous avez la possibilité de protéger et de déverrouiller des appareils électroniques ou des fichiers numériques.

Système :

D'un simple toucher, vous pouvez crypter tout appareil, brouillant de façon mystique ainsi ses commandes afin qu'il ne fonctionne que pour vous. De plus, vous pouvez aussi protéger tout fichier électronique auquel vous accédez, sécurisant le fichier afin qu'il ne puisse être ouvert que par vous même. Vous avez également la possibilité d'inverser l'opération et ainsi décrypter les appareils chiffrés afin d'accéder aux données en outrepassant les protocoles de protection.

Les personnages essayant d'accéder à un fichier/appareil que vous avez crypté subissent une pénalité sur leurs Scores de Test du nombre de points égal à votre score dans la compétence Informatique. Toute personne essayant d'accéder à l'appareil en utilisant la Voie de la Technomancie doit faire un jet en opposition en utilisant son Score de Test de Technomancie. Notez bien que ce challenge n'est pas nécessaire si le technomancien hostile souhaite simplement détruire l'appareil ou les fichiers concernés.

Focus : Intelligence

Cracker votre encryptage avec un équipement ordinaire est impossible. Seul un autre utilisateur de la voie de la Technomancie peut réussir à décrypter vos protocoles. Cependant les technomanciens subissent une pénalité sur leur Score de Test égale au nombre de points que vous possédez dans la compétence : informatique lorsqu'ils essaient d'influer ou de lire des données que vous avez crypté.

•••• Accès à Distance

Vous possédez désormais un tel degré de connexion innée avec la technologie que d'un simple coup d'œil, vous pouvez contrôler et utiliser tout appareil électronique comme si vous le manipulez physiquement.

Système :

Dépensez 1 sang, utilisez votre action standard, et ciblez n'importe quel appareil électronique situé dans votre champ de vision. Pendant la prochaine heure, vous pouvez utiliser votre action simple ou standard pour interagir avec l'appareil, de façon tout à fait normale, même si vous n'êtes pas situé proche de l'appareil. Vous pouvez donc entrer des données dans votre téléphone mobile sans avoir à le sortir de votre poche, lire un message sur un écran même si vous ne voyez pas l'appareil, réinitialiser l'alarme sur la montre d'une autre personne, ou reprogrammer entièrement un ordinateur sans même le toucher.

Focus : Astuce

Vous franchissez automatiquement toute sécurité ordinaire sur l'appareil que vous ciblez, mais vous devez néanmoins faire un challenge pour affecter l'équipement d'un autre technomancien. Avec ce pouvoir, vous pouvez automatiquement accéder au contenu d'un ordinateur, même si vous ne connaissez pas le mot de passe.

••••• Télétravail

Vous possédez la capacité de ressentir tout appareil électronique situé à 300 mètres et pouvez y accéder en utilisant "Accès Distant" via ce pouvoir.

Système :

Dépensez 1 sang et utilisez votre action simple pour activer "Télétravail". Pendant les 5 prochaines minutes, vous pouvez sentir tous les objets électroniques et leur emplacement général à proximité immédiate de votre position. Vous pouvez utiliser n'importe lequel de vos pouvoirs de Technomancie sur ces objets sans avoir besoin de les voir ou les toucher, aussi longtemps que vous resterez à 300 mètres de ceux ci.

Focus : Intelligence

Une fois activé, Le pouvoir dure 1 heure au lieu de 5 minutes.

La Voie du Contrôle du Climat

Les contes ont longtemps raconté l'histoire de sorciers qui pouvaient contrôler la météo. On dit que les pouvoirs de cette Voie sont antérieurs au clan Tremere de plusieurs siècles, comme les sorciers des Assamites et les Disciples de Set ont exercé de tels pouvoirs pour aider leurs troupeaux avec les récoltes pendant les périodes de famine.

En utilisant la Voie du Contrôle du Climat, vous avez appris à manipuler subtilement la météo ou convoquer la fureur des tempêtes et des éclairs.

Notez que les pouvoirs suivants doivent commencer sur un point dans la ligne de vue du thaumaturge.

• Brouillard

Les initiés de la Voie du Contrôle du Climat peuvent convoquer un brouillard pour couvrir une zone ou un paysage.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action Standard pour convoquer Brouillard. Pendant la prochaine heure, un brouillard se forme sur une large zone, jusqu'à 1.60 km de diamètre (1 miles) pour chaque point que vous possédez dans la compétence `Occultisme`. Quiconque pris dans le brouillard est incapable de voir à plus de 15 pas. La quantité d'humidité naturelle dans l'air détermine la densité du brouillard.

Votre conteur a le dernier mot sur exactement combien de temps il faut pour que le brouillard se forme et à quel point il bloque agressivement la vue. Le brouillard dure une heure pour chaque point que vous possédez dans la compétence `Occultisme`, à moins que vous ne choisissiez de terminer le pouvoir plus tôt. Une fois que brouillard prends fin, ses effets se dissipent lentement, s'évaporant sur l'heure suivante.

Focus : Perception

En plus de l'utilisation standard de Brouillard, vous pouvez dépensez 1 point de Sang et dépensez votre action standard pour remplir instantanément une zone d'une taille allant jusqu'à celle d'une large salle de bal avec un épais brouillard. Si utilisé dehors, votre brouillard s'étend de 50 pas dans toutes les directions, avec vous au centre.

Les individus dans votre brouillard instantanément créé ne peuvent pas voir au delà de trois pas. Les personnages qui souhaitent attaquer ou utiliser un pouvoir au delà de trois pas doivent utiliser la manœuvre de combat `Combat en Aveugle`. Les pouvoirs qui vous permettent de voir dans l'obscurité complète, comme les yeux de la Bête ne peuvent pas être utilisés pour contourner Brouillard, mais les pouvoirs qui permettent de compenser votre perte de vue, comme `Sens Accrus` peuvent contourner cette restriction. Le Brouillard dur une minute pour chaque point que vous possédez dans la compétence `Occultisme`, mais vous pouvez le dissiper plus tôt en dépensant une action simple. pour plus d'information sur sur le combat en aveugle, consultez le Chapitre 6: Systeme de base, Manœuvres de Combat.

••Fluctuation

Vous avez appris à subtilement façonner la météo locale, fluctuant doucement la température vers le haut ou bas selon vos besoins.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action standard pour altérer la température dans un rayon de 1,6 km (1 mile). Vous pouvez faire monter ou descendre la température de 5 degrés Fahrenheit (3,80 degrés Celsius) pour chaque point que vous possédez dans la compétence `Occultisme`. Ce changement de température s'opère lentement, changeant d'un degré (0,55 degré Celsius) toutes les heures jusqu'à ce que le niveau voulu soit atteint. Une fois arrivé à ce niveau, le pouvoir persiste pendant une heure pour chaque points que vous possédez dans la compétence `Occultisme`, avant que la température ne remonte doucement à la normale.

Focus : Intelligence

En plus des effets standards de Fluctuation, vous pouvez dépensez 1 point de Sang et utiliser votre actions standard pour augmenter ou diminuer la température dans une zone d'une taille allant jusqu'à celle d'une large salle de bal. Vous pouvez fixer la température n'importe ou entre -20 degrés Fahrenheit et 120 degrés Fahrenheit (-28,88 à 48 degrés Celsius). A son plus froid, ce pouvoir peut geler l'eau en trois tours. A son plus chaud, il peut provoquer des coups de chaleurs chez des mortels pas préparer, dessécher les plantes et dessécher les objets inanimés en quelques minutes.

••• Grands Vents

Grâce au pouvoir de votre sang, vous avez la capacité de commander de puissantes bourrasques de vent d'une force terrifiante.

Système

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action standard pour appeler de grands vents dans une rayon de 1,60 km (1 mile) pour chaque point que vous posséder dans la compétence *Occultisme*. Vous pouvez invoquer des vents qui peuvent souffler jusqu'à 48,28 kilomètres par heure (30 miles par heure), avec des rafales de vent au double de cette vitesse. Cet accroissement du vent arrive lentement. Le vent augmente de 1,6 km par heure (1 mile par heure) toute les dix minutes, jusqu'à ce que la vitesse désirée soit atteinte. Une fois que le vent atteint sa vitesse désirée, le pouvoir dure 10 minutes pour chaque point que vous possédez dans la compétence *Occultisme*, avant de doucement revenir à la normal. Grands Vents peut provoquer des black-out aléatoires, blocages routier, cloué les avions au sol et des dégâts matériels à la discrétion du conteur.

Focus : Intelligence

En plus des effets standards de Grand Vents, vous pouvez dépenser 1 Point de Sang, utilisez votre action standard et faire un challenge opposé en utilisant le Score de Test de Thaumaturgie pour envoyer un souffle d'air à votre cible. Si votre cible échoue à esquiver, elle est martelée par une violente rafale de vent, renversé en arrière jusqu'à 6 et atterrie face contre terre. Si votre cible impacte une surface solide, elle prends 2 points de dégâts normal.

••••Tempête

Vous avez appris à invoquer et contrôler de puissante tempêtes avec un grand pouvoir de destruction, qui peuvent semer le chaos sur vos ennemis et les biens matériels de la façon.

Système

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action standard pour appeler une Tempête. Cette Tempête couvre un large rayon avec de grands vents et la pluie, ou neige, si la température est assez basse. La vitesse du vent augmente dans la zone d'effet jusqu'à ce qu'elle atteigne 32,12 km/h (20 mils par heure). Votre aire d'effet est de 1,6 km (1 mile) pour chaque point que vous possédez dans la compétence *Occultisme*. Les rafales de vent peuvent atteindre jusqu'à 64,37 km/h (40 mils par heure). Cet accroissement du vent se produit lentement. Les vents grandissent à une vitesse de 1,6 km/h (1 mile) toute les 10 minutes jusqu'à ce que la vitesse désirées soit atteinte. Une fois que le vent à atteint la vitesse désirée, le pouvoir dure pendant 10 minutes pour chaque point que vous possédez dans la compétence *Occultisme*.

En vous concentrant et en entreprenant aucune action pendant 10 minutes, vous pouvez ravager davantage un rayon de la taille d'une pâté de maisons, intensifiant la tempête dans cette zone. Pour ce faire, vous n'avez pas à voir la zone affectée, mais vous devez être familier avec cette zone. Si vous employez cette effet, la zone cible souffre de coupure de courants, inondations et de dégâts matériels. Les routes deviennent impraticable, bloquées par des arbres tombés ou autres débris.

Focus : Perception

En plus de l'effet standard de la Tempête, vous pouvez dépensez 1 point de Sang et utiliser votre action simple pour vous entourer d'une tempête tourbillonnante. Ce maelström miniature dur un tour complet pour chaque point que vous possédez dans la compétence Occultisme. Une fois par tout, tant que ce pouvoir est actif, vous pouvez dépensez une action standard pour employer l'effet du Focus de Grands Vents, sans avoir à dépenser de points de Sang.

••••Éclairs

L'arme même des dieux, la foudre, est à vos ordres, frappant vos ennemis.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action standard pour faire un Challenge opposé. Si vous réussissez, vous pouvez frapper votre cible avec un éclair. Les individus frappés par la foudre souffrent de 4 points de dégâts normal.

Un éclair peut émaner soit de votre main tendue ou, si vous êtes dehors quand vous utilisez ce pouvoir, il peut frapper depuis les nuages au dessus.

Succès Exceptionnel

Votre éclair inflige 5 points de dégâts normal, au lieu des 4 standards.

Focus : Perception

Quand vous frapper un adversaire avec Éclairs, vous pouvez choisir soit d'aveugler une cible pendant un tour complet ou l'étourdir, provoquant la perte de sa prochaine action simple. Si un personnage est frappé par plus d'un éclair en un seul tour, elle peut souffrir les deux effets, mais elle ne peut pas être sujet aux même effet deux fois en un seul tour.

Rituels de Thaumaturgie

« L'intelligence, c'est le pouvoir. C'est la flamme derrière l'innovation, une lumière qui dévoile le chemin vers le futur. Sans les efforts de l'esprit, le monde est perdu. »

— Myrsus ibn Sharbel —

Les rituels sont des formules mystiques qui créent de puissants effets magiques. Les rituels utilisent des composants tout aussi inhabituels que rares, et prennent bien plus de temps à incanter que les simples sortilèges liés aux voies de thaumaturgie. Tout pratiquant de Thaumaturgie a la capacité d'entreprendre des rituels équivalents à son niveau de maîtrise de cet Art.

Les rituels doivent être appris et enseignés séparément des voies, vous n'obtenez pas de rituel simplement en apprenant un nouveau niveau dans une voie de thaumaturgie. Tout comme les voies, les rituels vont du niveau 1 à 5. Et un thaumaturge peut posséder plusieurs rituels d'un même niveau. Un thaumaturge doit cependant connaître un rituel de chaque niveau inférieur avant de pouvoir investir dans un rituel de niveau supérieur. Ainsi, afin d'acquérir un rituel de niveau 2, un thaumaturge doit déjà posséder au minimum un rituel de niveau 1. Pour obtenir un rituel de niveau 3, le thaumaturge doit posséder un rituel de niveau 1 et un rituel de niveau 2, et ainsi de suite. Aucun personnage ne peut apprendre un nombre de rituels dépassant la somme de tous ses points en thaumaturgie. Le total de toutes les voies de thaumaturgie que vous connaissez détermine donc le nombre total de rituel que connaît votre personnage.

Exemple : Le régent *Insolens* possède 4 points dans la voie du Sang (sa voie primaire), 3 points dans la voie de la conjuration, et 2 points dans la voie des flammes. Il peut donc connaître jusqu'à 9 rituels thaumaturgiques différents.

A moins que le contraire ne soit spécifié, chaque activation de rituel coûte 1 point de sang. Chaque rituel nécessite 5 minutes de temps d'incantation par niveau du rituel.

Ingrédients et Ciblage

Si un rituel nécessite que vous ayez l'attention de votre sujet, il peut être utilisé seulement dans ces conditions-là. Sinon un rituel nécessite que sa cible soit visible, à moins que le rituel ne le précise dans sa description. Les ingrédients nécessaires à l'exécution d'un rituel sont consommés pendant l'incantation. Si le rituel nécessite du sang de la cible pour fonctionner, et que vous n'en possédez pas, le rituel ne peut être lancé. Les ingrédients d'un rituel sont toujours consommés pendant son incantation à moins que le contraire ne soit spécifié dans la réalisation du rituel.

Rituels de Thaumaturgie de Niveau 1

Maîtrise du Sang

En détruisant une petite quantité de sang de votre adversaire vous pouvez, au travers de cet acte symbolique, influencer et prendre le pouvoir sur votre cible. Vous manifesterez ce pouvoir sur votre cible la prochaine fois que vous entrerez en conflit avec celle-ci.

Système

En brûlant 1 point de sang de votre victime sur une flamme vive, vous obtenez un contrôle mystique limité sur celle-ci. Au prochain challenge en opposition que vous ferez face à votre victime vous gagnez automatiquement le challenge. Si votre cible dépense de la volonté pour gagner un re-test, vous effectuez le challenge normalement. Si la maîtrise du sang n'est pas utilisée à la fin de la nuit, le rituel expire.

Lier la langue Accusatrice

Lier la langue accusatrice maudit un sujet, en utilisant par une compulsion mystique qui empêche la cible de dire du mal de vous de quelque façon que ce soit. Pour exécuter ce rituel, vous devez posséder une image de la cible, (une photographie, un dessin ou une poupée de cire) une mèche de ses cheveux et un ruban de soie noire. Pour maudire la cible, vous enroulez le ruban de soie noire autour de l'image et de la mèche de cheveux de votre cible, tout en récitant les paroles mystiques du rituel, et en concentrant toute votre haine sur sa personne.

Systeme

Une fois le rituel complété, faites un challenge en opposition contre votre cible en utilisant votre groupement de thaumaturgie. (mental + Occulte). Si vous réussissez, votre victime ne peut pas dire, écrire ou communiquer de quelque façon que ce soit, de façon négative sur votre personne. Si la victime essaye, sa voix (ou sa main) ne peuvent pas suivre. Les effets du rituel durent pour la nuit entière.

Communication avec le Sire

Vous êtes connecté à votre sire au travers les liens du sang qui ne peuvent être altérés. Ce rituel vous permet d'établir une communication télépathique avec votre Sire au travers le monde, peu importe la distance vous séparant.

Systeme

Vous devez méditer sur la connexion entre vous et votre sire tout en entonnant le rituel. Lors de l'accomplissement du Rituel, vous établissez une communication télépathique cordiale avec votre sire peu où qu'il soit dans le monde. Votre sire a la possibilité de refuser le contact télépathique, si cela se produit vous ressentez la connexion mais ne recevrez aucune réponse. Si votre sire est en torpeur ou détruit, vous recevez une impression de vide, plutôt qu'une absence de réponse. Une fois le lien établi, la communication dure une heure.

Défense du Refuge Sacré

La lumière du soleil est l'une des grande plaies de l'existence d'un vampire. Avec ce rituel vous pouvez créer une barrière mystique temporaire contre les rayons du soleil alors que la protection de votre abri journalier est en péril.

Systeme

Le rituel empêche la lumière du soleil de pénétrer dans une pièce de 8 mètres de diamètre. Une zone de ténèbres mystiques recouvre la zone. La lumière du soleil se réfléchit sur les vitres ou échoue de façon magique à passer au travers les portes et les volets. Pour invoquer la protection de ce rituel, vous devez tracer des glyphes à partir de votre sang sur toutes les fenêtres et portes de la zone à protéger. Le rituel dure aussi longtemps que vous restez dans la pièce dans laquelle il a été invoqué.

Déflexion de la Malédiction du Bois

La déflexion de la malédiction du bois vous évite d'être pieuté. Pour invoquer ce rituel vous devez vous asseoir au milieu d'un cercle de bois pendant 10 minutes et entonner les incantations spécifiques. Une fois le rituel accompli, vous placez un petit morceau de bois sous votre langue. Aussi longtemps que le bout de bois reste en place, vous êtes protégé contre le pieutage.

Systeme

La prochaine personne tentant de transpercer votre cœur lors d'une manœuvre de combat verra son pieu réduit en poussière au moment où ce dernier vous touchera, ratant ainsi le pieutage. Une fois que le rituel a bloqué la première tentative de pieutage à votre rencontre, le rituel se termine.

Engager le calice de transfert

Le calice de transfert enchante un récipient en verre afin de voler de façon mystique le sang de toute créature vivante ou morte vivante qui le touche. Le calice remplace le sang volé par un volume de sang équivalent à celui qui a été prélevé. Une fois le rituel accompli, le calice de transfert se remplit automatiquement de votre vitae (vous dépensez le nombre de et porte un symbole occulte qui apporte ses pouvoirs au Calice.

Systeme

Un calice de transfert possède un volume qui varie entre le mug et le jerrycan de 4 litres. A partir du moment où la peau de n'importe quel individu entre en contact avec un récipient portant le sceau du calice de transfert, la victime ressent un léger et notable contact froid qui la fait frissonner sa chair. Le calice affecte la première personne autre que le ritualiste qui le touche. Une fois activé, le rituel prélève un point de sang de l'individu et le conserve jusqu'à ce que le sceau fermant le récipient soit rompu. Le rituel n'affecte que les individus dont la peau nue entre en contact avec le calice, même des gants en coton fin ou un matériau recouvrant le verre du calice empêchent le rituel de fonctionner. Un calice de transfert est fragile (il est obligatoirement en verre) et se brisera automatiquement s'il est utilisé comme projectile ou s'il chute. Les personnages possédant un score de 3 ou plus en occulte reconnaissent la glyphe et la sensation désagréable qui accompagne le rituel et peuvent ainsi identifier

le calice ainsi que ses effets. Les 2 utilisations communes de ce rituel sont la création d'un lien de sang et l'obtention d'un échantillon de sang d'un individu pour un rituel ou des expériences.

Illuminer le passage de la Proie

Votre connaissance de la magie du Sang est telle que vous avez appris à traquer vos ennemis via le principe d'identité. Vous invoquez ainsi un esprit de la Terre avec le nom de votre cible ou bien une image de son visage et pouvez ainsi déterminer sa location.

Systeme

La composante primordiale de ce rituel est le nom de naissance de votre cible ou bien un dessin de son visage réalisé par un quelqu'un possédant au minimum 2 points dans la compétence Artisanat. Vous n'avez pas besoin de voir votre cible pour invoquer le rituel, cependant vous pouvez réaliser le rituel dans un lieu que votre cible a visité depuis la veille. Vous effectuez un test en utilisant votre groupement de thaumaturgie contre la cible, si vous échouez le test, vous ne pourrez pas réaliser de test à l'encontre de cette personne pour le restant de la nuit. Si vous réussissez le test, des empreintes de pas luisante apparaissent sur le sol. Ces empreintes conduisent jusqu'à votre cible. Vous seul pouvez percevoir ces empreintes de pas ainsi que leur lueur. L'intensité lumineuse des empreintes au sol dépendent du temps qui s'est écoulé depuis le passage de la cible. Les traces anciennes brillent peu que des traces de pas fraîches. Le rituel se termine au lever du soleil. Le rituel peut traquer votre cible aussi longtemps que celle-ci a voyagé au sol, et le chemin indiqué suit fidèlement le passage emprunté par votre cible pouvant rendre certains passages difficiles. Illuminer le passage de la Proie peut traquer quelqu'un qui marche, cours ou voyage dans un véhicule aussi longtemps que celui-ci foule le sol. Cependant si votre cible passe au travers un courant d'eau ou s'envole dans l'air, la trace cessera à l'endroit où il a foulé le sol avec ses pieds.

Custode de Sang

Vous avez appris à converser votre sang en stase, permettant ainsi une utilisation ultérieure. Ce rituel peut s'avérer très utile pour un vampire qui doit se nourrir en urgence.

Systeme

Au cours d'un exercice de concentration rituel, vous pouvez transformer 1 point de votre propre sang en une petite perle rouge. Invoquer ce rituel vous oblige à sortir ce sang de votre organisme. Plus tard, vous pouvez placer cette sphère dans votre bouche et sur un mot de commande retransformer la perle en sang pour alimenter votre réserve de vitae. Le fait d'absorber le sang prend une action simple. Si un autre personnage est présent pendant l'incantation du rituel vous pouvez apprendre à ce personnage, le mot de commande qui libère le sang et lui faire ainsi profiter des effets de la custode de la même façon. Cependant, vu que votre sang aura servi à créer la perle, le sujet contractera un lien de sang à votre égard. Vous pouvez créer un nombre total simultané de custode égal à votre score dans la compétence Occulte. Si vous réalisez une custode au-delà de cette limite, une custode créée antérieurement sera automatiquement détruite. Les ritualistes savent tous à quel point il peut être dangereux de donner accès à son sang par ce biais (surtout si vos adversaires s'avèrent être des thaumaturges aux aussi)

Cercle de Protection

Vous avez la capacité de créer des cercles de protection pour vous prévenir de créatures surnaturelles.

Systeme

Durant l'incantation du rituel vous devez utiliser du sang pour tracer un cercle sur le sol (ou une surface plane) le cercle possède un diamètre d'un pas, pour chaque point dans la compétence occulte que vous possédez. Une fois crée, un cercle de protection ne peut être déplacé sans être au préalable détruit. Ainsi vous pouvez placer un cercle de protection sur une plaque de contreplaqué, mais le rituel sera détruit lorsque vous déplacerez la planche de bois.

Par défaut votre cercle de protection affectera partiellement les créatures surnaturelles telles que les goules les loups garous ou les fées avec du sang de l'espèce concernée.

Lorsque vous atteignez le niveau 3, dans votre voie primaire de thaumaturgie, votre cercle affecte les vampires, les loups garous et les fées. Lorsque vous atteignez le score de 5 dans votre voie primaire de thaumaturgie, votre cercle affecte les fantômes, les esprits, les élémentaires, les démons ainsi que les personnages qui sont sous projection astrale. Les personnes affectées qui tentent de passer au travers le cercle subissent 3 dommages aggravés. Il est possible d'exclure un certain type de créature lors de la création du cercle de protection. Ainsi un thaumaturge avec un score de 5 pourrait décider d'exclure les vampires mais infligerait des dommages à tous les autres types de créatures listées.

Toute personne pouvant subir des dommages d'un cercle de protection ressent sa présence lorsqu'ils s'approche à moins d'un pas du cercle. Le glyphe créé par ce rituel est sphérique rendant difficile toute tentative de saut ou de se soustraire à sa protection. Un cercle de protection n'affecte jamais son lanceur et peut être affiné pour permettre l'exclusion de certains individus, à la condition que ces personnes soient présentes lors de l'incantation du rituel et donnent un point de leur sang pendant sa réalisation. Il est impossible d'ajuster un cercle de protection une fois que celui est incanté. Ajouter des individus à la liste d'exclusion nécessite que l'on recommence le rituel dans son intégralité.

Le sang utilisé pour la création d'un cercle de protection reste intact jusqu'à ce que le rituel expire. Les personnes ciblées par un cercle de protection ne peuvent pas l'affecter (ni le toucher) ainsi une personne utilisant un balai pour effacer un cercle tracé à son encontre, ne pourra pas l'enlever. Les cercles de protection ne peuvent être détruits que par les personnes qui ne sont pas ciblées par le rituel ou bien par la destruction naturelle de son support. Ainsi si vous tracez un cercle de protection sur une autoroute, il pourra être altéré par le passage des véhicules, par la pluie ou bien par un mortel frottant avec un balai

Un cercle de protection ne peut pas infliger de dommage sur un personnage plus d'une fois par tour.

Invoquer un cercle de protection nécessite le temps normal d'incantation (5 minutes) et dure une nuit entière. Si vous souhaitez invoquer un cercle de longue durée (qui dure 1 an et 1 jour) vous devez dépenser une action hors-jeu pour cela.

Rituels de Thaumaturgie de Niveau 2

Bannir Big Brother

Georges Orwell avait prédit le futur. Big Brother est partout. Les caméras espionnent chacun de vos mouvements. Ce rituel vous permet d'avoir un bref moment de répit face à cette surveillance constante.

Systeme

On prétend que les Anarchs sont à l'origine de ce rituel moderne. Le rituel permet au thaumaturge de détecter et potentiellement annuler toute technologie dans son champ de vision. Vous pouvez ainsi couper les micros, désactiver les caméras de surveillance et bien plus encore, cependant vous ne pouvez pas affecter un appareil de détection à distance tels que les satellites. Jusqu'au lever du soleil vous sentez lorsque l'on vous surveille par l'entremise d'un moyen de surveillance et vous pouvez ainsi le désactiver. Les appareils d'enregistrement cessent de fonctionner pendant une heure, et reviennent à leur état normal au bout de ce temps.

Lame Brûlante

Les thaumaturges ne sont rarement reconnus pour leurs capacités martiales. Cependant, vous avez un avantage. Vous pouvez mystiquement préparer votre lame de combat pour l'enflammer lorsque vous l'ordonnez, afin de littéralement brûler vos ennemis.

Systeme

Pour effectuer ce rituel vous devez incanter au-dessus d'une lame, généralement un couteau ou une épée. Une fois l'incantation terminée, le rituel demeure dormant jusqu'à ce que vous le déclenchiez. Pour activer le rituel vous devez dépenser une action standard afin de vous entailler et d'étaler votre sang tout le long de la lame. Seul le sang du thaumaturge qui a accompli le rituel peut activer la lame et lui seul peut utiliser ce pouvoir. L'entaille causée par la lame lors de l'activation cause 1 point de dommage normal.

Une fois activé, la lame étincelle d'une sinistre flamme bleutée. L'arme inflige des dommages aggravés sur les créatures surnaturelles lors d'une attaque réussie. L'arme inflige autant de dommages aggravés sur une attaque réussie que le thaumaturge ne possède de points en Occulte. Le rituel cesse immédiatement si le ritualiste est désarmé. Le porteur de la lame ne peut pas choisir le type de dégâts qu'il inflige. Chaque attaque réussie, inflige un dégât aggravé jusqu'à ce qu'il n'en reste plus en réserve. Lorsque le rituel cesse l'arme inflige à nouveau des dégâts normaux. Il est impossible d'invoquer plusieurs fois ce rituel sur la même lame.

Créer une pierre de Sang

Une pierre de Sang est un petit galet qui possède un lien avec le thaumaturge qui l'a créé, lui permettant ainsi de connaître l'emplacement de la pierre. Pour créer une pierre de sang vous devez placer un galet dans un récipient rempli avec 3 points de sang provenant de n'importe quelle source et réciter une incantation au-dessus du récipient. La pierre de Sang absorbe doucement le pouvoir du sang, et rend le liquide de plus en plus clair, jusqu'à ce que le sang finisse par être aussi transparent que de l'eau.

Systeme

Une fois que le rituel de la pierre de sang est complété, vous possédez une connexion mystique a la pierre et pouvez donner sa position ainsi que la distance a laquelle elle se trouve de votre vous a n'importe quel moment. Un thaumaturge peut créer autant de pierre de sang qu'il ne possède de point dans la compétence Occulte. Si une pierre de sang est dissimulée (par l'entremise du pouvoir du même nom) ou masqué de quelconque façon surnaturelle, le thaumaturge peut remonter la piste et obtenir la localisation générale de la pierre mais la connexion devient brouillée lorsqu'il s'approche trop près et il ne peut plus ressentir la position de la pierre avec exactitude.

Yeux du Faucon de nuit

Ce rituel vous permet de projeter votre conscience dans celle d'un oiseau prédateur nocturne et ainsi expérimenter les sensations de l'animal au travers ses sens.

Systeme

Le rituel vous permet de voir au travers les yeux d'un oiseau et d'entendre au travers ses oreilles. Vous devez choisir un rapace nocturne pour exécuter ce rituel. Une fois le rituel accompli, l'oiseau obéit à vos instructions mentales jusqu'à un certain point. Il peut voler dans la direction désirée, espionner pour vous et même transporter de petits objets. Cependant il ne pourra pas se battre pour vous, a moins qu'il n'ai reçu un entraînement spécifique dans ce but-là. Une fois sa mission accomplie, l'oiseau revient vers vous. Une fois de retour si vous ne prenez pas soin de masquer les yeux de l'oiseau pour mettre fin au rituel, vous souffrirez de cécité pour une période de 3 nuits. Le rituel dure jusqu'au lever du soleil.

Illusion de la mort paisible

La mascarade peut être difficile a maintenir et cela même dans les meilleures circonstances. Un meurtre bien sanglant accompli au mauvais moment peut attirer l'attention de la police et peut complexifier la situation. Grâce à ce rituel vous êtes l'élément clé pour résoudre les petits inconvénients qui peuvent survenir. Pour invoquer ce rituel vous devez posséder une plume plongée dans le sang d'un homme « bon ». Vous pouvez ainsi utiliser la plume pour réduire en poussière un cadavre et réciter la litanie suivante « Il était temps pour lui de quitter ce monde, au moins il est mort dans son sommeil »

Systeme

Une fois que le rituel est accompli, le cadavre ciblé semble mort d'une cause naturelle, et cela même s'il a été vidé de son sang ou atrocement mutilé. LE rituel ne remplace pas le sang manquant d'un corps exsangue , pas plus qu'il ne répare pas les os brisés. , Cependant il évite aux enquêteurs de police de trouver des preuves accablantes qui pourraient mener sur la piste des semblables. Les méthodes d'investigation surnaturelles peuvent percer l'illusion de ce rituel avec une certaine difficulté. De telles méthodes d'investigations subissent un malus de 3 pour enquêter sur un corps ciblé par ce rituel. Les effets du rituel durent 1 mois entier.

Blitz de la Machine

Vous disposez de la capacité de générer le chaos dans les systèmes électroniques, obligeant ainsi les machines à se détraquer d'elles-mêmes. Pour accomplir ce rituel, vous devez réciter l'incantation appropriée et ensuite détruire de façon rituelle un appareil électronique que vous avez utilisé personnellement.

Systeme

Une fois le rituel accompli, toute machine ou dispositif technologique ciblé par votre concentration et votre rage, commence à mal fonctionner. Dépensez 1 point de sang et utilisez une action standard pour arrêter toute machine ou dispositif électronique que vous pouvez voir. Pendant la prochaine heure, le rituel peut être utilisé pour détruire les moteurs de voiture, rendre les dispositifs à mémoire flash inopérants, vider la batterie d'un téléphone portable, éteindre les batteries de secours...etc. De façon générale le rituel arrête toute machine plus complexe qu'une arme à feu standard. Le rituel cesse de faire fonctionner les machines correctement et ne vous accorde aucun contrôle sur leur dysfonctionnement. Les effets

de ce rituel sont invisibles et passent pour être une malheureuse coïncidence. Pour réparer un objet ciblé par ce rituel nécessite la compétence appropriée, (3 minimum dans la compétence) et demandent une heure de travail acharné.

Recours à la Terre Natale

Nous sommes connectés au pays de notre naissance et la vie laisse une trace indélébile dans les lieux que nous avons fréquentés de notre vivant. Vous avez appris à utiliser cette résonance et ces connexion pour vous soigner. Vous pouvez ainsi appeler au pouvoir de la terre Mère pour guérir vos blessures aggravées. Vous devez réunir au moins une poignée de terre de la ville de votre naissance mortelle et réciter au travers une litanie votre arbre généalogique. Puis vous mixez cette terre avec 2 points de votre sang pour confectionner une pâte aux vertus soignantes.

Systeme

La pâte créée par ce rituel peut guérir 2 blessures aggravées chaque nuit. Vous seul pouvez bénéficier des effets de cette pâte et vous devez utiliser cette pâte dans la minute qui suit sa confection ou bien la magie disparaîtra laissant la pâte sans effet guérisseur.

Rituels de Thaumaturgie de Niveau 3

Détecter l'observateur caché

Le sorcier paranoïaque qui a créé le rituel « bannir Big brother » a également développé ce rituel. Il créa ce rituel pour s'assurer que les secrets de valeurs ne tombent pas aux mains de ses ennemis. Pour activer le rituel vous devez répandre un peu de votre sang sur les flammes d'un feu contenant des documents ou des enregistrements personnels. Une fois le rituel accompli vous devez vous oindre le front avec les cendres restantes.

Systeme

Jusqu'au prochain lever de soleil, vous ressentez une douleur vive sur votre front lorsqu'un individu utilise ses disciplines pour vous espionner de façon active. Le ritualiste connaît le type de discipline utilisé pour la surveillance engagée, (si on vous observe de loin, contact télépathique... etc). Comme son nom l'indique ce pouvoir ne permet pas de bloquer les moyen d'espionnage pas plus qu'il ne fournit une indication sur l'identité ou l'emplacement exact de la personne qui vous surveille. Ce rituel vous avertit simplement de la surveillance. Ce pouvoir ne protège pas contre l'utilisation passive de certaines disciplines. Vous ne pourrez pas déceler la présence d'un Nosfératu utilisant la discipline Occultation pour vous espionner mais vous pouvez ainsi détecter l'utilisation du rituel de vasque d'espionnage ou bien l'utilisation de pouvoirs d'Auspex.

Chair Ardente

Les thaumaturges doivent souvent trouver un moyen de se protéger alors qu'ils préparent leur magie. Ce rituel défensif inflige une brûlure douloureuse à toute personne qui touche délibérément votre peau. Ce rituel force le teint de votre peau, votre peau ressemble ainsi à celle d'un humain qui ce serait exposé trop longtemps au soleil. Certains thaumaturges un brin vaniteux utilisent ce rituel simplement pour l'effet et l'aspect de « bronzage » qu'il procure.

Systeme

Accomplir ce rituel nécessite un grand acte de courage. Vous devez avaler de la braise incandescente lors de l'exécution du rituel, encaissant ainsi un point de dommage aggravé. Jusqu'à l'aube toute personne qui vous touche de façon volontaire reçoit une brûlure. Ce rituel n'affecte pas les personnes que vous touchez, pas plus que les personnes qui entrent en contact involontaire avec vous.

Toute personne vous frappant en utilisant la compétence bagarre reçoit 1 point de dommage aggravé en retour lorsqu'il vous touche. Toute personne qui tente de vous agripper prend également des dommages jusqu'à ce qu'il vous relâche ou que vous puissiez vous sortir de la prise. Lors d'une prise, les dommages infligés par le rituel augmentent de 1 point pour chaque tour jusqu'à ce que votre adversaire relâche sa prise, meure ou tombe inconscient. Ainsi que le premier tour d'une prise vous adversaire subira 1 point de dommage, il subira 2 points de dommages aggravés au second tour, 3 dommages aggravés au 3eme tour etc...

Passage Incorporel

En vous regardant dans un morceau de miroir alors que vous psalmodiez les paroles de ce rituel, vous devenez complètement incorporel. Aussi longtemps que vous vous regardez dans ce miroir, vous pouvez littéralement traverser les murs, et peu d'endroit sur terre peuvent vous barrer la route.

Systeme

Lorsque vous êtes sous les effets de ce rituel, les attaques physiques vous passent au travers. Vous pouvez traverser ainsi toute barrière solide. Le rituel dure 5 minutes, mais vous pouvez y mettre fin en retournant le miroir que vous transportez.

Lorsque vous êtes sous l'influence de ce rituel, vous pouvez toujours être ciblé par les attaques mentales et sociales de vos opposants. Lorsque vous invoquez ce rituel, vous pouvez simplement continuer à avancer dans une direction ou rester immobile, vous ne pouvez pas faire marche arrière ou faire tourner. La magie contenue dans ce rituel vous empêche de porter toute attaque dite « active », par exemple vous ne pouvez pas utiliser Regard d'Effroi mais vous pouvez activer Majesté.

Si le rituel cesse de fonctionner alors que vous êtes en contact avec un objet, vous prenez de 1 à 5 cases de dommages normaux. Et votre corps rejette aussitôt l'objet. Si le rituel cesse de fonctionner alors que vous êtes partiellement ou totalement dans un objet solide (ex : un mur) toutes vos cases de santé sont cochées et vous êtes éjecté vers une espace vide capable d'accueillir votre corps tandis que vous tombez en torpeur(si vous êtes un vampire) ou bien subissez une hémorragie fatale (si vous êtes un humain).

Miroir de Seconde Vue

Le sabbat a utilisé ce rituel en se basant sur le folklore et la magie traditionnelle aztèque. Vous devez trouver un miroir en argent et le plonger dans votre sang pendant 3 nuits entières. Suite a cela, lorsque vous regardez dans le miroir vous percevez la véritable forme de toute créature surnaturelle qui s'y reflète.

Systeme

Vous pouvez ainsi enchanter un miroir qui refléchet la forme véritable de chaque créature surnaturelle ; les vampires paraissent décharnés et a l'état de cadavres, les loups garous apparaissent dans leur forme de combat (crinos) les fées apparaissent dans toute leur fantaisie et leur indicible beauté et les fantômes sont visible sous une forme semi transparente d'eux-mêmes.

Le miroir ne peut pas mesurer moins de 15cm et ne peut pas excéder plus de 60 cm de haut. Le miroir de la seconde vue ne fonctionne que pour celui qui a jeté le sort. Pour tous les autres, il s'agit d'un miroir tout ce qu'il y a de plus normal.

Pavois de Présence Maudite

En utilisant ce rituel, vous renvoyez les effets de la discipline présence contre votre agresseur

Systeme

En premier lieu, vous devez porter un cordon de soie bleu autour de votre cou lorsque vous commencez l'incantation. Une fois le rituel incanté, la prochaine tentative d'utilisation de la discipline « Présence » dont vous êtes la cible, verra ses effets renvoyés directement vers l'agresseur. Une fois le rituel déclenché, le cordon de soie bleu se change en poussière, mettant ainsi fin aux effets du Pavois.

Effectuez le challenge de présence en opposition normalement. Si l'adversaire ayant utilisé le pouvoir de « présence » gagne le test, le pouvoir de « présence » n'a simplement aucun effet. Votre adversaire devra ainsi attendre une heure avant de pouvoir vous affecter a nouveau avec ce pouvoir précis de présence, cependant il peut utiliser d'autres pouvoirs de présence à votre rencontre.

Si vous gagnez le challenge pour résister à la présence, le rituel renvoie automatiquement le rituel vers son utilisateur. En ce cas, le pouvoir de présence agit automatiquement sur son utilisateur sans procéder a aucun test supplémentaire. Notez bien que le Pavois reflète les pouvoirs de présence qui vous affectent personnellement. Ce pavois n'a aucun effet sur les pouvoirs de présence qui agissent sur les foules tels que « Révérence » ou « Majesté ».

Âme de L'Homoncule

Les Thaumaturges sont souvent recours a des assistants de laboratoire auxquels ils peuvent faire une entière confiance. Vous avez appris le moyen de conjurer temporairement un serviteur, nommé Homoncule, qui vous est totalement dévoué et loyal, car constitué de votre propre sang.

Systeme

Pour démarrer le rituel, vous devez vous entailler les bras et laisser le sang s'écouler dans une vasque en terre cuite prévue à cet effet. La magie du rituel émerge et s'anime tout en entremêlant les objets de votre laboratoire inutilisés répandus alentours (livres, crayons,, instruments de dissection, paire de lunettes, papier froissé etc...)

Tous ces objets s'agglutinent et constituent une petite forme humanoïde qui est animée par la magie du rituel et votre sang.

Le principal bénéfice de travailler avec un homoncule est le gain de temps et d'énergie qui vous évite ainsi de préparer les composantes des rituels certaines taches mondaines (rédaction de courriers...) vous octroyant ainsi 2 actions inter partie supplémentaires dans le mois. De plus, si votre homoncule vous assiste pour la préparation d'un rituel, le temps d'incantation est réduit. Ainsi le temps d'incantation de chaque rituel est réduit d'un niveau. Par exemple, préparer un rituel de niveau 3 en compagnie d'un homoncule nécessite 10 minutes d'incantation au lieu de 15 minutes standard. Un thaumaturge ne peut posséder qu'un seul et unique homoncule. Si la thaumaturge crée un nouvel homoncule, l'ancien est détruit.

[Modifier]

Homoncule Serviteur

Serviteur : 2 points

Spécialités: Occulte, Mystères

Santé utilisable: O O O O

Votre Homoncule possède 4 pour ses Scores de Test. Dans les challenges d'occulte et de Mystère, il possède un Score de Test de 8. L'homoncule est une créature timide, qui fuit les combats, bien qu'il cherchera à défendre la vie de son maître au péril de sa propre existence. Il ne possède aucune discipline mais possède chacune de vos connaissances en occulte et peut ainsi instruire la Thaumaturgie à autrui si vous lui ordonnez. Il est immunisé aux disciplines et magies de contrôle de l'esprit, car constitué de votre propre sang.

Hampe de la quiétude forcée

Vous avez la possibilité d'enchanter un pieu en bois qui cherchera seul le cœur de votre ennemi.

Systeme

Ce rituel transforme un pieu ordinaire en une arme particulièrement vicieuse. En effet, lorsque le pieu pénètre dans le corps de votre ennemi, la pointe se détache et commence a se frayer un chemin au travers l'organisme de la victime jusqu'à son cœur. Le voyage de la pointe peut prendre plusieurs heures ou plusieurs nuits, dépendant de l'endroit où le pieu a touché sa cible. La pointe se soustrait aux tentatives pour la retirer et s'enfoncera plus profondément dans les chairs de la victime pour échapper à toute tentative de chirurgie. Les vampires qui possèdent leur cœur ôtés par l'utilisation de pouvoir de Serpentis (et sont immunisés à toute tentative de pieutage) sont immunisés à ce pieu.

Le rituel prend une nuit entière à invoquer. Le pieu doit être taillé dans du bois de sorbier qui aura été infusé avec 3 point de sang et dont la pointe aura été noircie dans un feu de bois de chêne. Une fois le rituel accompli, le pieu est enchanté pour agir de la façon décrite ci-dessous.

Le porteur réalise une attaque avec la Hampe de la quiétude forcée sur son adversaire comme s'il s'agissait d'une arme normale. Si le pieu inflige 1 point de dommage une fois que la force d'âme ou autre capacité de défense aura réduit les dommages, la pointe se détache et entame sa progression. Si l'attaque ne produit aucun dégât, le pieu peut être utilisé pour effectuer d'autres attaques et ce, jusqu'à ce qu'il frappe assez profondément dans la chair pour s'activer. Une fois la pointe du pieu dans l'organisme de la victime, celle-ci doit effectuer un challenge opposé chaque heure pour éviter d'être pieuté tandis que la pointe se fraye un chemin au travers son corps. Le thaumaturge utilise son jet de thaumaturgie en opposition avec le score d'attribut physique + survie pour résoudre le challenge. Chaque fois que la cible réussit dans le challenge en opposition, elle prend 3 points de dommages normaux. If a quelconque moment, la victime tombe en incapacité due aux dommages, le pieu perce le cœur.

A la discrétion du conteur le fait d'amputer le membre touché par le pieu, de se transformer en forme de sang (pour les personnages disposant de vicissitude 5) peut stopper la progression de la pointe au travers le corps. Un personnage avec 3 points ou plus dans la compétence médecine peut enlever la pointe en réalisant une opération de chirurgie qui durera 10 minutes. En utilisant la chirurgie pour enlever la pointe du pieu, le chirurgien doit réussir un test de son attribut physique + Médecine contre un seuil de difficulté de 10 traits.

Une fois que la pointe perce le cœur de la victime cela pieute un vampire et tue instantanément un mortel ainsi que les créatures partiellement surnaturelles telles que les goules. Vous pouvez réaliser ce rituel sur d'autres armes en bois de sorbier, telles que les lances, épées d'entraînement,

les flèches etc... Le rituel ne peut cependant pas être utilisé dans une balle de revolver ou sur une arme ne possédant pas la capacité de pieutage.

Un thaumaturge peut posséder un Pieu de ce type pour chaque 2 points dans la compétence occulte qu'il possède. S'il réalise un pieu qui excède cette limite, un pieu réalisé antérieurement sera détruit.

Rituels de Thaumaturgie de Niveau 4

Innocence du Cœur d'enfant

Ce rituel masque votre aura du pouvoir de "perception d'aura" de la discipline Auspex. Tout individu qui utilise la perception d'aura sur vous perçoit une aura blanche et brillante non atteinte par quelque signe de vampirisme. Ce rituel nécessite cependant un prix élevé pour la thaumaturge, à savoir le sacrifice d'un enfant mortel.

Systeme

Ce rituel nécessite le sacrifice ritualisé d'un enfant mortel afin d'en récolter le cœur. Vous devez plonger l'un des jouets préféré de l'enfant sacrifié dans le sang provenant du coeur de l'enfant. Le jouet absorbe rapidement tout le sang situé dans le cœur. Aussi longtemps que vous portez le jouet sur vous, votre aura apparaît d'un blanc immaculé, ne portant aucun signe de votre état vampirique ou de diablerie. Le rituel dure une semaine + 1 semaine supplémentaire pour chaque point dans la compétence occulte que vous possédez. Naturellement cet horrible rituel Entame énormément l'Humanité du thaumaturge. A moins que le personnage ne suive la voie des révélations ténébreuses, il perd 1 point de moralité lorsqu'il engage ce rituel

Marche des miroirs

Ceux qui pratiquent la projection astrale ont appris qu'il existe plusieurs strates dans cet univers. Un Malkavien Thaumaturge songea à devenir l'archétype du croquemitaine des contes de fée. Mu par son obsession des miroirs et sa connaissance du plan éthéré, il créa un rituel qui lui permettait de voyager d'endroits à d'autres dans le monde matériel. Ce rituel crée un lien entre 2 miroirs vous permettant de voyager entre eux.

Systeme

Vous devez créer 2 miroirs identiques possédant la même taille, et constitués d'argent. Puis, enduisez les miroirs avec 2 points de votre sang et incantez au dessus des miroirs pendant 3 nuits d'affilée pour établir un lien entre les 2 objets. une fois le rituel accompli, vous prononcez le mot de passe mystique devant chaque miroir pour ouvrir un portail magique entre les 2 miroirs.

Un tel pouvoir ne peut se constituer rapidement. Il faut 3 tours pour que le portail s'ouvre. La surface du miroir ondule et scintille lorsque le portail est prêt, et c'est uniquement à ce moment que vous pouvez traverser jusqu'à l'autre sortie. Vous pouvez emmener une personne consciente et volontaire avec vous dans ce périple mais il faut agir rapidement car le portail se referme en 2 tours. Les miroirs créés par l'entremise de ce rituel restent fonctionnels jusqu'à ce qu'ils soient brisés ou que le thaumaturge meure. vous pouvez juste enchanter une paire de miroir. si le thaumaturge crée une nouvelle paire de miroir, la paire précédente est détruite. seul le thaumaturge qui a créé les miroirs peut les utiliser et une fois le portail utilisé il faut patienter 10 minutes pour pouvoir les utiliser à nouveau.

Main Coupée

Un Amr du clan Assamite a créé ce rituel comme un moyen d'exprimer de la miséricorde aux criminels qui le méritent, sans pour autant les tuer. Ce rituel vous permet d'amputer de façon permanente le membre d'un vampire prisonnier, l'empêchant ainsi de régénérer la partie manquante. Bien que la main soit souvent le membre amputé par défaut, ce rituel peut affecter les yeux les doigts, langue et autres parties du corps.

Systeme

Le rituel nécessite d'immobiliser complètement sa victime, normalement accompli en plaçant votre victime en torpeur. Le rituel prend une nuit à exécuter, durant ce temps vous devez couper le membre que vous souhaitez maudire et enduire chaque extrémité coupée avec un mélange alchimique qui empêche le membre de tomber en poussière ou de se régénérer. Tout thaumaturge qui porte sur lui le reste amputé reçoit un bonus de +3 lorsqu'il utilise ses pouvoirs thaumaturgiques sur la cible de ce rituel. Les dommages causés par la perte du membre peuvent être soigné de façon normale mais la partie amputée ne peut être régénérée à moins que l'on détruise le membre amputé, que l'on se réapproprie la partie manquante ou qu'un délai de 1 an et 1 jour se soit écoulé. Le membre manquant peut être dissimulé par des disciplines tels que " le masque aux mille visages" voire même remplacé sans dommage par usage de Vicissitude.

Scrutation

En regardant dans une surface d'eau contenue dans un bol en argent, vous pouvez voir et entendre ce qu'il se passe autour du Sujet.

Systeme

Ce rituel vous permet de surveiller une zone ou un sujet au travers une surface réfléchissante telle que de l'eau . Vous devez remplir un grand bol en argent avec de l'eau de source mélangée avec une goutte de sang de Chouette. Puis vous devez vous concentrer sur un individu ou un lieu qui vous soit familier. regarder dans le bol et faire un challenge en opposition en utilisant votre Réserve de thaumaturgie. Si vous réussissez vous pouvez voir et entendre ce qu'il se passe autour de votre cible comme si vous étiez présent. Ce rituel dure un nombre de minute égal au nombre de points que vous possédez dans la compétence occulte Si vous utilisez ce rituel sur un lieu connu aucun test n'est requis. vous pouvez voir ce qui vous entoure comme si vous vous trouvez au centre de la zone. Si vous ciblez un lieu avec ce rituel, le point de vue est immobile et ne peut être changé pour toute la durée du rituel. Vous ne pouvez pas utiliser de disciplines ou de pouvoirs surnaturels au travers ce rituel. Si vous utilisez "scrutation" sur un individu tout en possédant possédant un objet personnel ou ayant une connection profonde avec votre cible (une mèche de cheveu, une lettre d'amour etc.) il n'est pas nécessaire de connaître cette personne pour utiliser le pouvoir. L'objet utilisé pour établir le lien avec votre cible tombe en poussière lorsque le rituel se termine. Scrutation échoue automatiquement si votre cible est invisible, ou est sous l'influence de la discipline Occultation.

Rituels de Thaumaturgie de Niveau 5

Contrat de Sang

Le pouvoir est dans les mots écrits. Un contrat dont le sang sert de catalyseur est réputé inviolable. Vous avez le pouvoir de rédiger un tel contrat.

Systeme

Le rituel crée un accord inviolable entre les parties qui signent le contrat de leur plein gré. Le contrat doit être rédigé a partir de votre propre sang. Toutes les clauses du contrat doivent être expliquées clairement pour chaque partie signataire et la part de responsabilité de chaque partie doit être listée de façon explicite. Chaque partie référencée dans le contrat doit signer l'accord avec son sang concernant les clauses dans lesquelles elles sont stipulées.

Un contrat de sang doit comporter les 3 clauses suivantes :

- Une description claire du service ou de la faveur fourni par le contracté.
- Une description claire du paiement fourni par le contractant
- Les termes qui mettent fin au contrat de sang.

Ces clauses n'ont pas à être équitables mais elles doivent exister pour que le contrat de sang soit fonctionnel. Si l'on essaye de rajouter des clauses qui interdisent la fin du contrat, outrepassent les 3 clauses obligatoires, ou dispensent un individu de subir les conséquences de la rupture du contrat, cela provoque l'échec immédiat du rituel.

Tout signataire du contrat est engagé de façon mystique et doit suivre les clauses à la lettre, cela inclus le thaumaturge si celui ci est l'une des parties engagée dans le contrat. Les transgresseurs du contrat subissent suffisamment de dommages pour les faire entrer en torpeur. Si quelqu'un est suffisamment stupide pour tenter de transgresser le contrat établi, chaque partie signataire ressent immédiatement la transgression.

Le contrat dure jusqu'à ce que l'une des parties meure, jusqu'à ce que son accomplissement cause son arrêt, ou jusqu'à ce que le document lui même soit détruit.

Il est possible de forcer un individu à signer un contrat de sang avec des menaces, cependant tout personnage forcé de signer le contrat avec l'aide de disciplines fera échouer le rituel.

Exemple : Extrait d'un Contrat de Sang : Percival (la cible) doit faire de son mieux pour s'assurer que personne ne découvrira que Dominic (le jeteur de sort) a tué le prince Léon. En retour , Dominic enseignera à Percival 4 pouvoirs de domination lors des 6 prochains mois. Ce contrat sera rendu caduque si les circonstances de la mort du prince Léon soient rendues publiques sans que Percival n'ait pris part à leur divulgation

Faveur Du Cobra

Ce rituel manipule votre vitae afin de produire une toxine qui cause de terribles dommages à toute créature le consommant. Vous devez d'abord confectionner un cataplasme constitué d'herbes et du venin d'un serpent, puis mélanger ces éléments à 1 point de votre sang. A la fin du rituel, vous devez verser cette décoction dans un récipient préparée pour l'occasion en récitant une incantation qui transforme la décoction en un liquide Noir de Jais.

Systeme

Vous devez ingérer l'élixir ainsi préparé pour que le rituel prenne effet, vous subissez 1 dommage aggravé qui ne peut être réduit ou encaissé. Suite à cela, tout personne consommant votre sang subit un point de dommage aggravé par point de sang ingéré. Ces dommages ne peuvent être ni réduit, ni annulés. Le rituel reste actif pendant 1 mois .

Peau en Papier

Ce sinistre rituel affaiblit le sujet, rendant sa peau fragile et faible. Les humeurs montent à la surface et la chair se gonfle autour des os, se disloquant au moindre contact. Utilisé contre de féroces opposants, ce rituel désagrège la résistance surnaturelles des corps vampiriques, laissant une enveloppe desséchée et fragile. Vous devez inscrire le nom de naissance de votre cible et dessiner sa silhouette sur un bout de papier. Ensuite vous brûlez le papier et maudissez le nom de votre victime tandis que le papier se consume.

Systeme

Si vous réussissez un challenge en opposition contre votre cible, celle ci perd ses 3 plus hauts niveaux de "force d'âme", en commençant par ôter les disciplines "d'ancien" en force d'âme si votre cible en possède.

Si votre cible possède plus de 3 pouvoirs "d'ancien" de force d'âme, elle peut choisir quels pouvoirs sont perdus. Si votre cible possède un focus en "résistance", elle ne perd que 2 points en force d'âme au lieu des 3. Si votre victime parvient à survivre jusqu'au lever du soleil, le rituel se termine et tous les points de "force d'âme" perdus sont restaurés. Si le rituel enlève les pré-requis pour des "techniques" basées sur la Force d'âme, vous perdez accès à ces techniques jusqu'à ce que votre "force d'âme" revienne.

Tout personnage qui perd de sa "force d'âme" réalise immédiatement qu'il a été affecté par un pouvoir et réalise de fait, qu'il est physiquement amoindri.

Si vous ne connaissez pas le nom de naissance de votre victime, vous pouvez cibler une personne présente physiquement alors que vous incantez le rituel. Lorsque vous connaissez le nom de naissance de votre victime, vous pouvez la cibler jusqu'à 16 kilomètres de distance.

Pierre de la forme véritable

Pour créer une pierre de la forme Véritable, vous devez obtenir un petit caillou et l'enduire d'une mixture constituée d'un point de votre sang et d'autre éléments étranges. une fois le rituel accompli, la pierre sert d'ancre pour connecter le monde matériel au Monde Idéal du philosophe Platon. Si vous en avez envie, vous pouvez forcer les autres à assumer leur véritable apparence.

Systeme

Toute personne touchant votre pierre de la forme véritable revient à sa forme d'origine, désactivant ainsi tous les pouvoirs de type transformateur. De plus, la cible ne peut plus activer de pouvoir transformateur pour le reste du tour et pour le prochain tour après avoir touché la Pierre. Ce rituel peut également annuler les changements physiques provoqués par la discipline Vicissitude.

La pierre est efficace même si la cible ne possède pas de forme solide. Un nuage de brume peut être "touché" en passant la pierre au milieu de la brume. Ce rituel n'a aucun effet sur les cibles insubstantielles, ainsi que les personnes en projection astrale.

En jetant la pierre, vous pouvez toucher un individu situé à 10 pas de votre position, il vous faudra réussir un test en opposition de votre Physique + Athlétisme contre le score de Physique + Esquive de la cible Sinon vous pouvez transporter une pierre dans votre main et utiliser une manœuvre de désarmement pour toucher votre cible avec la pierre. Utilisée de cette façon, la manœuvre de désarmement ne désarme pas votre opposant, mais place la pierre en contact suffisamment prolongé avec votre adversaire pour que les effets s'en fasse ressentir.

Une pierre de forme Véritable dure indéfiniment mais vous pouvez en posséder une seule à la fois. si vous créez une nouvelle pierre , l'ancienne sera immédiatement détruite

Valeren

« La trahison est une bénédiction. La haine est une force. La mort n'échappera pas à ceux qui ont profité de notre chute. Nous sommes ceux qui leur apporteront. »

— **Vizael, Archevêque de Mogadishu** —

Luttant pour défendre leur clan en des temps sombres et troubles, les guerriers Salubriens créèrent la discipline Valeren. Au fil des siècles, des rumeurs se répandirent selon lesquelles les Salubriens seraient des infernalistes et des diabolistes. Cette discipline est désormais vue avec crainte et aversion. Contrairement à sa discipline sœur, Obeah, Valeren n'est véritablement pas un pouvoir de guérison. C'est une manifestation de guerre, de colère et de Chi. Comme avec Obeah, dans les temps modernes, la plupart des vampires croient que les Salubriens et leurs disciplines sont d'origine infernale. D'antiques mensonges et d'anciennes trahisons lient toujours la plupart des anciens à cette affirmation. Ainsi, ils persécutent et détruisent quiconque est découvert à posséder les pouvoirs de Valeren avant même qu'ils aient eu la chance de dire la vérité. L'utilisation de pouvoirs de Valeren au-delà du premier entraîne la manifestation du troisième œil au milieu du front de l'utilisateur. Cet œil reste ouvert et s'illumine tout au long de l'utilisation de ces pouvoirs et disparaît par la suite.

Valeren et Obéah : un personnage possédant n'importe quel niveau d'Obeah ne pourra jamais acheter Valeren. De même, un personnage qui a acheté n'importe quel niveau de Valeren ne pourra jamais acheter Obéah.

Score de Test

L'utilisateur de Valeren utilise son Score de Test de Mental + Médecine contre le Score de Test de Mental + Volonté de la cible.

Pouvoirs

• Sentir la Vitalité

La vie imprègne le monde, une énergie s'écoulant inéluctablement dans tout ce qui est. Avec ce pouvoir, vous pouvez exploiter ce courant, ressentir le pouls de l'univers et percevoir de manière tangible l'énergie vitale des individus à proximité.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et utiliser une action simple pour activer Sentir la Vitalité. Pour l'heure suivante, vous gagnez la capacité instinctive de percevoir la santé de n'importe quelle créature qui se trouve à 10 pas de vous. Vous réalisez automatiquement les informations suivantes : • Si la cible est vivante, morte ou mort-vivante • Le nombre actuel de blessures de la cible et le nombre de niveaux de santé restants • La localisation et la gravité des blessures qu'elle subit actuellement • Si la cible souffre de maladies ou d'autres maladies, et si oui, lesquelles • Si la cible a des drogues ou des poisons dans son système, et si oui, lesquels • La disposition de tous les organes, os, muscles et autres structures physiques du corps. Vous vous rendez compte si des organes ont été enlevés ou déplacés, et vous pouvez sentir les signes des blessures plus âgées, guéries ou des anomalies génétiques. Sentir la Vitalité surpasse les pouvoirs permettant de camoufler les niveaux de Santé d'un individu tels que Blessures trompeuses (NdT : Misleading Wounds) ou des pouvoirs similaires.

Focus : Perception

Valeren se concentre sur le combat et cause la douleur. Alors que Sentir la Vitalité est actif, vous n'avez pas besoin de dépenser de point de volonté pour utiliser la manœuvre de combat « Percer le cœur »

•• Toucher Brûlant

Vous avez l'esprit d'un guerrier et vous pouvez infliger une terrible souffrance à vos ennemis. Toute cible victime de votre Toucher Brûlant est consommée par la douleur.

Systeme

Utilisez une action standard pour attraper une cible. Si vous réussissez, dépensez 1 point de sang pour infliger « Toucher Brûlant » à la victime, en plus des effets standard de la manœuvre de combat. Par la suite, la cible subit une pénalité -3 à toutes les actions jusqu'à votre prochaine initiative. Si vous êtes déjà en train de lutter contre votre cible, vous pouvez simplement activer Toucher Brûlant en dépensant 1 point de sang et en utilisant

une action simple.

Toucher Brûlant inflige une forte douleur à quiconque vous touche bien que les individus qui ne sont pas attaqués peuvent simplement se retirer avant de subir ces pénalités. Si un autre personnage est en train de vous toucher ou de vous agripper lorsque vous dépensez 1 point de Sang pour activer Toucher Brûlant, cet individu peut choisir de laisser aller ou de subir les effets du pouvoir et de recevoir sa pénalité de -3 jusqu'à votre initiative au tour suivant. Les pouvoirs permettant à un individu de résister à la douleur ne peuvent surmonter la douleur causée par un Toucher Brûlant, sauf si spécifiquement noté dans la description de ce don.

Focus : Intelligence

Ceux qui ont subi votre Toucher Brûlant ont toujours les réminiscences de cette agonie gravée dans leur subconscient. La menace de torture d'un utilisateur de Valeren donne au personnage le plus stoïque une raison de reconsidérer son entêtement. Quiconque a été touché par ce pouvoir subit une pénalité de -5 pour résister aux tests d'interrogatoires basés sur l'intimidation. Cet effet ne peut pas être utilisé pour augmenter des pouvoirs surnaturels.

••• Mens Sana

Votre vitae est une substance alchimique, portant des propriétés curatives comme celles des êtres possédés par les figures sacrées mythologiques. En focalisant votre chi de guerrier et en concentrant votre esprit, vous utilisez les pouvoirs sacrés de votre le sang, vous faisant guérir à une vitesse incroyable.

Système

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 point de sang pour guérir 1 point de dégâts normaux. Le sang dépensé pour Mens Sana ne compte pas pour la quantité maximale de sang qu'un personnage peut dépenser par tour. Vous ne pouvez effectuer cette action que sur vous-même ; vous ne pouvez guérir d'autres individus avec Mens Sana.

Focus : Intelligence

Vous pouvez utiliser Mens Sana deux fois par tour, guérissant jusqu'à 2 points de dégâts pour le coût de 2 Sang.

•••• Armure de Fureur de Caïn

Lorsque ce pouvoir est activé, l'utilisateur est entouré par un halo pourpre brillant. Cette armure fantôme est formée à partir de l'essence spirituelle du vampire et le protège contre la plupart des blessures physiques.

Système

Dépensez 1 point de Sang et utilisez une action simple pour activer l'Armure de Fureur de Caïn. Tant que ce pouvoir est actif, vous gagnez un bonus de +3 à tous les tests de défense basés sur l'esquive et la Survie. Si à un moment donné vous utilisez une action standard pour faire autre chose que d'utiliser une attaque de Mêlée, une attaque de Bagarre, ou de vous diriger vers un personnage que vous avez l'intention d'attaquer, l'Armure de Fureur de Caïn se termine immédiatement. L'Armure de Fureur de Caïn n'est pas une véritable armure. Les attaques qui normalement peuvent percer les armures ne peuvent pas limiter ou ignorer les effets de ce pouvoir.

Focus : Intelligence

Tant que ce pouvoir est actif, vous bénéficiez des avantages d'une frénésie, sans subir les inconvénients. En outre, vous êtes à l'abri de la peur et de la frénésie de faim. Ces effets ne se cumulent pas avec les avantages d'une frénésie naturelle.

•••• La Vengeance de Samiel

Lors de l'utilisation de ce pouvoir, le troisième œil de l'utilisateur s'ouvre et brille d'une flamme féroce et brillante. Sous les effets de la Vengeance de Samiel, les coups du vampire deviennent infaillibles, et sa colère devient une chose féroce, presque palpable.

Systeme

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 point de sang et utiliser une action standard pour effectuer une attaque de Mêlée ou de Bagarre contre un autre personnage. Cette attaque touche automatiquement, par un succès normal. Les pouvoirs ou les effets qui annulent complètement ou permettent d'éviter une attaque peuvent être utilisés pour éviter la Vengeance de Samiel. Cependant, les pouvoirs qui donnent un bonus à l'esquive au défenseur n'ont pas d'effets. A vengeance de Samiel peut être utilisé en combinaison avec d'autres pouvoirs, tels que Potence ou les griffes du fauve, mais ne peut pas être utilisé en conjonction avec des attaques à distance. En outre, les manœuvres de combat ne peuvent pas être combinées avec une attaque augmentée par la Vengeance de Samiel en aucune circonstance.

Focus : Perception

Votre vengeance de Samiel vous donne un succès exceptionnel sur cette attaque, au lieu d'un succès normal. Votre cible peut choisir de dépenser un point de Volonté pour convertir ce succès exceptionnel automatique en succès normal.

Vicissitude

« Une âme n'est rien d'autre qu'un peu d'argile que vous modelez entre vos doigts. »

— Sascha Vykos —

Les Tzimisce sont connus pour leur comportement scientifique et leur cruel insensibilité, mais plus encore, ils sont légendaires pour leur capacité à tordre et modeler de la chair mortelle ainsi que les os et les tissus. Les Monstres portent des secrets anciens, qui font frémir d'autres vampires d'horreur à la vue de leur travail manuel. Ces pouvoirs nécessitent un contact physique pour que le vampire forme et contourne la forme physique d'une autre créature.

Vicissitude de guérison: Les personnages surnaturels affectés par Vicissitude peuvent annuler les effets de ce pouvoir par d'autres applications de Vicissitude ou en guérissant l'affliction comme s'il s'agissait de 5 points de dégâts normaux.

Vicissitude et pouvoirs Transformateurs: Lorsque vous activez un pouvoir transformateur, toute altération faite par Vicissitude à votre forme originale n'affecte pas votre forme transformée, mais réapparaît quand vous revenez à votre forme originale. Par exemple, si Vicissitude a définitivement tordu votre cheville, votre forme de loup n'a pas cette affliction. Cependant, la cheville tordue par Vicissitude revient quand vous reprenez forme humaine.

Score de Test

Il n'y a pas de de Score de Test générique pour Vicissitude

Pouvoirs

• Visage Malléable

Avec ce pouvoir, un sculpteur sur chair peut changer son apparence, façonner sa chair et ses tissus pour correspondre au visage d'un autre individu. La personne à imiter de cette façon peut être quelqu'un de spécifique, ou le visage peut être un assortiment aléatoire de caractéristiques, comme vous le désirez.

Systeme

Dépensez 1 Sang et cinq actions standard pour modifier votre corps.

Visage malléable vous oblige à sculpter physiquement vos traits, tirant et tordant la chair sous vos mains. Ce pouvoir peut être utilisé pour modifier vos caractéristiques pour correspondre à n'importe quelle apparence humaine normale. Vous pouvez modifier votre visage, taille, sexe, peau ou la couleur des cheveux, ainsi que d'ajouter ou d'enlever des marques distinctives. Vous pouvez modifier votre hauteur jusqu'à 30,5 centimètres vers le haut ou vers le bas, mais vous ne pouvez pas devenir quelque chose qui n'est pas humain, comme un animal, et vous ne pouvez pas réorganiser vos organes.

Visage malléable peut modifier votre voix si vous Dépensez 1 sang supplémentaire lorsque vous activez ce pouvoir.

Pour imiter fidèlement l'apparence d'une personne en particulier, vous devez avoir au moins 2 points de la compétence Médecine et vous devez étudier cette personne à partir de plusieurs angles de vue pendant au moins cinq minutes, apprendre ses expressions faciales, comment elle se déplace et autres qualités distinctives. Vous pourriez être capable d'imiter le visage de quelqu'un après avoir étudié une photo, mais votre déguisement ne trompe pas les gens qui ont déjà rencontré votre cible, car vous n'avez pas assez de matière sur cette personne.

Pour imiter de façon crédible la voix d'un autre personnage, vous devez avoir au moins 3 points de la compétence Médecine, et vous devez l'écouter parler pendant au moins cinq minutes, son discours doit être complexe avec de nombreux mots et expression. L'écoute d'un enregistrement de cette voix n'est pas suffisante pour une véritable réplique; Votre voix déguisée n'aurait pas la profondeur nécessaire pour tromper quelqu'un qui a déjà parlé directement à la personne que vous imiter.

Alternativement, vous pouvez utiliser ce pouvoir pour vous donner une plus belle, et un peu étrange, apparence.

Lorsqu'il est utilisé de cette façon, vous subissez une pénalité de -2 à votre attribut Social, mais gagnez le focus Apparence. Visage malléable n'est pas un pouvoir transformateur, mais ses effets ne s'appliquent qu'à votre forme normale.

Si vous utilisez un pouvoir de transformation, les effets de Visage malléable ne se transfèrent pas à votre forme transformée.

Focus : Charisme

Vous pouvez modeler votre chair en utilisant qu'une seule action standard, et vous n'avez pas besoin de vos mains pour fondre votre visage à votre convenance.

•• Sculpture de la Chair

La chair des autres créatures est le mastic dans vos mains, se déplaçant et s'étirant comme vous le voulez. Vous pouvez effectuer des modifications drastiques à la chair et aux organes de toute créature que vous touchez.

Systeme

Si la cible est consentante, vous pouvez dépenser 1 Sang et dépenser cinq actions standard pour changer l'apparence d'une autre personne exactement comme vous le feriez en utilisant Visage malléable.

Au combat, vous pouvez dépenser une action standard et dépenser 1 Sang pour faire une attaque à la Bagarre augmentée de Vicissitude. Si votre attaque réussit, vous vicieusement froissez, tordrez, ou enlèverez des morceaux de la chair de la cible, infligeant 1 point de dégâts normaux. Ces dommages ne peuvent être réduits ou annulés et ne peuvent être augmentés ou modifiés par d'autres pouvoirs. Vous ne pouvez pas augmenter les dégâts de cette attaque en utilisant Puissance, et vous ne pouvez pas améliorer les dégâts en dommages aggravés en utilisant Feral Claws ou des pouvoirs similaires.

Comme les autres pouvoirs de Vicissitude, Sculpture de la chair vous oblige à mouler physiquement le corps de votre cible dans la forme désirée.

Sculpture de la chair n'est pas un pouvoir de transformation, mais ses effets ne s'appliquent qu'à votre forme normale. Si vous utilisez un pouvoir de transformation, les effets de Sculpture de la chair ne se transfèrent pas à votre forme transformée.

Succès Exceptionnel

Lors d'une attaque basée sur une bagarre, vous infligez 2 points de dégâts normaux, qui ne peuvent être réduits ou annulés et ne peuvent être modifiés par d'autres pouvoirs.

Focus : Manipulation

Vous pouvez utiliser Sculpture de la chair sur une cible volontaire en dépensant trois actions standard, au lieu des cinq initiales. Les attaques utilisant Sculpture de la chair infligent maintenant une base de 2 dégâts normaux et infligent 3 dégâts normaux lorsque vous obtenez un succès exceptionnel lors de l'utilisation de ce pouvoir.

••• Sculpture des Os

À ce niveau de maîtrise, vous pouvez briser l'os avec un toucher, l'allonger ou le raccourcir comme vous le souhaitez. Les secrets de l'anatomie et la forme physique sont à votre commande, et vous avez la capacité de causer des dommages terribles - ou de créer des jouets tordus de chair et d'os.

Systeme

Dépenser 1 Sang et dépenser cinq actions standard pour modifier radicalement votre forme ou la forme d'un autre personnage qui est soit disposé ou incapable de se déplacer. En utilisant Sculpture des os, vous pouvez déplacer ou enlever les os, les groupes musculaires, les terminaisons nerveuses et les organes internes, déformer un corps physique dans une forme radicalement différente et potentiellement anatomiquement improbable. Lorsque vous utilisez Sculpture des os sur vous-même ou une autre personne, affectez l'un des effets suivants à votre cible. Aucun caractère ne peut être affecté par plus d'une application de Sculpture des os à la fois.

- **Membres supplémentaires:** Sacrifiez 2 niveaux de santé afin de cultiver un ou plusieurs membres supplémentaires. Une fois par tour, vous pouvez dépenser votre action simple pour provoquer ces membres supplémentaires pour attaquer. Les attaques des membres supplémentaires utilisent votre piscine d'essai d'attaque normale, mais ne reçoivent pas de bonus de disciplines. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser Potence pour augmenter une attaque faite par vos membres supplémentaires. Ces membres supplémentaires ne peuvent pas être utilisés pendant les tours de Célérité
- **Résistant:** sacrifiez jusqu'à 3 points de votre attribut physique pour obtenir un nombre égal de niveaux de santé. Ces niveaux de santé sont tous dans la voie de la Saine blessure.

- **Biologie transformée:** Votre cœur (et / ou d'autres organes) se trouvent dans des endroits inhabituels. Vous ne pouvez pas être jalonné, et vous pouvez être difficile à tuer. Séparer votre cerveau de votre cœur vous fait encore rencontrer la mort finale, mais il peut être difficile de décapiter un vampire qui maintient son cerveau dans un endroit inhabituel.
- **Estropié :** Vous transformer votre cible en une forme incapable de se battre, ou, dans certains cas, de se déplacer. Vous pouvez voler votre victime de son action simple, son action standard, ou les deux.
- **Corps de l'arme:** Sacrifiez un niveau de santé pour transformer une partie de votre corps en une arme. Construisez l'arme normalement, en utilisant les règles pour créer des armes. Votre armement de corps ne peut pas être désarmé, et si elle est brisée, vous pouvez la réformer en dépensant 1 point de sang. Les niveaux de santé et les points d'attribut sacrifiés aux utilisations de Sculpture des os ne peuvent être retrouvés que lorsque le Sculpture des os est annulée. Comme les autres pouvoirs de Vicissitude, Sculpture des os vous oblige à mouler physiquement le corps de votre cible dans la forme désirée. Sculpture des os n'est pas un pouvoir de transformation, mais ses effets ne s'appliquent qu'à votre forme normale. Si vous utilisez un pouvoir de transformation, les effets de Sculpture des os ne se transfèrent pas à votre forme transformée.

Focus : Manipulation

Lorsque vous activez Sculpture des os, vous pouvez choisir d'appliquer deux des modifications ci-dessus au lieu d'une seule. Vous ne pouvez pas appliquer la même modification plus d'une fois.

••••• Forme Monstrueuse

Votre corps est capable de se transformer en une abomination horrible, mutée, déformer et tordre s'approchant des créatures de H.R Giger ^[1]. Vous pouvez développer des pointes de l'os à travers les parties de votre corps, vous recouvrir de fourrure ou de cheveux, développer de nombreux yeux, ou tout ce que votre esprit tordu peut imaginer.

Système

Dépenser 1 Sang et utiliser une action standard pour vous transformer en un monstre massif et inhumain.

Tant que vous êtes dans la Forme monstrueuse, vous avez une pénalité de -3 à vos attributs Mental et Social, mais vous recevez également le focus Physique de Force et un bonus de +3 à votre attribut Physique lors d'attaques bagarre. De plus, vos attaques de bagarre infligent des dommages aggravés, pendant que vous êtes dans la Forme monstrueuse.

La Forme monstrueuse est un pouvoir de transformation et ne peut être combinée avec d'autres pouvoirs de transformations.

Focus : Charisme

Alors que dans la Forme monstrueuse, votre bonus aux attaques basées sur la bagarre augmente à +5, au lieu de la norme +3.

Votre Forme monstrueuse est terriblement effrayant à voir. Les adversaires dont la Force de Volonté actuelle est inférieure à la vôtre subissent une pénalité de -2 en vous attaquant avec des pouvoirs basés sur la Mêlée ou la Bagarre.

Cette pénalité s'applique toujours aux PNJ n'ayant pas de Volonté.

••••• Forme Sanglante

Si vous vous concentrez brièvement, vous pouvez provoquer votre corps à se liquéfier dans une piscine de sang. Dans cet état, vous pouvez toujours agir et enregistrer le monde autour de vous. Vous êtes une créature liquide dans un monde de ceux confinés à un état solide.

Système

Dépenser 1 Sang et dépenser une action standard pour vous transformer en un bassin de sang.

En forme de sang, vous ne pouvez pas dépenser de sang, parler, activer des pouvoirs ou attaquer physiquement, mais vous êtes également à l'abri des attaques physiques provenant de sources autres que le feu et la lumière du soleil. Vous pouvez être blessé par des attaques non-physiques, et vous pouvez être blessé par des armes flamboyantes, comme une torche ou une fusée de secours; Cependant, les munitions incendiaires passent sans exploser trop rapidement pour infliger des dommages. Si vous êtes frappé par une arme flamboyante, comme une torche ou une fusée de secours, vous pouvez dépenser 1 point de sang pour éteindre cette flamme au moment où elle vous frappe.

Votre forme de sang est semi-gélatineuse, mais ne peut pas maintenir une forme solide. Vous n'est pas humain et ne pouvez pas paraître marcher ou parler.

En forme de sang, d'autres personnages peuvent tenter de vous boire. Pour ce faire, un attaquant doit faire un challenge basé sur Bagarre en utilisant son attribut Physique + Bagarre contre votre attribut Physical + Esquive. En cas de succès, l'attaquant boit 1 point de votre sang. Si vous n'avez plus de sang pendant cette transformation, soit du à quelqu'un qui boit votre vitae, soit à votre dépense de points de sang, vous rencontrez immédiatement la mort finale. Les personnages qui ont très peu de vitae dans leurs réserves de sang devraient être prudents sur la transformation en forme sanglante.

Dans cette forme, vous pouvez passer par toute fente, trou, ou ouverture que le liquide pourrait normalement traverser. Vous ne pouvez pas passer à travers des objets solides ou passages hermétiques, vous ne vous condensez pas et ne pouvez voyager ainsi. Vous ne pouvez pas voler, mais vous pouvez voyager le long de surfaces inclinées ou surélevées, comme un mur. Vous ne prenez aucun dommage de chute.

En forme de sanglante, vous êtes constitué de vitae liquide et avez une présence physique tangible.

Vous pouvez être touché par n'importe qui qui passe sa main à travers votre forme, et vous pouvez toucher d'autres individus en s'écoulant dans la direction de la cible. Toucher, ou être touché, peut exiger une attaque Bagarre.

La forme du sanglante est un pouvoir de transformation et ne peut pas être combinée avec d'autres pouvoirs de transformation.

Focus : Manipulation

Plutôt que d'un bassin de sang, vous pouvez transformer en une goutte de sang gélatineux vaguement humaine. Cette forme peut rester debout, maintenir sa cohérence en marchant ou en exécutant des activités simples, et elle est capable de parler.

References

[1] https://fr.wikipedia.org/wiki/Hans_Ruedi_Giger/

Visceratika

« Pourquoi placer des statues dans les cimetières ? La pierre ne porte pas le deuil. »

— Ferox —

Au sommet des spires de marbre des anciennes cathédrales, des gardiens en pierre voûtés regardent fixement la ville, surveillant attentivement les rues. Avec la puissance de Visceratika, vous pouvez durcir votre peau et devenir un avec la pierre, à peu près comme les anciennes sculptures de gargouilles angéliques et démoniaques. Les membres de la lignée de la Gargouille étaient esclaves quand ils ont d'abord manifesté cette discipline, comme si les rituels jetés à plusieurs reprises sur eux sont devenus permanents, fusionnant avec leur nature magique. C'est une énigme dans le monde vampirique - et plus encore, puisque la lignée peut enseigner son pouvoir exclusif aux autres.

Posséder Visceratika renforce et durcit la peau d'un vampire qui devient teintée de faibles nuances de gris. Pour une gargouille, cela ne fait que très peu de différences, car même sans apprendre Visceratika, les Gargouilles apparaissent comme si elles étaient faites de pierre. Cependant, lorsque d'autres vampires apprennent ce pouvoir, il provoque une légère mais perceptible altération de leur apparence.

Score de Test

L'utilisateur de Visceratika utilise le Score de Test Attribut Mental + Athlétisme contre le Score de Test Attribut Mental + Volonté de la cible.

Pouvoirs

• Peau du Caméléon

Quand vous activez ce pouvoir, vous vous fondez naturellement dans vos environs. Bien que pas invisible, vous devenez moins perceptible et ceux autour de vous n'ont pas tendance à porter leur attention sur vous, même s'ils réalisent que vous êtes ici.

Système

Dépensez 1 point de Sang et une action simple pour activer Peau du Caméléon pendant une heure. Vous devez être actuellement hors de vie des mortels pour activer ce pouvoir. Par la suite, tant que vous n'attirez pas l'attention sur vous, les mortels assumeront que vous êtes une partie attendue et légitime de leur environnement. Ils supposent que vous avez une raison authentique d'être là et ne remettront pas en question votre présence. Si demandé ensuite, ils vous décrivent avec des généralités. Même si votre apparence est particulièrement bestiale ou horrible, comme une gargouille ou un Nosferatu peut apparaître, tant que vous prenez des mesures simples pour éviter l'attention, comme porter un chapeau ou tourner le col, et ne rien faire pour que les gens vous remarquent, les mortels dans la zone vous ignoreront.

Vous pouvez interagir avec les mortels sous les effets de ce pouvoir, tant que vous ne les surprenez pas ou leur donnez une raison d'examiner minutieusement votre apparence. Après une conversation, le mortel ne se souvient de vous que comme un individu banal avec les qualifications appropriées pour être présents et rien de plus. Si vous utilisez un autre pouvoir, ou attaquez quelqu'un, ou attirez l'attention sur vous d'une quelconque manière, ce pouvoir prend immédiatement fin.

Peau du Caméléon échoue dès que vous tentez d'entrer un lieu privé. Ce pouvoir pourrait vous permettre de parcourir une scène de crime, mais il ne peut pas être utilisé pour entrer dans un laboratoire top secret ou marcher inaperçu dans la maison de quelqu'un.

Focus : Perception

Votre Peau Peau du Caméléon marche sur les créatures surnaturelles, comme les vampires et les mortels. Les créatures surnaturelles qui vous rencontrent font un challenge opposé en utilisant leurs attributs Mental + Volonté contre votre attribut Mental + Furtivité. Les personnages avec Auspex reçoivent un bonus égal au nombre de pouvoirs qu'ils possèdent. Les Pouvoirs d'Ancien comptent dans ce bonus, pas les techniques.

•• Surveiller le Foyer

Les bâtiments ont des souvenirs et la pierre peut porter des échos non perçus par l'oreille humaine. En touchant n'importe quelle partie d'un bâtiment, comme le muret, le plafond ou le sol, vous pouvez sentir à distance les individus dedans, comme une chauve-souris qui utilise son sonar.

Système

En dépensant 1 point de Sang et en passant un tour complet à se concentrer, vous obtenez un sens complet de la disposition d'un bâtiment et des habitants à ce moment. Vous recevez des informations précises sur la conception du bâtiment - où sont toutes les chambres, s'il y a des passages secrets ou des chambres cachées et ainsi de suite. Vous apprenez également l'emplacement, la taille approximative et le type général (humanoïde ou animal) de toutes les choses vivantes (et mort-vivantes) à l'intérieur. Ce bâtiment peut être aussi grand qu'un manoir; Pour acquérir des informations détaillées sur une superstructure massive ou un gratte-ciel, votre conteur peut vous demander d'activer ce pouvoir une fois tous les quelques étages.

Focus : Perception

Vous pouvez utiliser Surveiller le Foyer en dépensant une action simple, plutôt qu'un tour complet de concentration.

••• Se Lier à la Montagne

Vous avez une compréhension innée de la terre, pierre, béton et du métal. Vous pouvez manipuler et modeller même les matières naturelles les plus solides comme si vous manipuliez une poignée d'argile.

Système

Dépensez 1 point de Sang et une action standard. En saisissant une portion de pierre ou une matière manufacturée pierreuse, comme le béton, brique ou d'autres éléments de maçonnerie, vous pouvez la manipuler comme si elle était molle et malléable. En utilisant ce pouvoir, vous pouvez même vous former un refuge sûr dans un tel matériau, scellant tout interstice derrière vous alors que vous rampez dedans. Vous pouvez créer des couloirs et des ouvertures et les traverser, ne laissant aucune trace d'un tel passage derrière. Un personnage qui utilise Se Lier à la Montagne peut modeller trois pieds cube (0,08 Mètre cube) de pierre avec une action standard et peut se déplacer dans un tel matériau d'un pas par round.

Ceux qui souhaitent remarquer ou localiser une Gargouille qui utilise Se Lier à la Montagne pour s'abriter dans un mur ou un autre matériau doivent réussir dans un challenge, opposant leur attributs Mental + Investigation contre les attributs Physique + Furtivité de l'utilisateur de Visceratika. Quand un personnage qui utilise Sens Intensifiés arrive à deux pas d'un personnage caché par Se Lier à la Montagne se rend compte qu'il y a quelqu'un de proche, bien qu'il ne sache pas qui ni précisément où trouver ce quelqu'un. Un personnage qui a été averti par Sens Intensifiés de cette manière reçoit un bonus de +3 à son challenge pour le remarquer et localiser l'utilisateur de Visceratika.

Focus : Astuce

Vous pouvez modeller et bouger au travers du métal et des alliages, aussi bien que la pierre.

••• Armure de Terra

Là ou des utilisateurs mineurs de Visceratika peuvent altérer leur peau pour gagner l'apparence de la pierre, vous pouvez réellement modifier la vôtre pour acquérir la dureté de la pierre aussi. Quand vous activez ce pouvoir, votre peau prends la couleur du granite, marbre ou un autre type de pierre, durcissant vos traits en lignes pointes et plans rigides.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et votre action simple pour durcir votre peau à la dureté de la pierre pendant une heure. Pendant que l'Armure de Terra est active, votre peau armurée à les qualités Balistique et (Hardened - verifier traduction avec Dak) Robuste. Quand affecté par ce pouvoir, votre apparence peut-être considéré comme une violation de la Mascarade.

Amure de Terra n'est pas une simple armure et les attaques qui percent normalement l'armure ni ne perce ni n'ignore les effets de ce pouvoir.

Focus : Astuce

De plus, votre Armure de Terra à la qualité Intégrale, mais à l'inverse des inconvénients d'une armure Intégrale, votre peau altérée peut être cachée en dessous de vêtements ou des pouvoirs comme Occultation.

•••• Force de la Pierre

Comme la pierre elle même, vous devenez dur et impénétrable. La pierre ne peut pas brûler et ne peut pas être percée. Avec l'utilisation de ce pouvoir, vous pouvez vous protéger de deux des plus grands fléaux de l'existence Vampirique et emprunter la force de la terre pour vous défendre.

Systeme

En dépensant 1 point de Sang et avec une action simple, vous transformez votre corps à la dureté de la pierre. Tant que vous êtes dans cette forme, vous ne prenez pas de dégâts du feu et les attaques enflammées ou incendiaires ne vous inflige que des dégâts normaux. De plus, parce que vos organes sont aussi dur que de la pierre, vous ne pouvez pas être pieuté. Quand affecté par ce pouvoir, votre apparence est clairement une violation de la mascarade. Une fois activé, ce pouvoir dure jusqu'au prochain levé de soleil.

Force de la Pierre est un pouvoir de transformation et ne peut pas être combiné à d'autres pouvoirs de transformation. Vous pouvez achever cette transformation à n'importe quel moment en dépensant une action simple. La transformation de Force de la Pierre est une version de pierre de la forme (humanoïde) d'un personnage et les personnages sous cette forme peuvent utiliser des armes.

Focus : Astuce

Quand ce pouvoir est actif, vous prenez la moitié des dégâts (arrondis au supérieur) de la lumière du soleil. Ceci est une exception à la règles qui empêche les pouvoirs des Vampires de réduire les dégâts reçus de la lumière du jour.

Pouvoirs d'Ancien

« *L'érudit Romain Sénèque avait tort. La domination injuste peut être éternelle.* »

— **Hardestadt** — L'Ancien

Les Anciens Vampires ont une vitae tellement plus épaisse et concentrée qu'elle peut supporter des applications de disciplines vampiriques plus pures. Ces puissants effets sont connus sous le nom de Pouvoirs d'Anciens et les vampires avec une vitae moins puissante ne peuvent juste pas les apprendre où les utiliser.

Un personnage doit posséder les 5 premiers points d'une discipline avant qu'il ne puisse apprendre un pouvoir d'ancien de cette discipline; après ça, le personnage peut apprendre n'importe quel nombre de pouvoirs d'ancien (Dans la limite de sa Génération) dans cette discipline. Les personnages peuvent apprendre des pouvoirs d'ancien de clan sans mentor, mais il requiert un mentor pour apprendre les pouvoirs d'ancien hors clan comme il le ferait pour n'importe quel pouvoir de discipline hors-clan. Le mentor doit avoir la discipline de clan et aussi posséder le pouvoir que l'élève souhaite apprendre. Pour les règles d'apprentissage, voir Apprentissage des Disciplines.

Maîtriser un pouvoir d'ancien est une marque de distinction dans la société Vampirique, à la fois pour prouver la puissance de son sang et à la fois comme un point d'honneur dans votre maîtrise de la discipline. Les Anciens qui ont maîtrisé plus d'un tel pouvoir se voit conférer plus de respect encore.

Les disciplines communes tendent à donner plus de pouvoirs d'ancien que les plus rares, c'est dû au fait que les clans avec plus de membres et une histoire plus longue ont généralement développé plus d'applications de leur discipline, surtout quand plus d'un clan possède les pouvoirs de cette discipline.

Les pouvoirs d'anciens de clan coûtent 18 points d'expérience (XP) pour les prétendants ancien et les anciens à l'achat. Les pouvoirs d'anciens hors-clans coûtent 24 XP aux anciens et prétendants ancien à l'achat. Pour un Vénérable, le coût est de 30 XP pour les pouvoirs d'anciens hors clan. Les Nouveaux-Nés et les Ancillas ne peuvent pas en acheter du tout.

Les pouvoirs d'anciens n'ont pas de focus et généralement, ne gagnent que des résultat amplifié lors de succès exceptionnels.

Aliénation d'Ancien

Malaise Persistant

Partager votre folie est aussi naturel pour vous que de boire de sang...et aussi satisfaisant. Les Anciens qui maîtrisent ce pouvoir peuvent infliger une quantité bien plus substantielle sur l'esprit des autres.

Système

Les personnages affectés par votre Voix de la Folie mettent leur traits de Dérangements à 2; à chaque fois que votre victime subie une rupture psychotique alors qu'il est sous les effets de son pouvoir, la rupture psychotique ne réinitialise pas ses traits de Dérangements à 0 (ou 1, si le personnage est Malkavien). Au lieu de ça, ses traits de Dérangements sont réinitialisés à 2. Pour plus d'informations sur les Dérangements et les traits de dérangements, voir le Chapitre Cinq: Atouts et Handicaps.

Déni

Le monde que nous voyons et observons n'est pas un vrai monde. Les vérités que nous connaissons et dans lesquelles nous avons confiance ne sont pas les vraies vérités. Elles ne sont que des ombres, rien de plus que des réflexions de quelques chose de plus profond, qui repose dans l'au-delà. Avec ce pouvoir, vous pouvez prouver exacte la vérité du vieil adage de Platon et dénier les assomptions collectives du monde.

Système

Dépensez 3 points de Sang et une action simple pour dénier l'existence d'un objet inanimé. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé pour dénier l'existence de créatures en vie, mort-vivantes ou d'esprits; il ne marche que sur les objets inanimés. Vous êtes conscient que pour, les faibles d'esprits, l'objet que vous avez dénié existe toujours, mais pour vous, il n'est rien d'autre qu'un réflexion évidemment fausse de la réalité. L'objet que vous avez dénié ne peut plus obscurcir votre champ de vision, vous mouvement, toucher ou vous blesser de quelques manières qu'il soit.

Un utilisateur de Déni peut traverser une porte verrouillée qu'il ne "voit pas" comme si c'était une arcade et une épée qu'il refuse de reconnaître échoue à le blesser, passant au travers de son corps. L'utilisateur d'Aliénation peut dénier n'importe quel objet dans sa ligne de vue, mais elle ne peut étendre son déni qu'aux objets qu'il touche. Par exemple, l'utilisateur d'Aliénation peut balancer une hache d'incendie au travers d'une porte qu'il a dénié et frapper l'ennemi de l'autre côté, mais si il tire avec un pistolet au travers du mur dénié, la balle frappe le mur comme d'habitude.

Vous pouvez dénier jusqu'à trois objet de la taille d'une petite voiture. Il est possible de dénier jusqu'à trois objets en même temps, mais vous devez dépenser 3 points de sang et une action simple pour chaque action. Le déni dure une heure ou jusqu'à ce que vous dépensiez une action simple pour mettre fin à ses effets.

Animalisme d'Ancien

Furie Pourpre

La bête d'un Vampire est souvent perçue comme quelque chose de tangible, rageant dans les ombres de l'âme et tranchant la conscience d'un Vampire pour chercher la libération. Un Ancien avec ce pouvoir peut autoriser la force et la rage de sa bête à être goûtée dans son sang, offrant une certaine protection contre quiconque tenterait de la drainer de sa vitae.

Système

Quiconque goûte votre vitae peut sentir la furie à peine contenue de votre Bête. Vous mordre ou boire 1 point ou plus de votre Sang causera l'individu à partir en frénésie et fuir de terreur. Ce pouvoir ne requiert pas un challenge; la furie est automatique et ne peut pas être résistée avec un point de Volonté.

La Furie Pourpre affectera tous les personnages qui vous mordent ou boivent votre sang, même les individus qui sont normalement immunisés à la frénésie, comme les mortels, goules ou les Vampire affecté par Calmer la Bête. Quiconque devient lié au sang après que vous ayez acheté ce pouvoir devient immunisé à ces effets et portera la marque de votre Bête dans son Sang. Quiconque boit le sang de quelqu'un qui vous sera lié, en la mordant ou en buvant d'elle, souffrent des effets de la Furie Pourpre bien qu'elle à peur du protecteur mystique de l'individu (vous, bien qu'il ne vous connaissent pas) au lieu d'avoir peur de votre vassal.

Si un autre personnage arrive à vous diabler, votre Bête survie en lui, déchirant son âme. Le Diaboliste meurt dans les trois prochaines nuit, alors que votre bête va lentement et douloureusement le déchirer de l'intérieur. Cet effet n'est pas passé à ceux qui vous sont liés au sang.

Intimider la Bête

La Bête est un prédateur qui n'aime rien d'autre qu'exercer son influence sur un autre membre de son espèce. Quand vous utilisez ce pouvoir, vous relâchez la pleine puissance du monstre en vous, conduisant les autres vampires à paniquer de peur devant le pouvoir écrasant de votre Bête.

Système

Vous ne pouvez que cibler des vampires, ou d'autres créatures surnaturelles capable de la frénésie, avec ce pouvoir.

Quand vous êtes l'objet de l'attention d'un autre personnage (Comme le Regard et la Concentration), vous pouvez dépenser 2 points de Sang, dépenser votre action standard et faire un Challenge opposé contre votre victime en utilisant votre Score de Test d'Animalisme.

Si vous réussissez, votre Bête va surnaturellement prendre d'assaut la Bête de votre cible, la faisant paniquer. A chaque fois que la victime vous confronte, votre bête va déchirer sa psyché, la forçant à reculer de ce qu'elle perçoit comme étant un prédateur plus puissant.

La victime doit immédiatement détourner le regard de vous où elle prendra 2 points de dégâts aggravés, qui ne peuvent pas être réduits ou annulés. Pendant les dix prochaines minutes, à chaque fois que victime vous regarde, tente de vous parler, de vous confronter, ou de vous attaquer de quelque manières que ce soit, elle prends 2 points de dégâts qui ne peuvent pas être réduits ou annulés, alors que sa bête érupte d'horreur. La victime de votre Intimider la Bête peut éviter de prendre des dégâts en baissant le regard ou en évitant toutes formes de confrontation. Une victime de ce pouvoir sait instinctivement quelles actions vont lui causer des dégâts.

Intimider la Bête ne peut pas causer des dégâts à un personnage plus d'une fois par tout et n'a aucun effet sur les personnages qui ne possèdent pas de bête.

Auspex d'Ancien

Clairvoyance

Votre maîtrise de la vision surnaturelle vous permet de jeter votre esprit au loin et voir des événements lointains, localisation ou individus comme si vous étiez en sa présence. Ce pouvoir a inspiré des légendes et des mythes, transmettant la sensation que quelque soit l'endroit ou vous vous cachez - vous ne pouvez échapper au vampire.

Systeme

Pour activer Clairvoyance, dépensez 1 point de sang et une action standard. Vos perceptions se scindent, vous permettant de vous concentrer sur une personne familière, lieu ou objet sans perdre la possibilité de ressentir vos environs actuels. Pour plus d'information sur comment cibler une cible familière, consultez Utiliser des Disciplines, Familiarité avec la Cible.

Si vous utilisez Clairvoyance sur une créature surnaturelle ou sur un objet en la possession d'une créature surnaturelle, vous devez faire un challenge opposé contre votre cible ou l'individu qui contrôle l'objet, en utilisant le Score de Test d'Auspex.

Si vous réussissez, vous pouvez voir, entendre et par ailleurs sentir l'endroit autour de votre cible comme si vous étiez en sa présence. Si vous observez une localisation avec laquelle vous êtes déjà familié, il n'y a pas de challenges requis et votre Clairvoyance réussie automatiquement.

Votre Clairvoyance dure pendant cinq minutes pour chaque points que vous possédez dans la compétence Investigation. Si vous utilisez Clairvoyance sur un personnage qui est à plusieurs endroits en même temps ou une créature dont la forme physique à été divisée en plus d'un pièce, vous devez choisir quelle localisation vous voulez percevoir en activant Clairvoyance. Ensuite, si vous choisissez de percevoir la position alternative, vous devez activer Clairvoyance une nouvelle fois.

Par exemple : (demandez à Dakayl à propos des encarts d'exemple). Si vous utilisez Clairvoyance pour espionner une cible qui utilise Possession ou Projection Psychique, vous pouvez choisir d'espionner le corps de la cible ou la localisation de son esprit. De manière similaire, si vous choisissez d'espionner un personnage dont le coeur à été retirer, vous pouvez choisir de percevoir les lieux autour du corps ou l'endroit où est localisé le coeur de la cible.

Vous ne pouvez qu'utiliser d'autres pouvoirs d'Auspex, pas de pouvoirs d'ancien ou de techniques, au travers de la Clairvoyance, tant que vous pouvez remplir les pré-requis de ces pouvoirs. un personnage peut utiliser l'intensification des sens pour sentir une bougie au travers de la Clairvoyance, mais vous ne pouvez pas toucher la cire pour activer Psychométrie. Parce que vous n'êtes pas présent physiquement, vos sens intensifiés ne peuvent pas vous prévenir de la proximité d'un individu occulté ou d'illusions. Vous pouvez toujours dépenser un point de sang pour aiguïser vos sens dans l'espoir de détecter de tels effets.

Si votre cible est cachée par un pouvoir qui lui confère l'invisibilité, comme la Présence Invisible, vous devez d'abord surmonter l'Occultation de la cible pour pouvoir utiliser Clairvoyance sur cet individu. Faites un challenge en utilisant vos attributs Mental + Investigation contre le Mental + Furtivité ou Mental + Furtivité de votre cible (c'est à sa guise).

Un personnage ne peut pas avoir plusieurs application de la Clairvoyance actif en même temps.

Assaut Psychique

La plupart des usages de l'Augure sont subtiles, rassembler des informations ou passer des pensées de manière douce et discrète. L'Assaut Psychique n'est rien de ces choses là. Un Vampire qui maîtrise ce pouvoir à la capacité d'attaquer un autre individu en utilisant la force de son acuité mentale, martelant sa cible malchanceuse avec un barrage incompréhensible de volonté et de pensées.

Systeme

Dépensez un point de sang et une action standard pour attaquer l'esprit de votre adversaire avec un Assaut Psychique. Faites un challenge opposé contre votre adversaire en utilisant le Score de Test d'Auspex. Si vous réussissez, votre victime prendre 4 points de dégâts normal. Les dégâts infligés par un Assaut Psychique ne peuvent pas être réduits ou annulés par l'armure ou des protections surnaturelles comme la Force d'âme.

Un personnage attaqué par un Assaut Psychique sait immédiatement d'où provient l'attaque et de qui elle vient dans ce lieu (si il y a plus d'une personne dans les lieux). Vous pouvez activer ce pouvoir de manière répétée contre la même cible; c'est une exception à la règle qui interdit un personnage d'utiliser un pouvoir sur la même cible après avoir échoué. Si vous échouez à faire votre Assaut Psychique contre votre cible, vous pouvez essayer encore contre le même adversaire (ou quelqu'un d'autre) au tour d'après.

Succès Exceptionnel

Votre Assaut Psychique inflige 5 points de dégâts normaux au lieu de 4.

Célérité d'Ancien

Vitesse

Avec ce niveau de rapidité augmentée, vous devenez une figure floue et indistincte, tellement accélérée dans ses actions qu'il est difficile de percevoir les détails. Le monde ralenti autour de vous, vous permettant de frapper votre ennemis à plusieurs reprises avant qu'ils ne puissent réagir.

Systeme

Quand vous activez Célérité, vous gagnez un round supplémentaire d'actions, qui comprends une action simple et une action standard. Resolvent ces actions pendant le troisième tour de Célérité dans le tour.

Projectile

Un Vampire avec cette capacité à maîtriser la capacité de donner de la vitesse à des objets lancées et des armes de jet. Même des objets mondains, tels que des crayons ou des pierres, peuvent être meurtriers dans les mains d'un Ancien accompli.

Systeme

Quand vous faites une attaque physique à distance, comme avec des armes de jets ou jetées, dépensez un point de sang pour activer projectile. Cette attaque reçoit un bonus de +3 à ses Score de Test d'Attaque et inflige un point de dégâts supplémentaire.

Projectile peut être utilisé pour augmenter une attaque à distance qui ne causerait normalement pas de dégâts, comme jeter avec violence un pièce. Si Projectile booste ce type d'attaque, traiter la comme une attaque à armes à feu normale, qui fait deux points de dégâts par défaut, 3 si vous faites un succès exceptionnel. De telles attaques ne reçoivent pas le bonus de +3 ou un point de dégât supplémentaire de l'utilisation de Projectile.

La dépense de Sang pour Projectile est additionnée à tout autre Sang dépensé sur Célérité lors de ce tour. Vous pouvez choisir d'utiliser ce pouvoir même si vous ne souhaitez pas activer le reste de votre Célérité. Projectile peut-être utilisé pendant les rounds de Célérité, mais vous devez payer le coût de Sang à chaque fois que vous utilisez ce pouvoir.

Chimérie d'Ancien

Cauchemar Partagé

Cauchemar Partagé est un pouvoir terrifiant, capable d'infliger les effets de votre imagination sur plusieurs cibles en même temps. Votre attaque chimérique ne sont plus contrainte à un seul individu par round.

Systeme

Une fois acheté, ce pouvoir est toujours actif et accroît toutes les utilisations de Réalité Horrible. Les attaques faites par vos Apparitions augmentée par votre Réalité Horrible peuvent attaquer jusqu'à cinq individus simultanément. Votre illusion va peut-être lancer une grenade, pour blesser plusieurs individus, ou lancer un souffle de flammes, brûlant un groupe de victimes.

Quand vous ciblez plusieurs cibles avec ce pouvoirs, vous devez faire un challenge opposés avec chacun des défenseurs. Si vous dépensez un point de volonté pour retest n'importe lequel des challenges opposés, vous gagnez aussi ce retest pour le reste des challenges opposés sans avoir à dépenser de Volonté. Si vous dépensez la volonté pour retest après que des challenges ai déjà été résolu, vous ne pouvez pas retourner en arrière vers des Challenges précédent que vous avez perdu et appliquer le retest de volonté de manière rétroactive.

Si vous dépensez à la fois votre action simple et standard pour appliquer une manoeuvre de combat, selon le Focus de l'attribut Charisme, cette manoeuvre de combat ne s'applique qu'à un seul individu.

Armée d'Apparitions

Là ou certains peuvent conjurer un individu ou objet depuis le néant, vous avez la capacité de remplir un entrepôt ou peupler une marche aux droits civique entièrement avec cette illusion - en clignement de vos yeux.

Systeme

Dépensez un point de Sang et votre action standard pour créer jusqu'à trois Apparitions par point que vous possédez dans votre compétence *Subterfuge*. Quand créées, vous pouvez à chaque Apparition son propre schéma. Quand vous utilisez une action simple pour altérer les schémas de votre Apparition, vous pouvez choisir d'un affecter une, quelques ou toutes les Apparitions créés avec ce pouvoir.

Vous ne pouvez avoir qu'une seule application de l'Armée d'Apparitions active à n'importe quel moment donné.

Daemonium d'Ancien

Compact Infernal

Le malin n'est pas une créature solitaire. Il chasse en meute, partageant ses atouts et damnation et entraîne autant d'âmes qu'il le peut dans les couloirs de l'enfer. Avec ce pouvoir vous pouvez conduire les autres dans les bonnes grâces des démons, les initiants dans votre alliance infernale pour le bénéfice de tous.

Systeme

En partageant l'affection de votre patron damné, vous pouvez donner des pouvoirs infernaux aux autres. Pour recevoir un bénéfice de ce pouvoir, la cible doit accepter l'affection de votre patron infernale de son plein gré. De plus, elle doit sacrifier quelque chose qui lui tient énormément à coeur (la relique d'un amant, un serviteur loyal et ainsi de suite) à votre patron, à travers vous. Une fois présenté avec un sacrifice convenable, l'utilisateur de *Daemonium* dépenses 3 points de Sang et invoque un rituel mystique de bénédiction pendant cinq tours complet, pendant lesquels le sujet doit être présent. Si la cible à des arrières-pensées avant la fin de l'invocation, ce pouvoir échoue automatiquement. Si la cible reste consentante pendant tous les cinq tours du rituel, le sacrifice du suppliant est consumé dans des flammes vertes et elle reçoit une bénédiction infernale. La cible gagne l'atout *Pouvoir Infernal* sans payer le moindre xp et sans que cet atout compte vers le maximum de points d'atouts qu'elle peut acheter. La cible choisi quelle effet elle reçoit de l'application de l'atout *Pouvoir Infernal*. Vous êtes considéré comme étant le maître infernal de votre cible dans le but de ses effets.

Les effets du *Compact Infernal* durent jusqu'à ce que vous ou votre cible meurent. Dans les deux cas, la cible perd l'accès à l'atout *Pouvoir Infernal*, à moins qu'elle ne l'achète normalement, en utilisant le système d'atouts.

Domination d'Ancien

Manipulation de Masse

Toutes les pensées sont un. Tous les esprits sont un. Atteignez le cosmos et sentez les remous de l'intelligence. Avec un effort des plus modestes, vous pouvez submerger l'esprit éternel, manipuler un groupe d'individus comme s'ils partageaient une conscience collective. Un vampire qui utilise ses pouvoirs de Manipulation de Masse tends vers la conscience universelle, propage sont contrôle au large et affecte plusieurs individus en une seule utilisation de la Domination.

Systeme

Vos pouvoirs de Domination peuvent affecter un nombre additionnel de cible égal à votre Volonté actuelle. Toutes vos cibles voulu doivent porter attention à vos, comme les règles de *Regard* et de *Concentration*.

La Manipulation de Masse ne peut pas être utilisée avec la Possession (vous ne pouvez pas posséder plusieurs personnages en même temps). La Manipulation de Mass peut augmenter les autres pouvoirs de Dominations, mais ne peut pas être utilisé avec des techniques basées sur la Domination.

Quand vous étendez une Domination à plusieurs personnage, vous devez d'abord étendre les effets exact à chaque cible. Si l'utilisation de cette domination ne peut pas s'appliquer à l'une des cible, alors la cible n'est pas affectée par le pouvoir de Domination. Par exemple, si vous utilisez le *Regard du Tyran* pour retirer la *Télépathie* de plusieurs cibles, un individu qui n'a pas la *Télépathie* n'est pas affecté par cette utilisation de pouvoir.

Quand vous ciblez plusieurs personnages avec ce pouvoir, vous faites un challenge opposé contre tous les défenseurs. Devriez-vous dépenser un point de volonté pour retest n'importe lequel des challenge opposés, vous gagnez aussi ce retest pour le reste des challenges opposés sans dépenser plus de Volonté. Si vous dépensez la Volonté pour retest après des Challenges qui ont été résolus, vous ne pouvez pas aller en arrière sur des

Challenges qui vous avez perdu et appliquer ce retest de Volonté de manière rétroactive.

Regard du Tyran

De par leur nature, les Vampires sont des tyrans, désireux de contrôler le pouvoir et l'autorité - et l'utiliser sur des autres. Vous canalisez cette envie dans votre Domination, renforçant votre volonté sur celles des autres au point d'affliger les pouvoirs inhérent au sang d'un autre individu.

Système

Pour utiliser le Regard du Tyran, dépensez 1 point de Sang et une action standard et initiez un Challenge opposé avec votre cible en utilisant le Score de Test de Domination. Si vous réussissez, vous pouvez sélectionner un des pouvoirs de la cible. Ce pouvoir se verrouille dans le sang de la victime et ne peut pas être accédé ni utilisé pendant l'heure suivante. Si le pouvoir est déjà actif, il prends immédiatement fin, même si ce pouvoir sera autrement actif ou automatique. Le Regard du Tyran peut-être utiliser plusieurs fois afin de priver une cible de plus d'un pouvoir, tant que vous payez séparément les coûts de ce pouvoir pour chaque utilisation. Si vous décidez de priver un pouvoir que la cible ne possède pas, le Regard du Tyran n'a aucun effet.

Quand vous déclarez que vous privez la vitesse, force ou endurance surnaturelle d'une cible (Célérité, Force d'âme ou Puissance) vous retirez le niveau le plus élevé de la Discipline visée (comprenant les pouvoirs d'Anciens). Si la cible possède deux ou plus pouvoirs d'Ancien, vous choisissez lequel est perdu.

Le Regard du Tyran peut-être utilisé pour verrouiller le pouvoir d'une Discipline, Pouvoir d'Ancien, technique ou rituel. Il peut même priver un pouvoir natif d'une autre créature, comme les Loups-Garous, Fée ou Mages. Pour pouvoir priver l'un des pouvoirs de cette manière, vous devez connaître le nom du pouvoir, mais vous devez être conscient du pouvoir ou l'avoir vu personnellement utilisé.

Vous n'avez pas besoin de parler pour utiliser le Regard du Tyran, mais vous devez avoir l'attention de votre cible (Voir Utiliser des Disciplines, Regard et Concentration). La victime de ce pouvoir identifie immédiatement l'individu qui l'a affecté avec un Regard du Tyran et elle est aussi consciente du pouvoir qu'elle a perdue.

Le Regard du Tyran ne peut inverser des altérations physiques permanentes. Par exemple, le Regard du Tyran peut-être utilisé pour lui volé la capacité de Coeur des Ténèbres ou de Sculpture de la Chair, mais il ne peut pas défaire des instances existantes de sculpture de la chair ou faire revenir un cœur retiré.

Force d'âme d'Ancien

Armure personnelle

Votre peau est aussi dure que du fer et votre corps dur comme la pierre. Les armes cassent et rompent contre vous, se brisant grâce à la force avec laquelle elles sont maniées. Les Vampires qui ont maîtrisés ce Pouvoir d'Ancien sont comme des titans, presque inarrêtable et difficile à blesser.

Système

Pour activer l'Armure Personnelle, vous devez dépenser 2 points de sang et une action simple. Pendant l'heure qui suit, à n'importe quel moment où vous êtes touché par une arme de mêlée ou tout autre objet inanimée, cet objet se brise contre peau et devient inutile. Les armes qui sont brisées par l'Armure Personnelle infligent des dégâts avant qu'elle ne se cassent, mais ne peuvent pas percer votre coeur; ainsi, l'Armure Personnelle vous empêche effectivement d'être pieuté.

Si vous êtes frappés par une attaque de Bagarre, un peu de la force de cette attaque est réfléchié à l'attaquant. L'individu qui vous frappe de cette manière vous assigne ses dégâts normaux et vous prenez la moitié (arrondis au supérieur) des dégâts qu'il a assigné. Par la suite, vous pouvez choisir de réduire les dégâts que vous avez pris en utilisant des pouvoirs tels que ceux de Force d'âme.

Réduire les dégâts de cette manière ne peut en aucun cas réduire les dégâts que votre adversaire subit; donc le total est déterminé par le montant assigné par son attaque avant que vous ne l'ayez réduit.

Les attaques à distance et les attaques qui ne frappent pas directement votre chair, comme le pouvoir de Puissance, Intensité, ne sont pas affectés par l'armure personnelle, à l'exception de projectiles en bois, qui vont se briser avant qu'ils ne puissent percer votre coeur.

Réparer la chair non-morte

Un Vampire avec ce pouvoir à la maîtrise sur le sang, les os et la chair de sa forme physique et il peut les commander afin qu'ils puissent accomplir des exploits de guérison au delà de la simple capacité des Vampires normaux. Il peut convoquer son sang avec une efficacité remarquable, scellant même la plus horrible des blessures.

Système

Vous pouvez dépenser 2 points de Sang pour guérir instantanément d'un 1 point de dégât aggravé. Ce pouvoir fonctionne comme un pouvoir normal de guérison et ne nécessite pas la dépense d'une action pour être réalisée.

Melpominée d'Ancien

Crescendo Déchirant

Votre chant fait partie de la musique mystique des sphères, elle résonne par delà le cosmos avec une intensité incroyable.

Système

Quand vous invoquez le pouvoir Destruction du Tympan, vous pouvez choisir d'infliger un point additionnel de dégât à une cible, ou à la place, affecter trois cible de votre choix.

Quand vous ciblez plusieurs ennemies avec ce pouvoir, vous devez faire séparément un challenge opposé à chaque défenseurs. Si vous deviez dépenser un point de Volonté pour un retest dans l'un des ces challenges opposés, vous gagnez le retest pour tous les challenges opposés restant sans avoir à dépenser plus de volonté. Si vous dépensez de la Volonté pour retest après que certains des Challenges aient été résolus, vous ne pouvez pas retourner en arrière vers un challenge précédent que vous avez perdu et lui appliquez ce retest de Volonté rétroactivement.

Écho Persistant

Les performers adeptes savent que les échos persistant d'une chanson peuvent être aussi puissant que la musique en elle-même, se répétant doucement dans l'esprit de l'auditeur. Avec le pouvoir de l'écho persistant, vous pouvez laisser vos chansons en absentie, attendant qu'elles soient de nouveau ramener à la vie.

Système

Quand vous activez Voie Fantomatique, Madrigal ou Destruction du Tympan, vous pouvez choisir d'avoir les effets de ce pouvoir en décalé, silencieusement suspendu dans l'air à votre position actuelle, jusqu'à être activée plus tard. Vous devez être physiquement présent sur les lieu où vous souhaitez mettre en place l'Écho Persistant au moment de l'activation du pouvoir, mais vous n'avez pas besoin d'être présent quand l'Écho Persistant s'active.

En premier lieu, vous devez réunir toutes les conditions du pouvoir que vous souhaitez invoquer. Ensuite, informer le conteur sur les détails qui causent l'activation de ce pouvoir où vous êtes actuellement présent. Des exemples de déclencheurs peuvent inclure, "Quand quelqu'un différent de moi traverse cette pièce" ou "Trois jours après que le soleil se soit couché." Ce pouvoir reste en suspension via Écho Persistant pour un nombre de nuit égal aux nombre de points dans **Performance: Chant** ou jusqu'à ce qu'il soit déclenché. Vous ne pouvez pas avoir plus d'une application de l'Écho Persistant à un moment donné. En créer un deuxième efface le premier.

Mythercellerie d'Ancien

Vol d'esprit

Le Vol d'Esprit est un pouvoir invasif, plongeant dans les profondeurs de la psyché d'un sujet pour le piller de sa sentience pour vos propre bénéfices. Le vol est temporaire, mais tant que vous possédez l'esprit du sujet, il n'est rien de plus qu'une enveloppe vide.

Système

Pour voler l'esprit d'une victime, dépensez 2 points de Sang, une action standard et initiez un challenge opposé avec votre cible en utilisant le Score de Test de Mythercellerie. Si vous réussissez, l'acuité mentale du sujet vous ait transférée. Il devient amorphe et faible et peut même tomber dans un coma (si c'est un mortel).

Tant que vous êtes en possession de l'esprit de votre victime, vous gagner +3 à vos attributs mentaux et votre cible subie un malus de -3 à ses attributs mentaux. Si la pénalité place le sujet à 0 points dans ses attributs mentaux, il tombe en torpeur (ou dans un coma si c'est un mortel). Quand il est utilisé sur un PNJ, ce pouvoir plonge toujours le PNJ en torpeur ou coma et vous donne un bonus égal à +3 à vos attributs mentaux ou

le niveau de base du PNJ, quel que soit la valeur la plus basse.

Un individu ne peut pas être sous les effets de plus une utilisation de Vol de l'Esprit à n'importe quel moment donné. Les bonus donnés par Vol de l'Esprit ne s'additionnent pas. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur deux personnages différents pour gagner un bonus de +6 à vos attributs mentaux.

Les effets de Vol de l'Esprit s'estompent après cinq minutes, bien que vous pouvez étendre la durée pendant cinq minutes additionnelles en dépensant 2 points de Sang tant que le pouvoir est actif. Étendre la durée de cette manière ne requiert pas un nouveau test. Après que les effets de ce pouvoir s'estompent, les personnages en torpeur ou comateux se réveillent rapidement.

Les créatures qui ne sont pas conscientes, comme les zombies, ou qui ne sont pas humaines, comme les animaux, ou élémentaires sont immunisées au Vol de l'Esprit.

Obéah d'Ancien

Soulager l'âme bestiale

Les légendes disent que les Vampires sont maudits par la malédiction de Caïn, leurs âmes noircies par la nature même de l'étreinte. Avec ce pouvoir, les anciens peuvent soulager les pulsions et ravages de la Bête, offrant à l'âme du vampire une soirée de paix rare et bénie. Cependant, un tel pardon vient au coût d'une certaine quantité de libre arbitre.

Systeme

Dépensez 3 points de Sang, touchez une cible consentante et concentrez vous pendant une minute pour retirer tous les traits de la Bête de la cible. Après avoir été consacré de cette manière, votre cible est incapable d'entreprendre n'importe quelle action qui lui causerait de gagner des traits de la Bête pour le reste de la soirée. Si votre cible tente une activité que le Conteur croit mener vers un trait de la Bête, le personnage perd son action sans avoir exécuté son activité.

Occultation d'Ancien

Occultation Distante

Protéger les objets et les individus de l'attention des autres est une chose, mais maintenir un tel contrôle de loin requiert la maîtrise d'un Ancien. Avec ce pouvoir, votre capacité atteint des distances au delà de votre localisation immédiate, offrant une protection encore plus grande à ceux qui vous dissimulez.

Systeme

Quand vous utilisez Dissimuler l'Entourage pour cacher un autre individu, le pouvoir dure jusqu'à l'aurore, quelque que soit la distance qu'a parcourue la distance depuis votre localisation. Quand vous utilisez Dissimuler pour dissimuler un objet, vous pouvez cacher tous les objets plus petit qu'une large voiture. De la même manière, cette invisibilité dure jusqu'à l'aurore même si l'objet n'est pas sur votre personne. L'invisibilité accordée par ce pouvoir se brise normalement si votre cible entreprend une action qui d'ordinaire briserait l'Occultation.

Chasseur Fantôme

Les légendes parlent de chasseurs qui traquent la nuit, frappant de nul part et restent inaperçus, comme un vent invisible. Ces contes ne servent qu'à rappeler aux vampires qu'ils ne sont jamais en sécurité; tous leurs mouvements sont observés et le silence précède souvent la tempête.

Systeme

Lorsqu'un événement arrive qui, normalement, met fin à votre Présence Invisible, vous pouvez dépenser 3 points de Sang pour activer le Chasseur Fantôme. Pendant les trois prochaines secondes, vous pouvez continuer à entreprendre des actions qui d'ordinaire, briserait votre Présence Invisible sans devenir visible.

Si vous utilisez Chasseur Fantôme pendant un combat, la protection qu'elle accorde ne continue que le temps d'un round commun. Pour le reste de ce round commun, vous pouvez attaquer, être attaqué, parler à voix forte et interagir avec votre environnement sans devenir visible. Cependant, si vous interagissez toujours avec votre environnement ou un autre personnage à la fin du round commun, vous devenez alors visible. Si vous n'êtes plus engagé dans une action qui briserait votre Présence Invisible à la fin du round commun, votre Présence Invisible reste active. Chasseur Fantôme peut-être activé à n'importe quel moment, même avant votre tour dans l'ordre d'initiative. Par exemple, si vous êtes frappé avant votre initiative, vous pouvez activer le Chasseur Fantôme à ce moment.

Si vous attaquez quelqu'un sous les effets du Chasseur Fantôme, la victime vous aperçoit brièvement pendant l'attaque et pourra vous rendre la pareille lors de son initiative suivante. D'autres personnages ne peuvent pas vous voir et ne peuvent pas vous cibler avec une attaque, à moins qu'ils n'aient la possibilité de percevoir votre Présence Invisible, en utilisant *Auspex* ou d'autres pouvoirs similaires.

Exemple : *Bolivar s'est occulté avec Présence Invisible et voit son rival, Théodoro. Il approche Theodoro et utilise une action standard pour lui donner un coup de poing, sauvegardant son action simple pour une utilisation plus tard dans le round. Quand il attaque, Bolivar dépense trois points de sang pour activer Chasseur Fantôme, donc l'attaque ne brise pas sa Présence Invisible. Theodoro aperçoit brièvement Bolivar pendant l'attaque, mais pour d'autres observateurs, on dirait que Theodoro a été frappé par une force invisible. Quand l'initiative de Theodoro arrive dans le premier round commun, Theodoro utilise son option pour frapper Bolivar et arrive à le saisir à bras le corps. Parce que le round commun n'est pas arrivé à sa fin, le Chasseur Fantôme est toujours actif. La prise ne brise pas la Présence Invisible. Après avoir été agrippé, Bolivar dépense l'action simple qu'il gardait en essayant d'échapper à Theodoro. Si Bolivar parvient à se dégager de la prise, il restera invisible. S'il échoue à se dégager de la prise, il est toujours en interaction avec un autre personnage quand le round commun prend fin. Si cela venait à arriver, les effets du Chasseur Fantôme arrivent à expiration et la Présence Invisible de Bolivar échoue.*

Obténébration d'Ancien

Marcher dans les Ombres

Votre inflexion avec les ombres est si grande que vous pouvez faire plus que de tirer l'Abyssé dans ce monde; vous pouvez effectivement voyager dans l'autre dimension, dans l'Abyssé. Ce pouvoir vous permet de traverser de petites distances, marchant dans une ombre et émerger d'une autre.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et dépensez une action standard pour marcher dans une ombre et émerger d'une autre, vous téléportant jusqu'à 50 pas dans n'importe quelle direction.

Pour utiliser Marcher dans les Ombres, vous devez marcher dans un morceau d'ombre naturelle, une pas créer par Voile de la Nuit ou en actuellement affectée par les pouvoirs d'Obténébration. Vous sortez instantanément d'une autre ombre naturelle dans votre ligne de vue comme si c'était votre pas suivant. Marcher dans les Ombres ne peut pas être utilisé dans les endroits illuminés ou si vous avez été agrippé.

Vous pouvez amener d'autres individus avec vous, tant que vous la tenez d'une poigne ferme. Pour ce faire, vous devez dépensez 2 point de Sang en plus, pour un total de 3, pour Marcher dans les Ombres et amener le sujet avec vous. Si le sujet n'est pas consentant, vous devez d'abord agripper la cible avant d'utiliser Marcher dans les Ombres de cette manière.

Il n'est pas possible de prendre plus d'un autre personnage avec vous quand vous utilisez Marcher dans les Ombres; vous ne pouvez pas prendre avec vous des objets que vous portez facilement.

Jumeau Ténébreux

Vous invoquez un brin de la sentience primale de l'Abyssé dans votre propre ombre. A jamais après, il est votre sombre serviteur, capable d'obéir et d'accomplir des tâches complexe. Quand vous avez besoin de son aide, l'ombre répondra toujours et viendra à votre aide.

Systeme

Quand vous apprenez Jumeau Ténébreux, votre ombre est infusée du pouvoir de l'Abyssé et gagne une semblance de vie. L'ombre est en harmonie à votre volonté et peut suivre des ombres mentale. Vous n'avez pas besoin de parler à voix haute pour lui donner des ordres, bien que vous deviez être en ligne de vue pour ce faire. Votre ombre bouge, exécute des actions simples ou attaque directement.

Votre ombre possède toute vos compétence et des attributs Physique, Mental et Social égales à la moitié de chacun de vos scores dans vos attributs (arrondis au supérieur). Elle peut manipuler des objets physique, porter des objets qui pèsent jusqu'à une livre (0.45 Kg) pour chaque point que vous possédez dans la compétence *Occultisme* que vous possédez.

Notez que le Jumeau Ténébreux ne peut pas manier une arme de mêlée en combat, moins que vous ne maniez une arme de mêlée, dans ce cas, elle porte une version ombragée de cette même arme qui donne tous les mêmes bonus et inconvénients de l'originale. Les armes portées par votre Jumeau Ténébreux ne peuvent pas avoir la qualité *Enflammée*; l'ombre refuse simplement d'utiliser de telles armes.

Votre ombre est immunisée au dégâts Physique, mais peut-être affectée par des pouvoir mentaux ou sociaux. Elle peut se détacher de vous, auquel cas vous n'aurez plus d'ombre jusqu'à son retard. Un Jumeau Ténébreux peut s'infiltrer dans les craquelures, se déplacer sur les surfaces solides et suinter au travers de petits trous exactement tel que ça l'est décrit dans *Forme Ténébreuse*. Elle peut utiliser les deux premiers points d'Obténébration par heure, sans coût et vous pouvez voir au travers des effets de l'Obténébration de votre ombre comme si vous les aviez créées.

Votre ombre n'a pas accès à d'autres pouvoirs.

Un Jumeau Ténébreux est dissipé si exposé à une lumière vive, au feu ou à la lumière du soleil. Si il est exposé à une lumière vive, votre ombre revient une minute après que la lumière se soit éteinte ou si vous quittez la zone vivement éclairée. Si endommagée par le feu ou exposée à la lumière du soleil, votre Jumeau Ténébreux ne peut pas revenir avant que dix minutes ne se soit écoulée.

Si vous et votre ombre êtes séparée, vous pouvez la convoquer en dépensant 1 point de Sang et une action simple, qui causera la dissipation du lieu actuel de l'ombre et elle retournera à vous côtés comme votre ombre normale. Vous pouvez alors choisir de la re-réveiller avec une autre utilisation de ce pouvoir.

Quand votre Jumeau Ténébreux n'est pas actif, il agit comme une ombre normale et ne peut pas être attaquer ou dissipé. Si vous commander votre ombre dans l'action, elle peut être attaquée ou dissipée comme décrit plus haut.

Puissance d'Ancien

Force

Votre force est presque miraculeuse et vous pouvez faire trembler les fondations des bâtiments ou renverser des barricades en appliquant votre pouvoir physique. Vous frappez avec un poids incroyable, provoquant des ondes de choc qui peuvent briser les os d'une cible ou éclater ses organes.

Systeme

Quand vous parvenez à faire une attaque de *Bagarre*, votre personnage inflige automatiquement 4 points de dégâts. Cela inclut les dégâts donnés par *Intensité* et *Toute-Puissance*. notez que *Vigueur* ajoute toujours un dégât supplémentaire quand vous parvenez à un succès exceptionnel. Force ne peut pas être utilisée en conjonction avec des armes. Toutes armes maniée avec Force se brise avant d'infliger des dégâts. Quand ils manient des armes, les personnages qui possèdent Force peuvent se retenir et infliger 3 points de dégâts au lieu de 4 pour éviter de briser leurs armes.

Si vous frappez un mortel ou une créature partiellement surnaturelle avec Force, la cible meurt instantanément. Son corps souffre d'un trop grand traumatisme; ses organes internes éclatent et ses os se tordent et s'échardent comme un cure-dent en un seul coup.

Un personnage avec Force peut briser n'importe quel objet inanimé en concentrant sa force dessus. La plupart des objets éclatent en un seul coup, mais votre Conteur peut vous demandez plusieurs actions quand un personnage plie ou bat une substance exceptionnellement résistante ou épaisse. Cela prendra peut-être du temps de traverser avec des coups un mur en béton épais de trois mètres, mais sa destruction n'est qu'une question de temps.

Succès Normal

Votre personnage inflige 4 points de dégâts à ce niveau.

Succès Exceptionnel

Votre personnage inflige 6 points de dégâts, au lieu de 4 points de dégâts. Cela reflète le bonus de *Vigueur*.

Intensité

Votre énergie surpasse la barrière physique, émanant de votre esprit comme des vagues d'énergie tangible. Vous pouvez viser l'énergie cinétique pure de vos coups au delà de votre portée corporelle.

Systeme

Dépensez 1 point de sang et une action standard pour faire une attaque à distance avec *Intensité* à votre cible. Cette attaque reçoit un bonus de +3 et est considérée comme une attaque de *Bagarre* malgré la distance entre votre personnage et la cible. Les autres pouvoirs de *Puissance*, en comprenant les *Pouvoirs d'Anciens* et les *Techniques* basée sur *Puissance* peuvent modifier une attaque d'*Intensité* comme une attaque standard de *Bagarre*. Vous ne pouvez pas utiliser d'autres pouvoirs avec *Intensité*; elle ne peut être qu'augmentée avec des pouvoirs de *Puissance*. Vous ne pouvez utiliser aucune armes d'aucune sorte en utilisant *Intensité*.

Pour utiliser *Intensité*, vous devez être capable de voir votre cible et faire un jet physique évident dans sa direction, comme un coup pantomime d'art-martial, un revers de la main ou coup de poing de boxe.

Vous pouvez utiliser *Intensité* pendant les rounds de *Célérité*, tant que vous payez le coût d'1 point de Sang pour chaque attaque avec *Intensité*. Les dégâts d'*Intensité* sont toujours des dégâts normaux et ne peuvent être, par aucun moyens, convertis en dégâts aggravés.

Présence d'Ancien

Regard paralysant

Bien que votre regard ne puisse pas tuer, il peut certainement faire trembler un ennemi jusqu'au plus profond de lui même. Vous pouvez implacablement convoquer la nature prédatrice de votre Bête, le concentrant dans un seul regard fugace. Ceux qui sont ciblés deviennent des proies devant vous, trop terrifiée pour s'enfuir.

Système

Pour activer le Regard Paralysant, vous devez dépenser 2 points de Sang et votre action standard pour regarder avec intensité votre cible et faites un Challenge opposé contre cible en utilisant le Score de Test de Présence. En cas de succès votre cible devient totalement pétrifiée et abjectement terrifiée. Il ne peut pas parler, bouger, fuir ou entreprendre toutes autres formes d'actions.

Votre cible reste paralysée tant que vous continuez à dépenser une action simple à chaque round pour garder votre concentration, bien que vous n'ayez pas besoin de regarder votre cible. La paralysie continue jusqu'à ce que vous quittiez la présence de la cible, qu'elle soit la cible d'une attaque ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Si la paralysie se brise pour quelques raisons que ce soit, la victime souffrent des effets de Regard d'Effroi et doit immédiatement fuir votre présence. Pour le reste de la soirée, la cible va vous éviter, comme si vous avez achevé un succès exceptionnel avec Regard d'Effroi.

Amour

Le sang des Vampires renferment bien des pouvoirs, du commandement des facultés mentales à la formidable force ou vitesse pure. Mais bien des anciens soutiennent que la capacité de renverser les émotions grâce aux chaînes du lien de sang est le plus insidieux et le plus efficace des pouvoirs. Certainement, ceux qui peuvent évoquer l'obsession du lien sans réellement forcer un autre à boire son sang ont un avantage dans la culture vampirique - un terrible et terrifiant avantage. Ceux qui tombent sous les effets du pouvoir d'une telle créature remueront ciel et terre, trahiront amis et alliés et iront jusqu'à se sacrifier pour le compte de leur bien aimé.

Amour est une chose dangereuse, puisqu'il altère complètement les émotions du sujet et sa personnalité envers le Vampire dominant. Une telle victime est soudainement affectée par un lien de sang niveau trois pendant la prochaine heure.

Une fois que Amour s'estompe, le sujet tente de rationaliser les actions qu'il a entrepris sous l'influence de la discipline. Cependant, contrairement à la Transe, un utilisateur de ce pouvoir peut persuader sa cible d'accomplir des tâches dangereuses et atypiques. Si, pendant que la cible est affectée par Amour, entreprends des actions anormales ou à agit contre son éthique et ses croyances, elle réalisera certainement immédiatement que ses émotions étaient manipulées par la force.

Pour plus d'information sur les liens de sang, référez vous au Chapitre Sept: Système Dramaturgique.

Système

Pour activer Amour, dépensez 3 points de Sang et votre action standard et faites un Challenge Social opposé contre votre cible en utilisant le Score de Test de Présence. Si vous réussissez, la cible est soudainement affectée par un lien de sang de niveau 3 contre vous pendant l'heure qui suit.

Si vous utilisez ce pouvoir contre la même cible deux fois dans une même soirée, réduisez la durée de la deuxième application de Amour de moitié, de manière à ce que ca ne dure que 30 minutes. Cette pénalité est cumulative. la deuxième fois que vous utilisez Amour sur une cible, la durée est de 30 minutes; à la troisième utilisation d'Amour contre la cible lors de la même soirée la durée devient 15 minutes; et ainsi de suite.

Protéisme d'Ancien

Maîtrise de la Terre

En utilisant ce pouvoir, un Ancien n'est plus contraint de simplement dormir sous terre. Une fois fusionné avec le sol, il peut bouger dans la terre, changeant sa localisation aussi facilement qu'il est de marcher dans une rue venteuse.

Système

En utilisant le pouvoir de Fusion avec la Terre, vous pouvez bouger sans terre à une vitesse normale. Vous ne pouvez pas passer au travers de matières avec lesquelles vous ne pouvez pas fusionner comme la pierre, l'eau, le béton ou un épais noeud de racines, mais vous pouvez physiquement interagir et même attaquer tout ce que vous trouvez sous terre - ce qui inclut d'autres individus qui usent de Fusion de la Terre. Les personnages fusionnés avec la terre ne peuvent pas riposter à moins qu'il ne possèdent aussi Maîtrise de la Terre.

Les personnages qui utilisent Maîtrise de la Terre sont conscient du paysage souterrain à 10 pas de leur localisation, mais ne peuvent pas normalement percevoir la surface. Pour cette raison, les déplacements à longue distance avec Maîtrise de la Terre sont problématiques pour la plupart des utilisateurs, mais des personnages orientés sur la Perception peuvent percevoir leur entourage dans la terre et ont généralement aucun problèmes à naviguer sous terre. Vous ne pouvez pas creuser ou autrement physiquement forcer un individu qui utilise Maîtrise de la Terre à quitter leur abris dans le sol, sauf si vous avez un moyen de déterminer sa position.

Maîtrise des Formes

La bête dans votre sang est tellement féroce qu'il intimide les autres, forçant leur rage intérieure à se retirer sous l'assaut de votre domination primitive. D'un geste seulement, rugissement ou autre démonstration primale de supériorité, vous pouvez provoquer la retraite de la bête d'un autre à revenir dans un état normal.

Système

Dépensez 3 points de Sang et une action standard, jouez la démonstration de dominance (un rugissement, un regard vicieux ou un autre geste de prédateur) vers votre cible et faites un challenge opposé en utilisant votre attribut **Social + Survie** contre l'attribut **Social + Volonté**. Si vous réussissez, vous forcez la cible à immédiatement retourner dans sa forme naturelle. De plus, elle ne peut pas changer de forme pendant la prochaine heure.

La Maîtrise des Formes révoque les pouvoirs de transformations, comme Forme de la Bête, Sombre Métamorphose ou Forme Horrible. Elle ne peut pas affecter les pouvoirs qui n'altèrent qu'une petite portion du corps, comme les Griffes Bestiales ou les pouvoirs qui altèrent le corps mais qui ne sont pas des transformations, comme Fusion avec la Terre.

Quietus d'Ancien

Sueur Sanguine

En se concentrant sur une victime, l'utilisateur de ce pouvoir provoque une transmutation du sang dans le corps de l'individu, le rendant empoisonné à son propre système interne. Le corps de la victime rejette de la bile, expulsée rapidement à travers ses glandes sudoripares et ses pores.

Système

Dépensez 1 point de Sang, utilisez votre action standard et faites un Challenge opposé avec le Score de Test de Quietus. Si vous réussissez, la cible commence à transpirer du sang. Les mortels affectés par la Sueur Sanguine perdent 2 points de Sang par tour pendant les trois prochains tours et prennent 2 points de dégâts par point de Sang perdu.

Les Vampires affectés par Sueur Sanguine perdent 2 points de Sang pendant les trois prochaines tours, mais ne souffrent pas de dégâts de cette perte de Sang. Plusieurs applications de la sueur de Sang ne se cumule pas.

Griffes Sanglantes de Baal

Ceux qui maîtrisent véritablement les propriétés alchimique de leur sang peuvent lui conférer une incroyable capacité à faire des dégâts. Leur sang devient un ichor puissant, empoisonnant la chair avec le toucher des plus léger et causant chez la victime d'incroyable douleurs.

Système

En plus des effets standards de la Caresse de Baal, votre application de ce pouvoir vous donne un bonus de +2 à votre avec **Mêlée**, De plus, cette arme inflige un point de dégâts aggravés supplémentaires quand elle touche avec succès. Les Griffes Sanglantes de Baal ne peuvent pas être combinées avec le Goût de la Mort.

Serpentis d'Ancien

Graines de la Corruption

En discutant pendant quelques instants, vous pouvez implanter des idées subtiles de défiance et de vice dans le subconscient d'une cible, tentant quelqu'un à commettre des actions maléfiques. Si il n'est surveillé, ce conflit interne peut corroder le code moral de la victime et peut faire remonter à la surface des pulsions réprimées, la faisant agir selon ses désirs les plus sombres.

Système

Dépensez 2 points de Sang, parlez avec votre cible pendant au moins trois tours complet et faites un challenge opposé avec votre Score de Test de Serpentis. Si vous réussissez, vous faites remonter la nature la plus sombre de la victime à la surface. Les Graines de la Corruption font sortir les désirs cachés de la victime, ses peurs étouffées et ses tentations réprimées. L'individu doit jouer un individu plus sombre, avec une attitude morale plus flexible, prendre toutes les opportunités de jouer les impulsions malicieuses de son personnage.

Pour le reste de la soirée, la cible gagne des traits de la Bête dès qu'elle restreint sa sombre nature. Si la cible ignore volontairement une opportunité de prendre l'avantage de la souffrance d'une autre personnage ou de se livrer à la malice et au vice, elle gagne 1 trait de la Bête. Un personnage gagne aussi des traits de la Bête normalement si il commet des péchés contre la Moralité, qui reste en effet pendant la durée des Graines de la Corruption. Dans les cas où cela cause un conflit moral, les Graines de la Corruption submergent la position morale du personnage.

Image Divine

Les dieux égyptiens possédaient une grande beauté, apparaissant humains quand ils voulaient impressionner, ou être idolâtré par leurs croyants ; et se transformant en des formes à tête animale, quand ils voulaient créer la peur ou montrer leur héritage immortel. C'est ainsi qu'un ancien avec ce pouvoir peut générer l'amour ou la terreur, en permettant que la gloire de son essence divine se reflète sur son aspect.

Système

En dépensant 3 points de sang, et une action standard, vous pouvez changer votre apparence de façon visible à tous. Quand vous activez Image Divine, vous pouvez choisir de personifier un être bienfaisant ou maléfisant, et bénéficier d'avantages liés à ce choix :

- **Bienfaisant** : un aspect bienfaisant est extrêmement beau, apportant une grâce et élégance surnaturelle, ainsi qu'une pure attractivité physique. Cette forme peut apparaître clairement humaine, ou peut manifester des détails de manifestation divine, tel que des ailes, des plumes à la place de cheveux, des écailles opalescentes, ou d'autres manifestations physiques appropriées d'un "bien" mythologique, qui possèdent une faible aura dorée. Les mortels agissent avec émerveillement et seront respectueux lorsqu'ils doivent converser avec un personnage utilisant cet aspect ; même les créatures surnaturelles ressentent un désir de plaire à cet individu. Un personnage avec cet aspect possède un bonus de +2 pour ses Scores de Test social lors de challenges mondains, ou dans les Scores de Test sociaux liés à des pouvoirs tels que la Transe, ou les Yeux de Serpent, qui se basent sur des émotions proches de l'attraction sexuelle, de l'affection ou de la persuasion.
- **Maléfisant** : Habituellement, quand un ancien Séthite utilise un aspect maléfique, sa tête se transforme en celle de la Bête appropriée : chacal, aigle, ou autre totem équivalent - et son corps irradie d'une aura sombre et dorée. Les personnages avec d'autres croyances pourraient avoir des signes différents de ce pouvoir, tel que des cornes démoniaques, une peau rouge, des crocs d'Oni, ou d'autres manifestations appropriées d'un "mal" mythologique, mais qui doit toujours irradier de façon ambiance sombre et brûlante. Les mortels réagissent avec une terreur extrême et soumission face à un personnage utilisant cet aspect, et même les créatures surnaturelles se sentent effrayées à l'idée de subir la colère du personnage. Un personnage utilisant cet aspect reçoit un bonus de +2 aux scores de Test social utilisés lors des challenges mondains, ou dans les Scores de Test sociaux liés à des pouvoirs tels que Regard d'Effroi ou Majesté, qui impliquent des émotions telles que l'intimidation, la peur ou l'obéissance.

Une fois que le personnage utilise Image Divine et choisit son aspect, il doit ré-invoquer le pouvoir une seconde fois (et répondre à tous les critères d'utilisation) pour se changer en l'autre aspect. Image Divine est un pouvoir transformatif, qui ne peut pas être utilisé avec d'autres pouvoirs de transformation. Il est en revanche suffisamment proche de l'humain pour permettre l'utilisation d'armes. Image Divine dure 10 minutes.

Temporis d'Ancien

Baiser de Lachésis

A ce niveau de maîtrise de Temporis, vous avez la capacité d'affecter le passage du temps sur les objets physiques et les individus, les faisant se flétrir et se décomposer. Le temps ravage le sujet comme si des décennies ont passées en un souffle.

Système

Dépensez 2 points de Sang et utilisez votre action standard pour faire vieillir votre cible (ou la rajeunir) en un clin d'oeil. Si vous visez un individu ou un objet contrôlé par un autre individu, vous devez aussi remporter un Challenge opposé contre votre cible en utilisant le Score de Test de Temporis.

Un Baiser de Lachésis réussi vous permet d'accroître ou de réduire l'âge d'une cible jusqu'à 100ans. Provoquer un vieillissement de 100ans tuerait instantanément un mortel et inflige 2 points de dégâts normaux, qui ne peuvent pas être réduit ou annulé, aux cibles surnaturelles, par le flétrissement et une décomposition générale. Le Baiser de Lachésis ne cause aucun dégât significatif aux objet à moins que vous ne le souhaitiez; si vous choisissez d'infliger des dégâts à un objet, tout objet normal tombera en poussière.

Les objets vieillissent de cette manière ne peuvent pas retourner à un stade précédent ou incomplet. Une pièce en argent peut perdre son ternissement et apparaître comme fraîchement frappée, mais elle ne reviendra pas sous la forme d'un bloc de métal non travaillé. De la même manière, un corps d'adulte peut revenir à celui d'un enfant, ses capacités mentales, sa mémoire et expériences ne sont pas affectées. Un amputé qui reviendrait à un âge avant sa blessure ne régénère pas son bras manquant, une épée brisée ne deviendra rien d'autre que des éclats qui ont l'air plus neufs. Les créatures douées de conscience gardent toute leur mémoire et n'importe quel dérangement. Le de régression le plus lointain pour un Vampire est son étreinte; un vampire régressé au point de son étreinte reste un vampire, pas un corps inanimé - un vampire régressé garde toute ses disciplines et tous les changements dans sa génération due à la diablerie.

Thanatosis d'Ancien

Infection Insidieuse

Vous êtes devenus un véritable maître des pouvoirs de la pourriture et de la putréfaction. Au travers de l'utilisation de L'Infection Insidieuse, vous pouvez infecter un sujet avec une maladie dégénérative qui dissout ses organes internes.

Système

Dépensez 3 points de Sang, utilisez votre action standard et faites un challenge opposé avec le Score de Test de Thanatosis. Si vous réussissez, vous infectez votre cible avec une maladie corruptrice. Les mortels infectés par Infection Insidieuse meurent instantanément alors leur peau éclate en furoncles et leurs organes internes se liquéfient. Une créature surnaturelle souffre d'une pénalité de -3 à ses attributs physique pendant l'heure qui suit et perd ses focus d'attributs Physique. Les effets de l'Infection Insidieuse durent une heure.

Valeren d'Ancien

Bienheureuse Agonie

L'arsenal spirituel d'un utilisateur de Valeren est puissant et incroyablement intense quand il est utilisé par ceux qui ont maîtrisé ses Pouvoirs d'Ancien. Grâce à l'utilisation de la Bienheureuse Agonie, vous pouvez étendre le pouvoir de votre chi pour infliger des douleurs à quiconque vous pouvez voir, tant que vous avez touché la victime pendant la dernière heure.

Système

Utilisez une action simple et dépensez 1 point de sang pour activer ce pouvoir. SI vous avez touché votre cible pendant la dernière heure, vous n'avez pas besoin de contact physique pour utiliser Toucher Brûlant, tant que la cible est dans votre ligne de vue. N'importe quel sorte de toucher permet l'utilisation de la Bienheureuse Agonie, ce qui inclut l'utilisation d'attaques de Bagarre, une poignée de main ou effleurer quelqu'un dans une salle bondée. Si vous perdez de vue la cible à n'importe quel moment, vous devez toucher la cible une nouvelle fois avant d'utiliser la Bienheureuse Agonie.

Une victime de Bienheureuse Agonie sait instinctivement qui est le responsable de ses tourments.

Vicissitude d'Ancien

Souffle du dragon

Avec ce pouvoir, vous formez vos organes intérieures en un fourneau organique et surnaturel. Comme les dragons des contes anciens, vous rugissez un souffle de flammes sur vos ennemis, incinérant tout dans un petit rayon.

Système

Dépensez 3 points de Sang et votre action standard pour souffler des flammes sur vos adversaires. Souffle du Dragon peut cibler jusqu'à trois personnages qui sont à moins de trois pas l'un de l'autre. Toute les cibles doivent être à six pas de vous.

Pour attaquer avec Souffle du Dragon, utilisez le Score de Test *Attribut Physique + Athlétisme* contre le Score de Test *Attribut Physique + Esquive* de la cible. Si vous réussissez, le pouvoir inflige 4 points de dégâts de feu. Le feu provoque des dégâts aggravés aux vampires. Souffle du Dragon peut être utilisé pendant les rounds de *Célérité*, mais vous devez en payer le coup pour chaque attaque.

Quand vous ciblez plusieurs ennemis avec ce pouvoir, vous devez faire un challenge opposé avec chacun des défenseurs. Devriez-vous dépensez un point de Volonté pour faire un retest de l'un de ces challenges opposés, vous gagnez aussi un retest pour le reste des challenge opposés sans dépensez de volonté supplémentaire. Si vous dépensez de la volonté après retest après que des challenges aient été résolus, vous ne pouvez pas aller en arrière pour faire un retest rétroactif des challenges que vous avez perdu.

Succès Exceptionnel

Souffle du Dragon inflige 5 dégâts de feu à vos cibles au lieu de 4.

Sang acide

Ceux qui maîtrisent les pouvoirs de la Vicissitude peuvent transformer leurs corps au delà des capacité humaine, modelant leur chair et leur sang en un entité de beauté surnaturelle ou de moquerie cruelle. Avec ce pouvoir, la compétence du Vampire avec la Vicissitude est tellement grande que son propre sang peut le défendre contre ceux qui veulent le profaner.

Système

Une fois que vous achetez ce pouvoir, le sang de votre personnage devient en permanence un acide puissant. Cette condition ne blesse pas votre personnage, mais blessera ceux qui entreront en contact avec votre vitae.

Quiconque boit votre sang prend immédiatement 3 points de dégâts aggravés par point de sang ingéré. Ces dégâts ne peuvent pas être réduit ou annulés. Quiconque tente de vous diabler, même si vous n'avez aucun point de sang dans votre réserve de Sang, doit faire un challenge en utilisant le Score de Test *Physique + Survie* contre le Score de Test *Physique + Occultisme*. Si la diablerie réussit dans ce challenge, il subira 5 points de dégâts aggravés et vous aura diablé avec succès. Si le diaboliste rate ce challenge, il est immédiatement détruit alors que le sang de votre cœur le dissout de l'intérieur. Vous restez intact.

Parce que quiconque boit votre sang prend des dégâts, Sang Acide peut rendre difficile (mais pas impossible) l'Étreinte d'un nouvel enfant ou pour maintenir des goules.

Si un personnage avec le Sang Acide utilise *Forme Sanglante*, il peut utiliser 1 point de Sang par tour pour infliger 3 points de dégâts aggravés à quiconque ou quoique ce soit le touche. Cela inclut quiconque l'a agrippé; la prise ne provoque pas de dégât, mais quiconque vous touchez est continuellement brûlé par votre Sang Acide. Si plusieurs individus vous touche alors que vous avez activé cet effet, une seule utilisation de ce pouvoir peut brûler jusqu'à quatre individus, provoquant 3 points de dégâts aggravés.

Notez, que les personnages qui sont à court de Sang alors qu'ils sont en *Forme Sanglante*, rencontre immédiatement la Mort Finale.

Visceratika d'Ancien

Rempart

En attrapant un autre et le tenant proche de vous, vous pouvez l'abriter dans la masse de pierre de votre étreinte. De cette manière, fût un temps pendant lequel les anciens esclaves Gargouilles protégeaient leurs maîtres Tremeres; de nos jours ce pouvoir est plus utilisés contre les mage qu'à leurs bénéfices.

Systeme

Pour utiliser Rempart, vous devez d'abord utiliser avec succès la manœuvre de combat Agripper sur votre cible. Rappelez-vous que des cibles consentante peuvent céder, prévenant de la nécessité d'utiliser de la Volonté pour réaliser une manœuvre de combat. Une fois que vous établit la manœuvre, vous pouvez dépenser 1 point de Sang et une action Simple pour activer Rempart.

Tant qu'il est dans votre étreinte, la cible est protégé de toutes les formes d'attaques physiques et ne peut pas physiquement attaquer les autres.

Toutes les attaques Physique dirigées vers l'individu protégé par Rempart vous vise à la place. Les individus protégés peuvent être ciblé par des Attaques Mentales et Sociales qui ne requiert pas un toucher. Un individu protégé peut utiliser des Attaques Mentales et Sociales lui-même, tant que ces attaques ne requiert pas de lui de toucher son adversaire ou d'utiliser un geste. Un rempart prends fin si votre cible échappe à votre poigne où si vous la laissez partir. De plus, Rempart prends fin si vous avez un ou plus de points de marqués dans votre niveau de santé Incapacité.

Fourneau d'Acier

Votre capacité à tordre la pierre et modeler le métal à atteint un niveau où vous pouvez ce faire sans utiliser un contact physique direct. Avec un geste ou un rugissement, vous provoquer la fonte des armes, les axes des voitures se tordent ou tout autre métal en votre présence perds sa cohésion.

Systeme

Dépensez 1 point de Sang et utilisez votre action standard pour cibler une seule pièce de métal ou de pierre dans votre ligne de vue qui n'est pas plus large que 3 mètres cube (10 pieds) en terme de taille. L'objet se tord et perds définitivement son intégrité, comme s'il était exposé à un température extrême. Les armes fondent et deviennent inutiles quand elles sont visées par ce pouvoir et vous pouvez facilement détruire des véhicules et bâtiments. Même si l'objet est sous le contrôle de quelqu'un d'autre, tant que vous pouvez voir l'objet et le viser avec Fourneau d'Acier, sans faire de tests.

Techniques

« Tu aimes le latin, vieux ? Comment dis-tu en latin : *Quid pro quo* ? »

— **Smiling Jack** —

Les techniques ne sont pas des disciplines; chaque technique est une méthode très élaborée qui intègre l'utilisation de deux ou plusieurs disciplines simultanément afin de créer un effet unique. Une telle torsion du sang est très difficile pour les vampires très puissants, leur sang est trop épais pour ce genre d'inattendue bâtardise. Les aînés ont du sang statique, sont résistants au changement et sont incapables de s'adapter aux mutations rapides nécessaires pour relier deux pouvoirs de cette manière. Ces pouvoirs sont la propriété des vampires qui possèdent une vitae plus fine et plus transmutable. Les individus de la 8e génération et en dessous peuvent faire en sorte que leur sang vacille entre les pouvoirs qu'ils ont maîtrisés, tordant ces effets en une combinaison de ces pouvoirs. Les vampires peuvent acheter des techniques sans professeur, même si une ou plusieurs des conditions préalables comprennent des disciplines hors du clan pour ce personnage. Le personnage a simplement besoin de posséder les conditions préalables pour la technique spécifique qu'il souhaite apprendre.

Les techniques coûtent 12 XP pour les vampires Nouveau-né et Ancilla. Les vampires de la 8ème génération doivent dépenser 20 XP par technique, plutôt que 12. Les Vénérables et les Anciens ne peuvent pas acheter de techniques du tout.

Les techniques n'ont pas de focus et ne donnent généralement pas de résultats particulier si vous obtenez un succès exceptionnel.

Techniques

An Da Shealladh

Conditions préalables : Aliénation••• et Auspex••

Pour certains, la deuxième vue est une bénédiction. Pour d'autres, c'est une malédiction. Connaître quelqu'un profondément peut fournir un énorme avantage. Les Malkaviens qui apprennent ce pouvoir l'utilisent souvent pour apprendre les meilleures façons de se moquer d'une autre personne en jouant sur ses espoirs et peurs.

Système

Le pouvoir connu sous le nom An Da Shealladh (prononcé an-DAH-she-alla) a été créé par une branche du clan Malkavien qui vivait dans les Highlands écossais. En combinant les pouvoirs de Vision du Chaos et Perception de l'aura, vous pouvez dévoiler une foule d'informations sur votre cible. Dépensez 1 Sang, utilisez votre action standard, et faites un test opposé en utilisant le Score de Test d'Aliénation. Si vous réussissez, vous apprenez l'Archétype de votre cible, les dérangements, le nombre actuel de traits de Bête, et le nombre de point de Volonté actuelle.

Succulence animale

Conditions préalables : Animalisme•• et Force d'âme•

Un vrai prédateur sait comment tuer rapidement et proprement et comment utiliser chaque portion de la vitalité de sa proie. Vous êtes un tel vampire, et grâce de cette capacité, le sang animal vous revigore comme si cela était de la vitae humaine.

Système

Vous récupérez plus d'énergie du sang animal que les autres vampires n'en sont capable. Quand vous vous nourrissez sur des animaux, la puissance du sang n'est pas réduite. Vous n'avez pas besoin de passer une action à vous nourrir, tant que vous vous nourrissez de sang d'animal.

Essaim d'animaux

Conditions préalables : Protéisme•••• et Célérité••

Dans l'un, il y en a beaucoup. Notre conscience se meut en toutes choses, et comme un essaim de bêtes sait instinctivement la volonté de son chef, vous pouvez aussi diviser votre chair et incarner en de nombreuses créatures à la fois - chacune étant unifiée par votre esprit.

Systeme

Lorsque vous activez *Forme de la Bête*, vous pouvez choisir de vous transformer en un essaim d'animaux au lieu d'une créature. Vous vous transformez en versions légèrement plus petites du même animal que votre *Forme de la Bête*. Si votre *Forme de la Bête* vous permet de vous transformer en une chauve-souris, vous pouvez vous transformer en plusieurs petites chauves-souris à l'aide d'*Essaim d'animaux*. Cet essaim consiste en un animal pour chaque point de *Célérité* que vous possédez. Les pouvoirs des aînés et les techniques basées sur la *célérité* n'augmentent pas le nombre d'animaux créés par *Essaim d'animaux*. Chaque animal peut agir indépendamment et peut utiliser une action simple et une action standard à chaque tour. En utilisant *Essaim d'animaux*, vous ne pouvez pas dépenser de sang ni ne pouvez utiliser vos autres pouvoirs. Même les pouvoirs qui ont été activés avant d'utiliser *Essaim d'animaux* cessent de fonctionner sous cette forme. Activer *Essaim d'animaux* n'interrompt pas les altérations physiques permanentes. Par exemple, si votre cœur est enlevé, il ne réapparaîtra pas lorsque vous activez ce pouvoir. Chacun de vos animaux a vos attributs mentaux, sociaux, focus et compétences. Par défaut, ces animaux infligent 1 point de dégâts aggravés avec une attaque *Bagarre* réussie. Si votre personnage possède n'importe quel niveau de *Puissance*, les attaques de vos animaux sont percutantes et infligent 2 points de dégâts aggravés. Chaque créature a 5 niveaux de santé (1 en santé, 2 blessés et 2 en incapacité). Vos avantages, vos handicaps et vos pouvoirs n'affectent pas le niveau de santé de votre *Essaim d'animaux*. Si votre personnage possède n'importe quel niveau de *Force d'âme*, chacun de vos animaux annule automatiquement 1 point de dégâts normaux ou aggravés chaque fois qu'ils subissent des dégâts. Si vos animaux tentent de retest au combat, chaque animal doit dépenser la *Volonté* séparément; ils utilisent votre réserve de volonté pour le faire. Tant que *Essaim d'animaux* est activé en forme de vol, chaque animal gagne un bonus de 1 en *Esquive* pour les tests défensifs et peut voler à votre vitesse de déplacement normale. En forme de vol, votre attribut physique est considéré comme 1 lorsque vous attaquez. En forme de combat, chacun de vos animaux a un attribut physique égal à la moitié de votre propre attribut physique (arrondi au supérieur). Les autres bonus de *Forme de la bête* ne s'appliquent pas lorsque vous utilisez *Essaim d'animaux*. Les animaux créés par *Essaim d'animaux* peuvent se séparer et effectuer des tâches individuelles, mais doivent rester à moins d'un mile les uns des autres. Vous pouvez utiliser une action standard pour revenir à votre forme humaine à l'emplacement de tout animal créé par ce pouvoir. Lorsque vous revenez à la forme humaine, vous réabsorbent automatiquement tous vos animaux qui sont dans votre ligne de mire. Les animaux qui ne sont pas dans votre ligne de vue s'effritent au même moment, se transformant en cendres. Quand *Essaim d'animaux* se termine, vous prenez 2 points de dégâts aggravés pour chaque animal qui a été détruit, 1 point de dégâts aggravés pour chaque animal qui a été blessé ou est en incapacité, ET vous perdez 2 *Sang* pour chaque animal qui était en dehors de votre ligne de mire lorsque vous vous êtes réformé. Les dommages causés par le retour à la forme humaine ne peuvent pas être réduits ou annulés, mais ne peuvent pas tuer votre personnage (bien que cela puisse entraîner une torpeur). Si tous les animaux d'un essaim sont détruits, l'utilisateur d'*Essaim d'animaux* meurt. Les animaux créés par ce pouvoir sont considérés comme une entité pour les pouvoirs qui modifient le comportement d'un individu. Si un animal est dominé, tous les animaux de l'essaim subissent les effets de ce pouvoir. Si un animal ne peut pas briser la *Majesté* d'un individu, aucun des animaux de l'essaim ne peut attaquer cet individu.

Armure Ténébreuse

Conditions préalables : *Obténébration*••• et *Force d'âme*••

En mélangeant les disciplines d'Obténébration et de Force d'âme, un vampire peut durcir sa chair dans un éclat d'ombre, en dissimulant et en fusionnant sa peau avec la substance de l'Abîme. Cela crée un manteau sombre, toujours murmurant de la nuit froide, le protégeant à la fois des rayons du soleil et du fléau du feu.

Systeme

Armure Ténébreuse ne nécessite pas d'action pour activer ou maintenir, mais ne peut être activé que sur votre initiative. Dépensez 1 sang pour vous envelopper dans une obscurité si puissante que même la lumière du soleil ne peut pas le dissiper facilement. Contrairement à la plupart des pouvoirs d'*Obténébration*, l'*Armure Ténébreuse* n'est pas automatiquement désintégrée par la lumière du soleil; il est soutenu par la densité de la *Force d'âme* afin de former une protection plus durable. *Armure Ténébreuse* dure un tour sans dépenses supplémentaires, mais vous pouvez étendre ses effets en dépensant 1 sang par tour. Alors que l'*Armure Ténébreuse* persiste, vous êtes à l'abri des dommages causés par la lumière du soleil. Vous réduisez également les dommages aggravés causés par un incendie ou des armes incendiaires à des dommages normaux.

Gémissements de Banshee

Conditions préalables : Melpominée••• et Aliénation••••

Des banshees soucieuses de la mort de personnages importants, hurlant leur chagrin comme un avertissement de mort imminente. Ceux qui possèdent ce pouvoir peuvent dire quand un être cher est blessé et peut fouetter les assassins de loin.

Système

Dépensez 1 Sang et dépensez une action standard pour marquer une cible volontaire avec votre Gémissements de Banshee. La prochaine fois que votre cible subit des dégâts, ce pouvoir est activé, et la personne qui a causé des dommages à votre cible est affectée par Voix de la folie comme si vous aviez utilisé ce pouvoir. Si vous réussissez votre test de la Voix de la Folie, cette cible gagne un dérangement fondé sur la peur avec la cible originale de Gémissements de Banshee comme déclencheur. Si Gémissements de Banshee n'est pas déclenché avant le lever du soleil, il disparaît. Vous ne pouvez pas avoir plus d'une application de ce puissance en vigueur à un moment donné.

Aveugler le Soleil

Conditions préalables : Temporis•• et Force d'âme••

En changeant de temps et en invoquant les qualités constantes de votre forme physique, vous pouvez rester éveillé pendant une partie de la journée sans subir de mauvais effets. Bien que vous ne puissiez pas quitter votre emplacement, les vampires plus jeunes utilisent souvent ce pouvoir pour maintenir la mascarade, la publication en ligne, faire des appels téléphoniques, faire croire au monde qu'ils sont toujours mortels.

Système

Dépensez 1 Sang et dépensez une action standard pour activer ce pouvoir. Pour les huit prochaines heures, le lieu que vous avez choisi est considéré comme étant dans la nuit, il doit s'agir d'une pièce fermée. Pendant que vous restez dans cette pièce, vous ne vous endormez pas au lever du soleil, et vous ne souffrez pas les effets négatifs d'être éveillé pendant la journée. Les autres personnes qui sont également présents dans la pièce lorsque vous utiliser le pouvoir obtiennent les mêmes avantages que vous, mais les personnes qui entrent dans la pièce après l'utilisation non. Quand ce pouvoir se termine, les vampires sont touchés comme si le soleil se lève.

Œil de Taureau

Conditions préalables : Auspex••• et Célérité•

Vous pouvez combiner les pouvoirs d'Auspex et Célérité pour tirer avec une arme à feu avec une précision mortelle.

Système

Une fois par tour, dépensez 1 Sang et ciblez une seule personne avec une attaque par armes à feu. Vous frappez automatiquement votre cible sans test, gagnant par succès normal. Les effets qui permettent à un individu d'éviter automatiquement votre attaque fonctionnent contre Œil de Taureau, mais les pouvoirs qui fournissent des bonus défensifs non. Alternativement, une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 sang lorsque vous atteignez un succès normal avec une attaque d'armes à feu contre une seule cible. Ce succès normal devient un succès exceptionnel. Les deux effets de Œil de Taureau ne peuvent pas être combinés. Vous pouvez utiliser ce pouvoir pour frapper automatiquement ou pour transformer un succès normal en un succès exceptionnel, mais vous ne pouvez pas utiliser les deux effets sur la même attaque. Œil de Taureau ne peut être appliqué qu'aux attaques utilisant la compétence Armes à feu. Vous ne pouvez pas utiliser Œil de Taureau lorsque vous utilisez des armes qui attaquent plusieurs cibles, telles que des armes avec les qualités Automatique ou Spray.

Contrôle de la bête sauvage

Conditions préalables : Animalisme••• et Domination••

Votre bête est un chasseur dominant, sauvage et contrôlant. Lorsqu'elle prend conscience d'une autre de son genre, elle tente instinctivement de l'arracher, en exigeant son obéissance.

Système

Dépensez 1 Sang et utilisez votre action standard pour dominer l'esprit d'un vampire qui est en frénésie près de vous; à un degré, vous pouvez contrôler ses actions. La cible doit toujours se battre, se nourrir ou fuir, comme l'exige son type particulier de frénésie, mais vous pouvez décider quelle cible votre victime attaque, quel sang mortel elle boit et dans quelle direction elle s'enfuit. Contrôle de la bête sauvage n'a pas besoin d'un test pour être activé et ne fonctionne que sur les vampires en pleine frénésie naturelle. Les frénésies provoqués par l'utilisation de la discipline d'Animalisme ne peuvent pas être contrôlés avec ce pouvoir.

Poigne de la Mort

Conditions préalables : Thanatosis•• et Puissance••

La chair pourrit dans votre main, fournissant une poignée morbide. En maîtrisant ce pouvoir, vous gagnez la capacité de punir vos ennemis qui sortent de votre étreinte, les forçant à laisser un morceau de chair derrière.

Système

Lorsque vous tenez et utilisez un pouvoir de Thanatosis sur votre cible, vous glissez vos doigts dans la chair de la cible de nouveau pourris. Si la victime se libère de votre prise, des parties de sa chair, de ses muscles et de ses os se détachent dans votre main. La cible prend 1 point de dommage aggravé, qui ne peut être réduit ou annulé. Ce pouvoir n'a aucun effet si vous libérez volontairement votre cible.

Déni de la faveur d'Aphrodite

Conditions préalables : Présence•• et Domination••

Développé par le clan Ventrue, ce pouvoir est conçu pour défendre un vampire contre les mêmes pouvoirs que le clan exerce. Comme les rois implacablement manipulent les autres, ils ont un dédain pour être manipulés eux-mêmes. Avec ce pouvoir, vous pouvez vous protéger contre ceux qui vous séduiraient.

Système

Vous ignorez automatiquement le pouvoir de présence Révérence, et vous gagnez un bonus de +3 à toute tentative de résister à Regard d'Effroi ou Transe.

Feinte déloyale

Conditions préalables : Auspex••• et Présence•

En poussant subtilement les émotions de votre adversaire jusqu'à ce qu'elle réagisse, vous créez une faiblesse dans sa défense que vous découvrez et exploitez.

Système

Au lieu de dépenser un point de Volonté pour utiliser une manœuvre de combat, vous pouvez choisir de dépenser 1 Sang à la place.

Écho de psychose

Conditions préalables : Aliénation••• et Présence•

Votre compréhension de la folie vous permet de voir à travers les fissures des masques sociaux d'autres personnes. A l'instant même où leur concentration vacille, vous percez les murs, saisissez le moment et assailliez leur psyché avec les profondeurs de votre folie.

Système

Chaque fois que quelqu'un dépense un point de Volonté pour ignorer votre Révérence, vous pouvez lui lancer Passion sur la même initiative. Si vous avez Majesté et qu'un personnage tente de briser votre Majesté et échoue, vous pouvez immédiatement la cibler avec Hantise. Pour utiliser avec succès la Passion et la Hantise avec Écho Psychose, vous devez faire tous les tests appropriés, mais vous n'êtes pas tenu de dépenser du sang ou d'utiliser une action pour les activer. Utiliser Passion ou Hantise via Écho de Psychose ne met pas fin à votre majesté.

Souffle craintif

Conditions préalables : Puissance•• et Présence••

Pendant des siècles, le simple murmure d'un vampire dans la région a suffi pour envoyer des mortels se cacher. Même dans les temps modernes, le pouvoir de la peur est une chose puissante et tangible. Le courage d'un vampire et ses prouesses au combat peuvent suffire à frapper de terreur le cœur de ses ennemis.

Système

Après avoir frappé avec succès un adversaire avec une attaque de Bagarre qui inflige au moins 1 point de dégâts après que la cible ait appliqué tous les pouvoirs d'armure et de réduction des dégâts, vous pouvez dépenser 1 Sang pour utiliser immédiatement Regard d'Effroi sur la même cible. Cette utilisation de Regard d'Effroi nécessite un test opposé normal utilisant le Score de Test de Présence pour affecter avec succès votre cible, mais son utilisation ne nécessite pas une action. Souffle craintif ne peut pas être utilisé pendant les rounds de Célérité. Souffle craintif ne peut être combiné avec d'autres pouvoirs ou avantages qui augmentent Regard d'Effroi.

Festin des ombres

Conditions préalables : Obténébration•• et Puissance•••

La conscience qui réside dans l'Abysses est à jamais affamée, elle a toujours envie que quelque chose remplisse le vide de son existence. Vous pouvez convoquer le pouvoir de l'Abysses, qui tourbillonne autour de vous, chuchotant et portant le profond froid du vide. Avec une inhalation, vous en tirez de l'énergie, le consommant comme si c'était du sang.

Système

Dépensez à la fois votre action standard et simple et consommez le pouvoir de l'Abysses comme si c'était du sang. Se nourrir sur l'énergie de l'Abysses vous fournit jusqu'à 10 points de sang. De plus, utiliser ce pouvoir augmente votre réserve de Sang de 5 pendant les cinq prochaines minutes. Du Sang gagné avec ce pouvoir agit comme un point de sang normal à tous les niveaux. Consommer l'Abysses a de lourdes répercussions. A chaque fois que vous utilisez le Festin des Ombres vous gagnez un trait de la Bête qui ne s'efface pas normalement plus tard. Au lieu de disparaître avec le reste pendant la journée, un trait de la Bête causé par le Festin des Ombres ne s'efface une session de jeu ou deux semaines, selon le plus long des deux. Tant que vous des traits de la Bête de Festin des Ombres, vos yeux sont noirs et votre essence est teintée par l'énergie de l'Abysses. Ceux qui regardent votre aura verront un serpent d'ombre enroulé tel un Ouroboros autour de votre âme. Vous pouvez boire de l'Abysses à répétition en utilisant le Festin des Ombres, mais les pénalités sont cumulatives. Par exemple, si vous utilisez le Festin des Ombres deux fois lors d'une soirée, vous gagnez 2 traits de la Bête. Un trait de la Bête disparaîtra après la prochaine; le second disparaîtra après deux sessions de jeu. Le Festin des Ombres ne peut jamais augmenter votre réserve de sang de plus de 5. Seul le personnage qui convoque le Festin des Ombres peut se nourrir sur l'Abysses; vous ne pouvez partager ce Sang avec personne, à moins qu'ils ne se nourrissent directement sur vous, dans ce cas, ils boivent votre sang et pas l'Abysses et ne gagnent pas de souillure abyssale ou bonus.

Plaies trompeuses

Conditions préalables : Occultation••• et Force d'âme•

Ceux qui comptent sur leurs yeux pour déterminer la condition de leur ennemi prouvent souvent qu'ils ont mal évalué leur proie. La puissance au combat n'est pas seulement une mesure de la capacité physique, mais aussi d'un esprit rusé.

Systeme

Chaque fois que vous prenez des dégâts, vous pouvez choisir d'apparaître comme si vous aviez plus ou moins de Force d'âme que vous possédez réellement. Lorsque vous prenez des dégâts, vous pouvez choisir d'apparaître comme si vous résistiez à certains, tous ou aucun de ces dommages, indépendamment du nombre de dommages auxquels vous résistez réellement. Vous pouvez également choisir d'apparaître comme si vous aviez utilisé du sang pour vous guérir, ou inversement, vous pouvez dépenser du sang pour guérir vos blessures sans que les résultats soient apparents. En utilisant ce pouvoir, vous pourriez dépenser 1 point de sang pour guérir 1 point de dégâts et le faire apparaître comme si vous aviez dépensé 4 point de sang en guérissant 4 points de dégâts. Sinon, vous pourriez dépenser 3 points de sang et masquer les effets des observateurs mortels, en préservant la mascarade. Ce pouvoir ne change pas la quantité réelle de dommages que vous prenez ou guérissez; Plaies trompeuses n'affectent que les apparences. Les personnages avec Auspex peuvent tenter de percer ce pouvoir et de déterminer vos niveaux réels blessure, en utilisant le même système pour voir à travers les pouvoirs de dissimulation. (Pour plus d'information voir Auspex contre Occultation)

Chant du Rossignol

Conditions préalables : Mythercellerie•• et Domination••

Notre conscience remue dans les rêves, nous faisant murmurer notre culpabilité, la douleur, et les pensées les plus sombres pendant que nous dormons. Avec votre connaissance des rêves des fées et votre capacité à exploiter l'autorité brute de Domination, vous pouvez évoquer les secrets d'une personne et lui faire chuchoter sans son consentement.

Systeme

Dépensez 1 point de sang, utilisez une action standard et fait un test opposé en utilisant le Score de Test de Mythercellerie. Si vous réussissez, vous déclenchez le subconscient rêveur de la cible, lui faisant dire un secret - quelque chose qu'elle sait mais pense que vous ne devriez certainement pas être autorisé à découvrir. La cible peut choisir un secret spécifique, mais les sujets qui sont déjà dans son esprit sont les plus susceptibles d'être révélé. Vous pouvez affecter le résultat en parlant à votre cible d'abord, évoquant un sujet spécifique, puis en utilisant Chant du Rossignol sur la cible alors que ce sujet est présent dans son esprit. Vous pouvez utiliser Chant du Rossignol une fois par personne chaque nuit.

Sang rapide

Conditions préalables : Célérité•• et Force d'âme••

Votre corps est plus résistant que la plupart, capable d'utiliser ses ressources plus efficacement. Avec un peu de préparation et de modération, vous pouvez pousser votre corps à de grands exploits de vitesse sans sacrifier votre réserve de vitae.

Systeme

Lorsque vous dépensez 1 point de sang pour activer vos pouvoirs de Célérité pendant deux tours consécutifs, Sang Rapide s'active automatiquement. Pour les cinq prochaines minutes, vous pouvez utiliser les cinq premiers niveaux de Célérité sans dépenser de point de sang.

Regard rayonnant

Conditions préalables : Serpentis•• et Domination•••

La puissance de votre regard est brillante et accablante, déclenchant un désir instinctif d'obéir.

Systeme

Après avoir réussi à capter le regard de votre cible grâce aux Yeux de Serpent, vous pouvez dépensez 1 point de sang pour instantanément utiliser Altération mémorielle ou Conditionnement sur la même cible. Cette utilisation de Altération mémorielle ou Conditionnement vous permet d'implanter vos ordres directement dans l'esprit de votre cible ou de modifier ses souvenirs sans parler. Cette utilisation de Domination nécessite de réussir un test opposé en utilisant le Score de Test de Domination pour impacter votre cible, mais cela ne demande pas d'action.

Réflexion de l'endurance

Conditions préalables : Obéah••• et Force d'âme••

Obeah et Valeren sont des disciplines connexes, comme les deux faces d'une même pièce. Après que Saulot ait fait son voyage vers l'Est, son clan s'est divisé en guérisseurs et guerriers - mais tous deux ont hérités du même éclat d'esprit. Cet esprit peut, avec la formation, être canalisé pour fournir une réflexion éphémère de son autre côté.

Système

Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir de Valeren Mens Sana. Cette combinaison de pouvoir duplique les couts, les effets et les focus de ce pouvoir (si applicable).

Reflét de la miséricorde

Conditions préalables : Valeren••• et Auspex••

Obeah et Valeren sont des disciplines connexes, comme les deux faces d'une même pièce. Après que ait Saulot fait son voyage vers l'Est, son clan s'est divisé en guérisseurs et guerriers - mais tous deux ont hérités du même éclat d'esprit. Cet esprit peut, avec la formation, être canalisé pour fournir une réflexion éphémère de son autre côté.

Système

Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir d'Obéah Corpore Sano. Cette combinaison de pouvoir duplique les couts, les effets et les focus de ce pouvoir (si applicable).

Bénédition de Fenrir

Conditions préalables : Puissance••• et Animalisme•

Comme les dieux de la forêt de la superstition antique, vous avez la capacité d'accorder force et courage aux animaux qui vous voient comme leur chef de meute. Lorsque vous vous battez entouré par les créatures de la nature sauvage, vous avez un avantage indéniable.

Système

Dépensez 1 point de sang et dépensez une action standard pour stimuler la prouesse de combat des animaux à proximité. Tant qu'ils sont sous les effets de ce pouvoir, tous vos compagnons animaux et les animaux actuellement contrôlés par votre Animalisme gagnent un bonus de +2 aux tests de Bagarre, et ils infligent des dommages aggravés. Ces créatures doivent être dans votre ligne de vue pour gagner et garder cet avantage.

Poing de pierre

Conditions préalables : Visceratika••• et Puissance•••

Vos coups de poing portent le poids des rochers, vous projeter les gens et les objets hors de votre chemin grâce à la force généré par votre rage.

Système

Lorsque vous frappez avec succès un adversaire avec une attaque Bagarre, vous pouvez choisir de renoncer à certains ou tous les dégâts que vous auriez normalement infligés en échange de le repousser au loin. Pour chaque point de dommage auquel vous renoncez, vous pouvez projeter votre cible à deux pas.

Flamme flétrie

Conditions préalables : Daemonium•• et Force d'âme••

Tout comme les bêtes infernales existent sur les plans du feu de l'enfer, l'utilisateur de ce pouvoir peut se mettre à l'abri du feu et de ses effets.

Système

Dépensez 1 point de sang et utilisez votre action simple pour activer Fléau Ardant. Pour l'heure suivante, vous êtes à l'abri des dommages causés par le feu. Vous prenez des dégâts normaux des armes avec des munitions inflammables ou incendiaires, et vous ne risquez pas la frénésie dû à la proximité avec du feu. Les déclenchements de dérangement et autres effets du feu ne sont pas affectés par ce pouvoir.

Lion gardien

Conditions préalables : Visceratika•• et Animalisme••

En façonnant la forme d'une créature en pierre et en la marquant avec votre sang, vous permettez que cette statue prenne vie et obéisse à vos ordres.

Système

En dépensant 1 point de sang pour marquer une statue d'un animal terrestre de taille moyenne (habituellement un lion ou un chien), et en dépensant trois actions standard en concentration, vous pouvez animer la statue et la faire obéir. Traitez cette statue comme un serviteur de niveau 3 ; en plus, elle a les qualités d'armure Intégrale, Renforcée et Balistique (voir Armure). La statue est assez intelligente pour comprendre des commandes complexes, mais pas assez créative pour extrapoler si une situation change, ni pour modifier ses instructions sans votre directive. Si elle est laissée sans instruction, la statue restera parfaitement immobile, dans sa pose originale, en attendant vos ordres. Ce pouvoir se termine au coucher du soleil suivant, ce qui rend un lion gardien le protecteur idéal pour les refuges ou d'autres endroits. Vous ne pouvez avoir qu'un Lion Guardian existant à un moment donné. La créature créée par le Lion Gardien est une créature de pierre, pas un vrai animal, et ne peut donc pas être ciblée par Animalisme.

Commandement instinctif

Conditions préalables : Célérité••• et Domination••

Vous avez tellement maîtrisé le premier pouvoir de Domination que vous l'utilisez presque instinctivement, en émettant des ordres en un clin d'oeil.

Système

Vous pouvez utiliser le premier pouvoir de Domination, Ordre, comme votre action lors des rounds Célérité. Cette utilisation de Ordre doit remplir toutes les autres exigences du pouvoir; vous devez dépenser une action standard et annoncer une simple commande d'un mot ou faire un geste que la cible peut comprendre. Commandement instinctif ne peut être combiné avec d'autres pouvoirs ou avantage qui augmentent Ordre. Ce pouvoir est une exception à la règle interdisant l'utilisation des actions mentales au cours des rounds de célérité. Notez qu'un individu ne peut être ciblé que par un seul pouvoir mental pendant chaque tour.

La Lamentation de Ligeia

Conditions préalables : Melpominée•• et Domination••

Une voix correctement formée possède un grand pouvoir de commandement et de réconfort, exprimant une émotion profonde et un contrôle puissant en même temps. En combinant la puissance de Domination avec l'expression musicale de Melpominée, vous avez maîtrisé la capacité de communiquer des commandes simples, même lorsque votre cible ne peut pas être vu.

Systeme

Vous pouvez activer les pouvoirs Ordre ou Conditionnement à travers le pouvoir Voix Fantomatique, tant que votre cible a son attention concentrée sur vous. De cette façon, vous pouvez utiliser les pouvoirs de Domination sur quelqu'un au téléphone, ou sur quelqu'un qui vous regarde à travers une salle bondée et rempli de bruit.

Vitalité mercurielle

Conditions préalables : Vicissitude••, Puissance• et Force d'âme•

Le corps est mutable, et toute chair peut changer. Avec de la concentration, et en faisant appel à votre vitae vampirique, vous pouvez changer votre structure physique, supplanter vos os avec des tissus musculaires, ou augmenter votre masse musculaire en abaissant votre densité osseuse.

Systeme

Dépensez 1 point de sang et dépensez une action simple pour augmenter temporairement votre Puissance et Force d'âme chacun d'1 point pour le reste du tour. Vitalité mercurielle ne peut pas être utilisé pour élever une discipline au-dessus du 5ème point.

Monologue

Conditions préalables : Dissimulation•• et Présence•

Peut-être est-ce le son de votre voix ensorcelante, l'esprit labyrinthique de votre logique fallacieuse, ou votre pure et naturelle effronterie face au vrai danger, mais vous avez la capacité de saisir l'attention de votre ennemi et de le tenir comme un étai. Vous engagez la conversation avec vos cibles, les empêchant de lancer une attaque jusqu'à ce que vous ayez fini de parler.

Systeme

Dépensez 1 point de sang et commencez à parler pour activer Monologue. Monologue dure un tour complet pour chaque point de la compétence Subterfuge que vous possédez ou jusqu'à ce que vous cessiez de parler. Tant que ce pouvoir est actif, quiconque a l'intention de vous attaquer doit se lancer dans une conversation avec vous sans attaquer ou partir. Vous ne pouvez pas forcer les autres à vous aimer ou à divulguer des informations spécifiques, mais ils doivent s'engager dans la conversation tant que vous continuez de parler, ou jusqu'à ce que vous atteigniez la durée maximale permise par votre compétence Subterfuge. Une fois votre que monologue expire, les adversaires peuvent vous attaquer normalement, et vous ne pouvez pas activer ce pouvoir à nouveau durant l'heure suivante. Si vous attaquez, utilisez un pouvoir surnaturel qui cible un autre personnage, ou tentez vous éloigner des agresseurs, Monologue se termine immédiatement. Monologue ne protège pas vos alliés. Les individus affectés par Monologue ne perdent pas la capacité d'attaquer, seulement la capacité de vous cibler avec une attaque.

Affection mal placée

Conditions préalables : Dissimulation•• et Présence•••

C'est une chose de faire tomber quelqu'un amoureux de vous. C'est une autre chose de les amener à tomber complètement amoureux de l'idée de vous - ou de quelqu'un d'autre. De telles tromperies sont le signe d'un véritable artiste, et seules les plus belles courtisanes et bardes sont capables d'utiliser leur talent et leur habileté dans une tâche si difficile.

Systeme

Lorsque réussissez à Transer une autre personne, vous pouvez choisir un allié à proximité pour être le centre des attentions de votre cible, au lieu d'attirer la cible à vous-même. Le sujet secondaire doit être prêt à faire partie de cette ruse. Si elle refuse, votre Affection trompée échoue, et votre cible est Transée normalement, avec vous comme son cible. Le sujet secondaire de votre Transe doit bien traiter votre première cible et suivre toutes les autres exigences pour une application réussie de ce pouvoir, ou la Transe se brise. Pour votre cible, tout semble suggérer que le sujet secondaire était l'individu qui l'a extasiée et elle doit obéir à tous les diktats de ce pouvoir.

Poursuite implacable

Conditions préalables : Puissance•• et Célérité••

Vitesse et force sont les deux côté d'une même pièce, fournissant au vampire beaucoup de prouesses physiques. En combinant ces disciplines, un vampire peut se propulser dans des sauts gigantesques, parcourant de grandes distances en un seul bond. L'utilisation d'un tel pouvoir en public est une violation claire de la mascarade.

Systeme

Quand une personne contre laquelle vous combattez à main nue (à l'intérieur d'une étape) s'éloigne de vous, dépenser 1 point de sang et déplacez vous jusqu'à 12 pas vers l'emplacement de votre cible. Si possible, vous devez mettre fin à votre mouvement dans la zone de mêlée de votre cible (en un pas). Poursuite implacable ne nécessite pas d'action, mais ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Retenir le flux sanguin

Conditions préalables : Quietus•• et Célérité••

Le clan Assamite a créé cette technique de conservation du sang pendant la Révolte Anarch originel. C'est un outil puissant, permettant à un vampire d'invoquer les dons pré-naturels inhérents à vitae sans épuiser ses réserves.

Systeme

Une fois par tour, lorsque vous dépensez du Sang pour activer un pouvoir de Quietus, vous récupérez immédiatement 1 des points de Sang dépensés pour activer ce pouvoir. Le sang récupéré avec Retenir le flux sanguin ne compte pas vers votre dépense maximale de sang par tour.

Second Souffle

Conditions préalables : Force d'âme••• et Puissance•

Bien que tous les vampires puissent guérir leurs blessures, votre capacité à encaisser les dommages causés à votre chair et à vos os est merveilleuse à voir. Avec de la concentration et un peu de temps, vous pouvez forcer votre corps à rejeter ses dommages, négligeant même les plus terribles blessures.

Système

Dépensez 1 point de sang et utilisez deux tours complets de concentration, ne permettant aucune autre action que le mouvement. En utilisant Second Souffle, vous pouvez convertir tous les dégâts aggravés que vous avez pris en dégâts normaux.

Agréable agonie

Conditions préalables : Chimérie•• et Force d'âme•••

La douleur illusoire peut être aussi vraie que la souffrance infligée, et la vraie résistance physique est autant une question de volonté que de chair. Lorsque vous prenez des dégâts, vous pouvez rediriger la douleur de cette blessure vers votre cible, vous la submerger avec la même douleur qu'elle a essayé de vous infliger.

Système

Une fois par tour, lorsque quelqu'un vous inflige des dégâts, vous pouvez dépenser 1 point de sang et cibler votre attaquant avec un test opposé en utilisant le Score de Test de Chimérie. Si vous réussissez, votre victime subit une pénalité de -3 à tous les tests d'attaque physiques, sociaux et mentaux lors de sa prochaine initiative. Agonie sympathique ne peut pas être utilisé en réponse à des attaques qui n'ont pas causé de dommages, ou lorsque vous avez annulé tous les dégâts en utilisant Force d'âme ou des pouvoirs similaires. Agonie sympathique peut être utilisé pendant les rounds de Célérité, mais ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Instruction télépathique

Conditions préalables : Auspex•••• et Domination•

La plupart des pouvoirs de contrôle mental sont audibles et doivent être communiqués au sujet par des ordres verbaux ou des gestes évidents. Vous avez maîtrisé la capacité de dominer les autres par la communication télépathique, en plaçant vos instructions directement dans l'esprit du sujet.

Système

Vous pouvez utiliser la Télépathie pour communiquer vos instructions de Commandement et Conditionnement directement dans l'esprit de votre cible. La cible entend votre voix dans sa tête comme si vous parliez, et elle reconnaît la voix si elle l'a déjà entendu. Instruction télépathique est toujours compréhensible, car elle est véhiculée par le langage commun de la pensée. Même si votre cible est sourde ou incapable de comprendre vos gestes, elle est toujours affectée par le Instruction télépathique. Notez que vous devez toujours capturer l'attention de votre cible, et vous devez remplir toutes les autres exigences de la Domination que vous souhaitez utiliser. Instruction télépathique ne peut pas être combinées avec d'autres pouvoirs ou avantages qui augmentent Commandement ou le Conditionnement, comme la manipulation de masse.

Grâce surnaturelle

Conditions préalables : Célérité•, Force d'âme• et Présence•

Les contes parlent de Vlad Dracul remontant les minarets d'un château, d'un vampire apparaissant dans la salle de conseil d'un PDG sans entrer dans le bâtiment, et de cambrioleurs surnaturellement agiles passant facilement et rapidement des fils presque invisibles. Les vampires sont connus pour tourner là où vous les attendez le moins, et ce pouvoir en est une explication.

Système

Dépensez 1 point de sang et dépensez une action simple pour activer la Grâce surnaturelle. Pour l'heure suivante, votre personnage peut coller aux surfaces solides, en maintenant son équilibre à des angles jusqu'à 90 degrés. Ainsi, votre personnage peut marcher sur un mur ou se balader sur une minuscule corde raide, mais elle ne peut pas marcher à l'envers sur un plafond. Quand vous utilisez la Grâce surnaturelle, vous tombez silencieusement de toute chute et ne prenez aucun dommage de chute jusqu'à un mille. Indépendamment des circonstances, vous atterrissez toujours parfaitement sur vos pieds.

Vision de la forme véritable

Conditions préalables : Vicissitude•• et Auspex••

Ceux qui fabriquent la chair à ce niveau d'habileté peuvent remarquer des imperfections presque insignifiantes dans la forme d'une autre créature, réalisant instinctivement quand la forme de quelqu'un a été transformée. Avec la vue guidée par cet instinct, vous pouvez entrevoir l'apparence vraie sous la ruse.

Système

En achetant Vision de la forme véritable, vous gagnez la capacité de sentir la forme vraie d'un individu. Si vous soupçonnez qu'un personnage n'est pas dans sa vraie forme, vous pouvez utiliser votre action standard et faire un test en utilisant votre attribut Mental + Investigation contre l'attribut Mental de votre cible + Volonté pour examiner l'individu. Si vous réussissez, vous obtenez une vision brève de l'apparence naturelle du sujet. Vision de la forme véritable ne fonctionne que sur les pouvoirs de transformation, tels que Forme de la bête, Sombre métamorphose, Forme de la Colère de la Bête et Forme monstrueuse ou des pouvoirs qui changent physiquement la forme de la cible, comme Sculpture de la chair. Il ne peut pas être utilisé pour discerner des pouvoirs qui modifient seulement une petite partie du corps, tels que Griffes bestiales, ou des pouvoirs qui modifient le corps sans le transformer, tel que Fusion avec la terre. Vision de la forme véritable révèle également des conditions surnaturelles, telles que le défaut de clan Nosferatu.

Volonté de survivre

Conditions préalables : Force d'âme• et Présence•

Les émotions peuvent contrôler la chair, apaiser le rythme cardiaque et apaiser les systèmes autonomes, permettant à votre corps de mieux reconnaître les blessures sans interruption. Avec ce pouvoir, vous avez appris à concentrer vos réactions nerveuses pour améliorer la capacité de votre corps à guérir.

Système

Si vous avez des dégâts dans votre zone "blessure", vous régénerez automatiquement 1 point de dégâts normaux chaque tour sans dépenser de sang. Si vous n'avez pas de dégâts normaux restants, mais que vous avez encore des blessures aggravés dans votre blessure blessée, Volonté de survivre soigne 1 point de dégâts aggravés tous les trois tours. Volonté de survivre guérit un personnage pendant la round de tout le monde; Ce pouvoir n'a aucun effet pendant les rounds de Célérité. Volonté de survivre cesse de fonctionner si vous n'avez plus de point de sang ou pas de blessures dans la zone "blessure". Volonté de survivre ne vous oblige pas à dépenser une action ou Sang. Au combat, cette guérison se produit au cours de votre initiative de tout le monde.

Sang de loup

Conditions préalables : Animalisme•• et Protéisme•

Les vampires ne sont pas les seules créatures qui traquent la nuit. Les assauts massifs de chasseurs pendant les nuits de turbulence ont conduit beaucoup de Gangrel à chercher n'importe quel abri qu'ils ont pu trouver, se cachant même parmi de petites populations de lupins dans une tentative désespérée de survivre. Cette activité nécessitait la résurgence d'une technique ancienne utilisée avant la découverte du Nouveau Monde: le pouvoir du Sang du Loup.

Système

Tant que vous adhérez à la morale de l'humanité et possèdent une cote de moralité de 3 ou plus, vous pouvez tromper les loups-garous en vous faisant passer pour l'un d'eux. Lorsque ces créatures utilisent des pouvoirs pour déterminer votre type de créature, vous montrez tous les signes d'un loup-garou. Après avoir acheté ce pouvoir, la forme de loup fournie par votre pouvoir Forme de la Bête et la forme monstrueuse de votre puissance de Wrath Forme de Bête apparaissent indistinguibles des formes hispo et crinos d'un loup-garou respectivement. Le sang de loup ne peut aller plus loin pour déguiser votre nature et ne confère aucune connaissance de la société de loup-garou à votre personnage. Si un loup-garou vous voit brûler dans la lumière du soleil, elle va probablement deviner votre secret. Cette technique ne fait que duper les pouvoirs surnaturels.

Atouts et Handicaps

« Vous ne pouvez pas oublier. Vous pouvez pardonner, ignorer, voir même punir — mais rien n'est jamais oublié. C'est la différence entre le Paradis et l'Enfer. »

— Ansen — l'Avocat du Diable

Aperçu

Les atouts sont des avantages spéciaux qui aident à distinguer un personnage et montrer les effets de son histoire passée et courante. Les handicaps sont des désavantages qui défient l'existence nocturne quotidienne et qui pourvoit un joueur de quelques points d'expériences (XP) supplémentaire à dépenser quelque part sur sa fiche. Ces qualités vous permettent de personnaliser votre personnage en lui spécifiant plusieurs avantages ou désavantages qui vont lui donner de la profondeur et de la personnalité. A la fois les atouts et les handicaps sont optionnels. Si vous n'en voyez aucun qui ne convient, vous pouvez créer un personnage et le jouer sans en ajouter sur votre feuille.

Chaque atout et handicap a un coût spécifique en XP qui lui est associé. Ce nombre indique les points nécessaires à l'achat pour un atout ou les points que vous allez recevoir pour avoir pris un handicap. Vous pouvez acheter jusqu'à 7 points d'atouts. Cependant, un personnage ne peut pas avoir plus de 7 points d'atouts à n'importe quel moment donné. Cette règle encourage les joueurs à faire des choix significatifs sur les qualités qui font un personnage unique. De plus, vous pouvez choisir des handicaps à la création. Les handicaps ajoutent jusqu'à 7 points d'XP à votre personnage, mais donnent aussi un désavantage considérable en jeu. Les handicaps sont faits de manière à être intéressants, significatifs et exemplifiés le passé troublé de votre personnage ou des prohibitions personnelles. Vous devez essayer de jouer les handicaps de vos personnages aussi souvent que vous le pouvez, aidant le conteur à créer une chronique riche et détaillée. Les gens parfaits ne sont pas marrants à interpréter et les personnages avec des traumatismes palpables, préjugés et défaillances amènent vie et dynamisme au jeu.

Un conteur peut choisir d'inclure ou de prohiber tout atout ou handicap qu'il considère inapproprié avec sa chronique. Les atouts peuvent être enlevés de la fiche d'un personnage ou des handicaps peuvent être ajoutés à cette fiche (de manière temporaire ou permanente) comme bon semble au conteur, tant que le personnage n'a pas plus de 7 XP d'atouts et ne reçoit pas plus de 7 XP des handicaps à n'importe quel moment donné.

Tous les atouts qui nécessitent la dépense de Sang comptent comme un pouvoir surnaturel. Dans le but des pouvoirs comme Possession, les atouts de clan spécifique comptent comme des pouvoirs de clan à 1 point; les atouts généraux ne sont pas considérés de clan. Il est possible de perdre l'accès à une partie d'un atout sans perdre l'accès à l'atout tout entier. Par exemple, en utilisant Possession, le serviteur Fantôme d'un Giovanni ne va pas disparaître, mais sans le focus approprié, le Giovanni ne sera pas capable de dépenser du sang pour le convoquer.

Les atouts qui altèrent la forme physique d'un personnage (de manière permanente ou temporaire) ne sont pas disponibles tant que ce personnage n'est pas dans son vrai corps. Par exemple, en utilisant Possession, un personnage perd l'accès à des atouts tels que Robuste, Adaptation Non-Naturelle et Forme de la Colère de la Bête.

Ajouter des Atouts et Handicaps

Si vous n'avez pas acheté le nombre maximum d'atouts pour votre personnage ou si vous n'avez pas pris le nombre maximum de points d'XP avec des handicaps, vous pouvez acheter ces atouts et handicaps pendant la chronique, avec l'accord de votre conteur. Notez qu'il y a des atouts et handicaps qui ne peuvent être qu'achetés pendant la création de personnage et ne peuvent pas être ajoutés à la fiche d'un personnage par la suite. Ces atouts et handicaps représentent les qualités qui se sont produites dans l'histoire d'un Vampire et ils ne peuvent pas soudainement se développer maintenant. Certains exemples de ces atouts incluent : tous les atouts de lignées, les atouts liés à l'Étreinte et les atouts et handicaps qui représentent directement des événements avant l'Étreinte. Un personnage peut spontanément devenir Médium après avoir traversé une intrigue liée à des fantômes, par exemple, mais il ne peut pas développer une lignée qu'il n'a pas acquise à son étreinte.

Pour acheter un atout, obtenez l'accord de votre conteur, dépensez une action d'inter-parties et les XP nécessaires. Ajoutez ensuite l'atout à votre fiche personnage. Cet achat ne peut pas pousser les points d'atout totaux d'un personnage à dépasser 7. Les bienfaits donnés par l'atout commencent immédiatement à l'achat de l'atout. Si vous choisissez de remplacer ou de retirer un atout par un autre, vous devez payer le nouvel atout de manière formelle, vous devez payer pour le nouvel atout normalement; un personnage ne peut tout simplement pas "échanger" deux atouts. Par exemple, assumons qu'un joueur a la permission de conteur pour retirer Sang-Froid et ajouter l'atout Casse-cou. Le joueur doit d'abord retirer Sang-Froid, ne recevoir aucun XP en remboursement quand l'atout est retiré. Il doit ensuite dépenser 2 XP pour placer l'atout Casse-cou sur sa fiche. Si vous avez des questions si un atout ou un handicap spécifique est approprié à l'achat dans la chronique, parlez-en avec votre conteur.

Retirer des Atouts et Handicaps

Alors que votre personnage grandit, vous souhaitez peut-être retirer certains des ses atouts ou handicaps. Si un atout ou handicap est essentielle au fonctionnement de votre fiche personnage, il ne peut pas être retiré. Ces atouts et handicaps représente des qualités qui se sont produites dans l'histoire du Vampire. Elles ne peuvent pas disparaître, parce que l'histoire ne peut pas être effacée. Comme il a été indiqué plus haut, cela inclut : les atouts de lignées, handicaps liés à l'Étreinte et les atouts et handicaps qui représentent des événements qui ont eu lieu avant l'Étreinte du personnage.

Pour retirer un atout, obtenez l'accord de votre conteur, dépensez une action d'inter-partie et retirez cet atout de votre fiche personnage. Cette action ne rembourse aucun des XP utilisés pour acheter l'atout; ces XP sont perdu. Les bienfaits transmis par un atout s'arrête immédiatement quand l'atout est retiré. Quand vous retirez un atout qui vous a donné une capacité spéciale ou vous a permis d'acheter un objet à un coût réduit, vous devez enlever le pouvoir ou objet donné par cet atout de votre fiche quand vous retirez l'atout. Vous ne recevez aucun remboursement des XP utilisés pour avoir acheté cet atout; ces XP sont perdus.

Par exemple, si vous choisissez de supprimer un atout qui vous a permis d'acheter une quatrième discipline au prix d'une de clan, tous les points de cette discipline seraient retirés de la feuille du personnage sans remboursement d'XP. Vous pouvez choisir de racheter la discipline plus tard, au prix d'une discipline hors-clan, mais vous devez suivre la procédure normale pour votre personnage afin qu'il apprenne un pouvoir hors-clan, y compris boire un point de Sang du mentor et les dépenses des actions d'inter-partie pour l'étude de la discipline. Si un joueur choisi de retirer l'atout Précoce, la personnage perd toutes les disciplines hors-clan qu'il a appris avec cet atout, sans remboursement d'XP.

Pour retirer un handicap de votre feuille de personnage, vous devez dépenser des XP égal au double du bénéfice d'origine de l'handicap. Un handicap à 6 points requiert 6 XP pour être retiré et ainsi de suite. Si vous avez des questions si un atout ou handicap spécifique peut-être retiré lors de la chronique, parlez-en avec votre conteur.

Atouts et Handicaps Répétés

A moins que le contraire ne soit spécifié dans les mécaniques d'un atout ou handicap, vous ne pouvez pas acheter un atout ou un handicap spécifique plus d'une fois. Un personnage ne peut pas avoir Robuste plusieurs fois, gagnant une pléthore de niveau de santé supplémentaire ou prendre l'handicap Sommeil Profond et prétendre être "encore plus endormi".

Handicaps Inappropriés

Les joueurs ne peuvent pas acheter des handicaps qui n'impacte pas leurs personnages. De tels handicaps inclus :

- Les handicaps qui dupliquent une faiblesse inhérente de clan, comme acheter l'handicap Attaché à la Terre pour un personnage Tzimisce.
- Les handicaps qui ne sont pas adaptés au type de créature du personnage, comme acheter la Bête dans le Miroir pour un personnage qui est une goule.
- Les handicaps qui sont annulés par un pouvoir ou un atout que le personnage possède, comme acheter Sommeil Profond et la technique Aveugle le Soleil.
- Les handicaps qui ne sont plus pertinent du fait des conditions du cadre ou de l'intrigue. Vous en pouvez pas avoir un handicap qui vous fait avoir peur de tous les Ravnos, s'il n'y a pas de Ravnos autorisé dans le cadre du conteur.
- Les atouts et handicaps qui sont diamétralement opposés par l'histoire ou par leur mécaniques. Un personnage ne peut pas acheter Sens Aiguisés et avoir l'handicap Dur d'Oreille.

Si vous gagnez un pouvoir ou capacité qui neutralise les détriments d'un handicap que votre personnage possède ou rends le handicap insignifiant, vous devez immédiatement racheter le handicap. Les joueurs qui sont forcés de racheter un handicap de cette manière peuvent se retrouver endetté s'ils ne possèdent déjà pas suffisamment d'XP; si vous vous retrouvé endetté pour cette raison, les XP suivant gagnés par ce personnage sont entièrement alloués au rachat de cet handicap, jusqu'à ce que la dette disparaisse.

Atouts de rareté

Lorsqu'un Conteur crée le cadre, il établit la rareté de certaines options, comme la variété des clans. Par exemple, dans un cadre Camarilla, un Tremere est commun, mais un Lasombra est rare. Dans un cadre Sabbat, le Lasombra devient commun et le Tremere devient peu courant. Cette rareté aide le Conteur à décrire le cadre, s'assurant que les personnages créés suivent les lignes écrites par sa chronique.

Chaque cadre établit une liste de clans communs, peu courants et rares. Les clans courants du cadre sont les plus appropriés pour jouer. Il n'y a pas de coût en atout pour jouer un clan considéré commun dans le cadre. Pour jouer un clan peu courant ou rare, vous devez acheter l'atout associé, décrit plus bas.

Acheter un atout de clan peu courant, rare ou restreint ne signifie pas que votre personnage est un membre à part entière de la Secte dans laquelle se situe le cadre. Cela veut simplement dire que le personnage est toléré dans ce cadre et qu'il peut rejoindre les rassemblement ou prendre part à la politique et aux autres événements. Acheter un atout de clan rare dans un cadre de Camarilla ne fait pas automatiquement de votre Baali un membre à part entière de la Camarilla. Les loyautés de votre personnage sont déterminées par vous et avec l'aide et le soutien de votre Conteur.

Les atouts de rareté comptent dans la limite des 7 points d'atouts maximum. Acheter un atout de Clan Rare signifie que vous avez dépensé 4 points et qu'il vous en reste donc 3 pour acheter des atouts à votre personnage.

Votre Conteur peut vous limiter à quelques Clans uniquement. Quand un clan est noté comme Restreint ou qu'il n'est pas dans la liste des clans acceptable dans le Cadre, cela indique que votre Conteur pense le Clan inapproprié à sa chronique. Vous devez obtenir la permission de votre Conteur avant d'acheter l'atout de Clan Restreint pour jouer ce clan. L'atout de Clan Restreint peut aussi être acheté pour jouer une lignée de clan si le coût revient à plus que 7 XPs dû à la rareté du Cadre. Si jouer un Lasombra est rare dans votre Cadre, vous aurez besoin de payer 4 XPs pour jouer ce clan; prendre la lignée Kyasid (4 points d'atout) va coûter 4 XPs supplémentaires, pour un total de 8 XPs. Normalement, cette combinaison d'atout excède la limite des 7 points d'atouts. Cependant, avec l'autorisation de votre Conteur, vous pouvez jouer ce type de personnage avec une dépense de 6 points en achetant l'atout de Clan Restreint.

Par exemple, si vous voulez jouer la lignée Lamia (4 points d'atouts) du Clan des Cappadociens (Clan Rare : 4 points d'atouts) dans un cadre Camarilla, vous devriez payer l'atout de Clan Restreint au lieu de payer la combinaison des atouts.

Si vous utilisez l'un des cadres de **Mind's Eye Theatre (MET)**, regardez la liste des raretés de clan correspondants au cadre, ou parlez avec votre Conteur. Pour une liste complète de cadre **World of Darkness**, ou pour des lignes directrices pour la rédaction d'un cadre personnalisé pour vos chroniques, référez-vous au Chapitre Huit: Conte, Écrire un Document de Cadre.

Clan Peu Courant (2 points d'atout)

Votre personnage est un membre d'un clan peu courant, un de ceux qui ne sont pas banales dans le cadre de vos chroniques. Ce clan n'est pas souvent vu et il peut avoir un côté étranger. Vous trouverez peu d'autre individu de ce clan dans ce cadre et il peut recevoir moins d'avantages que les « membres véritables » de la Secte.

Clan Rare (4 points d'atout)

Votre personnage est un membre d'un clan rare, un de ceux qu'il est très peu fréquent de croiser dans le cadre de vos chroniques. Ce genre de personnages peuvent être des solitaires, des hors-castes, ou des observateurs de la Secte et sont souvent maltraités ou évités par les autres personnages en jeu, tout comme appropriés au cadre.

Clan Restreint (6 points d'atout)

Avec cet atout vous pouvez incarner un clan qui n'est pas listé dans votre cadre de chronique. Vérifiez auprès de votre Conteur avant de choisir cet atout. Le Conteur peut ne pas vous autoriser à acheter cet atout s'il veut interdire complètement certains clans ou lignées qui ne rentrent pas dans son cadre. Avec la permission de votre Conteur, vous pouvez prendre cet atout pour incarner une lignée peu usuelle d'un clan, même si le coût total pour jouer cette lignée (rareté du clan de base plus la rareté de la lignée) dépasse un total de 6 points d'atouts.

Les Atouts de Lignées

Les **Monde des Ténèbres** est vaste et varié, avec beaucoup de branche peu hétérodoxe de chaque clan s'étendant à travers les continents. le mot "lignée" indique un sous-groupe de clan; quelques vampires d'un clan dont la Vitae s'est altéré au cours des siècles, développant des pouvoirs différents et des capacités insolites. Toutes ces branches ne possèdent pas forcément une altération de la Vitae, certains ont des changements culturels plutôt que physique. Si une lignée du **Monde des Ténèbres** garde le même groupe de discipline que son clan et ne possède pas de

différence mécanique, alors c'est une lignée culturelle. Vous pouvez choisir de jouer un membre d'une lignée culturelle avec l'accord de votre Conteur sans coût d'atout. Il n'y a pas de changement mécanique sur la fiche d'un personnage et vous pouvez simplement interpréter les moindres différences culturelles ou philosophiques entre ce sous-groupe et le clan parent.

Toutefois, certaines lignées décrites dans le **Monde des Ténèbres** ont des changements radicaux de leurs Vitae, créant des disciplines de clan altérées, des bénéfices techniques, ou des préjudices additionnels. Jouer un membre d'une de ces lignées requiert l'achat d'un atout de clan, indiquant que le personnage est mécaniquement différent de son clan parent.

Les atouts de lignée doivent être achetés à la création du personnage (ou quand un personnage mortel ou goule devient un vampire), car ils reflètent un aspect de l'Étreinte d'un personnage. Un clan et une lignée d'un personnage doit être la même que son sire; une Étreinte d'un sire créé toujours un vampire de son clan et de sa lignée (s'il y en a). Si un sire n'a pas de lignée, alors l'enfant sera toujours un membre du clan standard (tout comme son sire). Rappelez-vous qu'une fiche de personnage ne peut pas avoir plus d'un atout de lignée et vous ne pouvez pas enlever cet atout de la fiche de personnage.

Une description plus complète de chaque lignée mentionnée est listée en dessous de leur clan parent dans ce livre. Pour plus de détail, voyez la section sur Les Clans dans le Chapitre Deux : Introduction au monde des Ténèbres.

Lignées Courantes

Parfois, un Conteur décidera que certaines lignées de clan sont les versions par défaut de ce clan au sein de son cadre. Dans ce cas, la lignée ne coûte pas de points additionnelle, gardez ceux requis par l'atout de rareté pour le clan lui-même. De plus, le clan parent prend la place de cette lignée en terme de coût en point d'atout.

Si votre cadre requiert un atout de rareté pour jouer un clan, cet atout de rareté achète la lignée en tant que clan par défaut.

Par exemple, les Samédies sont une lignée du clan Cappadociens et requiert l'achat d'un atout de lignée à 2 points. Dans le cadre Camarilla, toutefois, les Samedies sont la version standard des Cappadociens. De plus, le guide de style de Camarilla indique que les Cappadociens sont rares et que le joueur doit acheter un atout de Clan Rare s'il veut en jouer un. Vous verrez cela annoté comme suit : Cappadocien (Samedi). Ceci signifie que si vous achetez l'atout de Clan Rare pour 4 points, vous achetez un Samedi, qui a le groupe de discipline et tout les bénéfices et inconvénients décrits sous la lignée Samedi du clan Cappadocien, sans autres dépenses. Si vous voulez jouer un vrai Cappadocien dans le cadre Camarilla, vous devez acheter un atout de Clan Rare et aussi payer la lignée à 2 points (le prix de l'atout de la lignée Samedi) pour obtenir les disciplines, bénéfices et inconvénients d'un vrai Cappadocien.

Si une lignée par défaut est mise en place, elle sera clairement annotée dans la section des Mécaniques Spécifiques du matériel pour le cadre. Soyez sûr de parler avec votre Conteur si vous avez la moindre question sur les clans standards et les clans par défaut de sa chronique.

Atouts Spécifiques de Clan

Chaque clan a une liste d'atouts qui ne sont uniquement disponible qu'au vampire Étreint par ce clan. Ces Atouts ne sont pas disponibles aux Membres adoptés, alliés, revenants, ou Goules, même si le Suzerain de cette goule appartient au clan.

Clans Majeurs

Atouts du Clan Assamite

Attaque Surprise (1 point d'atout)

Vous êtes entraîné à attaquer par surprise. Vous recevez un bonus de +3 à votre Score de Test Physique lorsque vous attaquez un adversaire qui n'est pas conscient de votre présence. Vous recevez ce bonus une seule fois par combat, car votre première attaque révèle votre présence et ruine n'importe quel autre effet de surprise. (Pour plus d'informations, consultez le Chapitre Six: Système de base, Types d'Attaques).

Lignée: Vizir (2 points d'atout)

Vous êtes membre de la lignée des Vizirs, des sages et des philosophes qui ont défié l'Ancien et refusé de vénérer Haqim au dessus d'Allah. Les Vizirs ont fuit la Montagne d'Alamut et ne servent plus l'Ancien du clan. Vos disciplines de clan sont Auspex, Célérité et Quietus.

Réveil de l'Acier (3 points d'atout)

Vous possédez une arme de mêlée qui a été nommée et enchantée par un membre de la caste des Sorciers. Si vous dépensez 1 point de Sang et une action simple pour appeler l'arme par son nom, elle apparaît dans votre main. Ceci se fait sans tenir compte de la localisation originelle de l'arme. Vous devez avoir la place de la tenir lorsqu'elle apparaît dans votre main; l'arme ne pas apparaître à l'intérieur d'un objet solide. Si votre arme est cassée ou détruite, elle se reformera (comme neuve) lorsque vous activez ce pouvoir. Si le pouvoir est utilisé pour reformer l'arme, elle apparaît tel qu'elle a été forgé. Si l'arme avait été modifiée ou trempée de sang, ces modifications sont retirées quand l'arme est reformée.

Lignée: Sorcier (4 points d'atout)

Vous êtes membres de la caste des Sorciers Assamites, qui obéissent à la volonté de L'Ancien et cherchent à se venger des Tremere et de la trahison des Vizirs. Vos disciplines de clan sont Occultation, Quietus et La Voie de l'Attrait des Flammes. Vous pouvez aussi acheter une voie de Thaumaturgie de votre choix. Cette voie supplémentaire peut être apprise sans Mentor et est achetée au prix d'une discipline de clan, mais n'est pas considérée comme étant une discipline de clan.

Atouts du Clan Brujah

Fraternité (1 point d'atout)

Les Brujah sont connus pour deux choses : leur tempérament embrasé et leur loyauté infailible envers le clan. En tant que membre du clan Brujah, vous gagné un bonus de +2 en Bagarre, Mêlée et Arme à feu lorsque vous combattez un individu qui est prit pour cible par une autre attaque physique de Brujah (Bagarre, Mêlée ou Arme à feu) plus tôt dans le même combat, ou quand un autre Brujah utilise une manoeuvre d'Attaque Assister pour aider votre attaque. Les membres de la lignée des Vrais Brujah ne peuvent pas acheter cet atout.

Colère Brûlante (2 points d'atout)

Le cœur d'un Brujah est embrasé par l'émotion, stimulé par la colère et rempli de juste fureur. En canalisant cette colère, vous pouvez dépenser une action simple pour déchaîner votre Colère Brûlante, qui change vos poings en armes surnaturelles. Quand ce pouvoir est invoqué, les poings du personnage brillent de rouge, avec une chaleur terne et contenue (vous ne pouvez pas démarrer un feu avec ce pouvoir). Pour l'heure qui suit, lorsque vous attaquez un ennemi avec un coup de poing à nu, vous gagnez un bonus de +2 à cette attaque et si elle est réussie, vous infligez un dégât aggravé. Vous pouvez arrêter la Colère Brûlante à tout moment au prix d'une action simple.

Fléau d'Alecto (3 points d'atout)

Lorsqu'un autre personnage dépense 1 ou plusieurs points de Volonté pour ignorer votre Révérence, ou tente d'outrepasser votre Majesté, votre Bête répond avec une rage rancunière. La force de sa colère déchire l'esprit de votre rival. La cible du Fléau d'Alecto prend 1 point de dégât aggravé; ce dégât ne peut être encaissé ou réduit. Cet effet ne requiert aucune action ou challenge pour l'activer et cela ne brise pas votre Majesté.

Lignée : Vrai Brujah (4 points d'atout)

Vous êtes un membre d'une vieille lignée Brujah qui vilipende ses ancêtres tempêteux, se dédie aux études intellectuelles et aux quêtes dénuées de passion. Vos disciplines de clan sont Puissance, Présence et Temporis.

Atouts du Clan des Disciples de Set

Culte Personnel (1 point d'atout)

Les Setites aiment développer des cultes et des troupes de croyants. Que ce soit des esclaves fanatiques, des disciples adorateurs ou des groupies nymphomanes, votre culte vous sert sans poser de questions. Ces Mortels vénèrent leur maître vampirique — qu'ils connaissent ou pas votre vraie nature. Vous pouvez définir ce culte de la manière que vous voulez. Peut être qu'ils vénèrent Set, ou Caïn, ou juste vous. Ils peuvent avoir des fêtes extatiques et des orgies, diriger des laboratoires de drogues, ou participer dans n'importe quel rituel que vous choisissiez.

Vous obtenez 5 points gratuits dans l'un des Historiques suivants : Havre, Troupeau ou Ressource. Si vous avez déjà acheté des points dans cet Historique, tous les XPs sont remboursés. Si vous assignez des points de création dans cet Historique, vous pouvez déplacer ces points dans un autre Historique dans lequel vous n'avez pas encore de points.

En plus de cet Historique, vous recevez un temple dans lequel votre culte fait ses dévotions; ce temple est considéré comme une terre sacrée. Si vous avez n'importe quel atout ou handicap qui serait affecté par un sol sacré, ce temple ne vous affecte pas de manière négative. Si vous dépensez 3 points de sang et vous reposez une journée dans ce temple, vous pouvez soigner 2 points de dégâts aggravés au lieu de 1. Ce temple peut être défini par l'atout Havre.

Lignée: Tlacique (2 points d'atout)

Vous êtes un membre de la lignée des Tlacique, qui est composé de couvées de vampires sud-américains et prétendent descendre de Tezcatlipoca, le dieu Aztec de la nuit, de la guerre et de la sorcellerie, qu'ils considèrent comme un homologue de Set. Vos disciplines de clan sont Présence, Occultation et Protéisme.

Lignée: Vipères (2 points d'atout)

Vous êtes un membre de la lignée des Vipères, les guerriers sacrés du clan Setite. Cet héritage vient avec un grand lot de responsabilités et il est attendu de vous de protéger les temples et les prêtres du clan. Pour s'assurer de vos capacités dans cette tâche, vous avez été gratifié d'une force surpuissante à utiliser au service de Set. Vos disciplines de clan sont Puissance, Présence et Serpents.

Sang Addictif (3 points d'atout)

Quiconque est assez fou pour goûter un point de votre Sang en devient dépendant. La prochaine fois que cette créature à la chance de se nourrir sur vous, elle doit dépenser 1 point de Volonté pour ignorer cette opportunité. Cette dépense permet à la victime de résister à l'addiction pour les 10 prochaines minutes sans dépenses supplémentaires. Après avoir résisté à votre Sang de cette manière 5 fois consécutives, l'addiction est brisée. Si vous avez le pouvoir de Transe, quiconque boit votre Sang est aussi en Transe vis à vis de vous pour le reste de la nuit.

Sorcellerie Setite (4 points d'atout)

La sorcellerie est un don offert aux plus croyants et les enfants de Set vénèrent cette capacité comme une marque de foi parmi les leur. Lorsque vous acquérez cet atout, vous gagnez la discipline Thaumaturgie. Vous pouvez acheter La Voie de la Corruption et une autre Voie de Thaumaturgie de votre choix. Ces Voies ne nécessitent pas de Mentor et sont considérées comme des disciplines hors-clans dans tous les cas (y compris leurs coûts).

Atouts du Clan Gangrel

Sang Protéique (1 point d'atout)

Une fois par heure, vous pouvez activer un pouvoir de Protéisme sans payer les coûts (Sang et action) normalement requis pour activer ce pouvoir. Les effets du Sang Protéique s'activent à votre initiative et ne peuvent pas être combinés avec des effets qui vous permettent de faire des actions avant ou après votre initiative dans ce tour. Cet atout ne peut pas être utilisé avec des pouvoirs d'Anciens ou des techniques de Protéisme, mais peut être utilisé avec l'atout Forme de la Colère de la Bête.

Lignée: Coyote (2 points d'atout)

Vous êtes un membre de la lignée des Coyotes. Parfois connue sous le nom de "Gangrel Urbain", les Coyotes étaient autrefois aperçu dans le Sabbat, mais depuis récemment ils peuvent être vu chez les Autarchs ou les Anarchs et même occasionnellement parmi les membres de la Camarilla. Contrairement à la plupart des Gangrels, les Coyotes sont à l'aise avec l'environnement urbain et se considèrent comme les prédateurs urbains ultimes. Vos discipline de clan sont Célérité, Occultation et Protéisme.

Lignée: Noiad (2 points d'atout)

Vous êtes un membre de la lignée des Noiads, qui vient de Finlande, Suède et d'autres parties de la Scandinavie. Ces voyants et oracles primitifs dédaignent la technologie et la culture moderne. Ils préfèrent rester dans les endroits non-développés, se raccrochant fermement à d'anciennes traditions. Vos disciplines de clan sont Animalisme, Auspex et Protéisme.

Forme de la Colère de la Bête (3 points d'atouts)

Lorsque vous revêtez la forme de combat proposée par Protéisme, vous pouvez choisir à la place de vous transformer en un monstre énorme mi-loup, mi-humain. Lorsque vous utilisez la Forme de la Colère de la Bête, votre Score de Test de Bagarre augmente de +5 et vous effectuez des dégâts aggravés avec vos attaques de Bagarre. Pendant que vous êtes sous cette forme, tous vos Scores de Test défensifs (Physique, Mental et Social) souffrent d'une pénalité de -2. La Forme de la Colère de la Bête est considérée comme un pouvoir de transformation et ne peut être combiné avec un autre pouvoir de transformation. Les attributs bonus ou les bénéfiques de focus qui devrait normalement être gagné par la Forme de la Bête ne s'applique pas au personnage qui a la forme apportée par Forme de la Colère de la Bête.

Lignée: Ahrimanes (4 points d'atout)

Vous êtes un membre de la lignée uniquement femelle connues sous le nom des Ahrimanes. Ces Gangrels sont extrêmement chamaniques et ont un lien peu commun avec les esprits de toutes sortes. Elles sont secrètes et violentes. Vos disciplines de clan sont Animalisme, Présence et Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire. Les personnages Masculins ne peuvent pas prendre cette atout.

Atouts du Clan Giovanni

Expertise en Nécromancie (1 point d'Atout)

Vous pouvez acheter une voie de Nécromancie additionnelle à La Voie du Sépulcre (toutes les voies excepté la Voie de Mortis, qui est exclu de cet atout). Cette voie additionnelle est apprise sans Mentor et est achetée au prix d'une discipline de clan, mais elle n'est pas considéré comme une discipline de clan. Par exemple, lorsque vous utilisez Possession, ces voies de Nécromancie ne peuvent pas être emportées. Vous pouvez acheter cet atout plusieurs fois pour apprendre plusieurs voies de Nécromancie.

Compétent (2 points d'Atout)

Vous avez été Étreint pour vos prouesses physiques et les anciens du Clan Giovanni ont invoqué des faveurs pour être sûr que vous ayez de plus amples instructions dans l'art du combat sans entacher votre loyauté au Clan avec un lien de sang minime. Vous pouvez apprendre les disciplines de Célérité et de Puissance sans Mentor, même si vous les payez encore comme des disciplines hors-clan. Cet atout peut être utilisé pour apprendre les pouvoirs d'Anciens (à condition que vous ayez la Génération requise).

Serviteur fantôme (3 points d'Atout)

Un Serviteur loyal vous assiste d'outre-tombe. Cette esprit fantomatique et typiquement un membre disparu de la famille qui, pour quelque raison que ce soit, n'a jamais été Étreint. Créez un PNJ en tant que Serviteur niveau 5, en utilisant les règles de spectre dans la section Chapitre Douze: Alliés et Antagonistes. Si vous possédez La Voie du Sépulcre, vous pouvez dépenser 1 point de Sang pour invoquer magiquement votre serviteur fantomatique, lui permettant de se téléporter à votre position actuelle.

Lignée: Premascine (4 points d'Atout)

Vous êtes le rejeton d'une vieille lignée du clan. Vous souffrez de la pâleur effrayante rappelant celle des Cappadociens et vous pouvez apprendre la Voie de Mortis. Les autres Giovanni (surtout les plus anciens) voient d'un mauvais œil la maîtrise de Mortis, pensant que l'individu est encore loyal envers les Cappadociens. La Voie de Mortis est apprise sans Mentor et ne nécessite pas l'achat de l'atout Expertise de Nécromancie, mais n'est pas considérée comme une discipline de clan dans tous les cas (incluant les coûts d'achat). Cet atout est une exception à la règle qui interdit les non-Cappadociens d'apprendre la Voie de Mortis.

Atouts du Clan Lasombra

Visage Angélique (1 point d'atout)

Votre connexion innée avec l'Abysses se voit dans chacun des mouvements de votre corps et dans toutes les ombres de votre visage, vous prêtant une grâce et une attraction sexuelle surnaturelle. Vous gagnez le focus de l'attribut Social Charisme en plus de n'importe quel focus d'attribut Social choisit à la création. De plus, vous apparaissez toujours attirant et digne, même lorsque vous êtes blessé, sale, ou que vous avez une Humanité basse. Même si vous êtes sur une voie ou dans une Humanité basse, votre dégradation morale vous prête une beauté aliéné et porcelaine plutôt qu'un visage monstrueux et primitif. Les appartenances à une voie reste incontestablement visible, malgré cette beauté exceptionnelle, mais plutôt que d'évoquer la peur ou le dégoût, votre sombre splendeur est intense et sexuellement attirante.

Né dans les Ombres (2 points d'atout)

Votre esprit est particulièrement accordé avec les sombres profondeurs de l'Abysses. Une fois par tour, vous pouvez activer un de vos 2 premiers points d'Obténébration sans dépenser de Sang, mais vous devez répondre à toutes les autres exigences. D'autre part, vous pouvez utiliser cet atout une fois par tour pour augmenter le rayon de votre Voile de Nuit sans dépenser de Sang.

Parcours l'Abysses (3 points d'atout)

(Mysticisme de l'Abysses)

Les érudits occultes au sein du clan Lasombra prétendent que l'Obténébration provient d'un monde différent, un vide sombre et primordial connu sous le nom de l'Abysses. Ces mystiques recherchent constamment les terribles vérités et les réponses philosophiques car ils espèrent débloquent les secrets de ses profondeurs. Contrairement à la Thaumaturgie, le Mysticisme de l'Abysses n'est pas une magie de sang. C'est une forme de communion, un portail spirituel entre l'adepte et l'Abysses.

Vous êtes entraîné dans l'un des arts du Mysticisme de l'Abysses. En vous concentrant sur une destination familière, en chantant durant 5 tours complets et en traversant enfin une flaque d'ombre, vous pouvez voyager dans et au travers de l'Abysses. Vous pouvez emmener jusqu'à 3 compagnons consentants avec vous dans ce voyage. Le Temps et la distance sont subjectifs dans l'Abysses et il n'y a aucune certitude que vous arriverez à votre destination, peu importe la distance.

À chaque fois que vous utilisez Parcours l'Abysses, vous devez faire un test avec votre Conteur (pas de trait de challenge utilisé). Si vous gagnez le test, vous passez une heure dans l'Abysses avant d'arriver à destination. Si vous égalisez, vous passez 3 heures dans l'Abysses. Si vous perdez, vous passez 6 heures dans l'Abysses avant d'arriver. Voyager à travers l'Abysses est dangereux et terrifiant, même pour ceux expérimentés dans ce domaine.

Chaque heure passaient dans l'Abysses vous inflige 1 dégât aggravé, qui ne peut être encaissé ou réduit. De plus, ces dégâts ne peuvent pas être soignés tant que vous n'êtes pas revenu sur le plan physique.

Ceci est un atout de Mysticisme de l'Abysses. Les joueurs possédant cet atout sont considéré comme des Mystiques de l'Abysses et peuvent acheter des objets qui requièrent le Mysticisme de l'Abysses.

Lignée: Kiasyde (4 points d'atout)

Vous êtes un membre de la lignée des Kiasydes, une engeance étrange et aliénée qui préfère l'existence dans l'isolement et l'étude. Les Kiasydes ont des connexion avec les Fée et sont extrêmement fascinés par les savoirs anciens et interdits. Vos disciplines de clan sont Domination, Mythercellerie et Obténébration.

Atouts du Clan Malkavien

Conscience Étendue (Atout à 1 point)

Vous avez un aperçu spécial de l'univers et votre conscience s'est étendue au delà de la compréhension des esprits plus limités. Vous gagnez un second focus d'attribut Mental en plus de celui choisi durant la création de personnage.

Lignée: Ananke (Atout à 2 points)

Vous êtes un membres de la lignée des Ananke, gardiens des anciens temples. Ces Malkaviens sont obsédés par les haruspices, l'art de la divination au travers de la lectures des entrailles de créature fraîchement tuée (y compris les humains). Vos disciplines de clans sont Auspex, Aliénation et Présence.

Lignée: Chevaliers de la Lune (Atout à 2 points)

Vous êtes un membre de la lignée des Chevaliers de la Lune, qui ne manifeste pas l'Aliénation. Vos disciplines de clans sont Auspex, Domination et Occultation.

Esprit Labyrinthique (Atout à 3 points)

Votre esprit est un nid entortillé de folie et d'idées déconnectées, tout personnage qui tentent d'extraire des informations sans consentement de votre esprit risque lui-même de devenir fou. Premièrement, vous recevez un bonus de +3 à votre Score de Test de défense pour résister à Domination, Aliénation et La Voie de la Corruption. Deuxièmement, les personnages qui tentent d'extraire des informations de votre esprit gagnent un Dérangement (de votre choix). L'intrus reçoit ce Dérangement comme s'il l'avait acheté ; si vous êtes persuadé d'être Jules César, l'envahisseur croit maintenant qu'il est Jules César (et pas que vous l'êtes). Les Dérangements infligés par l'Esprit Labyrinthique durent pendant une heure.

Sophistique (Atout à 4 points)

Vous voyez les défauts et les erreurs de l'univers, les extrémités cassées et les reflets brisés qui s'écoulent de chaque action. Vous vous rappelez occasionnellement de chose qui ne se sont pas produites ou des impressions de temporalité alternatives de personnes que vous connaissez. Cela vous donne une perception déformée du monde, mais cela peut s'avérer pratique lorsque votre vie est en danger. Vous évitez les coups avant qu'ils ne soient donnés; Vous vous écartez des rayons d'une explosion, vous échappez aux chutes d'objets avant qu'ils ne tombent. Même les pouvoirs Mentaux et Sociaux ont du mal à pénétrer votre cerveau, car vous êtes fortifiés dans ces étranges ondulations de folie. Une fois par session de jeu, quand vous devez résister à un challenge Physique, Mental ou Social, ou lorsque vous devez faire un challenge qui pourrait résulter en des blessures, vous pouvez dépenser 1 point de Sang pour gagner automatiquement le challenge ou éviter totalement la situation. Sophistique peut être utilisé à n'importe quel moment, même avant votre tour dans l'ordre d'initiative. Quand Sophistique est utilisé pour éviter une attaque, votre adversaire est considéré comme ayant échoué à vous toucher. Dans le cas de challenges Mentaux et Sociaux, ce résultat peut vous éviter d'être cibler à nouveau par le même pouvoir. Pour plus d'information consultez le Chapitre Six: Système de base.

Atouts du Clan Nosferatu

L'Oeil Aveugle (1 point d'atout)

Vous ne pouvez pas être la cible de pouvoirs surnaturels qui vous piste ou vous identifie à portée, sauf si vous vous trouvez déjà dans le champ de vision de l'utilisateur de ce pouvoir. Ceci inclut les pouvoirs de pistage, comme le rituel Illuminer le passage de la Proie et les pouvoirs d'observation comme Clairvoyance et Divination. Notez que cet atout ne bloque pas l'utilisation normale d'Auspex, seulement ceux qui permettent à un observateur de vous surveiller à distance. Si un pouvoir de vision à distance (comme Clairvoyance ou Divination) est utilisé pour espionner votre emplacement, plutôt que sur vous directement, le pouvoir fonctionne normalement pour tout ce qui se trouve dans la zone sauf vous. Bien que l'utilisateur peut voir l'emplacement et n'importe qui à l'intérieur, vous êtes inaudible et invisible pour l'utilisateur du pouvoir de vision à distance.

Avantage Caché (2 points d'atout)

Votre héritage Nosferatu vous accorde des talents exceptionnels avec les pouvoirs d'Occultation. Les individus utilisant Auspex (ou un pouvoir similaire) ne réalise pas automatiquement qu'il y a une personne Occultée à proximité lorsqu'ils sont proche de vous. De plus, votre Présence Invisible reste active même lorsque vous dormez ou passez en torpeur. Pour que cet aspect d'Avantage Caché fonctionne, vous devez activer Présence Invisible avant d'aller vous coucher (ou de passer en torpeur). Votre Présence Invisible peut être percé par l'Auspex (ou un pouvoir similaire) sans vous réveiller.

Sang Malléable (3 points d'atout)

Alors que les autres clans rejettent les membres de leur lignée dont le sang a muté pour des pouvoirs différents ou étrange, les Nosferatus ne rejettent jamais un membre de la famille. Le lien entre les Nosferatus est tellement soudé qu'ils ne font aucune distinction de lignée ou de clan parent. Vous pouvez choisir une discipline commune ou peu commune à posséder en tant que quatrième discipline de clan. Vous ne pouvez pas créer votre personnage avec un point gratuit (ou points) de cette quatrième discipline de clan, mais vous pouvez enseigner cette discipline et elle est considérée comme une discipline de clan pour tous les autres pouvoirs ou effets. Vous payez les coût d'XP de clan pour acheter cette discipline. Vous pouvez choisir parmi ces disciplines commune et peu commune : Aliénation, Auspex, Célérité, Domination, Force d'âme, Présence, Protéisme, Quietus et Serpents. Cet atout ne peut pas être combiné avec d'autres atouts qui donnent à votre personnage des disciplines de clan additionnelles.

Adaptation Non-Naturelle (4 points d'atout)

Votre Étreinte vous a laissé horriblement muté, bien plus que la plupart de vos frères de clan. A cause de cette mutation révoltante, vous devez choisir deux des capacités spéciales suivantes :

- **Patagia:** une fine membrane s'étend entre vos bras et votre torse. Si vous tombez depuis une hauteur destructrice, vous pouvez écartez vos bras et utiliser ces proto-ailes pour planer en sécurité jusqu'au sol. Si vous avez 2 points ou plus de Puissance, vous pouvez voler sur 3 pas par tour en dépensant votre action simple et votre action standard.
- **Doigts Palmés:** vos doigts des mains et des pieds sont difformes et possèdent une fine membrane entre eux, vous permettant de nager extrêmement rapidement. Vous devez utiliser une action simple pour nager à une vitesse normal (marcher ou courir). Vous gagnez un pas dans ce mouvement pour chaque point que vous possédez dans la compétence Athlétisme.
- **Gueule Béante:** Votre bouche est énorme et remplie de dents larges et pointues (ou des défenses, ou tout autre éléments menaçant). Vous pouvez mordre pour infliger des dégâts sans avoir à attraper votre cible avant. Lorsque vous buvez du Sang, vous drainez 2 points par action standard au lieu d'1 point habituel.
- **Visqueux:** Votre corps est enduit avec une couche de dépôt gluant. Vous pouvez utiliser une action standard pour échapper automatiquement à une Immobilisation, même celle d'un pouvoir surnaturel (Comme Thaumaturgie : Mouvement de l'Esprit).
- **Appendices Préhensiles:** Vos bras sont plus longs, étrangement articulés, ou couverts d'horribles ventouses. Vous n'avez pas besoin d'utiliser de Volonté pour effectuer une manœuvre d'Immobilisation et vous recevez un bonus de +2 lorsque vous tentez d'Immobiliser.

Atouts du Clan Toreador

Bénédictio de l'Artiste (1 point d'atout)

Le niveau maximum potentiel de tous vos Artisanats et Performances sont augmentés de 2 (normalement ceci améliore votre maximum potentiel à 7). De plus, vous gagnez les 3 premiers points de n'importe laquelle des compétences d'Artisanat ou de Performance gratuitement. Si vous avez déjà acheté cette compétence, l'XP de cet achat est remboursé. Si vous avez assigné des points de création dans la compétence choisie, vous pouvez les réassigner dans une compétence dans laquelle vous n'avez pas assigné de point.

Lignée: Ishtarri (2 points d'atout)

Vous êtes un membre de la lignée des Ishtarri, qui se dévoue à la perfection des mouvements, qu'ils soient dans la danse ou dans la bataille. Les Ishtarri sont extrêmement passionnés et ont des difficultés à résister à leur vices. Vos disciplines de clan sont Célérité, Force d'âme et Présence.

Lignée: Volgirre (2 points d'atout)

Vous êtes un membre de la lignée des Volgirre, une lignée secrète d'artistes dépravés et sombrement créatifs. Ces créatures vicieuses et licencieuses donnent une mauvaise réputation aux Toréador, se livrant à des objets d'arts cruels, qui sont beaux au-delà de la compréhension des Mortels. Vous avez les disciplines de clan des Toréador, mais vous pouvez acheter les 2 premiers points de Vicissitude sans mentor.

Influence Absente (3 points d'atout)

Que vous dansiez, peignez, chantez ou pratiquiez n'importe quel autre type d'art, votre travail invoque de vraies émotions. Lorsque vous créez de l'art ou entreprenez une performance, vous pouvez choisir une émotion appropriée ou un état d'esprit qui se reflétera dans cette effort. Quiconque regardant l'art ou observant la performance ressent cette émotion. Si un individu souhaite utiliser une émotion contraire à celle choisit, comme attaquer quelqu'un en présence d'un tableau qui évoque le calme, il doit dépenser 1 point de Volonté. S'il le fait, il ignore tous les effets d'Influence Absente pour la prochaine heure.

Les effets de l'Influence Absente sont passifs, pas agressifs et encourage les observateurs a ressentir une émotion ou entrer dans un état d'esprit. L'émotion encouragée par l'art est ressentit par la victime, mais l'Influence Absente ne force pas la victime à agir d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez peindre une toile qui provoquera au spectateur une émotion de "colère". La manière dans laquelle chaque individu réagira au ressentit de la colère ne tient que de l'interprète de ce Personnage. Cependant, si le personnage souhaite agir de manière diamétralement opposée ou contradictoire à l'émotion encouragée par l'Influence Absente, il doit payer 1 point de Volonté. Par exemple, s'il est en présence d'une peinture évoquant la "colère", il ne se mettra pas à frapper la personne à coté de lui, mais il devra dépenser 1 point de Volonté s'il veut faire des négociations pacifiques, ou annoncer qu'il a pardonné ses ennemis pour leurs affronts passés.

Influence Absente ne peut pas affecter les individus en combat et n'a plus d'effet lorsque le combat commence, mais le pouvoir peut rendre difficile pour un personnage de démarrer un combat en premier lieu. Influence Absente fonctionne uniquement lorsqu'elle est placée sur une oeuvre d'art qui est d'une taille significative et peut facilement être observé. Seuls les personnages qui peuvent voir complètement l'oeuvre ou la performance sont affectés par l'Influence Absente.

Un personnage n'a pas besoin de dépenser de point de Volonté pour outrepasser l'Influence Absente si agir sur l'émotion causée par l'art devrait causer des dégâts ou l'empêcher d'agir dans l'auto-conservation.

La Grâce du Danseur (4 points d'atout)

Vous avez un corps athlétique et avait été Étreint au plus haut de votre prouesse physique. Une fois par tour, vous gagnez un retest gratuit lorsque vous vous défendez contre une attaque qui vous demande de résister avec votre trait de challenge attribut Physique + Esquive. Ce retest peut être utilisé avant ou après le retest normal de Volonté et est une exception à la règle limitant le nombre de retest à un par challenge. Cet effet peut être utilisé durant les rounds de Célérité, mais ne peut être utilisé qu'une seule fois durant le tour choisi.

Atouts du Clan Tremere

Expertise Thaumaturgique (1 point d'atout)

Vous pouvez acheter une voie de Thaumaturgie en plus de la Voie du Sang. Cette voie supplémentaire est apprise sans Mentor et est achetée au prix d'XP de clan, mais n'est pas considéré comme une discipline de Clan. Par exemple, en utilisant le pouvoir de Possession, ces voies Thaumaturgiques ne peuvent pas être emmenées. Vous pouvez acheter cet atout plusieurs fois, vous permettant d'apprendre plusieurs voies de Thaumaturgie.

Lignée: Telyav (2 points d'atout)

Vous êtes un membre de la lignée des Telyav, un groupe de Tremere païens de Lituanie supposé éteint par la majorité du clan parent. Vos disciplines de clan sont *Auspex*, *Présence* et *Thaumaturgie* : *Voie du Sang*

Talisman (3 points d'atout)

Vous possédez un talisman magique. Votre talisman doit être un objet droit, rigide entre dix centimètre et deux mètre de long. Les anciens Tremeres portent parfois des bâtons et des baguettes, alors qu'un Tremere plus moderne peut porter une cane, une baguette de percussion ou un bâton. Tant que vous le tenez en main ou que vous le touchez, vous recevez un bonus de +2 à tous les Scores de Test de Thaumaturgie. Si votre Talisman est cassé, perdu ou volé, il est inutilisable jusqu'à ce que vous en refassiez un, dans un processus qui prend 4 sessions de jeux ou 2 mois, le plus long des deux. Vous seul pouvez utiliser votre talisman; les autres personnages n'ont aucun bonus de votre talisman.

Beaucoup de talismans peuvent être manié comme armes de mêlées, mais ce n'est pas son but premier. Si un talisman est assez solide pour être utilisé en arme de mêlée, elle doit être conçue comme une arme improvisée (et obtenir une qualité d'arme). Les Tremeres Telyavetic qui achètent cet atout peuvent choisir que leur talisman soit un Athamé (ou tout autre instrument à lames approprié à une religion pré-chrétienne). Certaines religions méprisent l'utilisation d'un Athamé comme une arme, mais s'il est manié en combat, un Athamé a les qualités d'arme *Dissimulable* et soit *Rapide*, *Argent* ou *Fer blanc*.

Contre-magie (4 points d'atout)

Vous êtes extraordinairement adepte avec la magie et vous pouvez détacher les fils d'un sort ainsi que vous pouvez les tisser. Vous gagnez un bonus de +3 à vos Scores de Test défensifs lorsque vous résistez à la Thaumaturgie. De plus, vous pouvez utiliser une action standard et dépenser 1 point de Sang pour cibler un individu ou une zone et tenter de dissiper des effets Thaumaturgique actifs. Si vous ciblez un individu, vous devez faire un challenge (attribut *Mental* + *Occult* contre la cible (attribut *Mental* + *Volonté*)). En cas de succès, tous les effets actifs d'un pouvoir Thaumaturgique qui affectent votre cible prennent fin et tous les objets magiques de la cible deviennent défaillants pendant une heure. Si vous ciblez une zone, vous pouvez faire un challenge (attribut *Mental* + *Occultisme*, difficulté 12) pour dissiper tous les rituels dans un rayon de 5 pas autour de vous. Cibler une zone n'a pas d'effet sur de la magie affectant directement un individu, mais cela dissipe les rituels, les runes et les objets qui ne sont pas la possession directe d'une personne.

Atouts du Clan Tzimisce

Sang du Tzimisce (1 point d'atout)

Vous partagez la connexion de votre clan pour la terre et au travers des esprits de la terre, vous entendez des histoires et des murmures de mystères remontant jusqu'au jours des légendaire Enoch. Ces esprits vous servent et vous protègent, gardant l'endroit où vous dormez. Vous recevez un bonus de +3 à tous les Scores de Test d'Attaque (*Physique*, *Social* et *Mental*) quand vous êtes dans votre havre. Ce bonus s'applique à toutes les réserves sauf celle de défense. De plus, les esprits vous apprennent un savoir ancien et partagent des histoires perdues depuis longtemps. Vous gagnez 2 points gratuits dans la compétence *Mystère* (incluant les spécialisations à l'achat des niveaux de cette compétence) et votre niveau maximum en compétence *Mystère* est augmenté de 2. Si vous avez déjà dépensé de l'XP dans les 2 premiers points de la compétence *Mystère*, cet XP est remboursé. Si vous avez utilisé des points de création pour acheter les 2 premiers niveaux de *Mystère*, vous devez réassigner ces points à une compétence dans laquelle vous n'avez pas de points assignés.

Szlachta (2 points d'atout)

À chaque fois que vous acheter un Serviteur, vous pouvez choisir que ce serviteur soit un Cerbère (s'il est créé à partir d'un animal) ou un Szlachta (s'il est créé à partir d'un humain). Vous devez payer tous les points d'XP pour obtenir ce Serviteur, comme à l'accoutumé. Un personnage doit avoir au moins 3 points en *Vicissitude* pour utiliser cet atout et votre monstruosité pourra être modifié par la suite avec vos pouvoirs de *Vicissitude*.

Lorsque vous achetez ce serviteur, assigne-lui 1 des bénéfices suivants, compte tenu de l'atout:

- **Blindé:** la peau de cette créature a été renforcée et endurcie avec des piques, des plaques chitineuse, ou autre protection naturelle. Le Serviteur obtient 2 niveaux de santé supplémentaires.
- **Sur-musclé:** Vous avez donné une musculature additionnelle à cette créature, augmentant sa force et ses capacités physiques. Le Serviteur obtient une spécialisation gratuite de *Puissance*.
- **Souple:** Vous avez allongé les os de cette créature, leur ajoutant des articulations et vous avez rétréci son physique, la rendant bien plus agile. Avec une action simple, cette créature peut automatiquement se libérer de toute *Immobilisation*. De plus, les créatures Souples ont un bonus

de +2 sur les Scores de Test basés sur l'Esquive et un bonus de +2 à l'initiative.

- **Crachat Acide:** Vous avez fait des choses terribles aux organes de cette créature, faisant muter sa chimie interne. Une fois par tour, votre Serviteur peut utiliser une attaque à distance pour infliger 2 points de blessures aggravées. Les Goules avec une spécialisation en Athlétisme ont un bonus à leurs attaques à Distance. Voir le chapitre trois: création de personnage, choix des historiques initiaux, serviteurs.
- **Conçue pour le Combat:** Votre création est conçue pour se battre. Elle a des griffes et ses membres sont arrangés pour une efficacité maximale. Votre goule obtient une spécialisation gratuite de Bagarre et inflige des dommages aggravés avec les attaques à mains-nues.
- **Vol:** Votre monstre a des ailes en cuir, capables de le porter maladroitement en hauteur. Votre création peut voler à une vitesse normale (trois pas par actions simples). Seuls les Cerbères (créations animales) peuvent recevoir cette option.

Lignée: Carpatiens (3 points d'atout)

Il y a longtemps, quand les Tzimisces ont rejoint le Sabbat, quelques membres de ce clan ont résisté. Ces nobles archaïques refusèrent de cultiver l'utilisation de la Vicissitude, l'appelant une corruption de leur sang pur. Ils dirigent quelques petits domaines dans l'Est de l'Europe et s'aventurent rarement dans le monde moderne. Vos disciplines de clans sont Animalisme, Auspex et Domination. Les Carpatiens ne peuvent jamais apprendre Vicissitude mais ils peuvent apprendre Protéisme sans mentor.

Lignée: Koldun (4 points d'atout)

Ces Tzimisces qui pratiquent l'art rare de la sorcellerie koldunique, ou koldunisme, affirment être les créateurs de la Magie du Sang. Ces vampires sont profondément connectés à la terre, asservissant les anciens esprits de la terre à leur soumission. Les Kolduns enseignent rarement la magie de leur Sang à des étrangers, même de leur clan, préférant exister dans un petit lignage, se considérant supérieurs aux autres Vampires. Vos disciplines de clan sont Animalisme, Auspex et Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire. Vous pouvez aussi acheter une voie de Thaumaturgie supplémentaire de votre choix. Cette voie supplémentaire est apprise sans Mentor et est achetée au prix d'XP de clan, mais n'est pas considérée comme une discipline de Clan. Par exemple, en utilisant le pouvoir de Possession, cette voie Thaumaturgique ne peut pas être emmenée.

Atouts du Clan Ventrue

Aura de commandement (1 point d'atout)

En tant que royauté de la société Vampirique, le clan des Roys ne permet aucune désobéissance des simples pions. Les Mortels et les Goules ne peuvent pas résister à vos pouvoirs de Présence ni de Domination. Lorsque vous ciblez un mortel avec Présence ou Domination, vous réussissez automatiquement; le mortel ne peut pas faire de challenge de défense. Cet effet s'applique aussi aux techniques avec des prérequis impliquant Domination ou Présence.

Lignée: Croisé (2 points d'atout)

Vous êtes un membre d'une lignée stricte et exigeante du Clan Ventrue. Autrefois honnie comme une aberration, les Croisés ont commencé à obtenir plus de respect des aînés dans les nuits modernes. Vos disciplines de clan sont Auspex, Domination et Force d'âme.

Parangon (3 points d'atout)

Vous êtes soit un leader établi au sein des Ventrue ou une star en devenir. La lignée des Roys vous observe tel un exemple et beaucoup de membres plus jeunes du clan cherche votre approbation et acceptation. Ceci apporte les bénéfices suivants:

- Le montant de l'argent disponible pour vous dans l'historique Ressources est doublé.
- Vous obtenez une nouvelle action par Influence que vous contrôlez (Gotha ou Pègre).
- De plus, vous avez attiré l'attention d'un Ventrue plus jeune qui souhaite suivre vos pas vers la grandeur. Ce lieutenant est un PNJ Nouveau-Né Ventrue de bas rang, qui peut être votre enfant ou une relation distante de lignée. Il est construit comme un Serviteur de niveau 6. À la différence d'un Serviteur, ce lieutenant a accès à 3 de ces historiques : Ressources, Havre, Troupeau, ou Influence (Gotha ou Pègre). Votre lieutenant a 3 points dans un de ces historiques, puis 2 dans le second et 1 dans le troisième. Ce lieutenant ne peut pas apprendre des techniques ou pouvoirs d'Anciens. Si le lieutenant meurt, vous perdez accès à cet atout pour 4 sessions de jeu ou 2 mois (le plus long des 2), reflétant votre recherche pour un remplaçant convenable.

Allure Royale (4 points d'atout)

Comme les ordres des rois et des reines d'autrefois ont été instantanément obéi, vous pouvez libérer la force de votre personnalité dans un flash magnifique. Une fois par session de jeu, vous pouvez utiliser n'importe lequel de vos pouvoirs de Présence de manière instantanée, sans dépenser d'action. Vous pouvez activer cet atout avant votre initiative. Vous devez payer le coût normal et faire les tests appropriés demandés pour activer votre pouvoir de Présence. Allure Royale peut être utilisé pour augmenter les pouvoirs standards, mais ne peut être utilisé en conjonction avec des techniques ou des pouvoirs d'Anciens.

Atouts de Caïtiff

Propice (1 point d'atout)

Vous êtes peut être né sous une bonne étoile, ou peut être que votre génétique c'est simplement adaptée plus naturellement que les autres à l'Étreinte. Peut importe la raison, l'Étreinte a eu un effet propice à votre existence. Cet atout réplique n'importe quel autre atout général d'un coût de 3 points ou moins. Par exemple, vous pouvez acheter *Propice* et choisir que cela va répliquer l'atout *Robuste*, qui coûte ordinairement 3 XP. *Propice* vous apporte alors les bénéfices de l'atout *Robuste* pour seulement 1 XP.

Rappelez vous qu'un personnage ne peut pas acheter deux fois le même atout. Cela signifie donc qu'il ne peut pas acheter *Propice* deux fois, mais aussi qu'il ne peut pas acheter *Propice* pour répliquer *Robuste* puis acheter l'atout *Robuste* à son prix d'origine pour doubler les effets de l'atout. *Propice* ne peut répliquer que des atouts généraux et ne peut pas être utilisé pour acheter des atouts de clans ou de rareté.

Sang Éclipsé (2 points d'atout)

Votre sang est plus dilué que la plupart et même parmi des Vampires de votre Génération. À cause de ça, vous ne vous êtes jamais vraiment adapté à votre état de mort-vivant. Vous n'avez pas de problème à rester éveillé durant la journée et regagnez 1 point de Volonté par jour, même si vous ne vous reposez pas. De plus, vous prenez des dégâts normaux du soleil, contrairement aux dégâts aggravés. Les dégâts du soleil ne peuvent pas être encaissés ou réduits, mais peuvent être soigné normalement selon les règles de soin des dégâts.

Vestiges de la Grandeur (3 points d'atout)

Par défaut, les Caïtiffs choisissent trois disciplines de clan parmi les disciplines dans cette liste : Animalisme, Auspex, Célérité, Occultation, Domination, Force d'âme, Présence ou Puissance. Les personnages ayant achetés cet atout choisissent seulement deux disciplines de clan dans cette liste et une parmi la liste de disciplines suivante : Aliénation, Protéisme, Serpentis, Quietus, Obténébration, Vicissitude, ou Chimérie. Cet atout ne peut être acheté qu'à la création du personnage.

Clans Mineurs

Atouts du Clan Baali

Héritage Infernal (1 point d'atout)

Les Baalis préfèrent Étreindre des individus qui possèdent déjà du sang Démoniaque; ceux dont les ancêtres, quelque part dans leur lignée familiale, a eu des ébats ayant engendré un enfant avec un Démon. Ce genre d'âme, déjà entachée par cet héritage, tombe aisément dans l'inférialisme et deviennent habituellement particulièrement puissants. Cet atout réplique la mécanique de l'atout *Pouvoir Infernal* et l'atout de la *Voie des Révélation Démoniaques*. Les Baalis peuvent acheter à la fois l'atout *Pouvoir Infernal* et l'atout *Héritage Infernal*, s'ils le souhaitent. Un personnage ne peut pas acheter l'atout *Héritage Infernal* et l'atout de la *Voie des Révélation Démoniaques*; un personnage avec cet atout a déjà été converti sa Moralité à cette voie.

Lignée: Angellis Ater (3 points d'atout)

Vous êtes un membre de la lignée des Azaneali, aussi connu sous le nom d'Angellis Ater ou "Ange Noires". Cette lignée a débuté parmi les Lasombra, mais a été corrompue (et son sang altéré) par la magie infernale d'un Baali appelé Azaneal. Ces tisseurs d'ombres sataniques prennent plaisir à corrompre et à tourmenter les fidèles de la foi et feront tout leur possible pour détruire la croyance de tels individus. Vos disciplines de clans sont Daemonium, Domination et au choix entre Puissance, Présence, Occultation.

Atouts du Clan Cappadocien

Instinct Nécromantique (1 point d'atout)

Vous pouvez acheter une voie supplémentaire de Nécromancie en plus de la voie de Mortis. Cette voie additionnelle est apprise sans Mentor et est achetée au prix d'une discipline de clan, mais n'est pas considérée comme une discipline de clan. Par exemple, en utilisant le pouvoir de Possession, ces voies Nécromantiques ne peuvent pas être emmenées. Vous pouvez acheter cet atout plusieurs fois, vous permettant d'apprendre plusieurs voies de Nécromancie.

Lignée: Samedi (2 points d'atout)

Vous êtes un membre de la lignée des Samedi, un groupe indépendant de vampires répugnants et pourrissants qui pratiquent le vaudou. Vos disciplines de sang sont Force d'âme, Occultation et Thanatosis.

Voile Percé (3 points d'atouts)

Vous tirez votre pouvoir de l'énergie de la mort. A chaque fois qu'une créature consciente (mortelle ou surnaturelle) meurt dans votre ligne de vue, vous gagnez immédiatement 3 points de Sang. Ce Sang agit en tous points comme les points de Sang normaux. Cet effet ne vous permet pas d'avoir plus de Sang que votre maximum habituel. La mort d'êtres non-conscients, comme les animaux et la mort d'êtres artificiels, comme les Golems, ne rapportent aucun bénéfice.

Lignée: Lamia (4 points d'atouts)

Vous êtes un membre de la lignée des Lamia, qui consiste en un ordre de femmes qui furent autrefois jurées de protéger leurs maîtres Cappadociens. Il y a très peu d'homme parmi les Lamias, mais leur existence est connue. Vos disciplines de clan sont Force d'âme, Nécromancie: Voie de Mortis et Puissance.

Atouts du Clan Ravnos

Rêve Éveillé (1 point d'atout)

Vous êtes profondément en lien avec le monde des rêves dans lequel se forme la Chimérie. Une fois par session, vous pouvez utiliser une simple illusion chimérique comme si elle était réelle. Cette réalité personnelle temporaire dure un tour complet. Durant ce tour, vous pouvez courir sur un escalier chimérique, couper une vraie corde avec un couteau d'illusion, ou utiliser une barre chimérique pour faire levier sur un objet lourd. Cet effet s'applique uniquement sur le Ravnos ou sur les objets inanimés que le Ravnos tente d'affecter. *Rêve Éveillé* ne peut pas être utilisé pour blesser directement ou aider un autre personnage.

Lignée: Brahman (2 points d'atout)

En Inde, le clan Ravnos fut un jour organisé en un système de caste. En théorie, la place de chacun dans ces castes (appelées jati) était héritée par le Sire et ces jati étaient immuable. Dans les nuits modernes, seule une jati existe encore. Ces Ravnos, connus en tant que Brahman, sont des philosophes et des gourous tâchés de découvrir la vérité derrière l'illusion de la réalité. Vos disciplines de clan sont Animalisme, Auspex et Chimérie.

Roi de l'évasion (3 points d'atout)

Filous notoires, les Ravnos se retrouvent parfois piégés dans des situations épineuses. Au travers des siècles, le clan a développé des méthodes pour échapper aux conséquences de leurs actions. Les Ravnos avec cet atout ont une capacité à s'éclipser quand personne ne regarde, échappant même au prison les mieux gardées ou verrouillées. Les attaques Physiques n'empêchent pas le personnage de s'échapper, sauf si l'attaque réussit à infliger des dommages ou si le Ravnos est immobilisé. Les personnages qui sont physiquement retenus ou emprisonnés (pas immobilisés) peuvent étudier leur environnement pendant 3 tours, après quoi ils trouvent un moyen d'échapper à leurs liens. Cet atout affecte uniquement le Ravnos et ne lui permet pas de s'échapper d'une situation qui n'a pas de sortie logique, échapper à une contrainte mental comme Domination, ou de bouger au travers d'objets solides.

Atouts du Clan Salubrien

Fureur Vertueuse (1 point d'atout)

La foi et la fureur de votre esprit, quand elles sont relâchées, sont des entités palpables. Vous recevez un bonus de +3 à vos Scores de Test de Bagarre et Mêlée quand vous ciblez un personnage qui possède des pouvoirs démoniaques, atouts ou investissements infernaux, ou la discipline Daemonium. De plus, vous recevez un bonus de +1 à à vos Scores de Test Bagarre et Mêlée quand vous ciblez des membres du clan Tremere ou des diabolistes. Ces bonus ne s'accumulent pas; si plus d'un bonus s'applique, vous recevez le plus grand d'entre eux. Fureur Vertueuse nécessite un acte de foi conscient, vous devez annoncer que vous utiliser Fureur Vertueuse quand vous annoncez la cible de votre attaque. Si la cible ne rencontre pas les conditions, cet atout ne fournit aucun bonus. Tous les personnages sont conscients d'une utilisation réussie de cet atout; une lumière blanche et violente jaillit du poing du Salubrien (ou de son arme), émanant à travers le coup dans une radiance terrifiante de par sa foi.

Le Vampires qui voient cet effet peuvent ne pas le reconnaître, mais ils ressentent une peur perceptible les submerger devant cette vision. La lumière n'arrange en rien la réputation des Salubiens en tant qu'Infernalistes; au contraire, la foi peut provenir de n'importe quelle source - les malveillantes incluses. L'utilisation réussi de ce pouvoir ne fait pas la différence, donc il n'est pas possible de dire quel aspect de la cible (diaboliste, démoniste, Tremere, ou tout) à provoquer les effets de Fureur Vertueuse.

Armure Spirituelle (2 points d'atout)

Des siècles de foi et de dévouement sont portés dans le sang du Salubrien. Tant que vous n'avez pas de traits de la Bête, vous pouvez dépenser 1 point de Sang quand vous êtes ciblés par un pouvoir démoniaque, les capacités accordées par les atouts ou investissements infernaux, ou la discipline Daemonium. Si vous le faites, vous résistez automatiquement à l'utilisation de ce pouvoir. Cet effet peut-être utilisé n'importe quand, avant même l'initiative du round de combat. Un personnage avec cet atout ne peut pas apprendre de pouvoirs démoniaques, acheter des atouts infernaux, utiliser des investissements infernaux ou apprendre la discipline Daemonium.

Lignée: Guérisseur (3 points d'atout)

Quand les Salubiens furent fondés, les membres de ce clan étaient de pacifiques guérisseurs et des visionnaires mystiques. Seulement après que Saulot revient de l'Est que le clan manifesta la fureur de son sang. Vous êtes un retour en arrière de ces temps plus pacifiques: un membre de la lignée des Soigneurs. Vos disciplines de clan sont Auspex, Force d'âme et Obéah.

Lignées Rares

Les lignées suivantes ne sont pas associées avec des clans, mais se sont produits de façon indépendante, usuellement grâce à des circonstances anormales. Ils sont considérés comme des clans dans le but de la création de personnage; vous n'avez pas besoin de les acheter avec un atout de lignée, mais vous pouvez en choisir un pour votre personnage comme si c'était un clan. Soyez certains d'avoir vérifié le guide de cadre de votre chronique, comme la plupart des ces rejets de Vampires sont inhabituels ou rares. Il se peut que vous soyez demandé d'acheter un atout de rareté pour interpréter ces Vampires dans votre jeu.

Atouts des Filles de la Cacophonie

Aria Surnaturelle (1 point d'atout)

Votre voix est incomparable et vous été entraîné pour l'utiliser à son meilleur avantage. Avec l'achat de cet atout, votre niveau de potentiel maximum dans la compétence *Performance (Chant)* est accru de 3 points; si votre limite était de 5, votre nouveau potentiel est accru à 8. De plus, le coût d'XP pour acheter *Performance (Chant)* est divisé par deux (arrondis au supérieur).

Octaves Célestes (3 points d'atout)

La beauté pure de votre chant attire l'attention et provoque le ravissement même dans le cœur le plus froid. Si vous avez le pouvoir de *Présence Transe*, vous pouvez l'utiliser sur un individu qui écoute votre voix. Vous pouvez ce faire même si la cible n'est pas dans votre ligne de vue et même si la cible n'est pas concentrée sur vous et ne réalise pas consciemment que vous êtes en train de chanter. (Ceci est une exception à la règle listée dans le Chapitre Quatre: *Disciplines, Regard et Attention*). Cet effet ne peut pas être utilisé par des moyens à distances, comme le pouvoir de *Melpominée Voix Fantomatique*, un enregistrement audio ou par téléphone; la cible doit vous entendre de vive voix.

Atouts des Gargouilles

Vol (1 point d'atout)

Les Gargouilles Vampiriques sont unique et différente en apparence que leurs homonymes architecturaux. Dans leurs rangs vous pouvez voir un variétés de cornes, pointes, traits tordus, des visages de canidés ou avec un nombre variable de doigts. Quelques un de cette lignée ont des ailes qui poussent. Certaines Gargouilles n'ont que de petites ailes et sont purement ornementale. Vos ailes cependant, sont parfaitement fonctionnelles. Avec cet Atout vous pouvez voler à la même vitesse avec laquelle vous pouvez marcher (trois pas par action). C'est vraiment voler, comme un oiseau ou un autre créature aérienne et n'est pas limité à un simple vol plané. Si vous ailes sont cassées ou retirées, vous devez d'abord les soigner avant de pouvoir a nouveau utiliser le pouvoir de vol.

Sombre Statue (3 points d'atout)

Votre *Étreinte* ne vous a pas que simplement donner l'apparence de la pierre, elle vous a aussi donner un peu de la résilience et de la passivité de cette pierre. Vous pouvez utiliser votre action standard pour vous transformer en une statue de vous même, faite en pierre solide. Pendant que vous êtes dans cette forme, vous pouvez percevoir la zone autour de vous et dépenser du Sang pour vous soigner, mais vous ne pouvez pas utiliser vos disciplines et êtes complètement immobile. Vous êtes aussi immunisé aux dégâts par le feu et la lumière du soleil et vous pouvez automatiquement résister aux frénésies de peur déclenchées par la lumière du soleil. Vous gagnez aussi trois niveaux de santé supplémentaire. *Sombre Statue* dure aussi longtemps que vous le souhaitez et peut continuer pendant le sommeil et la torpeur. Vous pouvez mettre fin aux effets de *Sombre Statue* avec une action simple.

Atouts Généraux

*« Il n'y a que deux choses en ce monde: la peur et l'amour. Choisissez-en un et vous vous privez de l'autre. C'est un sale choix ...
Mais c'est le seul qui ait du sens. »*

— **Delizbieta** — des yeux Noirs

Les atouts suivants peuvent être achetés par tous les Vampires, quelque soit son clan ou sa lignée, à moins que le contraire ne soit spécifié dans la description de l'atout.

Ambidextre (2 point)

La plupart des gens n'ont qu'une seule main dominante, soit la gauche soit la droite. Une fois par tour, quand vous attaquez avec des armes (à feu ou de mêlée) vous pouvez utiliser les qualités de votre arme principale et l'une des qualités des armes de votre main « faible », autorisant les deux à augmenter votre attaque. Vous ne pouvez pas utiliser le même bonus deux fois dans un seul challenge. Par exemple, vous ne pouvez pas choisir Précis deux fois pour recevoir un bonus de +4. Les deux armes doivent logiquement pouvoir toucher votre opposant pour pouvoir appliquer cet Atout; par conséquent vous ne pouvez pas utiliser une des qualités d'une épée dans votre main « faible » sur une attaque à distance avec un pistolet dans l'autre. Ambidextre peut être utilisé lors des rounds de Célérité mais ne peut être utilisé qu'une seule fois dans le tour. Pour plus d'informations sur les armes à une et deux mains, voir le Chapitre 13 : Influences et Equipements.

Aptitude à une compétence (2 points)

Du fait de votre histoire, que ce soit un entraînement intense ou un talent inné, vous êtes prodigieusement doué dans un domaine. Choisissez une seule compétence et augmentez le nombre de points potentiels maximum de 1. Vous devez toujours dépenser normalement des points d'XP pour acheter la compétence jusqu'à son niveau maximum. Vous pouvez acheter cet atout plusieurs fois, mais à chaque fois que vous le faites, vous devez appliquer l'atout à une compétence différente.

Arcane (1 point)

Vous êtes mystiquement protégé de l'attention des gens. Les personnes avec lesquelles vous interagissez brièvement ne se rappelleront pas de votre présence, à moins que vous n'ayez été spécifiquement désigné. Les traces dans des papiers liées à vous disparaissent et les enregistrements informatiques sont aléatoirement corrompus, perdus ou accidentellement effacés. Cet effet ne vous donne aucun bénéfice en Furtivité et n'handicape pas les individus qui vous connaissent personnellement, comme d'autres personnages, mais les individus que vous rencontrez en passant rencontrent des difficultés en essayant de se remémorer des détails à votre sujet. C'est à la fois un atout et une légère gêne.

Blasé (3 points)

Vous avez tout vu, tout fait et avez été partout. Vous êtes notoirement difficile à impressionner et vous avez un don pour regarder les faits sans émotions. Vous gagnez un re-test gratuit quand vous résistez aux effets de l'Aliénation, Melpominée et Présence. Ce retest peut être utilisé avant ou après les retest normal de Volonté et est une exception à la règle qui limite le nombre de re-tests par Challenge.

Casse-cou (2 points)

Vous savez prendre des risques et mieux encore comment y survivre. Quand vous prenez part à des actions physique exceptionnellement dangereuses, comme sauter d'une voiture en marche à une autre, vos traits de challenges sont accrus de 3. Si vous engagez de multiples adversaires en même temps seul, vous gagnez un bonus de +2 à tous vos traits physiques en défense.

Capacités prophétiques (2 points)

Vous percevez des présages du futur. Vous pouvez utiliser des techniques comme lancer des os, lire des cartes de prédictions, utiliser un plateau mystique, étudier l'astrologie ou faire usage de drogues hallucinogènes. A l'inverse, vous pouvez avoir des visions poussées sur vous-même si vous essayez d'empêcher une telle divination. Vous pouvez tirer des conseils de ces signes puisqu'ils fournissent des indices du futur et des avertissements du présent. Vous pouvez, une fois par session de jeu, demander à vos conteurs un indice sur une intrigue pertinente. En outre, de petits éclairs de perspicacité arrivent quand c'est le plus nécessaire; une fois par heure, vous pouvez sacrifier une action standard pour immédiatement utiliser une action simple. Cette capacité vous permet d'utiliser l'action simple à n'importe quel moment, même avant votre initiative.

Chanceux (2 points)

Comme la plupart des filous, fous et autres illuminés, votre vie a été une série de coïncidences fortuites et de secondes chances. Que vous comptiez sur votre chance ou qu'elle vous lâche, vous menez une existence enchantée. Si un adversaire obtient un succès exceptionnel contre vous, vous le dévalorisez à un succès normal. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois toutes les cinq minutes ou une fois par combat.

Clairvoyant (3 points)

Vous avez la capacité inhabituelle de voir avec une grande clarté, de surmonter les distractions, les illusions et les effets hypnotiques. Vous gagnez un re-test gratuit quand vous êtes ciblé par les disciplines Chimérie, Occultation et Mythercellerie. Ceci est un re-test défensif, vous ne pouvez pas utiliser Clairvoyant quand vous utilisez Auspex (ou des pouvoirs similaires) pour percer l'occultation déjà établie d'un individu ou de percer activement une illusion Chimérique. Cet atout vous donne un re-test gratuit pour résister à des pouvoirs comme Horrible Réalité ou quand vous essayez de garder en vue quelqu'un qui essaye d'utiliser Disparaître de L'esprit. Ce re-test peut être utilisé avant ou après le re-test normal de Volonté et est une exception à la règle qui limite le nombre de re-test à un seul par Challenge.

Anguille (2 points)

Soit vous êtes extrêmement souple, incroyablement dextre ou étonnamment vif; quelle qu'en soit la raison, vous avez l'étrange capacité d'éviter les dégâts. Vous gagnez un bonus de +3 sur vos traits de tests basés sur l'esquive.

Code d'honneur (2 points)

Vous adhérez à un code d'éthique personnel. Ce code doit spécifier des restrictions ainsi que des idéaux. Les restrictions peuvent comprendre « Je ne peux permettre qu'une femme soit blessée », « Je ne peux pas mettre le pied sur des terres saintes » ou « Je ne peux pas posséder, porter ou utiliser d'armes ». Les idéaux peuvent inclure « Je dois toujours faire preuve de générosité et être charitable », « Je dois m'agenouiller et montrer mon respect à tous les Princes, quelle que soit mon opinion personnelle à leur sujet » ou « Je dois accepter toutes les quêtes que l'on me propose ». Ce code doit être sincèrement restrictif et doit être approuvé par le conteur avant le jeu. Un code d'honneur ne peut répliquer aucun des préceptes moraux ou éthiques que votre personnage doit déjà suivre, comme les préceptes basiques de l'Humanité ou ceux de votre voie de l'Illumination. Votre personnage doit strictement suivre son code d'honneur; votre Conteur peut vous retirer l'atout sans remboursement si vous violez de manière répétée ce code. Une fois par heure, quand quelqu'un essaye d'utiliser un pouvoir Social ou Mental qui vous poussera à violer votre Code d'Honneur, vous recevez un bonus de +2 sous la forme d'un joker sur vos traits de challenge défensifs pour résister à ce pouvoir. Cependant, si vous violez sciemment votre code personnel, même sous une grande contrainte, vous perdez l'accès à cet atout pendant deux sessions de jeu ou pendant un mois, le plus élevé des deux.

Digestion efficace (1 point)

Votre métabolisme est extrêmement efficace et vous profitez de la substantifique moelle du sang. Quand vous vous nourrissez sur des animaux, la quantité de Sang que vous gagnez n'est pas divisée par deux. Quand vous vous nourrissez sur un mortel, vous gagnez un point de sang supplémentaire pour chaque point de sang que vous buvez. Cet atout double l'efficacité de l'historique Troupeau quand il est utilisé lors d'une session de jeu. Par exemple, si un personnage avec cet atout possède trois points de Troupeau, passe cinq minutes hors jeu, il gagne 6 points de Sang au lieu des 3 standard. Cet atout ne vous permet pas de dépasser votre maximum de Traits de Sang. La Digestion Efficace ne marche que sur du sang de mortel ou d'animaux; il ne marche pas sur le sang de vampire, ce qui inclut le sang de vampire ingéré par les goules.

Discipline commune supplémentaire (4 points)

Il est dit que le sang du premier vampire pouvait supporter toutes les disciplines et n'avait aucune disposition intrinsèque. Votre sang contient une faible trace de cette qualité et manifeste quatre disciplines de clan plutôt que trois. Choisissez une discipline commune en tant que quatrième discipline de clan. Vous commencez sans le point gratuit (ou points) dans cette quatrième discipline de clan, vous pouvez enseigner cette discipline, les pouvoirs qui affectent les disciplines de clan (comme la Possession) l'affectent aussi. Vous payez tous les coûts pour apprendre cette discipline comme si elle était de votre clan. Vous pouvez choisir parmi les disciplines communes suivantes : Animalisme, Auspex, Célérité, Domination, Force d'âme, Occultation, Puissance et Présence. Cet atout ne peut pas être combiné avec d'autres atouts qui donnent à votre personnage des disciplines de clan additionnelles.

Discipline rare supplémentaire (5 points)

Choisissez une discipline rare comme quatrième discipline de clan. Vous ne commencez pas avec un point gratuit (ou points) dans cette quatrième discipline de clan, vous pouvez enseigner cette discipline, les pouvoirs qui affectent les disciplines de clan (comme la Possession) l'affectent aussi. Vous payez tous les coûts pour apprendre cette discipline comme si elle était de votre clan. Vous pouvez choisir les disciplines rares suivantes : Protéisme, Aliénation, Serpentis et Quietus. Cet atout ne peut pas être combiné avec d'autres atouts qui donnent à votre personnage des disciplines de clan additionnelles.

Don pour les langues (1 point)

Certaines personnes ont un esprit qui excelle dans la rétention et l'association d'informations, capable d'apprendre plusieurs langues avec facilité. Vous pouvez assigner deux langues pour chaque point de Linguistique que vous achetez. De plus, vous gagnez un bonus de +3 à chaque fois que vous êtes amené à faire un Challenge utilisant Linguistique.

Érudit (1 point)

Vous êtes un véritable puits de science et vous avez passé des années à étudier l'histoire, découvrir des secrets et accumuler de précieuses informations. Vous pouvez assigner deux spécialisations dans Mystère pour chaque point que vous achetez dans la compétence Mystère. De plus, vous gagnez un un bonus de +3 à chaque fois que vous êtes amené à faire un Challenge utilisant Mystère.

Entraînement en Nécromancie (5 points)

Les Nécromanciens surveillent étroitement leur savoir et ceux qui connaissent les secrets de la Nécromancie - comme les Giovanni - partagent rarement la maîtrise de leurs arts. D'une manière ou d'une autre, vous avez été entraîné par un Nécromancien ou étudié d'horribles textes et avez accumulé suffisamment de maîtrise pour devenir compétent dans une voie de la magie nécromantique. Avec cet atout, vous pouvez apprendre une seule voie de Nécromancie et ses pouvoirs au prix d'une discipline hors-clan. Si votre personnage a appris une telle magie dans son histoire, il vous faudra justifier une telle éducation dans sa biographie. Si vous souhaitez apprendre la Nécromancie après l'entrée en jeu de votre personnage, vous devez d'abord acheter cet atout.

Entraînement en Thaumaturgie (4 points)

Les Thaumaturges surveillent étroitement leur savoir et ceux qui connaissent les secrets de la Thaumaturgie - comme les Tremeres - partagent rarement la maîtrise de leurs arts. D'une manière ou d'une autre, vous avez été entraîné par un Thaumaturge ou avez gagné l'accès à des écrits interdits et avez accumulé suffisamment de maîtrise pour devenir compétent dans une voie de la magie Thaumaturgique. Avec cet atout, vous pouvez apprendre une seule voie de Thaumaturgie et ses pouvoirs au prix d'une discipline hors-clan. Si votre personnage a appris une telle magie dans son histoire, il vous faudra justifier une telle éducation dans sa biographie. Si vous souhaitez apprendre la Thaumaturgie après l'entrée en jeu de votre personnage, vous devez d'abord acheter cet atout.

Inaliénable (4 points)

Il y a quelque chose d'étrange et puissant qui se cache dans votre sang, lui donnant la capacité d'enlever les influences de la vitae étrangère sur vos émotions. Vous êtes immunisé au lien de sang, ce qui inclut les liens mineurs du Vinculum. Les personnages Tremeres, incluant les lignées de sang, ne peuvent pas prendre cet atout.

Inflexible (4 points)

Que vous appeliez ça être obstiné, intraitable ou simplement têtue, votre personnage possède une flamme en lui qui ne le quittera pas – quelles que soient les circonstances. Augmentez votre niveau permanent de Volonté à 7. Vous commencez chaque session de jeu avec 7 de Volonté au lieu des 6 standard.

Mascarade Personnelle (1 point)

Bien que votre aura soit pâle et que vous possédiez les marques distinctives d'un Vampire, votre chair conserve un semblant de condition humaine. Vous apparaissez comme vivant et en bonne santé, votre peau est chaude au toucher et vous pouvez prétendre être un humain plus facilement que les autres vampires. De plus, vous avez la capacité de manger et boire comme le font les mortels et même de profiter des saveurs de tels aliments. Bien que cela ne vous nourrisse en rien, la capacité de manger est utile pour le Vampire se prétendant humain. Un personnage sur une voie de l'illumination ne peut pas posséder cet atout. Si vous achetez une voie de l'illumination tandis que vous possédez cet atout, vous perdez Mascarade Personnelle et votre XP n'est pas remboursé.

Medium (1 point)

Pendant votre vie mortelle, vous pouvez avoir été un chaman, un spirite ou peut-être que votre flirt avec la mort a laissé une partie de votre esprit dans les Terres d'Ombres. Quelle qu'en soit la raison, vous êtes un canal vers les Terres d'Ombres et vous possédez la capacité naturelle de voir et entendre des fantômes et occasionnellement des aperçus de vos environs dans les Terres d'Ombres. Cet atout ne donne pas la capacité de contrôler ou commander les fantômes et ne donne pas non plus la capacité mystique de comprendre les Spectres qui ne parlent pas un langage que vous connaissez.

Pouvoir Infernal (3 points)

Vous avez promis votre âme à un démon, diable ou une autre entité obscure (que vous identifiez selon les croyances de votre personnage) et la créature démoniaque vous a imprégné de son pouvoir surnaturel. Presque toutes les créatures surnaturelles redoutent et haïssent les infernalistes et tueront les personnages avec Pouvoir Infernal sans se poser de questions et sans remords. De plus, si vous échouez à obéir à votre maître démoniaque ou si vous contrariez le démon, vous perdez immédiatement l'accès à cet atout. De plus, vous prenez 5 points de dégâts aggravés, qui ne peuvent pas être réduits ou annulés d'une quelconque manière, pour votre manque d'obéissance. Cela ne vous libère pas de votre contrat infernal ; ce n'est que l'expression de la colère de votre maître. Pour regagner l'accès à cet atout, vous devez accomplir une tâche assignée par votre maître infernal : une tâche qui sera toujours vile, cruelle et inhumaine. Si vous échouez à accomplir cette tâche en 30 jours, vous rencontrez la mort finale. Il n'y a aucune échappatoire à ce destin.

Les personnages avec Pouvoir Infernal doivent choisir l'un des dons suivants. Chaque don possède deux effets, un mineur et un majeur. Quand vous choisissez un don, vous gagnez l'accès aux deux effets fournis par le don.

- Don : Feu Démoniaque
 - Effet Mineur : votre pouvoir infernal vous accorde la résistance au feu. Les armes enflammées ou les armes incendiaires ne vous infligent que des dégâts normaux au lieu d'aggravés. De plus, en dépensant une action simple (sans besoin d'allumage ou de carburant), vous pouvez créer une boule de flammes verdâtres dans la paume de votre main. La sphère est approximativement de la taille d'une balle de baseball. Quand vous tenez le feu démoniaque dans vos mains, vous infligez des dégâts aggravés au combat à mains nues.
 - Effet Majeur : en dépensant une action simple vous pouvez vous envelopper d'une aura de flammes verdâtre-noires pendant les cinq prochaines minutes. Tant que vous êtes dans l'aura, vos vêtements et votre équipement ne sont pas endommagés par les flammes et vos attaques de *Bagarre* et de *Melée* infligent des dégâts aggravés. Quiconque est assez fou pour vous agripper alors que l'effet est actif prend 3 points de dégâts aggravés.
- Don : Contrat du Profane
 - Effet Mineur : vous avez l'autorisation de votre maître de forger des contrats mineurs, offrant à un autre personnage un pouvoir infernal en échange d'une portion de son âme immortelle. La cible ne peut pas être forcée dans l'accord au travers de l'utilisation de pouvoirs surnaturels ou la violence. Mais elle peut être contrainte au travers de la politique, de la persuasion générale ou d'autres manœuvres sociales. Quand elle signe le contrat, vous devenez son maître infernal et elle devient votre serviteur infernal. La cible gagne l'accès à un effet mineur de son choix, sans avoir à acheter l'atout Pouvoir Infernal. Le démon qui octroie le Pacte Infernal gagne le pouvoir sur n'importe quelle âme qui a accepté un contrat venant de vous. Votre maître démoniaque peut rescinder les pouvoirs de l'un de vous s'il le souhaite. Si votre serviteur vous désobéit ou vous mécontente, vous avez l'option de pouvoir lui infliger 5 points de dégâts aggravés, qui ne peuvent pas être réduits ou annulés de quelque manière que ce soit. Vous pouvez aussi priver la cible de son pouvoir infernal et lui demander d'accomplir une sombre tâche, elle peut être aussi facile ou difficile que vous le souhaitez. Si la cible n'accomplit pas la tâche dans les 30 jours, elle rencontre la mort finale. Comment avec tout contrat infernal, un contrat mineur ne peut-être annulé que si la cible meurt ou si vous mourrez. Si vous perdez l'accès à votre Pouvoir Infernal, vous ne pouvez utiliser aucun de ses effets contre votre serviteur et vous ne pouvez pas non plus créer d'autres contrats. Cependant, vos sbires ne perdent pas leurs pouvoirs simplement parce que votre situation est en suspens.
 - Effet Majeur : tant que vous maintenez au moins un Contrat du Profane avec un autre personnage joueur, vous pouvez appeler votre Pouvoir Infernal, traverser les feux de l'enfer et apparaître à un endroit dans le monde physique qui est sacré pour votre maître démoniaque, tel qu'un temple diabolique ou votre autel infernal. Pour ce faire, vous devez vous concentrer pendant trois tours complets alors que vous chantez dans un langage infernal.

Quand vous apparaissez sur le site de votre choix, vous pouvez choisir d'y rester pendant une minute avant de repartir vers l'endroit que vous venez de quitter. Ou vous pouvez choisir de rester à l'endroit où vous avez voyagé. Vous pouvez utiliser cet effet une fois par session pour chaque contrat mineur que vous possédez actuellement.

- Don: Régénération Impie
 - Effet Mineur : si vous avez n'importe quel dégât qui est au niveau de "Incapacité", vous régénerez 1 point de dégât normal par tour sans dépense de sang. Si vous n'avez plus de dégâts normaux restants, mais toujours des dégâts aggravés au niveau "Incapacité", vous soignez 1 point de dégâts aggravés tous les trois tours. Cet atout soigne un personnage sur son initiative pendant le tour de Round Commun ; ce

pouvoir n'a aucun effet pendant les tours de célérité. Cet atout s'arrête de fonctionner quand le personnage n'a plus de dégâts à soigner en "Incapacité". Le soin donné par cet atout ne nécessite aucune dépense de sang ni d'action.

- **Effet Majeur** : si vous êtes blessé au point de la torpeur ou de la Mort Finale, vous ressuscitez dans une explosion de flammes noires et verdâtres. Vous ressuscitez en pleine santé. Pendant les cinq prochains tours, vous recevez un joker de +5 à tous vos traits défensifs. Avant la fin de ce temps, vous devez tuer un autre personnage et verbalement condamner l'âme de votre victime au pouvoir de votre maître. Si vous échouez à ce faire pendant le temps attribué, vous rencontrez la mort finale de manière permanente et irrévocable, peu importe le niveau de sante ou les effets d'un autre pouvoir surnaturel. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet si c'est votre maître démoniaque qui vous a blessé au point de la torpeur ou de la mort finale, ou si votre mort initiale est le résultat d'autre chose que la prise de dégâts. Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par session de jeu.

Être simplement un infernaliste ne crée pas de stigmates visibles sur l'aura d'un personnage. Un infernaliste ne montre pas de souillures ou de corruption jusqu'à ce qu'il utilise un pouvoir infernal. Quand il le fait (et tant que le pouvoir est actif), l'aura du personnage montrera clairement la corruption et la souillure infernale. De plus, quiconque sera témoin de vos pouvoirs infernaux remarquera immédiatement votre souillure infernale, qu'ils utilisent *Auspex* ou non.

Un personnage ne peut jamais perdre de manière permanente cet atout. Les contrats démoniaques sont inviolables et il n'y a aucun moyen de se soustraire à l'accord une fois que vous faites partie de la chaîne de commande infernale. La seule manière est la mort et encore, à ce moment là, l'âme du personnage est damnée à jamais au service de son maître diabolique.

Précoce (2 points)

Votre esprit est particulièrement bien adapté pour maîtriser les connaissances complexes et vous avez toujours été capable d'apprendre rapidement de nouvelles capacités. Quand vous apprenez un nouveau pouvoir grâce à un autre personnage, votre professeur n'a pas à dépenser de points de volonté. De plus, vous n'avez pas à dépenser d'actions d'inter-parties pour apprendre une discipline.

Sur la voie de Golconde (5 points)

Vous êtes sur la voie du Suspire, recherchant et travaillant pour atteindre l'état mythique de l'illumination connu sous le nom de Golconde. Acheter Sur la Voie de Golconde indique que vous avez découvert des informations utiles et réelles pour vous aider sur le chemin du Suspire. Vos efforts intenses pour contrôler la Bête ont très légèrement altéré votre physiologie et de fait, vous gagnez un léger avantage sur votre condition vampirique. Il émane de vous une sensation de sérénité, vous reflétez de façon tangible l'affaiblissement de la Bête. Votre conteur travaillera avec vous pour déterminer quelles sont les légendes spécifiques dont votre personnage a entendu parler et ce qu'il sait à propos de Golconde. Pour tenter d'atteindre le Golconde, vous devez avoir au moins quatre points dans la compétence *Mystère*, en incluant la spécialisation Golconde. De plus votre humanité doit être à un score de 5 ou plus. Bien qu'acheter l'atout "Sur la Voie de Golconde" fournit à votre personnage des indices sur comment accomplir son Suspire, gardez en tête qu'achever avec succès le Golconde est exceptionnellement rare. La plupart de ceux qui sont sur la voie échoue et succombe éventuellement à sa Bête. Ceux qui échouent deviennent souvent amers, regardant une nouvelle génération assez idiote pour essayer là ou ils ont échoués.

Choisissez l'un des bénéfices suivants quand vous achetez cet atout :

- Vous pouvez dépenser deux points de sang supplémentaires par tour.
- Vous n'avez pas besoin de dépenser un point de sang pour vous éveiller chaque soir. Vous régénérez aussi un point de sang par jour sans vous nourrir.
- Vous ne subissez plus les pénalités de clan de votre clan.

Si votre humanité plonge en dessous de 5, vous perdez l'accès à ces atouts jusqu'à ce que vous rachetiez votre Humanité. Si votre Humanité, plonge en dessous de 4, vous devez retirer cet atout entièrement, sans refonte d'XP.

Notez, s'il vous plaît, que cet atout ne vous garantit en rien que vous allez atteindre le Golconde, puisque cet état est incroyablement rare et difficile à achever. Il ne fait que témoigner du fait que votre personnage est un chercheur de la voie, avec plus de connaissances que d'autres. Pour plus d'informations sur le Golconde, lisez le Chapitre Sept: Système dramaturgique.

Réputation (2 points)

Vos exploits sont bien connus au-delà des frontières de votre clan et de votre secte. Même les vampires d'autres sectes et d'autres clans ont entendu parler de vous et connaissent votre réputation. Vous pouvez porter un trait de statut temporaire de plus que la limite normale de statut ne le permet. Si votre réputation venait à être salie de manière significative, votre conteur peut retirer le statut temporaire supplémentaire jusqu'à ce que vous vous remettiez de tout scandale.

Résistance à la Magie (3 points)

La légende dit que le première Vampire n'avait pas d'aptitude naturelle pour la magie. Votre sang peut être un retour vers cet état où il peut naturellement être résistant aux enchantements. Vous gagnez un retest gratuit quand vous résistez aux effets de la Thaumaturgie, de la Nécromancie, des Rites Sabbatiques, des rituels enchantés et aux pouvoirs des mages. Ce retest peut être utilisé avant et après le retest normal de Volonté et est une exception à la règle qui limite les retests à un seul pendant les challenges. Cependant, vous ne pouvez apprendre aucune voie ou rituel de Thaumaturgie, Nécromancie ou toute autre forme de magie du sang. Si vous possédez une magie du sang quand vous achetez cet atout, vous devez retirer ces pouvoirs sans recevoir de remboursement des XP dépensés sur ces pouvoirs.

Robuste (3 points)

Vous êtes peut-être plus large que les autres, plus résistant aux épreuves ou avez la peau plus épaisse, mais, quelle qu'en soit la raison, vous avez une plus grande capacité à résister aux blessures. Les personnages avec cet atout gagnent un niveau de santé additionnel dans chaque catégorie de santé, donnant quatre niveaux de santé normale, quatre niveaux de santé blessé et quatre niveau de santé incapacité. Cet atout fonctionne en combinaison avec le focus de Vigueur donné par Force d'Âme; un personnage qui possède ces deux avantages possède cinq niveaux de santé dans chaque catégorie de santé.

Sang-froid (1 point)

Vous avez un grand contrôle sur vos émotions et vous pouvez garder votre calme dans les situations les plus scandaleuses. Vous considérez avoir deux traits de la Bête en moins quand vous résistez à la frénésie. De plus, vous accroissez vos traits de Challenge pour résister à la frénésie de +3. Les personnages Brujah ne peuvent pas prendre cet atout. Cette restriction ne s'applique pas aux membres de la lignée de sang des Vrais Brujahs.

Sens aiguisé (1 point)

L'un de vos sens est particulièrement affiné et vous gagnez un avantage à l'utiliser. Vous pouvez choisir d'augmenter votre vue, ouïe, odorat, toucher ou goût. Quand vous utilisez votre sens amplifié, vous gagnez immédiatement les effets du premier niveau d'Auspex : Sens Amplifiés. Si vous avez déjà le pouvoir, vous n'avez pas à utiliser un point de sang pour répliquer l'Intensification des Sens, qui coûterait autrement du sang.

Sommeil léger (1 point)

Alors que l'aube rend les vampires somnolents et léthargiques, vous avez la capacité inhabituelle de vous forcer à rester parfaitement éveillé. Un personnage avec cet atout peut rester vigilant pendant une heure après le lever du soleil et se réveiller une heure avant le coucher du soleil. De plus, vous pouvez instantanément vous réveiller au premier signe de danger et ce faire sans signe de léthargie ou d'hésitation. Vous ignorez toutes les pénalités pour avoir agi pendant les heures de jour, quel que soit votre niveau d'Humanité ou votre nombre de traits de la Bête.

Souffle de vie (1 point)

Peut-être n'êtes-vous pas complètement mort quand vous avez été étreint ou peut-être que le sang vampirique n'a pas autant altéré votre physiologie par rapport aux autres. Vous apparaissez tel un mortel à toutes les tentatives de déterminer votre genre de créature. De plus, votre aura est anormalement brillante pour un vampire et les animaux ne peuvent pas ressentir votre bête (ils agissent comme si vous étiez un mortel). Si votre Moralité descend à trois (temporairement ou en permanence), cet atout cesse de fonctionner jusqu'à ce que votre moralité remonte de nouveau au-dessus de 3. Un personnage sur une voie de l'illumination ne peut pas prendre cet atout.

Touche-à-Tout (3 points)

Vous avez toujours été capable de faire du multitâches, divisant votre attention pour faire deux choses à la fois. Choisissez une catégorie d'attributs (Physique, Social ou Mental) et sélectionnez un focus d'attribut supplémentaire pour cette catégorie. Par exemple, un personnage avec cet atout peut avoir dans ses attributs Physique, à la fois un focus en Force et en un Vigueur.

Vitalité intense (3 points)

La malédiction de Caïn coule avec force dans vos veines. Vous pouvez dépenser un point de sang supplémentaire que votre génération ne le permet. Les Nouveau-Nés et les Ancilla peuvent acheter cet atout pour 2 points, tandis que les anciens doivent payer le prix plein de 3 points. Les personnages qui diablent au-dessus de la 9ème génération, doivent dépenser un point d'XP pour compenser le coût accru. Si votre personnage ne peut pas payer cet accroissement du coût ou s'il amenait le personnage au-delà de la limite des 7 points d'atouts, vous perdez l'atout et l'XP dépensé pour l'acheter n'est pas remboursé.

Volonté de Fer (3 points)

En atteignant un niveau de contrôle mental digne des maîtres des arts martiaux ou des érudits intensément dévoués, vous avez maîtriser un structure mental rigide. Vous pouvez utiliser cette détermination pour concentrer votre esprit, résistant la torture, l'intimidation et les pouvoirs qui tentent directement de vous contrôler. Vous gagnez un retest gratuit pour résister aux effets d'Auspex, Animalisme et Domination. La volonté de Fer ne peut pas être utilisée pour faire des retests pour percer Occultation ou Chimérie, mais octroi un retest quand vous tentez de résister à des pouvoirs comme la télépathie ou Assaut Psychique. Ce retest peut-être utilisé avant ou après le retest de Volonté et est une exception à la règle qui limite le nombre de retest à un par Challenge.

Atouts de Moralité

Atout de Moralité

Certains vampires renoncent aux petites préoccupations mortelles incarnées par le concept d'Humanité. Ces vampires disent que puisqu'ils ne sont plus humains, ils n'ont pas besoin d'appliquer les sentiments des vivants à eux-mêmes. Ces vampires recherchent des codes moraux alternatifs: les Voies de l'Illumination. Les atouts suivants représentent l'apprentissage d'une Voie de l'Illumination. Pour plus d'informations sur la façon d'adopter et d'utiliser ces Voies de l'Illumination, voir Chapitre Sept: Système dramaturgique, Les voies alternatives de l'Illumination. Un personnage ne peut posséder qu'un seul atout de moralité. Ces voies représentent un changement fondamental dans la personnalité et l'éthique du personnage et il est impossible d'adopter plus d'une Voie à la fois. Il est important de se rappeler qu'une voie façonne la manière dont vous jouez votre personnage, pour le meilleur comme pour le pire.

Un des aspects les plus convaincants du GN est de voir votre personnage échouer à ses buts ou vivre pour son Éthique. Même un personnage suivant la Voie de l'Humanité devra parfois se compromettre moralement voir échouera totalement à respecter ses convictions, il en va de même pour un personnage adepte d'une voie de l'Illumination qui échouera parfois ou remettra son éthique en question. Suivre une Voie de l'Illumination ne rends pas parfait, ni capable d'atteindre ses buts tel un automate. Les échecs, les conflits et les atteintes à sa Foi doivent se produire régulièrement, indépendamment de la Voie. N'oubliez pas d'expliquer à votre conteur votre Voie de l'illumination et ce qui constitue exactement une transgression à votre éthique. Assurez-vous de montrer de temps en temps votre personnage luttant dans sa Foi et échouant à défendre ses convictions, tout comme un personnage suivant l'Humanité aura parfois des crises morales. Ces moments d'émotion rendent le jeu extraordinaire et permettent à votre personnage de briller.

Voie du Sang (3 points d'atout)

La Voie du Sang est pratiquée presque exclusivement par les Assamites, en particulier ceux qui résident dans la montagne d'Alamut. Le principe fondateur de cette Voie stipule que les enfants de l'Antédiluvien Assamite, Haqim, doivent rendre un jugement de Sang à l'encontre de tous les autres vampires. Les adeptes de la Voie du sang tentent de convertir les autres à leur code, croyant que les vampires peuvent seulement se racheter dans la sagesse d'Haqim. Cette Voie reste rare, même parmi les Assamites; Car on peut suivre les croyances d'Haqim et se racheter sans vraiment adopter la Voie. Les disciples de la Voie du Sang sont dangereux, souvent accros à la diablerie, prêts à tuer des vampires et à juger durement les mortels à la moindre provocation, tant que cela profite aux Enfants d'Haqim.

Systeme

Vous n'obtenez pas de traits de la Bête en commettant un péché, tant que vous le commettez en vous efforçant de suivre les enseignements d'Haqim, l'Antédiluvien Assamite, ou lors d'une tentative directe de convertir autrui à la Voie du Sang. Si vous ignorez volontairement une opportunité d'améliorer votre génération, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 1. Si vous agissez volontairement contre un autre Assamite - ou si vous permettez à un autre Assamite qu'on lui nuise, d'être blessé ou vaincu - vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 4. Les adeptes de cette Voie sont appelés « Derviches ». Les membres du clan Assamite peuvent acheter cet atout pour 2 points plutôt que 3.

Voie de Caïn (3 points d'atout)

Les adeptes de la Voie de Caïn sont des occultistes fanatiques, des experts en légendes, des historiens, obsédés par l'étude de Caïn et le mythe d'Enoch, la première cité. Ils recherchent les signes de la Géhenne et les révélations prédisant le retour de Caïn. En toute chose, ils acceptent leur nature Vampirique, refusant tout ce qui les forcerait à traiter avec l'Humanité ou à agir de manière humaine. Les préceptes fondateurs de cette Voie incluent la méditation et l'introspection, en parallèle d'une totale application à purger ses derniers vestiges d'humanité. Il est impératif que les individus sur la Voie de Caïn connaissent bien les mythes et l'histoire de Caïn et d'Enoch; les personnages souhaitant poursuivre cette Voie devraient avoir un point en Mystères avec une spécialisation sur le Livre de Nod.

Systeme

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête en réalisant un péché, tant que vous le commettez en suivant les Lois de Caïn telles qu'exprimées dans le Livre de Nod, ou lorsque vous obtenez des savoirs occultes. Si vous ignorez volontairement une opportunité d'étudier un savoir occulte, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 1. Si vous agissez volontairement de façon humaine, interagissez avec les mortels autrement que tel du bétail, ou reniez vos besoins vampiriques, alors vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 4. Les adeptes de cette Voie sont appelés « Noddistes ».

Voie des Cathares (3 points d'atout)

La voie des Cathares dérive de l'hérésie Albigeoise (Cathare) du Moyen-âge, qui enseignait que Dieu est dualiste de nature. Ses adeptes croient que Dieu créa à la fois la Lumière (le Bien) et l'Obscurité (le Mal); Ils ont défini le bien comme spirituel et lié à l'âme et le mal comme le monde matériel dans lequel les âmes sont tentées et testées. Croyants en la réincarnation, les Albigeois croient que les Humains doivent être testés durant leur temps sur Terre et que les vampires se doivent d'accomplir ce devoir. Les suivants de cette Voie croient que Caïn donna à ses enfants les moyens de régner sur le monde inique et de tester ses résidents mortels afin de voir s'ils méritent le répit. Ceux qui suivent la Voie des Cathares tentent les humains et les non-sabbatiques, séduisant par leur dépravation sexuelle, leur assurance et la décadence, autant que par des exutoires plus spirituels, essayant de devenir une créature sombre et inhumaine entièrement dévouée à son rôle vampirique

Systeme

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête en réalisant un péché, tant que vous le commettez en amenant autrui à se livrer à ses plus bas instincts ou à se livrer à un nouveau vice encore inédit. Si vous permettez volontairement à quelqu'un d'autre de rester pur, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 1. Si vous tuez volontairement plutôt que de provoquer quelqu'un à s'interroger sur sa propre moralité ou vertu, encouragez autrui à faire preuve de retenue, ou niez vos propres vices, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous vous commettiez un péché de niveau 4. Les disciples de cette voie sont appelés « Albigeois ».

Voie de la Chevalerie (3 points d'atout)

Les Vampires ont créés la Voie de la Chevalerie durant le Moyen-âge, où l'honneur et la noblesse étaient des concepts plus tangibles que lors des nuits modernes. Depuis, des variations ont aussi été créées, telle la Voie de la Seigneurie ou la Voie des Rois. Ceux qui suivent cette Voie croient qu'ils sont des être supérieurs, un pinacle au dessus des autres vampires, et beaucoup plus nobles que les simples humains. Ils affirment que les vampires sont nés pour régner sur l'humanité comme les hommes règnent sur les animaux.

Systeme

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête en réalisant un péché, tant que vous le commettez en protégeant l'innocent ou en soutenant les vertus cardinales : charité, justice, tempérance et courage. Si vous attaquez un adversaire désarmé, manquez de respect à un supérieur, ou échouez à offrir l'hospitalité à quelqu'un dans le besoin, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 1. Si vous manquez à votre devoir, racontez un mensonge, ou montrez de la peur ou de la couardise, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous vous commettiez un péché de niveau 4. C'est une ancienne Voie, précédant la plupart des autres. Les disciples de cette voie sont appelés « Héritiers ».

Voie de la Mort et de l'Âme (3 points d'atout)

La Voie de la Mort et de l'Âme (aussi appelée Voie des Ossements) est dévouée à comprendre la nature de l'âme immortelle et à décrypter les mystères de la mort. Ses adeptes tentent d'en apprendre autant que possible sur le monde spirituel, dans le but de comprendre le sens de la vie, de la mort et de la non-mort. Ils croient que l'âme est stable et éternelle, subissant sans cesse un cycle de mort et de renaissance - un cycle auquel les vampires ont d'une façon ou d'un autre, inexplicablement, échappé. Pour comprendre la mort, ils doivent se priver des ornements de la vie. L'émotion est l'ennemie de la logique. La mort n'a pas à être crainte.

Système

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête en réalisant un péché, tant que vous le commettez en recherchant activement à comprendre les mystères de la mort ou de la nature de l'âme. Si vous ignorez volontairement une opportunité d'étudier la mort, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 1. Si vous agissez volontairement par émotion, ou montrez des regrets, du remord, ou de l'empathie, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 4. Cette voie est aussi appelée Voie des Ossements et ses adeptes sont appelés « Fossoyeurs ». Les membres du Clan Giovanni peuvent prendre cet atout pour 2 points, plutôt que 3.

Voie de l'Extase (3 points d'atout)

Les pratiquants de cette voie se délecte dans la Luxure plutôt que dans la déchéance. Ils apaisent la Bête en rassasiant son appétit. Ils glorifient le plaisir, se délectant dans les extrêmes les plus décadents des sensations vampiriques. Les Disciples de Set ont créé initialement la Voie de l'Extase, car ils voient le plaisir comme un moyen de vénérer leur Antédiluvien et cette voie est inextricablement liée à la vénération de Set. Les adeptes de la Voie de l'Extase croient que la poursuite du plaisir est un engagement spirituel. Ceux qui rejettent la luxure et l'hédonisme sont dévoyés et doivent être éduqués ou contraints. Résister à la tentation c'est défier l'essence même de sa nature vampirique.

Système

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête en réalisant un péché, tant que vous le commettez en pratiquant activement un plaisir hédoniste ou forçant quelqu'un d'autre à faire la même chose. Si vous ignorez volontairement une opportunité d'expérimenter une nouvelle sensation, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 1. Si vous montez volontairement du regret ou remord pour votre déprivation, ou permettez à un innocent de partir non souillé, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 4. Les adeptes de cette Voie sont appelés « Astartites ». Les membres du Clan Setite peuvent prendre cet atout pour 2 points, plutôt que 3.

Voie des Révélations Démoniaque (3 points d'atout)

Les sectateurs de la Voie des Révélations Démoniaque se complaisent complètement dans les ténèbres de l'état vampirique et croient que le rôle d'un Vampire est de promouvoir le malin ultime dans le monde physique. Ils débusquent et servent des entités infernales: démons, diables ou sombres esprits. En servant ces monstruosité, le Vampire s'établit une place dans la hiérarchie infernale en échange du sacrifice de leurs âmes et de leur servitude. En fin de compte, cette voie embrasse la malveillance comme un outil, pratiquant des rituels avilissant et déchaînant l'horreur sur le monde. Ces individus servent les désirs de leurs maîtres, et s'ils les accomplissent bien, ils sont récompensés avec de la magie noire et d'autres investissements de pouvoir démoniaque. Les autres Vampires haïssent et craignent les disciples de cette voie. A la fois la Camarilla et le Sabbat traquent et détruisent de tel pratiquants, forçant ceux sur la Voie des Révélations Démoniaque à être subtiles et à rester dans l'ombre, même s'ils cherchent des convertis - et des sacrifices - dans la société vampirique.

Système

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête en accomplissant un péché, tant que vous fassiez ce péché en agissant au service de l'infernal. Si vous manifestez volontairement une véritable compassion ou ne réussissez pas à atteindre les buts de votre maître, vous obtenez des traits de Bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 1. Si vous défiez ou désobéissez volontairement à votre maître infernal, ou si vous partagez des secrets infernaux avec ceux qui ne sont pas dévoués à la volonté de votre maître, vous obtenez des traits de Bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 4. Les suivants de cette voie sont connus sous le nom de « Corrupteurs ».

Voie du Cœur Sauvage (3 points d'atout)

Les vampires sont les prédateurs ultimes et ceux qui suivent la Voie du Cœur Sauvage embrassent leur nature animale, prédatrice. Barbares et sauvages, ils aiguisent leurs instincts et acceptent les pulsions bestiales qui accompagnent la nature vampirique. Un adepte de cette voie ressent la Bête comme une part naturelle de son existence, que le vampire devrait apprendre à accepter, et qu'il devrait même encourager ses fourbes et vicieux instincts. Ces vampires ont peu d'intérêt pour la civilisation, l'éducation, ou la technologie. Ils ne s'occupent pas de politique et passent leur existence à activement s'abstenir de tout ce qui pourrait s'immiscer entre eux et leur nature animale.

Systeme

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête en réalisant un péché, tant que vous le commettez en suivant activement vos envies primitives ou en chassant votre proie. Si vous utilisez de la technologie ou participez à de la politique, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 1. Si vous faites preuve de peur ou de pitié, abandonnez une chasse, ou tuez hors de cette chasse, vous gagnez des traits de la Bête comme si commettiez un péché de niveau 4. Les adeptes de cette Voie sont appelés « Bêtes ».

Voie des Cieux (3 points d'atout)

D'après le mythe, les vampires sont des êtres maudits, créés lorsque Caïn tua son frère et défia les lois de Dieu. Certains acceptent ce fardeau et choisissent d'embrasser les ténèbres et le Mal. D'autres le voient comme un défi, luttant pour le salut et cherchant le pardon de Dieu non seulement pour leurs propres péchés, mais aussi pour ceux de Caïn. Les fidèles de la voie des Cieux voient la Bête comme un tentateur, une incarnation du Mal qui cherche à les attirer vers l'Enfer. Ils se tournent vers la religion - le Christianisme, le Judaïsme, l'Islam, le Bouddhisme ou autres institutions - pour les guider vers la paix éternelle. Beaucoup d'adeptes sont des prêtres, s'efforçant d'inspirer chez les autres l'espoir que Dieu n'ai pas réellement abandonné la race vampirique.

Systeme

Vous n'obtenez pas de traits de la Bête en réalisant un péché, tant que vous le commettez en suivant activement les préceptes et commandements de votre Foi. Si vous commettez un péché contre votre Foi, échouez à prêcher votre Foi, ou échouez à vous prononcer contre la corruption et le péché tels que définis par votre Foi, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 1. Si vous permettez à quiconque de transgresser ces préceptes sans être puni, assassiner des innocents ou aider l'inférieur (sciemment ou non), vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 4. Les disciples de cette Voie sont appelés « Fidèles ».

Voie de l'Harmonie (3 points d'atout)

La Voie de l'Harmonie est une Voie plus douce que la majorité des autres voies, épousant la nature animale du vampirisme - mais ses adeptes poursuivent un équilibre avec cette nature, plutôt qu'une domination totale. Ils tentent d'obtenir un équilibre entre l'intellect et les émotions de l'Humanité face à l'instinct et la sauvagerie de la Bête : l'équilibre du prédateur et de la proie. Un tel équilibre est extrêmement difficile à atteindre et bouleverser l'équilibre naturel - d'un vampire et de son environnement - va à l'encontre de ce code moral.

Systeme

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête en commettant un péché, tant que vous le commettez en essayant activement d'équilibrer votre nature. Si vous agissez de manière extrêmement émotionnelle ou extrêmement instinctivement, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 1. Si vous résistez volontairement à la Frénésie, tuez sans autre raisons que votre survie, ou ignorez vos besoins vampiriques pour le sang et la sécurité, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 4. Les adeptes de cette voie sont appelés « Harmonistes ».

Voie de l'Accord Honorable (3 points d'atout)

Les Trois Tours

Comme la majorité des choses associées à l'Accord Honorable, les préceptes fondateurs de la voie sont simples. Il y a fort longtemps, ils étaient écrits dans un folio en triptyque appelé «Les Tours». Quand il a été traduit en anglais, il comptait 72 pages. Les trois chapitres sont la Tour du Devoir, la Tour de l'Honneur, et la Tour du Courage. La Tour du Devoir est une liste des règles de comportement. La Tour de l'Honneur est la partie spirituelle de ce codex, détaillant six histoires différentes - le conte du Sang, le Conte de l'Errant Solitaire, le conte de la Cour de Minuit, le conte du Bétaïl, le conte du Loup et le conte de l'Aube - qui décrivent l'adhésion à la logique, à la tyrannie, et à la complète autorité de la loi. La Tour du Courage est une allégorie du voyage d'un chevalier venant des ténèbres, traversant les horreurs de la guerre pour terminer dans un lieu de compréhension froide et atroce. Il est attendu des chevaliers qu'ils gardent une copie du code sur eux en toute circonstance

Les suivants de la Voie de l'Accord Honorable sont extrêmement respectueux de la loi et suivent un code de commandement de trois préceptes: la Tour du Devoir, la Tour de l'Honneur et la Tour du Courage. Ils tordent ces règles à leur propre avantage les utilisant pour empêtrer (et détruire) les autres dès que possible. Malgré le nom, ces Vampires ne sont pas honorables. Bien qu'ils soient souvent vertueux, il ne sont en aucun cas bons. Un tel vampire incarne la cruauté, l'intolérance, la tyrannie et l'autoritarisme absolu. En s'accrochant à ses lois, un adhérent à l'Accord Honorable cherche à s'améliorer - et à gouverner les autres. Un adepte de la Voie de l'Accord Honorable adhère rigoureusement aux lois de sa société, telles que les Traditions de la Camarilla, le Code de Milan du Sabbat, etc. Ainsi qu'aux commandements ou restrictions imposés à lui par un dirigeant dans cette société, comme les consignes d'un Prince ou les édits du Régent. Cette Voie n'est pas un code d'honneur. C'est l'obéissance absolue,

sans équivoque et inflexible à l'État de droit, même lorsque ces lois sont intrinsèquement injustes.

Les chevaliers n'ont aucun sens du pardon, émotions ni même d'intérêt autre que l'adhérence à la lettre absolue à leurs règles. Ils font attention à leurs mots parce que c'est un contrat, pas parce qu'ils ont un engagement émotionnel; ils lient leur santé mentale au fait qu'une alliance, une fois faite, doit être obéie. Les émotions, la compassion, l'éthique et la morale n'ont aucun sens. Alors qu'un autre individu peut épargner quelqu'un qui a enfreint la loi par nécessité absolue, un adepte de cette voie n'a pas de pitié, aucune vertu et absolument aucun sens de l'équité. Il a la loi, et la loi est tout.

Système

Vous n'obtenez pas de traits de la Bête quand vous commettez un péché, aussi longtemps que vous commettez ce péché en suivant la lettre absolue de la loi. Si vous laissez volontairement passer une occasion de profiter d'une faille dans les règles, vous gagnez des traits de Bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 1. Si vous contrenez volontairement à la loi, désobéissez à un ordre d'un supérieur hiérarchique, enfreignez votre parole, privilégiez des préoccupations personnelles par rapport au devoir, ou ne punissez pas sévèrement un transgresseur contre la loi, vous obtenez des traits de Bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 4. Les disciples de cette voie sont appelés « Chevaliers ».

Voie de Lilith (3 points d'atout)

La Voie de Lilith raconte que la première femme créée par Dieu n'était pas la gentille et soumise Eve ; C'était l'impétueuse, avisée et exigeante Lilith. Pour avoir insisté sur l'égalité avec Adam, elle fut chassée du Jardin d'Eden. Les adeptes de cette Voie vénèrent Lilith, tentant de suivre ses traces et d'apprendre de son exemple. Ils recherchent la sagesse au travers de la souffrance et du conflit et prônent la supériorité de Lilith sur Caïn. Évidemment, parce que cette Voie vénère Lilith à la place de Caïn, elle est à la limite de l'hérésie au sein du Sabbat. Parce que ces adeptes embrassent ouvertement la vénération d'une ancienne et les contes du Livre de Nod, la Camarilla les considère comme hérétiques également. Les adeptes de la Voie de Lilith sont bien avisés de se cacher, de crainte d'être détruits.

Système

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête en réalisant un péché, tant que vous le commettez en recherchant l'illumination ou la connaissance au travers de la souffrance. Si vous ignorez volontairement une opportunité de faire souffrir quelqu'un d'autre qui pourrait faire gagner du savoir ou permettre d'apprendre une leçon douloureusement, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 1. Si vous niez volontairement la supériorité de Lilith, vous appuyez sur autrui, ou ressentez des remords pour un individu qui souffre (ou a souffert), vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 4. Les adeptes de cette Voie sont appelés « Bahari ».

Voie des Métamorphoses (3 points d'atout)

Les adhérents de la Voie des Métamorphoses sont des créatures étranges et extraterrestres qui tentent de détruire toute caractéristique humaine reconnaissable en eux-mêmes, et veulent se transformer en quelque chose de plus profond. De toutes les Voies, celle-ci est certainement la plus inhumaine, car ses disciples dédaignent et sont activement révoltés par tout ce qui concerne l'humain, l'humanité ou la condition humaine. Ces vampires sont froids, complètement inhumains et exactement scientifiques. Certains disent qu'ils sont solitaires, mais il est plus exact de dire qu'ils sont plus intéressés par la recherche et l'expérimentation que par la participation et l'exploration. Ce sont des scientifiques, mais ils sont aussi spiritualistes, se concentrant sur l'obtention d'un état d'être plus parfait. Un chercheur élimine d'abord les frontières de genre et physiques, puis travaille à réviser les contraintes mentales et sociales personnelles jusqu'à ce qu'il ne soit plus humainement reconnaissable. Cette voie a été développée et est pratiquée principalement par le Clan Tzimisce, mais d'autres vampires, notamment les Gangrel, se sont également retrouvés à suivre cette Voie.

Système

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête quand vous commettez un péché, aussi longtemps que vous commettez ce péché en effectuant une expérience scientifique ou en essayant activement de transformer votre chrysalide en quelque chose de nouveau. Si vous partagez volontairement des connaissances sans aucun bénéfice, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 1. Si vous ignorez une occasion de vous améliorer, de chercher l'apothéose ou d'effectuer une nouvelle expérience, vous obtenez des traits de Bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 4. Les disciples de cette Voie sont appelés « Chercheurs ». Les membres du clan Tzimisce peuvent acheter cet atout pour 2 points plutôt que 3.

Voie de la Nuit (3 points d'atout)

Les vampires qui suivent la Voie de la Nuit embrassent un sombre et déterministe point de vue sur leur état de Damnés. Ils croient que les Vampires doivent tourmenter tout les agents du bien, promouvoir le mal et souiller toute innocence dans la mesure du possible. Leur intention est de rappeler à l'humanité qu'elle devrait avoir peur du vice et des créatures qui arpentent la nuit. Certains pratiquants de la Voie de la Nuit sont motivés par une ferveur religieuse, tandis que d'autre sont sincèrement nihilistes dans leur vision du bien et du mal. Quelques-uns vont même jusqu'à exécuter totalement le contact avec la lumière, se masquant de tissus ou d'ombres et même s'arrachant les yeux pour ne faire plus qu'un avec l'obscurité.

Systeme

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête en réalisant un péché, tant que vous le commettez en essayant de choquer autrui par votre malfeasance, en sapant l'autorité d'un autre, ou en transgressant de manière significative les ordres de quelqu'un qui pense être en charge de vous. Si vous négligez volontairement d'agir lors d'une opportunité pour répandre le Mal, de tenter autrui à la damnation, ou de terrifier l'incrédule, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 1. Si vous suivez volontairement les ordres d'un autre personnage, que vous vous repentez de votre malfeasance, vous gagnez des traits de la Bête comme si vous commettiez un péché de niveau 4. Cet Atout englobe tout les variantes roleplay de la Voie de la Nuit, incluant le la Voie de la Juste Nuit, des Alliés de la Nuit, etc. Les adeptes de cette Voie sont appelés « Nihilistes ». Les membres du Clan Lasombra peuvent prendre cet atout pour 2 points, plutôt que 3.

Voie d'Orion (3 points d'atout)

Pour les vampires sur la Voie d'Orion, la nature humaine et la Bête de chacun sont des obstacles à la progression. L'espèce dans son ensemble ne progressera, disent-ils, que lorsque les vampires acceptent leur destin en tant que chasseurs, détruisant l'homme et la Bête de la même façon. Pour ces individus, l'existence des morts-vivants est une quête pour trouver et surmonter les plus grands défis, les ennemis les plus dangereux et finalement, se trouver soi-même. En faisant face et en détruisant les combattants les plus forts, un disciple de la Voie d'Orion trouve la purification. Ils savent qu'ils doivent non seulement vaincre leur propre Bête, mais aussi les Bêtes de tous les vampires.

Systeme

Vous n'obtenez pas de traits de la Bête quand vous commettez un péché, tant que vous commettez ce péché tout en poursuivant activement des ennemis ou des proies désignées pour être tuées. Si vous faites preuve de pitié ou sympathie, ou si vous chassez un ennemi plus faible que vous, vous gagnez des traits de Bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 1. Si vous ignorez volontairement une menace, refusez un défi, vous détournez d'une chasse digne de ce nom, ou si vous montrez de la lâcheté ou la faiblesse, vous gagnez des traits de Bête comme si vous avez commis un péché de niveau 4. Les disciples de cette Voie sont appelés « Rabatteurs ».

Voie du Paradoxe (3 points d'atout)

Créée et principalement suivie par les membres du clan Ravnos, la Voie du Paradoxe enseigne que l'existence est fluide et malléable. Rien n'est réel, rien n'est statique et toutes choses peuvent être changées par un acte de volonté. Les Ravnos appellent cette voie « Mayaparisatya » et la voie doit beaucoup aux enseignements hindous. Selon cette voie ardue et exigeante, les mortels suivent un cycle de vie et de mort - un cycle qui a en quelque sorte échappé aux vampires. De ce fait, les morts-vivants ont perdu leur dharma et n'ont pas de véritable destinée. Ces vampires qui ignorent leur dharma doivent être éduqués et éclairés - ou détruits. Un vampire doit traverser les illusions de la réalité et voir la vérité cachée dessous, ou il ne trouvera jamais le salut. Cela revient accepter deux vérités contradictoires et trouver le sens ultime, dans le paradoxe entre ces vérités.

Systeme

Vous ne gagnez pas de traits de la Bête en révélant une vérité à quelqu'un qui ignore cette information, ou quand vous effacez une dette karmique. Si vous ignorez volontairement une opportunité de poursuivre une vérité cachée, vous gagnez des traits de Bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 1. Si vous empêchez le changement ou ne parvenez pas à promouvoir le chaos, ou que vous permettez à d'autres d'ignorer leur dharma et de stagner, vous gagnez des traits de Bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 4. Les disciples de cette voie sont appelés « Rakshasa ». Les membres du Clan Ravnos peuvent acheter cet atout pour 2 points, plutôt que 3.

La Voie du Pouvoir et de la Voix Intérieure (3 points d'atout)

Quand l'on possède l'immortalité, un talent surnaturel et une éternité à passer, la seule véritable acquisition est celle de l'autorité et de la domination sur les autres. Les disciples de cette voie croient que le pouvoir et le contrôle sont les seuls objectifs à poursuivre, et qu'en pliant le monde à sa volonté, un vampire crée l'ordre, la stabilité et remporte des victoires significatives. Dans certains cercles, cette voie est appelée « Voie de la domination », car ceux qui le suivent sont tyranniques et autoritaires - mais aussi étrangement protecteurs de ceux qui les servent. Les unificateurs demandent à être craints et respectés et ne tolèrent pas la faiblesse ou l'échec sans signification; Être battu est une chose, simplement être incapable d'achever quelque chose en est une autre. Ce sont des politiciens et des stratèges chevronnés, prêts à tout pour obtenir l'autorité.

Systeme

Vous n'obtenez pas de traits de la Bête quand vous commettez un péché, tant que vous commettez ce péché afin d'augmenter directement votre pouvoir personnel, physique ou politique, ou pour vous empêcher de perdre ce pouvoir. Si vous renoncez volontairement à l'autorité, permettez à vos adeptes d'être maltraités par quiconque autre que vous, défiez un supérieur que vous n'êtes pas disposé à contester directement, ou passez une occasion facile d'acquérir le pouvoir, vous gagnez des traits de Bête comme si vous avez commis un péché de niveau 4. Les disciples de cette voie sont appelés « Unificateurs ».

La Voie du Cœur Écorché (3 points d'atout)

Les adhérents de la Voie du Cœur Écorché croient que la Bête ne peut être contrôlée que par l'éradication systématique de chaque émotion. Ils admettent que le cœur est une faiblesse à l'état vampirique; Il aurait dû mourir avec le reste de sa chair mortelle. Tous les mensonges et les faiblesses sont le produit des émotions et on ne peut atteindre la vérité qu'à travers la logique froide et l'érudition contrôlée. Le cœur ne doit pas être autorisé à gouverner les actions. La seule façon de vaincre la Bête est de transformer son cœur en cendres métaphoriques. Bien que les Phéniciens reconnaissent une distinction grossière entre les concepts de bien et de mal, ils ne voient que des avantages dans la pratique. Les disciples de cette voie considèrent la plupart des vampires comme des faibles, des simplistes émotionnels et les Phéniciens s'efforcent d'utiliser ces faiblesses contre leurs ennemis.

Systeme

Vous n'obtenez pas de traits de la Bête quand vous commettez un péché, tant que vous commettez pleinement ce péché sans sentiment ou raisonnement émotionnel. Si vous placez les besoins d'autrui au-dessus des vôtres, vous gagnez des traits de Bête comme si vous avez commis un péché de niveau 1. Si vous agissez sous le coup de l'émotion, montrez de la confiance dans un autre, ou ne parvenez pas à appliquer la logique dans une crise, vous gagnez des traits de Bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 4. Les adhérents de cette voie sont appelés « Phéniciens ». Les membres de la lignée Vraie Brujah (et seulement cette lignée, et non pas tout le clan Brujah) peuvent acheter cet atout pour 2 points plutôt que 3.

Voie du Typhon-Set (3 points d'atout)

Aussi appelé Voie de Sutekh ou Voie du Typhon, les Disciples de Set ont créé cette voie comme un moyen de se libérer des tabous des mortels et de l'influence du monde matériel, de manière à mieux servir l'antédiluvien Set. Cette voie est religieuse, et prêche qu'un jour Set reviendra un jour pour purifier ses suivants de la Bête et façonner le monde à son image. Quand ce jour arrivera, les vrais suivants de Set connaîtrons l'apothéose et seront bénis par leur dieu. Ceux qui adhèrent à cette voie croient que Set était vraiment un dieu de l'Égypte et que son immortalité leur est transmise, les portant au travers de la mort et leur accordant la non-vie vampirique. Ils refusent le mythe de Caïn et vénèrent Set de tout cœur. Ils cherchent à trouver Set et le faire revenir dans le monde; convertir d'autres vampires à son service; et corrompre et profaner l'espoir, l'innocence et la pureté partout où ils les découvrent.

Systeme

Vous ne gagnez pas de Traits de la Bête quand vous réalisez un péché, tant que vous le faites activement au service de Set. Vous devez accomplir toutes les occasions de corrompre les vampires au service de Set, surtout ceux qui recherchent le Golconde, ou vous gagnez des traits de la bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 1. Si vous échouez à prendre l'avantage de la faiblesse émotionnelle d'une personne ou échouez à acquérir toute information qui peut aider le retour de Set, vous gagnez des traits de la bête comme si vous aviez commis un péché de niveau 4. Les disciples de cette voie sont appelés les « Théophiles » ou « Gardiens du Temple ». Les membres de la lignée des Vipères (et seulement cette lignée, pas tout le clan Setite) peuvent acheter cet atout pour 2 points au lieu de 3.

Handicaps Généraux

« La haine, aussi, est un art. »

— Jean-Marc d'Harfleur — Archonte Toréador

Les désavantages suivants peuvent être acheter par des personnages de n'importe quel clan.

Addiction (2 points)

Vous souffrez d'une dépendance à une substance, qui doit être présente dans le sang que vous buvez. Il peut s'agir d'alcool, de nicotine, de drogues dures ou simplement d'adrénaline. Mécaniquement, la dépendance d'un personnage est divisée en trois catégories: les amphétamines, les hallucinogènes ou les sédatifs. Lorsque vous prenez ce handicap, vous devez choisir une de ces trois catégories pour représenter la dépendance de votre personnage. Vous pouvez prendre ce handicap jusqu'à trois fois, en choisissant chaque fois un autre type de drogue, et en souffrant de toutes les pénalités. Pour plus d'informations sur les médicaments et les toxines, voir le chapitre 6: Système de base, Drogues et types de poisons. Au début du jeu, ou à tout moment si le personnage s'alimente, vous recevez une pénalité en fonction de votre dépendance, comme suit et ce pendant une heure:

- **Amphétamine:** vous recevez une pénalité de -1 pour tous les test Mentaux et tous les test nécessitant une coordination ou une dextérité mentale.
- **Hallucinogène:** Vous êtes agité et ne pouvez pas récupérer la Volonté pendant l'heure suivante.
- **Sédatifs:** Vous souffrez d'une pénalité de -5 aux test basés sur les compétences d'Investigation ou de Intuition.

Amnésie (1 point)

Vous êtes incapable de vous souvenir de votre passé, de vous-même ou de votre famille, mortelle ou vampirique. Vous n'avez aucune connaissance de vos anciens amants, ennemis ou alliés. Vos origines et les circonstances derrière votre amnésie sont laissé à la discrétion du conteur, et il est encouragée à rendre votre passé aussi intéressant que possible, afin qu'il puisse hanter votre présent et affecter l'histoire de votre personnage.

Archaïque (2 points)

L'afflux constant de la technologie moderne vous déboussole et vous rend furieux. Les choses modernes signalent une augmentation de la puissance mortelle et un changement palpable loin du monde que vous comprenez. Vous ne pouvez pas acheter les compétences suivantes: Ordinateur, Conduite, Science (toute science moderne) ou Sécurité. En outre, vous ne pouvez pas utiliser des machines ou des technologies inventées au cours des 100 dernières années. Note: Les joueurs avec ce handicap devraient jouer des visions anciennes ou archaïques sur d'autres compétences, le cas échéant, comme l'utilisation d'herbes et de cataplasmes lors de l'exécution de la compétence de médecine, plutôt que les médicaments modernes et de l'équipement.

Mobilité difficile (2 points)

Vous avez de la difficulté à vous déplacer rapidement ou à suivre votre entourage. Vous pouvez être petit, posséder un piedbot, être bossu, ou marcher avec une canne. Vous prenez deux pas par action de mouvement au lieu de la norme trois.

Mauvaise vue (2 points)

Votre vue est défectueuse, et même avec des verres ou des lentilles, vous ne pouvez pas voir avec l'acuité complète. Vous avez une pénalité de -2 à toutes vos attaques physiques à distance, y compris les attaques avec des armes à feu et des armes jetées.

Balise de l'impie (3 points)

Vous rayonnez d'un mal visible, celui qui attire l'attention mortelle et laisse un sentiment persistant de malaise. Les mortels dévots, et les Chasseurs mortels avec la Vraie Foi, réalisent automatiquement que vous êtes un vampire. Vous pouvez descendre d'une lignée mortelle qui interagissait historiquement avec des démons, vous souffrez peut-être d'une malédiction démoniaque, ou vous pouvez être un infernaliste. Chaque fois que vous utilisez un pouvoir de discipline de niveau 4 ou plus, votre aura montre les signes de la corruption infernale. Vous ne pouvez pas entrer dans des lieux sacrés, comme des églises, des mosquées, des synagogues ou d'autres lieux de culte. Les pouvoirs de la foi, y compris la Vraie Foi des Chasseurs mortels et des pouvoirs des Salubriens, ajoutent toujours un point de dégât supplémentaire sur une attaque réussie.

La Bête dans le miroir (2 points)

Les miroirs trahissent votre nature monstrueuse. N'importe qui, mortel ou vampire, qui voit votre reflet dans un miroir découvre votre bête qui se tourne vers eux. Votre Bête apparaît sur les caméras qui utilise un système de miroirs pour capturer l'image, mais pas sur des équipements numériques modernes. Chaque fois que vous voyez votre Bête réfléchie, vous gagnez un trait automatique de Bête. Les traits de bête gagnés à partir de ce handicap ne comptent pas pour la perte de moralité, mais comptent dans la probabilité d'entrer en Frénésie. Comme tous les traits de Bête, ces traits restent jusqu'à ce que vous vous reposiez pendant une journée entière. Pour plus d'informations sur les traits des Bêtes et les péchés morales, voir le Chapitre 7: Système dramaturgique, Humanité, Gagner des traits de la Bête.

Instinct bestial (2 points)

Votre Bête adore se battre et ne va pas reculer face à un défi. Quand elle voit l'occasion de se libérer, elle se jette en l'avant avec un abandon dangereux, déchirant votre esprit avec des griffes ardentes. Chaque fois que vous gagnez un ou plusieurs traits de Bête, vous prenez un point de dégât aggravé. Ces dommages ne peuvent pas être réduits ou annulés.

Sang pourri (5 points)

Vous êtes affligé d'une maladie vampirique insidieuse qui pourrit votre sang, transformant vos veines et votre chair en mois noir. Comme votre vitae putride se déplace à travers vos veines, cette maladie se répand, corrompant votre chair en ruisseaux parsemés de moisissure humide. Chaque fois que vous dépensez un point de sang, vous prenez un point de dégâts normal. Ces dommages ne peuvent pas être réduits ou annulés. Le sang dépenser pour guérir ne déclenche pas cet effet. Cette maladie n'est pas contagieuse, mais lorsque vous souffrez des effets visibles de Sang pourrit en public cela est considéré comme un Bris de la Mascarade.

Attaché à la Terre (2 points)

Certains vampires sont inextricablement liés à leurs domaines d'origine, et ils doivent se reposer à proximité d'au moins deux poignées de terre natale : la terre d'un lieu important des jours où ils étaient mortels. Cette terre peut être celle de votre lieu de naissance ou de la terre du cimetière où vous avez subi votre Étreinte. Chaque nuit passée sans cette connexion physique à cette terre inflige une pénalité cumulative -1 à tous vos groupements de test d'attaque (jusqu'à un maximum de -5). Ces pénalités restent jusqu'à ce que vous reposiez pendant une journée entière au milieu de votre terre.

Crocs émoussés (2 points)

Vos crocs sont émoussés, plutôt que d'être net comme les autres vampires. En conséquence, votre morsure ne fait pas de dommages aggravés. Votre morsure n'engendre pas le Baiser, vous devez vous nourrir par des moyens plus vicieux.

Incapacité à Traverser l'Eau Vive (2 points)

Vous ne pouvez pas traverser l'eau courante à moins que vous soyez au moins 50 pieds au-dessus. A propos de ce handicap, «l'eau courante» doit être au moins de la taille d'un ruisseau de trois pieds de large ou d'une plus grande étendue d'eau. Lorsque vous traversez l'eau courante, vous perdez 1 point de Volonté. Cette Volonté ne peut pas être récupérée jusqu'à ce que vous vous reposiez pendant une journée entière.

Négligeant (2 points)

Il est difficile pour vous de prêter attention aux détails, et quand vous entrez dans le combat, vous avez tendance à agir d'abord et penser par la suite, même quand cela signifie que vous finissez par tourner en rond ou oublier des choses simples. Vous faites beaucoup d'erreurs dans votre quotidienne, comme laisser les choses derrière ou laisser les tâches simples sortir de votre esprit. Vos attaques ne comptent pas contre la capacité d'un autre joueur de déclarer une Situations_Complexes#Fuite Logique, à moins que vous soyez actuellement attaqué par votre cible. Un personnage que vous attaquez avant son initiative dans un round peut encore déclarer une Fuite Logique dans ce round. En outre, si quelqu'un déclare son intention de faire une Fuite Logique, vous ne pouvez pas l'empêcher de s'échapper en déclarant que vous avez l'intention d'utiliser une action physique contre elle plus tard dans ce round.

Gamin (4 points)

Vous êtes très enfantin en apparence. Cela peut être parce que vous êtes de petite taille, ou peut-être parce que vous avez été étreint au cours d'une période de l'histoire qui considérait qu'un jeune adolescent était en âge de se marier. C'est contre la coutume vampirique d'étreindre les enfants, et beaucoup considèrent que ces vampires sont à la fois un bris significative de la mascarade et une pratique dégoûtante. En outre, il est difficile pour vous de déguiser le fait que vous ne grandissez pas, et il est difficile pour un enfant de passer la nuit éveillé, comme tous les vampires le doivent. Les personnages ayant ce handicap ont un attribut physique de départ maximum de 5, plutôt que 10. Ce nombre peut être augmenté avec des traits d'attributs bonus.

Repas Ostentatoire (3 points)

Vous ne pouvez pas simplement vous nourrir du sang des mortels; Vous devez également consommer le cœur de votre victime, le foie et autres tissus riches en sang. Cette particularité nécessite la mort de toutes vos victimes. Un personnage avec ce handicap commence chaque soir avec un trait Bête et gagne un trait Bête supplémentaire chaque fois qu'il se nourrit. Vous n'obtiendrez pas un test de dégénérescence pour réduire les traits Beast gagnés grâce à ce mérite. Les personnages avec ce défaut peuvent manger de la chair comme s'ils avaient le mérite Atouts_Généraux#Mascarade_Personnelle_.281_point.29. Les personnages avec Repas Ostentatoire ne reçoivent pas les autres avantages de Mascarade Personnelle et ne peuvent pas l'utiliser pour manger de la nourriture normale (seulement la chair consommée pendant l'alimentation).

Curiosité (2 points)

Votre incroyable curiosité dépasse souvent votre bon sens. Vous ne pouvez rien y faire! Il y a tant de choses merveilleuses dans le monde, tant de secrets à découvrir, et tant de mystères à comprendre. Si vous ne parvenez pas à explorer quelque chose de nouveau ou d'inconnu, votre Volonté maximale est réduite de 1 pour le reste de la soirée. Cette pénalité est cumulative; Si vous refusez plus d'une opportunité intrigante, votre maximum Volonté continue de diminuer.

Maudit (1 point)

Vous souffrez d'une malédiction surnaturelle mineure en raison de votre dette karmique envers l'univers ou un ennemi doté d'un sens de l'humour tordu. Cette malédiction est spécifique et détaillée; elle devrait se rapporter à un certain défaut archétypal de votre personnage, tel que hubris. Comme tous les handicaps, rappelez-vous qu'un conteur ne devrait pas autoriser une malédiction qui n'a pas d'impact significatif sur votre personnage. Une malédiction doit être attachée à une compétence dans laquelle vous possédez au moins 1 point. Lorsque la malédiction est déclenchée, vous recevez une pénalité -1 aux Scores de tests avec cette compétence. Vous pouvez acheter ce handicaps jusqu'à trois fois. Quelques exemples:

- Une Nosferatu qui était une gouvernante dans la vie porte la malédiction d'un petit garçon mourant, déclarant que les enfants de moins de 10 ans peuvent toujours voir à travers son Occultation. Alors que le joueur va dépendre cet effet spécifique dans son histoire, il a également associé cette malédiction avec sa compétence Furtivité. Donc en présence d'enfants de moins de 10 ans, les tests de furtivité prennent -1.
- Un Kiasyd a été maudit par des fées tricheuses. Le lait coagule en sa présence, et les insectes meurent quand ils viennent à trois pas de lui. Chaque fois que le conteur indique que les fées viennent le harceler, le joueur Kiasyd doit jouer ces effets. Il a associé cette malédiction à sa compétence Intuition et, par conséquent, ses Scores de Test d'Intuition sont réduits de 1 lorsque cela se produit.
- Une archéologue Lasombra croit qu'elle a été maudit à l'ouverture d'une tombe égyptienne antique. La malédiction affirme que le Lasombra va «souffrir d'une langue tordue quand elle a le plus besoin de clarté». Le joueur Lasombra a associé cette malédiction à sa compétence Linguistique. Chaque fois qu'elle tente de traduire une langue dans une autre, elle joue son rôle avec incertitude et fait des erreurs grammaticales. En outre, ses Scores de test de Linguistique sont réduites de 1 quand elle est sous pression.

Sombre destin (5 points)

Quelque chose a changé le cours de votre non-vie, vous livrant soit psychologiquement ou surnaturellement à une fin tragique. Peut-être que vous vous êtes ennuyé de l'éternité et inconsciemment chercher des moyens de mettre fin à votre existence, ou peut-être quelque chose que vous avez fait dans le passé a fait en sorte que le destin devienne votre ennemi. Quoi qu'il en soit, votre fin est proche, et vous ne vous échapperez pas facilement. Si vous tombez en torpeur ou êtes pieuté, vous rencontrez directement la mort finale.

Sombre secret (1 point)

Vous avez un secret issu de votre passé, ce qui vous causerait un grand embarras s'il était découvert par vos ennemis. Si votre secret est révélé publiquement, vous devez rembourser ce handicap, conformément aux règles pour retirer des Atouts et Handicaps, Chapitre Cinq. Comme tous les handicaps, rappelez-vous qu'un Conteur ne doit pas autoriser un Sombre Secret qui n'affecte pas la survie possible du personnage s'il est révélé ou qui copie une difficulté inhérente au type de caractère. Un personnage ne peut pas avoir plus d'un Sombre secret. Voici quelques exemples de Sombre secret: • Vous avez un amant dans une autre secte ou un infernaliste • Vous avez commis un crime punissable par les lois de la secte • Vous avez trahi votre clan ou votre lignée

Vision de mort (2 points)

Votre vue n'a jamais vraiment récupéré de votre mort, et depuis votre étreinte, elle a refusé de représenter avec précision le monde autour de vous. Tout le monde que vous voyez (mortel, vampire ou autre) semble flétri et mort. Les bâtiments semblent décrépits, et vos environnements ne possèdent aucune beauté et aucune vibration. Tous vos tests d'Investigation ont une pénalité de -2 et vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir d'Auspex Perception de l'Aura pour déterminer le type d'une créature. Enfin, vous ne pouvez pas visuellement dire la différence entre une personne vivante et un vampire, même s'il est sur une voie.

Sommeil profond (2 points)

Vous avez du mal à vous réveiller pendant la journée, même dans des situations dangereuses. Votre moralité est considérée comme étant deux points plus bas pour rester éveillé pendant la journée et pour déterminer les pénalités dont vous souffrez pendant les heures où le soleil est levé.

Porteur de maladie (4 points)

Votre sang porte une maladie mortelle et hautement contagieuse. Cette maladie peut être n'importe quoi de la peste noire, à la rage ou encore la variole. Les mortels dont vous vous nourrissez contracte toujours cette maladie, et c'est habituellement mortel. Quand vous nourrissez d'un mortel spécialisé en Endurance, il se rétablit en cinq jours. Les autres mortels meurent toujours. Lorsque vous utiliser une action d'immobilisation pour vous nourrir, vous devez passer une action d'arrêt supplémentaire pour nourrir en toute sécurité, sinon vous êtes consciemment assassiner les mortels en propageant votre maladie. Si vous ne vous nourrissez pas en toute sécurité, vous gagnez des traits de Bête au début du prochain jeu, comme si vous aviez commis un meurtre. Si vous devez vous nourrir pendant le jeu, vous devez dépenser deux fois plus longtemps pour vous nourrir, ou vous ne vous êtes pas nourri en toute sécurité, et vous souffrez immédiatement de cette même pénalité.

Fade (2 points)

La vie est devenue beaucoup plus passionnante depuis votre Étreinte ... mais malheureusement, vous non. Vous êtes enclin à parler de choses insipides, et vous ne manipulez pas la fureur ou la stimulation émotionnelle très bien. Lorsque d'autres se passionnent, vous hésitez, vous raclez la gorge, et vous vous retirez. Ce qui vous rend difficile d'exprimer vos sentiments les plus profonds et vos motivations intérieures. Vous ne recevez pas le retest généralement donné par l'archétype d'un personnage.

Présence sinistre (1 point)

Vous rayonnez d'un air d'au-delà qui provoque la nervosité et le malaise chez les personnes autour de vous. La nature exacte de cette présence étrange est spécifique à chaque vampire et peut prendre de nombreuses formes différentes. Vous devriez parler avec votre conteur pour déterminer l'étrangeté exacte conféré à votre personnage par ce handicap, mais tous les types de présence étrange mystérieux sont déconcertants et potentiellement une bris de la mascarade. Vous pouvez prendre ce handicap jusqu'à trois fois pour différents aspects de votre nature étrange, mais chacun doit être distinctif et sans rapport avec le reste. Vous ne pouvez pas prendre Présence Sinistre deux fois et faire que vos yeux soient pourpres et incandescent. Vous pouvez prendre Présence Sinistre deux fois et dire que vos yeux brillent et que votre odeur corporelle est celle d'une puanteur de pourriture. Voici quelques exemples possibles:

- Des yeux incandescents ou inhabituellement colorés
- Brise froide à la suite du personnage

- Odeur terrifiante de roses ou de cimetière
- Crocs permanents qui ne peuvent pas se rétracter
- Langue fourchue ou peau écaillée
- Vous ne vous reflétez pas (selon la faiblesse du clan Lasombra)
- Les plantes flétrissent à mesure que vous approchez et meurent à votre contact

Chair de cadavre (5 points)

Votre chair ne se régénère pas complètement une fois qu'elle est endommagée. Alors que vous êtes en mesure de se guérir jusqu'à être en pleine forme, votre peau conserve encore des coupures, des larmes, des trous de balle, etc. Chaque fois que vous êtes frappé par une attaque physique qui inflige 2 points de dégâts ou plus, vous obtenez également une pénalité -1 immédiate à votre attribut physique (à une pénalité maximale de -5). Cette pénalité n'est pas supprimée si vous guérissez les dégâts; Elle reste jusqu'à ce que le personnage se repose pendant une journée entière.

Os fragiles (4 points)

Votre corps est moins robuste que la moyenne et ne peut pas endurer autant de blessures. Vos os peuvent être plus fragiles, et votre stature physique peut être légère ou délicate. Si vous prenez plus de 2 points de dégâts d'un seul coup, un de vos membres (choisi par votre attaquant) est cassé. Ce membre est inutile jusqu'à ce que les dommages soient guéris. Si une ou les deux jambes de votre personnage sont cassées, vous ne pouvez plus vous déplacer que d'un pas par action, en boitant ou en rampant. Si un ou les deux des bras de votre personnage sont cassés, vous obtenez une pénalité de -5 aux groupes d'attaque Bagarre et Mêlée, à moins que le personnage ait l'atout ambidextre, auquel cas vous ne subissez qu'une pénalité de -3. Un personnage avec un bras cassé ne peut pas utiliser des armes à deux mains. Un personnage avec les deux bras cassés ne peut pas faire d'attaques physiques à moins qu'il soit capable de mordre sans agripper ou qu'il ait plus de deux autres membres utilisables (comme des tentacules appelés par Sombre Métamorphose ou des membres créés avec Vicissitude).

Prophète de la Géhenne (2 points)

Vous souffrez de visions de catastrophes apocalyptiques et de prémonitions de destruction à grande échelle. L'univers se trompe en quelque sorte, et l'équilibre karmique va revenir en faisant souffrir tout le monde. Vous avez des cauchemars éveillés et des visions d'un avenir infernal qui n'a jamais eu lieu. Certains disent que c'est un sous-produit d'une Étreinte difficile; d'autres disent que c'est une prémonition de la Géhenne ou une vision d'une Géhenne qui n'aura jamais lieu. Vous devez utiliser toute votre volonté pour faire la différence entre le monde réel et celui qui vous hante. Chaque fois que votre Volonté diminue, vous perdez un peu plus de votre compréhension de la réalité et vous vous enfoncez dans ces visions cauchemardesques. Si vous manquez de Volonté, vous tomberez dans la torpeur. Ce handicap se retrouve souvent chez les Cappadociens, les Malkaviens, les Nosferatu et les Ravnos.

Prise des damnés (2 points)

Il n'y a pas d'extase ou de plaisir dans le Baiser quand vous vous nourrissez; les mortels souffrent d'une horrible agonie lié à votre morsure. Vous devez tuer votre proie pour vous assurer qu'ils ne peuvent pas s'échapper. Vous ne pouvez pas fermer les plaies que vous causez après avoir bu du sang d'autrui. Se nourrir sur des mortels compte comme un péché moral de niveau 1.

Malentendant (2 points)

Votre audition est défectueuse, et même avec de l'équipement correctif, vous ne pouvez pas entendre parfaitement. Cela peut être dangereux dans certaines circonstances, car vous ne pouvez pas compter sur votre audition pour vous avertir du danger. Vous subissez une pénalité de -2 aux groupements d'intuition et d'Investigation basée sur l'audition.

Hanté (1 point)

Un fantôme vengeur vous tourmente d'au-delà de la tombe. Bien qu'il se limite habituellement à des gémissements fantasmatiques, des manifestations étranges, et l'effet occasionnel préjudiciable, ce fantôme veut vous causer du tort. Il fait de son mieux pour rendre votre éternité misérable et pour hâter le jour où vous le rejoindrez dans la mort. Vous pouvez voir et entendre ce fantôme, que vous ayez ou non l'atout Medium ou possédiez n'importe quelle voie de Nécromancie.

Chassé (4 points)

Votre nom, votre visage et votre histoire sont connus des organisations de chasseurs, des loups-garous ou de la secte opposée. Si vous attirez l'attention, les chasseurs viendront pour vous. Vous devez dépenser 2 actions d'arrêt par mois pour éviter les individus recherchant votre mort finale. Si vous ne parvenez pas à le faire, vous entrez en jeu avec votre piste blessure de santé remplie de dommages aggravés.

Infâme couvée (3 points)

Vous venez d'une étreinte de masse. Tout officier de votre secte peut dépenser n'importe quel trait de statut (permanent, inné, ou éphémère) afin de vous donner le trait d'état averti.

Analphabète (1 point)

Par manque d'éducation ou à la suite d'une maladie comme la dyslexie, vous êtes incapable de lire ou d'écrire. ce handicap rend impossible l'accès aux compétences suivantes: Académiques, Informatique ou Sciences. Votre Conteur peut également choisir de limiter le nombre de points que vous pouvez mettre dans Histoire ou Occulte.

Impatient (2 points)

Vous n'avez pas la patience de rester debout et d'attendre. Vous voulez faire des choses maintenant - oubliez les trainards qui essayent de vous retenir. Vous préférez vivement agir sur l'impulsion sans vous soucier des conséquences. Chaque fois que vous êtes obligé d'attendre ou d'être patient au lieu d'agir immédiatement, vous devez dépenser 1 point de Volonté pour attendre sans agir pendant cinq minutes. Si vous ne dépensez pas cette Volonté, vous réagissez avec une colère extrême, attaquant la source de votre retard.

Inepte (3 points)

Votre Étreinte a été difficile, et peut-être que le destin ne voulait pas que vous soyez un membre du clan qui vous a choisi. Vous n'avez aucune compétence avec l'une des disciplines principale de votre clan. Vous ne commencez pas avec un point gratuit dans cette discipline, et vous devez payer des coûts hors-clan en XP pour acheter cette discipline, même si vous n'avez pas besoin d'un enseignant. Vous devez prendre ce handicap lors de la création du personnage. Ce handicap ne peut pas être supprimé

Intolérance (1 point)

Vous avez une aversion déraisonnable d'une certaine chose. Cela peut être un clan, une lignée de sang, un type de créature ou un type spécifique de personne. Vous persécuterez ces individus dans la mesure de vos capacités, mettant même en péril les alliances et votre propre réputation pour les voir entachés. Si vous êtes forcé de travailler avec une telle personne, vous subissez une pénalité de -2 à tous vos groupes de test non défensif.

Mort et enterré (1 point)

En tant que mortel, vous avez vécu dans la région où la chronique est fixée (ou vous possédez un peu de renommée), et ceux qui vous aiment croire que vous êtes mort. Si vous utilisez votre vrai nom, si votre photo sort, ou si vous êtes repéré par des personnes qui vous connaissaient, des questions inconfortables seront posées. Si cela arrive trop souvent, les chasseurs mortels réaliseront rapidement votre nature de mort-vivant.

Petite génération (1 ou 2 points)

Un personnage ayant ce handicap doit avoir 1 ou 2 points dans l'historique Génération; les anciens quelques soient leur génération ne peuvent pas posséder ce défaut. Les 1er et 2e points de l'historique Génération (Nouveau-né ou Ancilla) couvrent une plus grande variété de générations que les trois points plus anciens. Un Nouveau-né, avec 1 point de Génération, pourrait être de 15 à 11 génération. Un Ancilla, avec 2 points de Génération, pourrait être soit 10 ou 9 génération. Si un Ancilla prend ce handicap, il est la 10e génération. Si un nouveau-né prend ce handicap, vous pouvez choisir d'être 12e ou 13e génération. Si vous choisissez la 13ème génération pour votre personnage, alors Petite génération est un défaut à 2 points, plutôt qu'à 1. Si vous voulez que votre personnage soit vraiment un vampire de sang clair de la 14e ou de la 15e génération, vous

devez acheter le défaut de Sang clair plutôt que le défaut Petite génération. Vous ne pouvez pas acheter à la fois Petite génération et Sang clair. Si un personnage avec un Petite génération diable et gagne une génération qui le place au point par défaut de son historique Génération, vous devez supprimer ce handicap et rembourser son coût XP. Ce changement survient lorsqu'un personnage Nouveau-né diable et baisse sa génération de 12ème à 11ème ou quand un personnage d'Ancilla diable et passe de la 10ème à la 9ème génération.

Douillet (3 points)

Vous êtes une créature amicale et douce, pas vraiment réputée pour votre ténacité. Vous pouvez venir d'une société décadente, ou d'un lignage noble qui n'a jamais eu à effectuer de travail physique. Pour cette raison, vous avez 1 niveau de santé moins en Blessures et Incapacité. Vos niveaux de santé ne sont pas affectés par ce handicap.

Sensibilité à la magie (2 points)

Vous êtes sensible à la magie du sang, ainsi qu'aux sorts des mages ou à la semi-magie des mortels. Vous ne pouvez pas dépenser de la Volonté pour retest la Thaumaturgie, la Nécromancie ou d'autres formes de magie.

Soif de Mathusalem (4 points)

Vous avez de la difficulté à vous nourrir pleinement du sang humain ou animal. Le sang de vampire fournit toujours une nourriture riche, qui vous fait courir le risque du lien de sang, et peut vous mener à la faim interdite d'Amarante. Vous entrez toujours en jeu avec la moitié de votre réserve de sang; quelques soient le type ou le nombre d'actions d'inter-partie ne peuvent pas vous faire entrer en jeu avec votre réserve de sang remplie. Les personnages avec ce handicap ne peuvent pas bénéficier de l'historique Troupeau. Vous pouvez vous nourrir pleinement uniquement sur d'autres vampires. Ce défaut se produit principalement chez les Anciens ou les Vénérables.

Cauchemars (1 point)

Vous faites d'horribles cauchemars lorsque vous vous reposez pendant la journée et ces images vous hantent pour la nuit suivante. Vous avez rarement une journée entière de sommeil et il est difficile pour vous de surmonter l'agitation de votre bête. Lorsque vous péchez contre votre moralité, votre esprit se fixe sur ces événements, les jouant (ainsi que d'autres incidents émotionnellement douloureux de votre passé) encore et encore pendant que vous dormez pendant la journée. Vous perdez des traits de Bête à raison de 1 par jour de repos, plutôt que de perdre tous les traits de Bête avec une seule journée de sommeil.

Necrophile (1 point)

Vous êtes obsédé par les morts. Votre havre est salement décoré avec des parties du corps coupées et mutilées. Vous parlez aux morts, que vous pouviez les entendre parler ou non, vous danser avec eux, vous faites de l'art d'eux, et vous profitez de leur compagnie. Cela pourrait rendre difficile l'invitation de personnes en vue d'une discussion. Si les mortels découvrent votre havre, cela va certainement causer une bris de Mascarade et recevoir toute l'attention des médias. Vous devez passer au moins 10 minutes en compagnie de vrai cadavres chaque nuit. Sinon, vous avez une pénalité de -1 à tous les groupes de test jusqu'à ce que vous ayez rempli cette condition. Cette pénalité n'est pas cumulative.

Notoriété (2 points)

Vous avez une mauvaise réputation parmi les vampires. Cela peut provenir de quelque chose que vous avez fait dans le passé ou peut-être est-ce lié à votre père, votre lignée, ou autres choses. Vous ne recevez pas de bonus passifs des traits de statut éphémères.

Prédateur évident (2 points)

Les mortels sentent instinctivement qu'il y a quelque chose qui ne va pas avec vous. Votre Bête est forte et il y a quelque chose en vous qui fait que les autres se rendent compte que vous êtes dangereux. Les mortels réagissent mal à votre contact, comme vous exsudiez un air de menace. En outre, la Bête surmonte votre meilleure nature et rend difficile pour vous de vous rappeler de vos vraies priorités. Vous souffrez d'une pénalité -2 sur toutes les interactions avec les mortels qui ignorent le monde surnaturel. En outre, vous ne pouvez pas acheter d'historique Contacts, Alliés ou Influence.

Borgne (3 points)

Vous avez peut-être perdu un œil avant l'Étreinte, ou il a pu être enlevé par un effet permanent, comme Vicissitude. Pour une raison quelconque, vous ne pouvez en aucune circonstance le régénérer. Vous avez une pénalité de -5 à toutes vos attaques physiques à distance, y compris les attaques avec des armes à feu et des armes de jet.

Présomptueux (2 points)

Vous avez une opinion exagérée et inébranlable de votre valeur et vos capacités. Vous faites confiance à vos propres capacités par rapport à tout autre personne, même dans les situations où vous risquez la défaite. Parce que vous n'êtes pas réellement invulnérable et omnipotent, un tel excès de confiance peut être dangereux et lorsque vous échouez, vous trouvez rapidement quelqu'un ou autre chose à blâmer. Vous ne pouvez pas bénéficier d'aide en attaquant ou d'aider le défenseur des tactiques de combat de masse, à moins que la personne qui vous aide ne suive un ordre que vous venez de donner.

Plaie permanente (3 points)

Vous avez subi des blessures pendant ou immédiatement avant l'étreinte, que votre sire n'a pas soigné. Cette blessure ne peut pas être guérie, mais elle ne saigne pas, et vous pouvez peut-être la cacher sous des bandages ou des vêtements. Vous avez deux blessures en moins en votre partie Sain (voir Santé_et_Dégâts).

L'appel de Poséidon (3 points)

Votre stabilité est directement liée à la météo. Vous êtes calme comme le ciel clair et votre rage grandit petit à petit comme une averse se transforme en tempête. Si vous ne dormez pas sur ou sous l'eau naturelle (dans un bateau sur un lac, une rivière ou un océan, ou sous les eaux d'un cours d'eau), vous ne pouvez pas dépenser de Volonté la nuit suivante.

Flutiste d'Hamelin (1 point)

Les animaux affluent à votre présence, que vous le vouliez ou non. Ces animaux sont d'une espèce distinctive et ceux qui savent repérer ces créatures peuvent facilement dire quand vous êtes dans la région. Leur présence rend assez facile de suivre vos mouvements, localiser votre emplacement et potentiellement découvrir où est votre havre. Vous n'avez aucune capacité de contrôler ces créatures à moins d'utiliser Animalisme sur eux et même si vous le faites, d'autres animaux viendront prendre la place de ceux que vous renvoyez. Lorsque vous choisissez ce handicap, vous devez choisir l'espèce d'animal. Ces animaux ne vous feront pas de mal sauf s'ils sont dirigés par quelqu'un d'autre qui utilise Animalisme et les animaux peuvent voir à travers vos pouvoirs surnaturels d'Occultation, vous ne pouvez vous cacher d'eux.

Proie rejetée (1 point)

Quelque chose dans votre psychologie ou croyances religieuses vous interdit de chasser un certain type de proie mortelle. Vous pourriez refuser de vous nourrir sur des trafiquants de drogue, de policiers, des innocents ou des bouddhistes. Vous ne gagnez pas de vitae en vous nourrissant sur ces individus. Si vous êtes témoin que d'autres vampires se nourrissent de vos proies exclus, vous devez essayer d'arrêter cette profanation, violemment si nécessaire. Si vous échouez, vous gagnez un trait Bête.

Repoussé par la religion (3 points)

Dans la légende, les vampires peuvent être chassés par des symboles saints et ne peuvent pas entrer dans un lieu béni ou sacré. Votre sang est lié à l'origine de ces mythes. Il se pourrait que vous souffriez de la culpabilité religieuse résiduelle ou que votre Bête déteste et craint la dévotion religieuse. Pour quelque raison que ce soit, quand un mortel présente formellement un symbole de sa foi (quelqu'elle soit), vous ne pouvez pas directement nuire au mortel, ni l'affecter avec des pouvoirs, ni vous approcher à plus de cinq pas d'elle. Si vous entrez en contact avec un symbole sacré, vous prenez un point de dégâts normaux à chaque tour ou vous êtes en contact avec lui. En outre, vous ne pouvez pas entrer dans un site qui est désigné par votre conteur comme un lieu sacré. Si vous êtes forcé de le faire (ou transporté sur un tel territoire), vous subissez 3 points de dégâts aggravés chaque tour ou vous y restez. Ces dommages ne peuvent pas être réduits ou annulés.

Déficit d'attention (4 points)

Vous n'avez jamais été bon dans la concentration, et votre volonté est un peu instable sur vos meilleurs jours. Si vous devez vous concentrer pour continuer à utiliser un pouvoir ou une capacité, votre utilisation de ce pouvoir se termine après un seul tour et doit être réactivée si vous souhaitez continuer à l'utiliser. En outre, votre Volonté permanente est réduite de 1.

Soupe au lait (2 points)

Vous vous fâchez contre tout le monde, pas à cause de l'injustice ou parce que vous avez un compte à régler. La vérité est que vous êtes juste toujours en colère. On considère que vous avez 1 trait de bête supplémentaire pour déterminer si vous devez tester la frénésie et déterminer la difficulté de ce test.

Guérison lente (3 points)

La vitae dans vos veines est molle, et votre contrôle sur votre sang est au mieux imparfait. Bien que vous soyez capable de forcer ce sang à se fondre dans votre chair et à guérir vos blessures, vous le faites avec beaucoup de difficulté. Vous devez dépenser un point supplémentaire de sang chaque fois que vous souhaitez guérir un point de dégâts. Cette pénalité s'applique lorsque vous utilisez des points de sang pour vous guérir, mais ne pénalise pas votre utilisation de pouvoirs de guérison sur d'autres personnages grâce à l'utilisation de pouvoirs tels que la Rage de sang de la Thaumaturgie : *La Voie du Sang*.

Réactions lentes (3 points)

Vous ne pensez pas vite, et vos mouvements n'ont jamais été particulièrement adroit. Vous avez un temps de réaction lent. Ce n'est pas votre faute si vous êtes lent sur vos pieds, mais cela vous handicap un peu - surtout en combat. Votre initiative est réduite de 5.

Potentiel volé (3 points)

Quelque chose de terrible vous est arrivé dans votre passé. Peut-être vous avez été frappé par une malédiction puissante Baali, ou peut-être avez-vous été blessé, handicapé, nié le besoin d'interaction sociale, ou subi une enfance psychologiquement destructrice. Choisissez un attribut lors de la création du caractère. Vous ne recevez pas de focus dans cet attribut. Vous devez acheter ce défaut lors de la création du personnage.

Sang clair (3 points)

Le fléau dérogatoire "Sang clair" se réfère à ces vampires dont l'Etreinte est la plus éloignée du progéniteur vampirique originel: les vampires de la 14e ou 15e générations. Ces individus sont toujours Caitiff, car leur vitae est incapable de supporter les caractéristiques traditionnelles d'un clan. La prophétie affirme que les vampires de Sang clair apporteront la fin des temps. Pendant les nuits de tourmente, ces vampires ont été chassés presque à l'extinction par les anciens paranoïdes craignaient que cette prophétie devienne vraie. Le sang de ces malheureux vampires est exceptionnellement faible et une telle créature ne peut pas apprendre les disciplines vampiriques aussi largement que les vrais Nouveau-né. Certains apparaissent à peine morts-vivants et d'autres sont en proie à des rêves étrangement réalistes de nuits antiques. Vous ne pouvez pas créer des liens de sang, ni donner l'Etreinte, ni créer ou créer des goules. Point de vue bénéfique, la lumière du soleil ne vous inflige que des dégâts normaux et tous vos tests pour résister à la frénésie sont faits comme si vous aviez 1 trait Bête en moins. Seuls les personnages dotés d'un point dans l'historique Génération (Nouveau-né) peuvent acheter ce handicap. Votre personnage est un vampire de la 15e ou de la 14e génération (votre choix). Si votre personnage diable et gagne la 13e génération, vous devez échanger ce handicap pour le handicap Petite Génération et rembourser la différence en XP. Les vampires Sang clair ont trois disciplines de clan (comme les Caitiff), mais commencent à jouer avec seulement 2 points libres de disciplines: 1 point dans deux de ces disciplines de clan. En outre, vous ne pouvez jamais augmenter de discipline (dans ou hors du clan) au dessus du pouvoir de niveau 4.

Soif d'innocence (1 point)

La vue de l'innocence éveille une terrible envie de sang générée par votre Bête. Elle ne peut pas supporter le fait que ces personnes existent, et cherche à ternir, corrompre ou détruire tout ce qui est pur.

Porte poisse (1 point)

Chaque fois que des choses bizarres se produisent, cela vous arrive. Vous avez une chance terrible, et le malheur vous traque, vous mettant face contre terre dès qu'il en a une occasion. Chaque fois que le Conteur doit déterminer de façon aléatoire un résultat négatif, comme déterminer quel personnage est frappé par une pierre qui tombe où dans quel quartier un flic ira faire sa ronde, aucun test n'est effectué; vous souffrez toujours de la conséquence de la malchance.

Vulnérable à l'argent (2 points)

Vous pouvez être un descendant des cousins mortels que sont les Loup-Garou (ou d'autres changeur de forme), vous pouvez avoir une certaine connexion avec la lune, ou vous pouvez souffrir de quelque superstition primitive. Quoi qu'il en soit, vous avez une vulnérabilité notable à l'argent. Lorsque vous êtes frappé par une arme avec en Argent, vous prenez des dégâts aggravés plutôt que des dégâts normaux.

Faiblesse (3 points)

Votre esprit est faible, facilement perturbé, ou confus. Vous avez tendance à être un suiveur et de parler rarement pour vous-même. En raison de cette faiblesse, vous êtes très sensible aux disciplines de la Domination et d'Aliénation. Vous ne pouvez pas dépenser de Volonté pour résister à ces disciplines et obtenir un retest.

Estomac sensible (3 points)

Certaines personnes sont douces, d'autres ont un sang-froid général à propos du sang. Il est possible que vous soyez boulimique. Vous avez de la difficulté à garder en vous le sang après que vous vous soyez nourri. Calculez votre réserve de sang comme si votre personnage avait 1 point de moins en Génération. Les nouveau-nés ayant cette faille réduisent leur nombre maximum de réserve de sang de 2.

Dérangements

« *Tout le monde devrait être aimé à la folie. Le reste n'est rien que le reflet de la lune sur un étang : éphémère, de courte durée et sans substance.* »

— **Mina Allaire** — Malkavien antitribu

Les dérangements sont la représentation de maladies mentales. De tels troubles ne sont pas amusants, ils sont handicapants et difficiles, parfois même effrayants. Ils doivent être interprétés avec le plus grand sérieux et non comme une excentricité amusante, ou un comportement cartoonnesque.

Un personnage possédant la compétence Science:Psychologie peut passer 10 minutes pour parler avec une personne souffrant d'un dérangement et faire un challenge en utilisant son Mental + Science:Psychologie avec une difficulté statique de 10. S'il est réussi, il peut diminuer de 1 les traits de dérangements de la cible. Si plusieurs personnages tentent ce challenge, seul un succès sera retenu par partie. Votre personnage ne peut pas utiliser cet effet sur lui-même. Les Malkaviens ne peuvent pas passer en dessous d'1 trait de dérangement.

Tous les dérangements valent 2 points de Handicaps. Le système suivant vous permet de construire votre propre dérangement collant à la psychologie de votre personnage

Créer votre dérangement sur mesure

Chaque dérangement a un déclencheur : une situation, un objet ou toute condition qui active ce dérangement. Le Conte ne devrait pas autoriser les joueurs à prendre des déclencheurs extrêmement rares, de même que des dérangements ayant peu d'impacts sur un personnage.

Vous pouvez avoir plusieurs fois le même dérangement, mais il faut à chaque fois avoir un déclencheur différent.

Dérangements Aggravés

Si vous prenez volontairement un déclencheur très courant, ou si vous choisissez d'étendre ou d'augmenter les pénalités de votre dérangement, le Conte peut choisir de vous donner un point d'expérience supplémentaire (passant votre dérangement à 3 points de Handicaps). Toutefois, si vous n'en assumez pas la responsabilité, le Conte peut vous retirer ce point bonus et ce à n'importe quel moment.

Concepts de dérangements

La plupart des concepts de dérangements peuvent être représentés par plus d'une mécanique. Par exemple, Pyromanie peut vous rendre fasciné par le feu, ou vous donne la folle envie de démarrer des feux. Les deux options sont valables.

Voyez le système de création de dérangement de cette façon : si le déclencheur du dérangement d'un personnage est l'eau, les résultats et réactions seront différents selon les types suivants :

- Incapacité** Lorsque vous voyez une source d'eau importante (un étang, une rivière ou un geyser en éruption), vous entrez dans a fugue-like trance state.
- Compulsion** Quand vous êtes insulté, vous avez envie de noyer des choses, de préférence le contrevenant. Vous cherchez à couler ses biens les plus chers dans une tombe d'eau.
- Phobie** Quand vous voyez de l'eau, vous devenez terrifié et commencez à fuir désespérément de la source.
- Destruction** Quand vous êtes sous pression, vous essayez de noyer des personnes, ou tout autre être vivant, en utilisant de l'eau pour satisfaire vos sombres désirs.
- Obsession** Vous faites out pour posséder des objets ressemblant ou glorifiant l'eau. C'est une chose sacré et inviolable pour vous.
- Croyance** Vous pensez que l'océan est peuplé d'esprits maléfiques qui doivent être apaisés par des sacrifices à la pleine lune.

Traits de dérangement

Durant le jeu, à chaque fois que vous rencontrez une situation déclenchant votre dérangement, vous avez 3 options :

1. Vous pouvez réagir à ce déclenchement par une réponse légère mais en conséquence, jouant pleinement le dysfonctionnement au jour-le-jour causé par votre dérangement. Dans ce cas, vous ne gagnez ni ne perdez de traits de dérangements.
2. Vous pouvez aussi résister à cette compulsion et ne montrer aucun signe évident de votre dérangement. En ce cas, vous gagnez un trait de dérangement sur votre fiche.
3. Enfin, vous pouvez réagir à ce déclenchement de manière disproportionnée, interprétant les peurs et les profondeurs instables du dérangement de votre personnage. Une réponse aggravée dure 5 minutes. Répondre ainsi élimine tous les traits de dérangements de votre fiche, remettant à 0 vos traits de dérangements.

Si un personnage atteint 3 traits de dérangements (habituellement en tentant de résister pendant trop longtemps), il est sur le point de faire un épisode psychotique. Au prochain déclenchement d'un dérangement, vous devez interpréter une réponse aggravée. Cette réponse élimine tous vos traits de dérangement, remettant à 0 ses traits de dérangements.

Le total de traits de dérangements est commun à tous les dérangements de votre personnage. Quand vous avez 3 traits de dérangements, le prochain déclenchement d'un dérangement est une réponse sévère, peu importe le dérangement déclenché, réinitialisant le nombre de traits de dérangements.

Les Malkaviens ont toujours 1 trait de dérangement. Réinitialiser le total de traits de dérangements d'un Malkavien remet à 1 et non 0, son nombre de traits de dérangement.

« August, l'Ancien Malkavien, a le dérangement Fuir la Justice, avec pour type Destruction. Il a tenté de garder son calme en écoutant un discours particulièrement exaspérant, tandis que le nouveau Prince de San Francisco leva une Chasse au Sang sur un criminel qu'August sait coupable. Du fait de ces provocations répétés, l'Ancien Malkavien a atteint 3 traits de dérangements.

Après le discours, l'Infant du Prince approche August pour lui demander ce qu'il pense du pardon. Elle mentionne que, plus tôt dans la soirée, elle a utilisé beaucoup d'influence pour s'assurer qu'un assassin mortel à son service ne soit pas arrêté par la police. C'en est trop, August en a assez et subit un épisode psychotique.

« La Justice doit être apaisé. Quelqu'un.. doit être puni. » grogne-t-il, avec une lueur malicieuse dans ses yeux. August se rend dans le parking dédiée à l'assemblée et identifie la voiture du Prince ainsi que son chauffeur. Après seulement quelques instants, la fureur d'August transforma ce loyal serviteur du Prince en un fou sanguinaire.

Pour mieux apaiser ses démons intérieurs, August traîna le chauffeur devant l'Infant du Prince pour la Dominer afin qu'elle tue ce chauffeur. Elle tomba sur le serviteur favori du prince et massacra l'homme devant l'assemblée choquée. Alors que son Humanité s'effrita, horrifiant son Sire et la Cour entière, August disparut en Occultation, grondant « Et ainsi le jugement correspond au crime »

— Exemple de dérangement —

Description des dérangements

Incapacité

Quand votre dérangement se déclenche, vous rentrez dans un état rendant n'importe quelle action cohérente impossible. Vous pouvez rentrer dans un état de fugue, régressant à la mentalité d'un enfant, ou être paralysé avec une béatitude incroyable.

Exemples

- Quand vous voyez quelqu'un chanter, vous tombez en transe et l'écoutez avec une joie extatique.
- Lorsque vous vous nourrissez, vous tombez dans une extase aveugle, vous délectant des nuances du goût du sang.
- Lorsqu'on vous crie dessus, vous vous remémorez les abus de votre enfance, grelottant et vous blotissant de terreur.

Pendant que vous affecté par le dérangement Incapacité, vous ne pouvez pas entreprendre d'action et ne peut pas vous déplacer. Les effets du dérangement Incapacité finissent si le déclencheur disparaît (ou part), après que cinq minutes soient passées, si vous prenez des dégâts, ou si un autre Personnage vous cible agressivement avec pouvoir surnaturel.

Compulsion

Lorsque vous rencontrez le déclencheur de votre dérangement, vous devez effectuer une action prédéfinie associée à votre dérangement. Il vous est difficile d'entreprendre une autre action jusqu'à ce que votre Compulsion n'ait été assouvie.

Exemples

- Quand quelqu'un vous pose une question difficile, vous divaguez, répondant compulsivement avec des descriptions mathématiques complexes.
- Lorsque vous voyez de petits objets de valeur sans surveillance, vous les mettez compulsivement dans vos poches.
- Lorsque vous voyez un groupe d'objets de forme similaire, comme des graines, des chaussettes ou des briques, vous êtes obligé de vous arrêter et de les compter.

Lorsque votre dérangement est déclenché, vous subissez une pénalité de -3 à toutes les traits de tests d'attaque jusqu'à ce que vous assouvissez votre Compulsion ou jusqu'à ce que cinq minutes passent. Cette pénalité persiste même si l'occasion de remplir votre Compulsion passe. Par exemple, lorsqu'un menteur compulsif raconte toute la vérité, elle pourrait passer les cinq prochaines minutes à imaginer distraitement ce qu'elle aurait dû dire. Les traits de tests de défense ne sont pas pénalisés par le dérangement de Compulsion.

Phobie

Lorsque vous rencontrez le déclencheur de votre dérangement, vous devenez terrifié et devez quitter les lieux. Bien qu'il soit normal d'avoir peur des choses qui peuvent vous blesser, comme le feu, les requins, etc, une phobie est une condition irrationnelle et submergeante.

Exemples

- Vous craignez le feu de la taille d'une torche ou plus grand.
- Vous craignez les vampires de plus de 300 ans.
- Vous craignez les espaces ouverts et ne peut supporter d'être à l'extérieur d'une zone fermée.

Lorsque votre dérangement est déclenché, vous devez quitter la zone et vous retirer dans un endroit sûr. Pour rester volontairement à moins de trois pas du déclencheur de votre dérangement, vous devez dépenser 1 point Volonté par tour. Si vous êtes forcé de rester dans les trois pas du déclencheur de votre dérangement, vous attaquez n'importe qui ou quoi qui vous empêche de quitter la zone; vous devez essayer d'échapper par tous les moyens nécessaires.

Destruction

Lorsque vous rencontrez le déclencheur de votre dérangement, vous ressentez l'envie de provoquer de la destruction ou du mal.

Exemples

- Vous vous croyez supérieur à tous les autres vampires. Quand quelqu'un conteste votre autorité, vous répondez avec violence.
- Vous gagnez du plaisir sexuel à rabaisser les autres ou à être humilié. (vérifier avec Dementation le premier sens).
- Quand un rituel échoue, vous croyez qu'il signifie qu'il ya des traîtres au sein de la secte. Vous répondez à un rite échoué en nuisant à ceux qui y sont impliqués, afin de les punir pour leur manque de foi.

Lorsque le dérangement de Destruction est déclenché, vous devez causer des dégâts - mentaux ou physiques. La cible de votre agression ne doit pas être la même que ce qui l'a déclenché, mais c'est le cours de l'action qui est le plus satisfaisant.

Obsession

Lorsque vous rencontrez le déclencheur de votre dérangement, vous devez le posséder ou le contrôler.

Exemples

- Vous êtes le collectionneur d'art ultime et quand vous voyez une oeuvre d'art exceptionnelle, elle doit être la vôtre.
- Cette Nouvelle-Née Toreador est intéressante et intelligente. Elle devrait travailler pour vous.
- Ces gens gardent des secrets et vous ne vous reposerez pas tant que vous n'avez pas découvert ce qu'ils cachent.

Lorsque votre dérangement est déclenché, vous devez essayer d'acquérir ce par quoi vous êtes obsédé. Chaque fois que vous vous trouvez dans les cinq pas du déclencheur de votre dérangement, vous avez l'envie de l'acquérir par tous les moyens disponibles. Vous obtenez immédiatement un trait de dérangement, à moins que vous ne preniez des mesures spécifiques vers sa possession ou son contrôle.

Croyance

Vous percevez le monde différemment que la plupart des gens et de vous répondez mal lorsque vos croyances sont contestées. Beaucoup d'individus ont de fortes croyances, mais les personnages avec le dérangement Croyance prennent leurs croyances au point de l'illusion et de ne pas faire confiance aux gens qui contestent leurs pensées.

Exemples

- Vous êtes la personne la plus qualifiée pour diriger dans n'importe quelle situation. Quiconque dit différemment est un stupide imbécile.
- Les yeux vitreux des animaux empaillés sont des portes d'entrée vers l'enfer et la seule chose qui vous garde à l'abri du regard du diable est le papier aluminium caché sous votre chapeau.
- Vous êtes l'âme réincarnée de Jules César. Quiconque conteste votre croyance, tente de vous convaincre que vous avez tort, ou qui se moque de votre croyance est considéré comme un ennemi ou dangereusement stupide.

Chaque fois que vous êtes forcé de travailler aux côtés d'une telle personne, vous subissez une pénalité -2 à tous les traits de tests d'attaque pendant toute la durée du partenariat. (Vous dépensez beaucoup d'énergie en regardant par-dessus votre épaule.) Cette pénalité s'applique lorsque vous coopérez avec une telle personne. Votre animosité envers les individus déclencheurs ne doit pas être permanente - ils peuvent tenter de modifier l'opinion de votre personnage en offrant des excuses physiques et verbales, tant qu'elle est authentique. Cette méthode ne fonctionne qu'une fois par nuit; Si le délinquant répète la transgression, le personnage ne croira pas une seconde excuse, aussi sincère soit-elle.

Exemples de Dérangements

- Fou de Rituel (Compulsion): Chaque fois que vous rencontrez deux ou plusieurs de vos frères de meute, vous vous sentez l'envie d'exécuter un rituel (normalement la Vaulderie).
- Fou de Rituel (Destruction): Chaque fois qu'un rituel échoue, vous ressentez l'envie de rendre n'importe qui qui pourrait être responsable fou.
- Mégalomanie (Croyance): Vous êtes la personne la plus compétente dans le monde et vous ne devez pas faire confiance en toute personne qui n'est pas d'accord
- Mégalomanie (Destruction): Chaque fois que quelqu'un conteste votre autorité, vous devenez violent. Si vous ne pouvez pas attaquer la personne qui vous a insulté, vous cassez des objets inanimés à la place.
- Lingual (Phobie): Vous avez peur de parler clairement, craignant que les espions ennemis ne vous surveillent en tout temps. Vous ne parlerez qu'en énigmes, rimes et en vagues insinuations. Si vous êtes forcé de déclarer clairement l'information, vous devenez convaincu "qu'ils" sont sur le point d'attaquer et vous fuirez.
- Personnalités Multiples (Croyance): Quand vous entendez une cloche sonner, votre personnalité change. Vous devenez le héros fantastique de la série de romans préférées de votre personnage, Lord Malic. Quiconque qui prétends différemment est un espion d'un royaume voisin, essayant de vous tromper en un acte de guerre.

Système de base

Les règles définissent les actions que peuvent entreprendre les joueurs dans l'univers qu'ils partagent – c'est une partie intégrante de l'univers du jeu. Afin de construire une tension dramatique, le Conteur tire parti des mécaniques de jeu pour déterminer les chances qu'a un personnage de réussir un défi, pour cela il utilise un facteur aléatoire (pierre, feuille, ciseau) pour juger si le personnage réussi ou non à accomplir son action dans le cadre d'un Challenge.

L'interprétation ne doit pas s'arrêter prématurément à cause d'un challenge. En fait, l'interprétation dans un Challenge permet d'en maintenir la dynamique et le rend plus agréable en plus d'aider les joueurs à ne pas se disputer. Les joueurs expérimentés peuvent intégrer un challenge dans leurs interprétations tellement naturellement qu'un observateur pourrait même ne pas se douter que quelque chose d'inhabituel est en train de se passer.

Les joueurs doivent travailler ensemble pour s'éduquer et apprendre les règles. Ils doivent aussi œuvrer avec les conteurs afin de rendre la scène la plus intéressante et la plus agréable possible. Le compromis et la coopération sont les maîtres mots de ce jeu. Une dispute sur les règles peut détruire à la fois l'inertie et l'ambiance du jeu. Il est parfaitement normal de présenter au conteur en charge de la scène un argumentaire, mais la décision finale doit être acceptée avec grâce et bon esprit afin de garder le jeu amusant.

Il y a deux types de Challenges, statiques et opposés. Tous deux sont résolus en exécutant un ou plusieurs tests. Tout challenge implique forcément un test. Il faut parfois exécuter plusieurs tests pour résoudre un Challenge.

- **Challenge Statique** : Test fait avec un Conteur.
- **Challenge Opposé** : Test fait contre un autre Joueur ou PNJ.

Les tests sont résolus grâce au pierre, papier, ciseaux.

- **Pierre** : Gagne contre Ciseaux et fait une égalité avec Pierre.
- **Papier** : Gagne contre Pierre et fait une égalité avec Papier.
- **Ciseau** : Gagne contre Papier et fait une égalité avec Ciseau.

Le Personnage qui perd le premier test dans un challenge peut faire un re-test en dépensant un point de Volonté. Il peut re-tester n'importe quel type de challenge (Physique, Social ou Mental). Les résultats du deuxième test sont définitifs.

- Challenges Statiques
- Challenges Opposés
- Situations Complexes
- Types d'Attaques
- Combat de Masse
- Santé et Dégâts
- Volonté

Challenges Statiques

Un Challenge Statique est utilisé pour résoudre des situations simples qui n'impliquent pas un autre personnage. Par exemple : crocheter une serrure, voler une voiture, grimper à un mur, résister à la Frénésie ou se rappeler les détails précis d'un avertissement donné par un Archonte.

Étape Une : Déterminer le Challenge approprié et assigner une Difficulté

C'est le Conteur qui détermine la nature d'un Challenge Statique et qui lui assigne un niveau de Difficulté. Pour indication, vous pouvez noter les Difficultés génériques suivantes :

Type de Difficulté	Niveau de difficulté	Exemple
Facile	5	Grimper à une échelle.
Standard	8	Grimper à une échelle pendant une course-poursuite.
Difficile	15	Grimper à une échelle pendant une course-poursuite sous une pluie battante.
Défi	20	Grimper à une échelle pendant une course-poursuite sous une pluie battante alors qu'un ennemi vous tire dessus.
Épique	30	Grimper à une échelle avec une jambe grièvement blessée, pendant une course-poursuite sous une pluie battante alors qu'un ennemi vous tire dessus.

Ce tableau vous donne une comparaison, pour que votre personnage soit capable de déterminer ce qui est facile pour lui, et ce qui ne l'est pas. Mais vous ne pouvez pas demander la difficulté d'un Challenge Statique : les Conteurs ne vous répondront pas.

Étape Deux : Identifier le Score de Test

Un Score représente votre capacité théorique à faire quelque chose. Une fois que le conteur sait que vous voulez faire quelque chose et a déterminé la difficulté, il vous donnera le Score de Test correspondante.

Toutes les Scores de Test de Challenge Statique standard sont déterminés par cette formule :

Attribut + Compétence + Modificateurs = Score de Test

Les *Attributs* sont le talent naturel d'un personnage dans le domaine générique auquel fait appel le Test : Physique, Social ou Mental.

Les *Compétences* sont les capacités apprises par votre personnage au cours de sa vie, comme Conduite, Informatique ou Armes à Feu.

Les *Modificateurs* sont les bonus ou malus que vous recevez de la part d'équipements particuliers, de Pouvoirs, d'autres personnages, d'Atouts, de Disciplines, ou tout autre facteur environnemental. Il est possible de recevoir plus d'un bonus modificateur. La valeur des modificateurs peut varier à la discrétion du conteur.

Exemple : Vincent le Nosferatu tente de crocheter la serrure de la porte arrière d'une église désaffectée. Son Score de Test est de Physique 3 (Attribut) + Sécurité 5 (Compétence) + un modificateur de 1 apporté par ses outils de crochetage, ce qui fait un total de 9. Si Vincent avait *Auspex*, le conteur peut lui apporter un bonus de modificateur supplémentaire de 1, pour l'utilisation de *Sens Accru* pour écouter les cliquetis de la serrure en la crochétant.

Étape Trois : Pierre, Feuille, Ciseaux

La prochaine étape consiste à réaliser le Test du challenge statique. Pour faire un Test, effectuez un shifumi avec votre Conteur.

Gagner le Test

Si vous gagnez le shifumi, vérifiez avec le conteur que vous n'avez pas un Succès Exceptionnel.

Comparez votre Score de Test à la difficulté du Challenge : si le premier est supérieure, et que vous avez gagné (pas d'égalité) tous les Tests impliqués dans ce Challenge, y compris les éventuels re-tests, vous obtenez un *Succès Exceptionnel* (ou succès critique).

Si votre Score est inférieur ou égal, ou bien supérieur mais que vous avez perdu l'un des Tests du Challenge, incluant les re-tests éventuels, vous obtenez un *Succès Normal*.

Les Succès Exceptionnels offrent souvent des effets bénéfiques supplémentaires à la discrétion du conteur, ou dans certains cas de règles.

Perdre le Test

Si vous perdez le Test de shifumi, vous ratez votre Challenge, c'est un Échec. Vous subissez les conséquences déterminées par le Conteur, ou les règles appropriées.

Égalité sur le Test

Si vous faites une égalité, comparez votre Score de Test avec le niveau de Difficulté du Challenge, avec le conteur. Si votre Score est strictement supérieur, vous avez un Succès Normal. Sinon, c'est un Échec.

Étape Quatre : Re-test

Les joueurs peuvent dépenser un Point de Volonté pour bénéficier d'un re-test sur un Challenge Statique raté (purement raté ou raté sur une égalité). Ce re-test s'effectue dans les mêmes conditions que le premier test, même Score de Test, même modificateurs et même difficulté.

Comme la cible d'un Challenge Statique n'a -à priori- pas de Volonté, elle ne peut pas faire de re-test. Le résultat de ce second test est final.

Re-tests multiples

La majorité des Challenge se résolvent avec un seul re-test de volonté. Mais certains peuvent être re-testés via un atout, ou une surenchère. Utiliser l'une ou l'autre de ces possibilités n'empêche pas d'utiliser le re-test de Volonté. Mais il ne peut y avoir plus d'un re-test de volonté par challenge. Par exemple si vous re-testez le premier test avec une surenchère, puis le second avec un mérite, vous pouvez encore re-tester avec la volonté, tant que pas plus d'un point de volonté est utilisé par challenge.

Règles additionnelles sur les Challenges Statiques

Succès Automatique

Si votre Score de Test est égal au double de la difficulté du Challenge, le Conteur peut vous autoriser à réussir automatiquement l'Action. Les Challenges sont souvent intéressants, mais peuvent ralentir le jeu quand ils ne sont pas franchement nécessaires. C'est pourquoi dans certains cas on considère que le personnage est tellement doué qu'il n'y a pas besoin d'un challenge.

Exemple : Le Score de test de votre personnage pour enlever l'alarme d'une voiture est de 11 (Physique 11 + Sécurité 5) mais la difficulté est seulement de 5. Vu que votre Score de test est plus du double de la difficulté, vous réussissez automatiquement. Vous n'avez pas besoin de challenge pour faire le test, vu que le résultat est évident.

Tests sans la Compétence et Échecs Critiques

Si vous essayez de réaliser une action sans avoir la Compétence appropriée et que vous perdez le Challenge, vous échouez spectaculairement. If you try Par exemple, si vous échouez critiqueusement à ouvrir une serrure, vous pourriez briser la serrure et la rendre inopérante.

Souvenez vous que vous n'échouez de façon critique que si vous n'avez pas la compétence et échouez le test. Si vous avez la compétence, ou faite égalité sur le test, vous ne faites pas d'échec critique (mais pouvez perdre le challenge tout de même).

Exemple de challenge statique

[Modifier] *Exemple :*

Vincent le Nosferatu tente de crocheter la serrure de la porte arrière d'une église désertée, avant le lever du soleil.

1. Le conteur détermine la difficulté du challenge. Il décide que la serrure est d'une qualité standard et assigne une difficulté de niveau 8.
2. Le joueur utilise la formule standard pour calculer son Score de test : Physique 3 (attribut) + Sécurité 5 (compétences) + Outils de crochitage (modificateur de 1). Total de 9.
3. Vincent fait un shifumi avec son conteur. Le conteur joue pierre et Vincent ciseaux, perdant le test.
4. Vincent a vraiment besoin de rentrer dans l'église pour se cacher du jour. Le joueur décide de dépenser un point de volonté pour re-tester. Cette fois, ils font tous les deux papier, égalité. Vu que le Score de Test de Vincent (9) est supérieure au niveau de difficulté du test (8), alors il gagne.

Résultat: Vincent travaille furieusement à ouvrir la serrure alors que les couleurs de l'aube commencent à éclairer l'horizon. Il peine un peu mais finit par ouvrir la serrure à la dernière minute.

Challenges Opposés

Les Challenges opposés (ou Oppositions) servent à résoudre les conflits personnels entre deux personnages ou des antagonistes ayant des objectifs différents. Une Opposition se déclenche chaque fois que la cible d'un Challenge est un autre personnage ou un objet sous le contrôle immédiat d'un autre personnage. Chaque Challenge opposé inclut un *attaquant* et un *défenseur* – des termes utilisés pour définir qui agit contre qui, même si le Challenge opposé n'implique pas forcément une attaque physique infligeant des dégâts.

Des scénarios impliquant plusieurs Challenges opposés sont résolus via le processus de scénario complexe (voir Situations Complexes).

Étape Une : Définir le Challenge et les Conditions de Victoire

Quand vous ciblez un autre personnage avec un Challenge opposé, indiquez quel personnage vous souhaitez affecter et déclarez votre *condition de victoire*. Une condition de victoire est l'annonce du résultat souhaité, qui se produira si vous gagnez ce Challenge. Si vous perdez le challenge, votre condition de victoire n'aura pas lieu.

Gardez en tête que votre condition de victoire doit être logique dans la continuité de la scène et en cohérence avec le type de challenge initié. Toutes les conditions de victoire doivent être approuvées par le joueur ciblé ou le Conteur. (S'il y a un désaccord, le Conteur tranche concernant l'acceptabilité de la condition de victoire.)

Exemple de condition de victoire: *Attraper votre adversaire, utiliser une Discipline, ou intimider votre adversaire via un Challenge opposé en Social.*

Ligne de vue: Pour attaquer un personnage vous devez être capable de le voir. Si vous ne pouvez pas voir votre cible, vous devez utiliser la manœuvre **combat aveugle** (voir Manœuvres de Combat).

Étape Deux : Déterminer le Score de Test d'Attaque

La formule simple suivante détermine tous les Scores de Test d'Attaque standards :

$$\text{Attribut} + \text{Compétence} + \text{Modificateurs} = \text{Score de Test d'Attaque}$$

L'Attribut et la Compétence doivent refléter le type d'attaque. Par exemple, les Challenges impliquant le tir au fusil utilisent des traits Physiques et la Compétence armes à feu.

Étape Trois : Déterminer le Score de Test de Défense

Challenge de défense Physique

$$\text{Attribut Physique} + \text{Compétence} + \text{Modificateurs} = \text{Score de Test de Défense}$$

Une fois encore, la Compétence doit refléter le type approprié de défense contre les Compétences de l'attaquant. Par exemple, éviter un coup de couteau nécessite Esquive.

Challenge de défense Social ou Mental

$$\text{Attribut Social ou Mental} + \text{Volonté actuelle} + \text{Modificateurs} = \text{Score de Test de Défense}$$

La Volonté quantifie la force de caractère d'un personnage, à quel point il peut résister à un Challenge Social ou Mental. Notez que le Score de Test de Défense utilise votre score actuel de Volonté, et non votre score permanent.

Par conséquent, plus vous dépenserez de Volonté, plus vous devenez vulnérable aux Challenges Sociaux et Mentaux. Il est à votre avantage de conserver des points de Volonté pour le moment où vous en aurez vraiment besoin. Pour plus d'information, voir Volonté

Étape Quatre : Pierre, Feuille, Ciseaux

Ensuite, effectuez un shifumi avec le joueur ciblé.

Gagner le Test

Si vous gagnez nettement le shifumi, vérifiez si vous avez marqué un Succès Exceptionnel en comparant votre Score de Test d'attaque au Score de défense de la cible. Si vous possédez un score supérieur et que vous avez gagné tous les tests inclus dans ce challenge (y compris les re-tests) c'est un *succès exceptionnel*. Sinon si vous avez perdu ou fait égalité sur certains des tests impliqués dans ce challenge, ou si votre Score de Test est inférieure ou égale à celle de votre cible, c'est un *succès normal*.

Un **succès exceptionnel** apporte des bonus, en plus de gagner votre challenge. Des attaques faisant un succès exceptionnel font un point de dégât supplémentaire. Des pouvoirs surnaturels offrent souvent des bonus spécifiques aux succès exceptionnels.

Notez que seul l'attaquant peut faire un succès exceptionnel. Vous pouvez faire un succès exceptionnel en tirant sur un assaillant ou séduisant un videur en boîte de nuit, mais vous ne pouvez faire de succès exceptionnel en résistant à une attaque mentale ou en esquivant une balle.

Perdre le Test

Si vous perdez le Test de shifumi, vous ratez votre Challenge et votre cible n'est pas affectée par votre Condition de Victoire.

Égalité sur le Test

Si vous faites une égalité, comparez votre Score de Test avec celui de la cible. Si votre Score est strictement supérieur, vous avez une Réussite Normale. Autrement, c'est un Échec. Il est impossible de faire un succès exceptionnel avec une égalité - vous devez gagner clairement le test pour obtenir ce résultat.

Étape Cinq : Re-tests

Le perdant d'un Challenge en Opposition peut dépenser un Point de Volonté pour relancer le Test. Seul le perdant peut faire un re-test, et le résultat est définitif. Le re-test est résolue exactement de la même façon que le Test initial. Dépenser un point de volonté réduira votre capacité à résister à des challenges sociaux ou mentaux futurs, mais ne réduit pas le Score de test lors du challenge actuellement re-testée.

Exemple : Edouard essaye de brûler Julian avec lance-flamme et gagne le Test initial. Julian ne veut pas être en feu, et décide de dépenser un point de volonté pour obtenir un re-test. Les résultats de ce second test sont définitifs; peu importe qui gagne ou perd, il n'y aura plus de tests pour ce challenge.

Re-tests et Succès Exceptionnel

Si vous perdez le test initial et vous rendez compte que le Score de test de votre adversaire est suffisamment élevé pour faire un succès exceptionnel, il peut être intelligent d'utiliser la volonté pour re-tester. Souvenez vous que votre adversaire ne peut faire un succès exceptionnel que s'il gagne tous les tests impliqués dans le challenge.

Surenchère (ou overbid)

Si votre Score de Test d'Attaque est supérieur ou égal à deux fois le Score de Test de la cible, vous obtenez un re-test gratuit. La surenchère est la seule exception permettant de faire plus d'un re-test. Vous ne pouvez faire qu'une seule surenchère.

La surenchère est un re-test classique et celui-ci et le re-test de volonté peuvent être utilisées conjointement pour refaire trois fois au total le même Test, dans l'ordre que vous préférez (Volonté avant surenchère ou inversement) tant que vous annoncez bien ce que vous utilisez comme re-test. Vous pouvez également opter pour utiliser la surenchère après que votre adversaire ait utilisé un re-test.

Exemple : Votre Score de Test pour frapper est de 12, le Score de Défense de votre adversaire est de 6. Vu que vous avez le double de votre adversaire, vous gagnez un re-test gratuit. Vous pouvez l'utiliser après ou avant l'usage de volonté pour re-tester le challenge.

Complications spécifiques aux challenges opposés

Certaines variations ajoutent de la complexité aux challenge opposés, à la discrétion du COnteur.

Test sans compétence

Si vous tentez de faire une action sans avoir la compétence appropriée et échouez, vous échouez spectaculairement. Par exemple, si vous échouez critiqueusement alors que vous tentiez de tirer sur quelqu'un, vous pourriez vous écorcher, ou vous envoyer une cartouche usagée dans l'œil. Souvenez vous que vous n'échouez critiqueusement que si vous n'avez pas la compétence et que vous perdez le test. Si vous avez pas la compétence ou faites égalité, vous ne faites pas d'échec critique (même en perdant le challenge).

Concéder

A tout moment avant que le test soit fait, un joueur peut choisir de concéder et admettre sa défaite. Un personnage qui concède perd le challenge automatiquement. Si le personnage concédant a un Score de Test inférieur à l'attaquant, c'est un succès exceptionnel; sinon un succès normal.

Retenter une attaque échouée

Si vous attaquez quelqu'un avec une attaque physique opposée, et échouez, vous pouvez retenter à votre prochain round d'initiative.

Si vous échouez lors d'un challenge opposé Social ou Mental, la cible est immunisée à votre action ou pouvoir pour 10 minutes. Notez que cette immunité ne s'étend qu'au pouvoir ou à l'action utilisée, par à la discipline entière.

***Exemple :** Si vous échouez à utiliser le pouvoir de Présence transe sur un officier de police, vous ne pouvez retenter au prochain round, vous devez attendre 10 minutes pour réessayer, que la situation change significativement. Vous pouvez cependant, cibler l'officier avec un autre pouvoir de Présence, tel que Regard d'Effroi.*

Exemple: Challenge Physique Opposé

[Modifier] **Exemple :**

Situation: Vincent le Nosferatu arrive à rentrer dans l'église. Un chasseur, armé d'un fusil, attend à l'intérieur.

1. Le chasseur, contrôlé par le conteur, choisit sa condition de victoire : tirer sur Vincent. Vincent ne voulant être blessé, il s'oppose à l'action.
2. Le conteur calcule le Score de Test d'Attaque du Chasseur en utilisant la formule standard : Physique 7 (attribut) + Armes à feu 3 (compétence) + Fusil 2 (Modificateur) pour un total de 12.
3. Le joueur de Vincent calcule son Score de Test de Défense en utilisant la formule standard : Physique 3 (attribut) + Esquive 2 (compétence) + Couverture 1 (modificateur) pour un total de 6.
4. Joueur et Conteur font un shifumi : égalité. Vu que le chasseur a un Score de test plus grand, il gagne
5. Vincent a vraiment besoin d'échapper et de se cacher avant la venue du soleil, il décide donc d'utiliser un point de volonté pour re-tester. Ils font un second shifumi et cette fois-ci gagne contre le conteur.
6. Normalement seul le perdant du test initial peut faire un re-test, mais le Score de Test du chasseur (12) est le double de celui de Vincent (6). Le conteur peut donc profiter de la règle de Surenchère pour gagner un re-test additionnel. Hélas, le conteur gagne ce nouveau test, et le challenge. Le Score de Test du Chasseur est supérieure à celui de Vincent, mais il n'a pas gagné tous les tests du challenge, donc cela ne peut être qualifié en succès exceptionnel.

Résultat : Vincent arrive à voir le baril du fusil et essaye d'esquiver, mais il est trop lent, il est touché par le coup de fusil. Heureusement, le chasseur n'a pas réussi tous les tests du challenge, il n'a donc pas fait de succès exceptionnel, sinon Vincent aurait pris un point de dégât supplémentaire (voir Santé et Dégâts).

Exemple: Challenge Social Opposé

[Modifier] *Exemple* :

Situation: Vincent le Nosferatu est menacé par un Chasseur. Vincent est blessé et n'a pas le temps de combattre son adversaire, il tente donc d'effrayer le chasseur en utilisant Regard d'Effroi.

1. Le Joueur de Vincent déclare sa condition de victoire : utiliser Regard d'Effroi pour faire fuir le chasseur.
2. Le Joueur de Vincent détermine son Score de Test d'Attaque comme d'habitude : Social 10 (Attribut) + Intimidation 5 (compétence). Soit un total de 15.
3. Le conteur détermine le Score de Test de Défense du chasseur avec la formule standard : Social 3 (Attribut) + Volonté courante 6, soit un total de 9.
4. Le joueur et le conteur font un shifumi. Le conteur gagne le test.
5. Vincent demande s'il a la possibilité de faire une surenchère. Vu que le Score de Défense du chasseur est de 9, Vincent aurait besoin d'un Score d'Attaque de 18 ou plus pour bénéficier d'une surenchère. Son Score de test étant de 15, il ne peut en bénéficier.
6. Vincent a vraiment besoin de se débarrasser de son attaquant, il décide d'utiliser un point de volonté pour re-tester. Ils font un second shifumi, et cette fois Vincent gagne. Vu que le chasseur n'a pas un Score de Test assez haut pour une surenchère et que Vincent a déjà dépensé un point de volonté pour re-tester, le challenge est fini et Vincent a gagné.

Résultat : Vincent sort sa tête hors du couvert et regarde le Chasseur en utilisant son pouvoir vampirique. Le chasseur est incapable d'y résister et fuit, craignant pour sa vie.

Situations Complexes

« *Le diable peut citer les Saintes Écritures pour justifier ses buts.* »

— **William Shakespeare** — Le Marchand de Venise

Le Combat, dans MET, se veut plus thématique et plus cinématique que « réaliste ». Ces règles ont pour objectif de favoriser la vitesse, la flexibilité, et la facilité d'utilisation plutôt que le réalisme. Ces moments peuvent inclure des tensions fabuleuses, et du drame pour les personnages, si le conteur sait poser correctement l'ambiance.

Certains conflits peuvent se résoudre en un ou deux challenges opposés. Cependant, quand deux ou plus personnages font un conflit long, le conteur devrait utiliser le système de scénario complexe.

Mesure du temps

Initiative

L'Initiative est l'ordre dans lequel les personnages agissent. L'Initiative (ou Rang d'Initiative) d'un personnage est égal à l'Attribut le plus élevé entre Physique et Mental. Par exemple, un personnage ayant un Physique de 5 et un Mental de 8 a une initiative de 8. Si deux personnages ont la même Initiative, le personnage avec le plus haut score en Mental l'emporte. Si le Mental est identique, le personnage avec le plus haut score en Physique l'emporte. Si les scores en physiques sont identique, c'est le plus haut score social qui commence. Si les deux personnages sont là encore en égalité, c'est le Conteur qui détermine aléatoirement qui agit en premier.

Tour

Un scénario complexe se résout en une série de tours. Chaque tour inclut au moins un round et dure approximativement 3 secondes de temps, durant lesquelles le combat se déroule.

Round

Un Tour est une série de Rounds. Par défaut, un Tour comprend un round, nommé Round Commun, où à priori tout le monde peut agir selon son Rang d'Initiative jusqu'à ce que tous les joueurs aient agité. Une fois toutes les actions terminées, le round se termine.

Certains Pouvoirs Surnaturels permettent à leur utilisateur d'avoir des Rounds supplémentaires, appelés Rounds de Célérité. Il en existe jusqu'à trois (Round Célérité 1, Round Célérité 2 et Round Célérité 3). Ces derniers ont lieu après le Round Commun ; une fois tous les rounds finis, le tour courant se termine.

Actions

Actions

Chaque personnage peut entreprendre 2 Actions par Round :

- Une Action Standard.
- Une Action Simple.

Il peut agir lorsque vient son Initiative.

Action Standard

Toute Action qui requiert un Challenge (Statique ou en Opposition) ou requiert l'attention complète de votre personnage est une Action Standard. Les exemples incluent le fait de fracasser une porte à coups de pied, frapper un adversaire, grimper un mur, crocheter une serrure. S'il y a doute, c'est le conteur qui détermine si votre action nécessite un challenge statique ou en opposition. Les actions qui nécessitent un challenge sont toujours des actions standard, même si la cible ne résiste pas à votre challenge.

Vous pouvez choisir de ne pas entreprendre d'Action Standard : vous gagnez alors une Action Simple supplémentaire en échange – mais le contraire est impossible.

Action Simple

Une Action Simple est quelque chose que votre personnage peut réaliser sans Challenge Statique ou en Opposition, comme sortir une arme de son holster, utiliser un Pouvoir Surnaturel sur soi-même, ou simplement vous déplacer dans une direction facile d'accès. La différence entre action statique et simple est généralement déterminée par le fait qu'elle nécessite ou non un challenge.

Mouvement

Vous pouvez utiliser votre Action Simple ou votre Action Standard pour vous déplacer de 3 pas maximum. Si vous dépensez vos 2 Actions pour vous déplacer, vous pouvez donc faire jusqu'à six pas.

Mouvement Avancé

Essayer de se déplacer en sautant, grim pant, nageant ou tout autre moyen inhabituel requiert 1 Action Standard au lieu d'1 Action Simple, et requiert souvent 1 Challenge Statique. Par exemple, grimper le long d'une falaise à pic nécessite une action standard pour se déplacer de 3 pas, et probablement un challenge statique

Fuite

La Fuite simule la capacité d'un personnage à s'enfuir d'une situation dangereuse sans que le Joueur ne doive sauter par dessus un meuble ou ne plonge réellement par la fenêtre. Cette règle permet aux Joueurs d'éviter le Combat lorsque c'est logique et approprié sans entreprendre de Challenges qui alourdiraient le jeu. Une Fuite échoue automatiquement s'il n'y a pas de moyen rationnel d'éviter une situation dangereuse (comme se retrouver coincé dans une salle piégée, ou agrippé).

Pour utiliser cette Règle, attendez jusqu'à votre Rang d'Initiative, levez votre main, et annoncez que vous tentez de faire une Fuite. Vous pouvez tenter une Fuite Logique chaque fois que vous dépensez 1 Action, même durant un Round de Célérité.

Pour réussir, vous devez éviter d'être impliqué dans un Challenge Physique pour un Round entier (Commun ou de Célérité). De plus les challenges utilisant le Mental/Social de votre adversaire contre votre Physique vous empêchent également de réussir votre fuite logique.

Si vous êtes attaqué avant votre Initiative, votre tentative échoue automatiquement (même si l'attaque est ratée). Lorsque vous annoncez votre Fuite, les autres Joueurs qui n'ont pas encore agi ont l'opportunité d'annoncer qu'ils comptent vous attaquer physiquement plus tard dans le Round. Si personne ne dit rien, votre Fuite fonctionne immédiatement. Il n'est pas possible de vous attaquer si votre fuite logique a réussi automatiquement.

Si quelqu'un déclare une intention de vous attaquer, votre fuite est mise en attente. Si vous êtes bel et bien attaqué plus tard dans le round, votre fuite échoue. Si finalement, vous n'êtes pas attaqué plus tard dans le round, votre fuite réussit à la fin de ce dernier, après que tout le monde ai agit. Si vous échouez à fuir, vous pouvez vous déplacer, ou faire d'autres actions, mais en fin de round, après que toutes les autres actions aient été résolues.

Exemple : A son initiative, Bobby le Brujah essaye de fuir un gang de 10 personnes. Bobby n'a pas attaqué le groupe, mais l'un des membres dit qu'il va attaquer Bobby. Les actions de Bobby sont mises en attente, tant que les membres du gang n'ont pas agi. Plus tard, Bobby attaque bel et bien Bobby. Sa fuite échoue. Une fois son tentative échouée, Bobby active célérité, et utilise ses deux actions (simple et standard) pour s'écarter du groupe, se déplaçant de six pas. Quand le Conteur demande à résoudre le premier round de Célérité, Bobby déclare qu'il veut retenter une Fuite. Comme aucun des membres du gang n'a Célérité pour agir ce tour, l'action de Bobby réussit automatiquement.

Ces règles sont faites pour accélérer le jeu, pas pour le compliquer. Essayez toujours d'employer le bon sens quand il s'agit de Fuite. Le conteur est l'arbitre final quand il s'agit de déterminer si une action de Fuite réussit ou non. Une fois que vous avez fuit un combat, vous ne pouvez pas revenir avant sa conclusion.

Se coucher

Parfois vous voudrez vous baisser pour gagner de la couverture, mais il n'y a rien pour se cacher. En utilisant une action simple pour vous jeter ventre à terre, vous gagnez un semblant de protection. Vous coucher ne vous empêche pas de faire des actions à votre rang d'initiative, mais ça limite vos mouvements. Vous pouvez ramper d'un pas en prenant une action simple. Sinon, vous pouvez prendre une action simple pour vous relever et marcher d'un pas. Si vous êtes couché et que votre adversaire vous attaque à distance de plus de 3 pas, vous avez un modificateur de +2 de couverture, à votre Score de Test de Défense. Si un adversaire vous attaque à moins de 3 pas de distance alors que vous êtes au sol, vous avez un modificateur de -2 à votre Score de Test de Défense.

Première étape : Médiation

Des Joueurs qui tentent de créer une scène dynamique peuvent choisir de se mettre d'accord sur un résultat plutôt que d'utiliser les règles de résolution. Il est possible pour les joueurs de gérer une médiation sans l'aide d'un Conteur, mais s'il y a le moindre désaccord, c'est le conteur qui arbitrera.

Parfois, pour préserver le flux de l'histoire, les joueurs peuvent déterminer un résultat qui va avancer l'histoire pour tous les personnages.

Exemple : Julian peut simplement vouloir sortir de la scène en vie. Mais Edward peut vouloir donner une bonne raclée à Julian avant sa fuite. Si tous les joueurs décident d'un résultat, et que le conteur approuve, alors les joueurs vont terminer le scénario complexe et revenir au roleplay aussi vite que possible. Si les personnages ne peuvent déterminer ensemble un accord sur le résultat, alors vous pouvez passer à l'étape suivante.

Pour plus d'information sur la médiation voir Médiation dans Chapitre Huit: Conte.

Étape Deux : Évaluation du Conteur

Une fois que le combat commence, le Conteur gèle immédiatement la scène. Les Joueurs doivent arrêter de parler et rester à l'endroit où ils sont pour permettre au Conteur d'évaluer la scène. Le Conteur discute de ce qu'il se passe avec les Joueurs pour déterminer qui est impliqué ou non dans la Scène de Combat.

Étape Trois : Ordre d'Action

Au début d'un Combat, le Conteur détermine quelle Action a initié ce conflit et la résout en plus haute priorité. Une fois celle-ci résolue, les autres Actions démarrent selon le Rang d'Initiative, du plus élevé vers le plus faible.

Le Conteur lance donc l'Initiative en compte à rebours à partir de l'Initiative la plus haute présente. Lorsque votre Initiative est appelée, faites signe au Conteur. Votre personnage peut prendre 1 Action Standard et 1 Action Simple, dans l'ordre qu'il lui plaît. Lorsque tous les Joueurs ont résolu leurs actions, un nouveau Round démarre.

Action surprise

Quand votre personnage est à l'origine d'un combat vous pouvez prendre une action (soit simple ou standard) qui est prise hors de l'ordre d'initiative. Cette action (généralement appelée action surprise) est résolue avant que les autres puissent réagir. Vos autres actions sont résolues normalement à votre tour d'initiative.

Exemple : Lors du début du combat, vous utilisez l'effet de surprise et votre actions simple pour dégainer votre pistolet. Quand votre tour d'initiative vient, vous pouvez utiliser votre action standard pour tirer. Si vous teniez déjà l'arme avant le début du combat, vous pouvez utiliser votre action standard en action surprise, pour tirer, et à votre tour d'initiative, utiliser votre actions simple pour vous mettre à couvert.

Retarder votre Initiative

Vous pouvez vouloir retarder votre Initiative afin de prendre vos Actions après celles d'un autre personnage par exemple, ou si une certaine condition se déclenche. Lorsque vous choisissez de retarder votre Initiative, annoncez-le au Conteur lorsque vient votre Rang d'Initiative, et vous pourrez ensuite agir quand vous voulez durant le reste du Round.

Notez que retarder l'Initiative est une Action « tout ou rien ».

Vous ne pouvez pas dépenser votre Action Simple puis plus tard votre Action Standard. Les deux Actions sont retardées et doivent être effectuées en même temps par la suite. Si vous décidez de ne pas agir ce Round-ci, votre Initiative reçoit un bonus de +5 au Round suivant (y compris de Célérité). Ce bonus n'est pas cumulatif.

Étape Quatre : Rounds de Célérité

Une fois le Round Commun terminé, le Conteur annonce le début du Round de Célérité 1, et reprend l'Initiative la plus haute, puis descend jusqu'à l'Initiative la plus basse. Lorsque votre tour arrive et que vous pouvez agir en Round de Célérité 1, levez votre main et faites signe au Conteur. Une fois le Round de Célérité 1 fini, le Conteur annonce le Round de Célérité 2, et ainsi de suite.

A moins qu'il n'en soit spécifié autrement dans la description d'un Pouvoir Social ou Mental, vous ne pouvez entreprendre que des Actions Physiques durant un Round de Célérité (soit : attaquer physiquement, se déplacer, ou utiliser un Pouvoir Physique).

Étape Cinq : Résolution

Une fois qu'un Tour entier est terminé, le Conteur annonce la Résolution. Durant ce petit temps, chaque Joueur prend quelques instants pour noter les dépenses de Sang, de Volonté, ou les pertes de Cases de Santé.

Après cela, le Conteur annonce un nouveau Tour.

Exemple de combat

[Modifier] **Exemple :**

Situation : Delilah la Gangrel a traqué Melvin le Nosferatu, espérant se venger de lui.

Tour 1

Delilah avance derrière Melvin, qui ne se doute de rien, et tente de le frapper avec une batte de Baseball. Dans la mesure où la batte lance une action qui amène un combat, le conteur résous l'action avant que quelqu'un d'autre puisse agir. Frapper un autre personnage demande un challenge, et ce sera donc l'action standard de Delilah. Le Score de Test de Delilah est de 15 (Physique 9 + Mêlée 4 + Batte 2). Le Score de Test de Défense de Melvin est de 7 (Physique 3 + Esquive 4). Delilah perd le test initial mais gagne sa surenchère. Melvin n'est pas inquiet à l'idée d'être frappé par une batte de Baseball, et choisit d'économiser sa Volonté pour plus tard. Melvin est touché et prend 2 points de dégâts (1 de base + 1 de Puissance).

1. Melvin (Initiative 12) : il utilise son action simple pour sortir un couteau, et avec une action standard, tente de poignarder Delilah. Le Score de Test d'Attaque de Melvin est de 9 (Physique 3+ Mêlée 4+ Couteau 2). Le Score de Test de défense de Delilah est de 12 (Physique 9 + Esquive 3). Melvin fait égalité, mais perd donc son test, vu que Delilah a un meilleur Score de Test. Espérant lui faire suffisamment peur pour qu'elle recule, Melvin dépense un point de volonté pour re-tester. Il gagne ce re-test mais Delilah est une Gangrel solide. La lame glisse sur sa peau renforcée de façon surnaturelle, infligeant aucun dégât (1 dégât de base - 1 de Force d'âme). Le Conteur autorise à Melvin une phrase sans utiliser d'action, et il crie : "*Arrête de me frapper, stupide Gangrel!*".
1. Delilah (Initiative 9): ayant utilisé son action standard pour lancer le combat, Delilah n'a plus qu'une action simple. Voyant le couteau de Melvin, elle utilise son action simple pour sortir le fusil qu'elle a attaché dans le dos. Vu qu'aucun personnage ne dispose de pouvoir permettant d'agir sous les rounds de Célérité, le tour se termine et un nouveau commence.

Tour 2

1. Melvin (Initiative 12) : Avec un bref calcul mathématique, Melvin réalise qu'il ne gagnera pas ce combat; il utilise son action simple pour reculer de 3 pas et s'écarter de la Gangrel enragée. Il utilise ensuite son action standard pour activer le pouvoir d'Occultation Disparaître de l'Esprit. Le Score de Test de Melvin est de 16 (Mental 12 + Discrétion 4) contre le Score de Test de Delilah de 10 (Mental 4 + Volonté 6). Melvin fait égalité, mais son Score supérieur lui permet de gagner le challenge. Impatiente de calmer sa colère, Delilah dépense un point de volonté pour re-tester, mais perd ce second test.

Melvin disparaît et la scène se termine.

Types d'Attaques

Scores de Test

Des scénarios complexes permettent différents types d'attaques. Par défaut, une attaque réussie inflige 1 dégât normal. Si vous faites un succès exceptionnel, vous infligez un dégât supplémentaire.

Quand un vampire est engagé dans un challenge physique (qu'il soit attaquant ou défenseur) il peut dépenser du Sang pour augmenter temporairement son Attribut Physique (voir Le sang dans Système dramaturgique).

Attaque sans arme

Quand vous tentez de frapper quelqu'un avec vos pieds ou vos poings, ou avec toute attaque sans arme, votre Attribut Physique + Bagarre est utilisé contre l'Attribut Physique + Esquive de votre adversaire. Par défaut une attaque d'armes de Mêlée réussie fait 1 dégât. Pour utiliser une telle attaque, vous devez être à deux pas ou moins de votre adversaire

Attaques de Mêlée

Quand vous attaquez quelqu'un avec une arme de mêlée (comme un couteau, une épée ou un batte), utilisez votre Attribut Physique + Mêlée contre l'Attribut Physique + Esquive de votre adversaire. Par défaut une attaque d'armes de Mêlée réussie fait 1 dégât. Pour utiliser une telle attaque, vous devez être à deux pas ou moins de votre adversaire

Attaques de Lancer

Lorsque vous lancez une arme vers votre cible, utilisez votre Attribut Physique + Athlétisme contre l'Attribut Physique + Esquive de votre adversaire. Par défaut une attaque d'armes de lancer réussie fait 1 dégât.

Pour utiliser une Attaque de Lancer, vous devez être à 10 pas ou moins de votre adversaire et vous devez utiliser une arme qui peut être lancée, généralement avec la Qualité *Équilibrée* (voir Système de génération de l'équipement dans Influences et équipements).

Attaques d'Armes à Feu

Quand vous utilisez une arme à feu sur votre cible, utilisez votre Attribut Physique + Armes à Feu contre l'Attribut Physique + Esquive de votre adversaire. Si votre personnage a le Focus d'Astuce, vous pouvez utiliser votre Attribut Mental, au lieu de votre Physique pour une attaque à distance.

Par défaut une attaque d'armes à feu réussie fait 2 dégâts. La portée de l'arme dépend de l'arme utilisée (voir Système de génération de l'équipement dans Influences et équipements). Si votre arme est archaïque, comme un arc ou une arbalète, vous pouvez utiliser votre compétence Athlétisme plutôt qu'Armes à feu, pour faire une attaque à distance.

Attaques Mentales/Sociales

Quand vous tentez une attaque mentale, utilisez votre attribut Mental + la compétence approprié contre le Mental de votre adversaire + sa volonté actuelle.

Quand vous tentez une attaque sociale, utilisez votre attribut Social + la compétence approprié contre le Social de votre adversaire + sa volonté actuelle.

Manœuvres de Combat

Une Manœuvre de Combat est une technique qui peut vous donner un bref avantage sur votre adversaire. Lorsque vous souhaitez accomplir quelque chose de compliqué ou lancer une attaque qui fait plus que simplement causer des dégâts à l'adversaire, vous devez utiliser une Manœuvre de Combat.

Afin d'en utiliser, vous devez déclarer quelle Manœuvre vous utilisez avant que le Test soit réalisé, et dépenser 1 Point de Volonté. Vous ne pouvez dépenser qu'1 Point de Volonté en Manœuvres de Combat par Tour.

N'importe quel personnage peut réaliser une manœuvre à condition d'avoir un moyen logique de réaliser l'action et de l'incorporer dans votre attaque. Par exemple, vous pouvez utiliser Agripper lorsque vous êtes en combat à mains nues ou avec un filet, mais pas lorsque vous tirez sur votre cible avec un fusil de précision.

Si vous possédez le Focus **Force**, vous pouvez, une fois par combat, réaliser l'une de ces Manœuvres par combat sans dépenser de Volonté :

- Agripper
- Désarmer
- Mise à Terre
- Percer le Cœur

Si vous possédez le Focus **Dextérité**, vous pouvez, une fois par combat, réaliser l'une de ces Manœuvres par combat sans dépenser de Volonté :

- Accélération
- Combat en Aveugle
- Désarmer
- Dégainer Rapidement

Si vous possédez le Focus **Vigueur**, vous ne pouvez être Assommé ou Mis à Terre par une manœuvre de combat, à moins que votre attaquant ait un attribut Physique strictement supérieur au votre.

La plus part des actions sociales et mentales ne peuvent bénéficier de manœuvres de combat, mais il y a des exceptions : Combat en aveugle peut être utilisé avec n'importe quel action. Par exemple, vous pouvez tenter d'utiliser un pouvoir de présence sur quelqu'un que vous ne pouvez voir, si vous utilisez la manœuvre *Combat en aveugle*

Accélération

Cette Manœuvre de Combat vous permet d'utiliser votre Action Simple immédiatement, en dehors du Rang d'Initiative, et d'utiliser ensuite votre Action Standard lorsque vient votre Initiative. Vous pouvez même interrompre l'Initiative d'un autre personnage de cette façon, comme en sautant par-dessus un muret après qu'il ait dégainé un pistolet, mais avant qu'il vous tire dessus.

Si deux personnages utilisent cette Manœuvre en même temps, celui ayant la plus haute Initiative agit le premier.

Attaque Aveuglante

Si vous réussissez cette attaque, votre adversaire subit 3 dégâts de moins (minimum 0) sur cette attaque, mais est aveuglé jusqu'à ce qu'il ait dépensé 2 Actions Simples pour nettoyer ses yeux.

Désarmer

Modifiez votre Score de Test d'Attaque de -2. Si vous réussissez l'attaque, vous forcez votre adversaire à lâcher un objet de votre choix. Ramasser l'objet requiert 1 Action Standard. Si vous avez le Focus de Dextérité et une main libre, vous pouvez choisir de finir cette action en tenant l'objet lâché. Normalement cette manœuvre ne peut être utilisée que sur un objet que la cible tient en main, mais le Conteur peut vous autoriser à utiliser cette manœuvre pour récupérer des objets non-sécurisés sur la cible, comme un collier à son cou, un chapeau, ou une ficelle sortant de sa poche. Désarmer ne permet jamais d'enlever de objets larges et fiables, tel un gilet ou une cote de maille.

Agripper

Si vous réussissez une attaque d'agrippement, votre adversaire prend 3 dégâts de moins sur cette attaque (minimum 0) et est « Agrippé ». Une fois Agrippé, votre cible ne peut se déplacer et ne peut utiliser son Action Standard pour se battre. Elle peut échapper à votre prise en utilisant 1 Action Simple et en vous battant dans un Challenge en Opposition (Bagarre ou Mêlée). Une fois qu'elle vous a échappée, la cible regagne son Action Standard immédiatement (elle n'a pas besoin d'attendre le prochain Round pour l'utiliser).

Vous relâchez votre prise si vous entreprenez n'importe quelle action qui vise un autre personnage que celui que vous tenez, ou si vous vous déplacez de plus d'un pas par Round.

Si un personnage est Agrippé par plusieurs adversaires, il n'a besoin que d'en vaincre un seul en Challenge d'Opposition pour se libérer. Si les personnages ne peuvent décider à qui se confronte le personnage agrippé pour ce challenge, c'est le conteur qui décide. Tant qu'un personnage est agrippé, il est considéré la cible d'un challenge physique chaque tour (ne permettant aux autres de ne faire qu'une seule attaque supplémentaire par tour).

Avec le bon équipement, ou un pouvoir surnaturel, il est possible d'Agripper à distance, mais cette manœuvre ne peut être utilisée comme prérequis d'un pouvoir surnaturel qu'en agrippant avec vos mains. Par exemple, vous ne pouvez jeter un filet à quelqu'un, et ensuite utiliser Chaudron de Sang, parce que vous n'avez pas agrippé la cible avec vos mains.

Assommer

Si vous prenez un adversaire par surprise, vous pouvez tenter de le mettre KO. Modifiez votre Score de Test d'Attaque de -2. Si vous réussissez, votre cible est inconsciente pour 10 minutes. Vous ne pouvez utiliser cette Manœuvre que lors du premier Round d'un combat, et si la cible ne s'attend pas à votre attaque.

Veuillez noter que certaines créatures ne peuvent pas être assommées.

Dégainer Rapidement

Vous pouvez dégainer une arme ou un autre objet de petite taille que vous portez sur vous sans utiliser d'Action Simple.

Mise à Terre

Si vous réussissez une Mise à Terre, votre adversaire prend 1 dégât de moins (minimum 0) sur l'action et finit au tapis. Lorsqu'il est au sol, un personnage peut utiliser une Action pour ramper d'1 Pas. Un personnage au sol peut utiliser 1 Action Simple pour se relever et avancer d'1 Pas.

Combat en Aveugle

Si vous ne pouvez voir votre adversaire, vous devez utiliser cette Manœuvre obligatoirement pour l'attaquer, sinon votre attaque échoue automatiquement.

Percer le Cœur

Si le Niveau de Santé de votre adversaire est au Niveau Incapacité, vous pouvez tenter d'utiliser une attaque de mêlée ou à distance pour percer son cœur.

Modifiez votre Score de Test d'Attaque de -3 quand vous tentez cette manœuvre. Si vous touchez un Mortel, il meurt instantanément. Si cette attaque touche un vampire, et que votre arme possède la Qualité Pieu, le vampire est pieuté. Une attaque Percer le Cœur réussie fait son effet sur un PNJ Type quelque soit le nombre de dégâts qui lui ont été infligés.

Remarquer les Attaques

Tous les personnages savent que les tirs d'Armes à Feu et les boules de feu sont dangereux; mais toutes les attaques ne sont pas violentes ou évidentes. Des attaques subtiles peuvent souvent avoir lieu sans être vues, et des attaques sociales/mentales provoquent généralement des réponses non-violentes.

Par exemple, un policier qui comprend que vous essayez de l'embrouiller pour passer ne sera pas content, mais il est peu probable qu'il se mette à vous tirer dessus. Notez qu'échouer à noter une attaque ne vous empêche pas d'y résister, cela vous empêche simplement de répondre.

Attaques physiques

Tout le monde voit les attaques physiques qui sont à portée de vue et/ou d'oreille. La plupart des attaques de Bagarre ou Mêlée ne peuvent être notées qu'à portée de vue, à moins que les combattants fassent beaucoup de bruit. Toutes les attaques d'Armes à Feu sont notées à portée d'oreille, à moins que l'attaque soit modifiée par un silencieux (magique ou mécanique).

Attaques sociales/mentales

Si vous échouez une attaque sociale ou mentale, la cible et tous les témoins réalisent ce qui se passe dans les limites de leur compréhension. Par exemple si vous tentez de draguer un videur pour entrer et échouez, tout le monde comprendra ce qui se passe (draguer, ce n'est pas dur à comprendre). Si vous échouez en utilisant Transe (un niveau de Présence) le même videur, les témoins vont ressentir un frisson étrange et vous trouveront un peu bizarre. Seul un mortel qui comprend les vampires (comme une goule ou un chasseur) pourrait réaliser que vous avez tenté d'utiliser un pouvoir surnaturel, mais il pourrait ne pas savoir lequel exactement, à moins qu'il n'ai les connaissances ou l'expérience requis.

Un autre vampire réalisera que vous avez essayé d'utiliser un pouvoir et pourra probablement deviner lequel, tant qu'il a les connaissances ou l'expérience requis. Un personnage avec la compétence Vigilance peut tenter de voir les attaques Mentales et Sociales, même si l'attaquant a réussi. Si vous scrutez quelqu'un qui a utilisé un pouvoir, ou si vous observez la cible du pouvoir (ou si vous êtes vous même la cible du pouvoir) vous pouvez tenter un challenge en opposition de Mental + Vigilance contre Mental + Volonté ou Mental + Subterfuge (au choix de votre adversaire) pour déterminer si vous comprenez ce qui se passe.

Si la source du pouvoir surnaturel n'est pas à portée de vue, les personnages qui voient le pouvoir sauront la direction d'où provient le pouvoir. Par exemple, si quelqu'un, caché sur un toit, utilise un pouvoir Mental sur le Prince, les personnes avec la Compétence Vigilance et qui regardent le Prince quand le challenge a lieu pourront se rendre compte de l'attaque.

Combat de Masse

« Il est défendu de tuer ; tout meurtrier est puni, à moins qu'il n'ait tué en grande compagnie, et au son des trompettes. »

— **Voltaire** — Questions sur l'Encyclopédie

Le Mind's Eye Theatre est destiné au combat théâtral, fournissant aux personnages un sentiment de tension, de danger et la perte potentielle de quelque chose de profondément personnel. La plupart des conflits se produisent dans un environnement en tête-à-tête, mais lors de certaines occasions, de grandes et épiques batailles se produisent. Lorsque c'est le cas, les Conteurs devraient utiliser le système de combat de masse. Ce système permet à de nombreux personnages d'être impliqués dans un seul conflit, sans surcharger le Conteur ou ralentir le jeu avec des règles triviales. Ce système est conçu pour accroître le drame, donnant à la fois aux attaquants et aux défenseurs d'avoir une chance équitable de victoire.

Rappelez-vous que le travail premier d'un Conteur est de faire en sorte que tout le monde prenne du plaisir à jouer. Il est souvent préférable de casser un grand combat en petits groupes, permettant ainsi d'avoir une individualité des personnages qui pourront se démarquer et avoir des moments dramatiques. Il n'est ni amusant, ni réaliste, d'avoir 10 personnages debout en ligne, infligeant des dégâts l'un après l'autre sur une seule cible complètement dépassée. Il n'est pas bénéfique, ni pour le jeu, ni pour les joueurs de passer la majeure partie d'une nuit au combat plutôt que de faire de l'interprétation. Le combat n'a sa place que pour augmenter la tension, fournir du drame et aider le Monde des Ténèbres à se faire sentir sale et dangereux. Pourtant, rappelez-vous avant tout : que ce n'est qu'un jeu et que les jeux sont destinés à être amusants pour tous les participants.

Attaques Maximum Par Round

Comme indiqué précédemment, les tours de combat sont décomposés en tours individuels, à commencer par un Round Commun qui continue avec les tours de Célérité, jusqu'à ce que toutes les actions des personnages aient été accomplies. Au cours d'un Round individuel, un personnage ne peut être la cible que d'un nombre limité d'attaques :

- 1 Attaque Sociale
- 1 Attaque Mentale
- Jusqu'à deux Attaques Physique

Cette limitation du nombre d'attaques au sein d'un seul et même tour s'applique même si une attaque à échouée. Si un personnage est ciblé, mais résiste avec succès à une attaque sociale, ce personnage ne peut pas être la cible d'une autre attaque sociale jusqu'au début du prochain tour.

Au cours d'une scène de Combat de Masse qui contient trois Rounds, un personnage pourrait être ciblé de la manière suivante:

- Round Commun : Il pourrait être ciblé par 1 attaque mentale, 1 pouvoir social et 2 attaques physiques.
- Premier Round de Célérité : Il pourrait être ciblé par 2 attaques physiques supplémentaires.
- Deuxième Round de Célérité : Il pourrait être ciblé par 2 attaques physiques supplémentaires.

Les personnages ne peuvent habituellement pas utiliser de pouvoirs mentaux ou sociaux lors de tours de Célérité. Bien que les limites maximales d'attaque soient les mêmes, pendant un tour de Célérité standard, les joueurs auront vraisemblablement besoin de suivre leur nombre d'attaques physiques.

Pour plus d'informations sur les Rounds de Célérité et les tours de Combat, consultez les Situations Complexes.

Les attaques résultant de vos propres pouvoirs, les actions amicales qui nécessitent un Challenge et les Challenges statiques ne comptent pas dans les limites d'attaques maximales. Par exemple, un personnage qui essaye de surmonter votre utilisation de Majesté n'est pas considéré comme en train de vous cibler avec un Pouvoir Social. Par conséquent, cela ne vous empêchera pas d'être ciblé par un autre personnage et son Regard d'Effroi pendant le même tour. Permettre un allié de vous contacter avec Télépathie lors d'un round de combat n'empêchera pas un Pouvoir Mental hostile de vous cibler dans ce même tour.

Les Conteurs doivent être conscients du fait que des joueurs amoraux peuvent essayer d'abuser de ces limites. Un personnage ne peut pas avoir un allié avec lui qui va lui infliger le minimum de dégâts (ou utiliser un effet de Pouvoir trivial contre lui) afin d'éviter d'être ciblé par des attaques plus dangereuses le même tour. Si le Conteur soupçonne que les joueurs tentent d'abuser du système, ces joueurs doivent ne recevoir qu'un seul avertissement. Si ces joueurs poursuivent ce type comportement ils doit leur être demandé de quitter le jeu. La tricherie est répréhensible et les joueurs qui ont recours à de telles techniques ne présentent qu'un comportement extrêmement enfantin nuisible pour la qualité du jeu.

Challenges Mélangés

Un Challenge mélangé est un Challenge qui compare deux attributs de deux personnages différents. Un pouvoir avec un Challenge Mélangé peut requérir d'un personnage un Mental + Compétence contre le Physique + Volonté d'un autre et ainsi de suite. Quand vous utilisez un Challenge Mélangé, le type de Challenge est déterminé par l'attribut de résistance utilisé par le Défenseur dans le compte des attaques maximum par Round. Par exemple, le cas ci-dessus utilise les traits Physiques du défenseur et compterait dans le maximum d'attaques physique dont le Défenseur serait la cible pour ce Round.

Tactiques du Combat de Masse

PNJ Type et Combat de masse
Dans certains cas, des PNJs type seront impliqués dans des scènes de combat de masse. N'oubliez pas que les PNJs type sont des personnage de décoration. Bien qu'ils puissent être utiles, ils ne devraient jamais avoir autant d'attention, ou avoir autant d'options dramaturgiques et de gloire qu'un personnage joueur. Quand un PNJ type choisit d'utiliser une tactique et d'aider un attaquant, il apporte un bonus de +1 à son Score de Test d'Attaque Physique. Lorsqu'il aide un défenseur, un PNJ type apporte un bonus de +1 à son Score de Test de Défense pour esquiver. Comme lors d'un usage habituel des tactiques de combat de masse, aucune action d'attaque ou de défense ne peut être améliorée par plus d'une tactique. Si un personnage joueur et un PNJ type souhaitent tous deux modifier une attaque ou une défense, le Conteur devrait toujours donner la priorité au joueur, au détriment du PNJ type.

Dans une situation de combat de masse, vous pouvez entreprendre la gamme normale d'actions, comme utiliser des pouvoirs et les disciplines appropriées et utiliser des manœuvres de combat exactement comme vous le feriez dans un combat solo. En outre, vous pouvez choisir de dépenser une de vos action pour effectuer l'une des tactiques de combat de masse suivantes:

- Aider un Attaquant
- Aider un Défenseur

Les tactiques de combat de masse ne peuvent être utilisées que pour se défendre des attaques Physiques ou augmenter leur impact. Les personnes qui utilisent des Challenges sociaux ou mentaux contre une cible, ou ceux ciblés par ces Challenges, ne peuvent pas recevoir d'aide grâce aux tactiques de combat de masse.

Aider un Attaquant

Au lieu d'utiliser votre action standard pour attaquer, vous pouvez à la place la dépenser pour « Aider un Attaquant », renforçant ainsi l'attaque d'un autre personnage. C'est souvent une bonne idée d'aider d'autres attaquants si vous soupçonnez qu'un ennemi va atteindre son maximum d'attaques physiques ce Round. De cette manière, vous pouvez toujours contribuer au combat, même s'il y a plus de personnages qui attaquent que de personnages qui peuvent être ciblés au cours d'un même Tour.

Lorsque vous aidez un attaquant, vous devez choisir la personne que vous allez aider et lui offrir votre aide. L'attaquant peut décliner votre aide, dans ce cas, vous ne pouvez pas le cibler avec cette tactique et votre action standard n'est pas dépensée. Si la cible accepte votre aide, dépensez votre action standard et décrivez la manière dont votre personnage contribue à l'attaque. Cela permet au personnage que vous aidez à effectuer l'une des manœuvres de combat standard sans dépenser de Volonté pour cette manœuvre. L'Attaquant et celui qui aide doivent se mettre d'accord sur la manœuvre de combat spécifique à appliquer. Aucune des statistiques du personnage qui aide n'est appliqué aux traits de l'attaque (Que ce soit les traits, les pouvoirs, les qualités des armes ou autre atouts).

Exemple : Un couple d'amants Brujah, Celia et Montague, sont impliqués dans un combat désespéré face à leurs ennemis Nosferatu. Voyant que Montague veut plaquer l'un de ses adversaires, Celia propose son aide, ce dernier accepte son aide. Celia décide de distraire le Nosferatu à l'aide d'un cri rauque, donnant la chance à Montague de tenter une manœuvre de combat gratuite pour Agripper son adversaire ce tour-ci.

Un joueur peut choisir de dépenser son action standard et aider un attaquant à tout moment au cours du Round, avant même son tour dans l'ordre d'Initiative. Un joueur peut également retarder son action standard, en attendant l'occasion d'aider un allié plus tard dans le Round. Un joueur ne peut pas choisir d'aider un attaquant s'il a déjà dépensé son action Standard pendant le Round ou s'il n'a pas d'action standard pendant ce Round.

Une seule manœuvre de combat peut être appliquée à un Challenge grâce à la Tactique d'Aide à un Attaquant. Même si deux ou plusieurs personnages offrent de l'aide à un personnage attaquant, l'attaquant ne recevra qu'une seule manœuvre de combat gratuite. Il est possible d'avoir deux manœuvres de combat en action sur un seul Challenge, en additionnant la manœuvre gratuite offerte par l'Aide à un Attaquant avec la dépense d'un point de volonté ou les effets d'un Focus d'Attributs.

Aider un Défenseur

Une fois par Round, lorsque l'un de vos alliés est attaqué, vous pouvez dépenser votre action simple afin de vous déplacer jusqu'à trois pas du défenseur et le protéger de cette attaque. Les personnages utilisant la tactique de combat de masse « Aider un Défenseur » deviennent la cible de l'attaque qui arrive. Lorsque vous aidez un défenseur, vous devez choisir la personne que vous allez aider et lui offrir votre aide. Le défenseur peut refuser votre aide, dans ce cas, vous ne pouvez le cibler avec cette tactique et vous ne dépensez pas votre action simple. Si la cible accepte votre aide, dépensez votre action simple et décrivez la manière de votre personnage pour le défendre de l'attaque. Ensuite, faites le Challenge contre l'attaquant comme si vous étiez la cible d'origine de l'attaque. Si vous gagnez le Challenge, vous annulez l'attaque, l'empêchant de vous affecter ou d'affecter celui que vous défendiez. Si vous échouez, l'attaque vous touche comme si vous en étiez la cible.

Exemple : Nos Brujah, Celia et Montague, sont submergés par la puissance de leurs assaillants Nosferatu. En en voyant un se précipiter vers Celia avec une épée massive dans les mains, Montague offre son aide avec la tactique d'Aide à un Défenseur et Celia accepte. Montague bondit au devant du coup d'épée avant qu'il ne puisse atteindre sa bien-aimée et par conséquent, l'attaquant initie le Challenge avec Montague comme s'il avait été la cible d'origine.

Un joueur peut choisir de dépenser son action standard et aider un défenseur à tout moment au cours du Round, avant même son tour dans l'ordre d'Initiative. Un joueur peut également retarder son action standard, en attendant l'occasion d'aider un allié plus tard dans le Round. Un joueur ne peut pas choisir d'aider un défenseur s'il a déjà dépensé son action Standard pendant le Round ou s'il n'a pas d'action standard pendant ce Round. Aider un Défenseur n'utilise pas d'action standard du personnage ; même si elle dépense une action simple pour utiliser la tactique, le personnage agit normalement sur son action standard quand arrive son initiative.

Lorsque vous utilisez l'aide à un défenseur, vous et le défenseur d'origine êtes considérés comme ayant été la cible d'une attaque physique dans le but de déterminer les attaques maximum par tour. Un groupe bien coordonné de défenseurs peut utiliser la tactique d'Aide à un Défenseur pour éviter d'être submergés par une force supérieure – au moins, pendant un petit moment.

Une attaque ne peut pas redirigée par une tactique d'Aider le Défenseur plus d'une fois. Si deux ou plus personnages souhaitent aider un défenseur contre la même attaque, le personnage avec la plus grande initiative a l'option d'utiliser cette tactique. Si c'est le cas, le ou les autres personnages se désistent sans dépenser leurs actions simples.

Un personnage ne peut utiliser la tactique d'aide à un défenseur qu'une seule fois par Round de Combat, même s'il possède plusieurs actions simples à dépenser pendant ce Round. Un personnage qui est incapable de bouger à moins de deux pas du personnage qu'il souhaite aider ne peut pas utiliser cette tactique. Les personnages couchés au sol ou incapables de se déplacer par d'autres moyens ne peuvent pas utiliser cette tactique.

Si vous utilisez la tactique Aider un Défenseur contre une attaque à zone d'effet (Une attaque qui cible plusieurs personnages), vous ne pouvez aider que le personnage que vous avez choisi de défendre. Les autres seront toujours les cibles de l'attaque, suivant les règles normales. Si la zone d'effet cible à la fois le défenseur et celui qui utilise la tactique, le personnage qui utilise la tactique ne fait qu'un seul Test contre l'attaquant. Si le Challenge est remporté par celui qui utilise la manœuvre, il annule l'attaque, l'empêchant de l'affecter lui et celui qu'il défendait. S'il le perd, il subira deux fois les dégâts ou deux fois l'effet du pouvoir (une fois pour lui-même et une fois pour le personnage qu'il défendait). Chaque effet ou dégât provoqués par cette attaque sont appliqués individuellement et peuvent être réduits par l'armure ou Force d'Âme comme si le défenseur avait été frappé par deux attaques distinctes.

Un personnage ne peut pas aider un défenseur s'il n'est pas tangible. Cependant, il est possible de faire de vous la cible d'une attaque qui ne pourra pas vous faire du mal, tant que vous auriez pu être une cible possible de cette attaque. Par exemple, un nuage de brume qui saute devant un coup de fusil à pompe n'aura aucun effet protecteur. Cependant, un Gangrel qui est immunisé contre le feu peut sauter en face d'un jet de flammes. S'il y parvient, les flammes frapperont le Gangrel, même si les dégâts infligés seront réduits à néant. Si le personnage attaquant ne souhaite pas utiliser son attaque physique déclarée contre la personne qui a déclaré la tactique d'Aide à un Défenseur, il peut choisir de perdre son action standard et ne pas attaquer du tout ce pendant ce Round.

L'action simple utilisée pour activer la tactique Aider un Défenseur est aussi perdue, mais tous les mouvements qui font partie de la tactique doivent être complétés. Tant le défenseur principal que le défenseur secondaire sont considérés comme ayant été ciblés par une attaque dans le but de déterminer leurs attaques maximum par tour.

Ordre des Actions en Combat de Masse

Dans certaines circonstances, un personnage attaquant et un personnage défendant peuvent choisir d'utiliser des tactiques de combat de masse en même temps pour modifier le même défi. Un conteur doit résoudre la situation dans l'ordre suivant :

1. À son initiative, l'attaquant initial déclare son intention d'attaquer avec un Challenge Physique, il décrit la nature de son attaque et cible le défenseur initial.
2. Un deuxième attaquant déclare son attention d'assister l'attaquant initial. L'attaquant initial accepte l'aide (ou pas).
3. Le deuxième attaquant dépense son action standard et décrit la nature de son assistance. Le conteur est d'accord avec le fait que ce soit plausible (et utile) et accorde au premier attaquant une manœuvre gratuite qu'il pourra ajouter à son attaque. Les deux attaquants décident ensemble quelle manœuvre de combat ils pourront appliquer.
4. Avant que le Challenge soit initié, le conteur demande si un personnage voudrait déclarer son intention d'utiliser la tactique Aider un Défenseur. Si c'est le cas, le défenseur initial peut choisir d'accepter l'aide.
5. Le deuxième défenseur dépense son action simple, et s'avance vers le Défenseur Initial pour faire de lui la nouvelle cible de l'attaque.
6. À ce niveau, l'attaquant peut choisir de continuer son attaque contre la nouvelle cible ou abandonner l'attaque et perdre son action standard. S'il choisit de continuer son attaque, il peut appliquer une deuxième manœuvre de combat à l'attaque grâce aux règles normales, tel qu'en dépensant un point de volonté ou en jouissant d'un Focus d'Attributs. La manœuvre gratuite gagnée grâce au deuxième attaquant ne peut pas être modifiée.
7. Le Challenge physique pour l'attaque est initié par le premier attaquant contre le deuxième défenseur. C'est un Challenge classique, exécutez-le comme si le deuxième défenseur avait été choisi comme la première cible de l'attaque.
8. Si le défenseur secondaire gagne le Challenge, il annule l'attaque, l'empêchant de l'affecter lui et celui qu'il défendait. S'il perd le challenge, il se prend les dégâts ou souffre des effets de l'attaque. Dans les deux cas, le premier défenseur ne se prendra aucun dégât et ne subira aucun des effets.
9. Le défenseur original et le défenseur secondaire notent tous les deux qu'ils ont été attaqué par un Challenge Physique pendant ce round.
10. Le challenge est terminé. Les joueurs procèdent avec le prochain joueur impliqué dans le combat de masse suivant l'ordre d'initiative.

Santé et Dégâts

Chaque personnage a au moins 9 niveaux de santé, divisés entre trois catégories : Sain, Blessé, Invalide.

Quand votre personnage prend des dégâts, vous devez d'abord cocher vos niveaux de blessure "Sain", puis ceux "Blessé" et enfin ceux en "Invalide"

Exemple sur une feuille de personnage

○ ○ ○ Sain
○ ○ ○ Blessé
○ ○ ○ Invalide

Ces niveaux représentent l'état de santé général de votre personnage, comme expliqué ci-dessous :

- **Sain** : tant que vous n'avez aucune blessure en catégorie Blessé ou Invalide, vous pouvez agir normalement.
- **Blessé** : à partir du moment où vous avez des blessures de la catégorie Blessé, vous êtes Blessé. Il n'y a aucun désavantage immédiat à être blessé, mais certaines attaques sont plus efficaces sur les personnages Blessés.
- **Invalide** : si vous avez un ou plusieurs points dans la catégorie Invalide, vous êtes Invalide. Les personnages invalides perdent leur action simple chaque round de combat, tant qu'ils n'ont pas soigné tous les niveaux de santé dans la catégorie Invalide.

Exemple : Un ancien attaque Nixx et lui inflige 4 dégâts normaux. Le joueur de Nixx doit cocher les 3 niveaux de santé dans la case Sain, ainsi que la première case de Blessé (lui laissant deux autres niveaux santé de Blessés restants). Plus tard, Nixx prend à nouveau 3 dégâts, des mains d'un amoureux jaloux. Le joueur de Nixx doit cocher ses 2 niveaux de santé Blessé restants, ainsi que son premier niveau d'Invalide. Il est donc dans l'état Invalide et ne peut plus faire que son action standard lors d'un round.

Focus de Vigueur

Les personnages ayant le focus Vigueur ne souffrent d'aucune pénalité d'action pour être dans l'état Invalide. Les attaques qui ont un effet plus grand pour les personnages Blessés ou Invalides ne sont pour autant pas limitées par le Focus Vigueur.

Types de dégâts

Dégâts Normaux

Les Dégâts Normaux (ou simplement « Normaux ») viennent d'attaques de déchirure, de perçage ou d'impact. A moins qu'il n'en soit précisé autrement, par exemple via un Pouvoir, considérez que les dégâts que vous infligez sont Normaux.

Dégâts Aggravés

Les Dégâts Aggravés (ou simplement « Aggravés ») sont des dégâts qui sont infligés par des attaques auxquelles la créature cible est vulnérable. Par exemple, les vampires sont sensibles au feu et au soleil, tandis que les Loups-Garou sont réputés pour être sensibles à l'argent (le métal). Généralement, les attaques naturelles d'une créature qui, elle, est surnaturelle causent des Aggravés. Par exemple, les canines d'un vampire, ou les crocs et les griffes d'un Garou.

Dégâts de Chute

Vous prenez 1 dégât chaque fois que vous tombez d'un étage. Par exemple, tomber d'un toit d'une maison sans étage causerait sans doute 1 seul dégât, tandis que tomber du 15ème étage serait probablement fatal pour à peu près n'importe qui. Notez qu'il s'agit de Dégâts Normaux.

Suffocation

Quand ils ne peuvent respirer, les personnages mortels prennent 1 Point de Dégât tous les 3 tours. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou annulés si le personnage ne peut respirer (s'il est sous l'eau, ou dans une pièce remplie d'un gaz irrespirable). Les personnages mortels ayant le focus Vigueur prennent des dégâts tous les 5 tours, au lieu de 3.

Pieuter

Si vous possédez une arme avec la Qualité Pieu, vous pouvez tenter de « percer le coeur » ou pieuter un vampire. La cible doit être dans le Niveau Incapacité (et vous ne pouvez pas le déterminer simplement en le regardant, même si son état visible peut vous donner une idée). Cette Manœuvre de Combat impose un malus de -3 au Score de Test d'Attaque, mais si réussi, la cible tombe en Torpeur jusqu'à ce que le pieu soit retiré (à moins que ses blessures ne l'en empêchent au final).

Il n'est normalement pas possible de pieuter un Vampire qui n'est pas en Niveau d'Incapacité, mais s'il est déjà en Torpeur (diurne ou non), ou complètement bloqué d'une autre façon, il peut être pieuté immédiatement avec l'autorisation d'un Conteur.

Notez que la plus part des armes pouvant pieuter à distance (arc, arbalète) nécessitent un tour de recharge étant bien plus lentes que des armes à feu (voir document spécifique).

Drogues et Poisons

Les poisons sont des produits chimiques naturels ou synthétiques désignés pour nuire aux humains. Les drogues et l'alcool sont souvent utilisés de façon récréatives pour provoquer des sentiments d'euphorie, mais ces produits ont des effets secondaires sévères et peuvent utiliser par des personnes peu scrupuleuses pour rendre invalider, ou tuer.

Les personnages morts-vivants sont immunisés à la plupart des effets des drogues, poisons et alcools. Ils ne peuvent être mis KO et ne sont pas gênés par la déficience d'un organe. La majorité des vampires ne peut directement avaler de drogue, d'alcool ou de poison, mais ils peuvent en ressentir certains effets en buvant le sang d'un mortel qui a ingéré ces produits.

Doses

Une dose est la quantité de produit qui peut affecter un personnage lors d'un tour. A l'exclusion de pouvoirs surnaturels, un personnage ne peut être soumis qu'à une seule dose de poison ou drogue par tour.

Drogues et Types de Poisons

Alcool

Quand votre personnage ingère une dose d'alcool (un verre de bière, un shot de whiskey, etc...), faites un challenge statique (Attribut Physique + Survie) contre une difficulté de 10). Les personnages ayant le Focus Vigueur ont un bonus de +3 à ce challenge.

Chaque fois que vous ingérez une nouvelle dose d'alcool, vous devez refaire un challenge en augmentant la difficulté de 2. Si vous buvez trois verres d'alcool il faudra donc faire 3 challenges. Le premier aura une difficulté de 10, le suivant de 12, le troisième de 14.

A chaque fois que vous échouez sur un test, vous avez une pénalité de -1 sur tous vos challenges mentaux et tous les challenges impliquant de la coordination ou de la dextérité manuelle (incluant le combat). L'effet négatif de l'alcool diminue d'un point par heure.

Hallucinogène

Quand votre personnage est exposé à un hallucinogène, il devient difficile de faire la différence entre la réalité et l'imagination. Vous souffrez alors d'un malus de -5 à tous les challenges basés sur l'Investigation ou la Vigilance. Les personnages ayant la focalisation Intelligence réduisent cette pénalité à -3. Les effets d'une dose d'hallucinogène durent une heure. Des doses supplémentaires n'augmentent pas la pénalité, mais prolongent la durée de l'effet. Ainsi, si vous inhalez un gaz hallucinogène pendant 3 tours, vous aurez des hallucinations durant les 3 prochaines heures.

Si vous interagissez avec un autre personnage plus de quelques moments, alors en train d'halluciner, vous devez faire un challenge statique de Mental + Investigation contre une difficulté de 10. Échouer signifie que vous dites ou faites quelque chose qui signale à cette personne que vous êtes en train d'halluciner.

Les effets disparaissent au bout de 8 heures de sommeil, quelque soit la dose absorbée par le personnage.

Anesthésiants

Quand votre personnage subit les effets d'une dose de drogue assommante ou anesthésiante, vous devez faire un challenge statique de Physique + Survie contre une difficulté de 5. Chaque exposition à une dose supplémentaire vous force à refaire un challenge avec une difficulté cumulative de +2. Ainsi si vous respirez un gaz assomant pendant 3 tours, vous devrez faire trois challenges : un de difficulté 5, puis un de difficulté 7, puis un autre de difficulté 7. Si vous échouez au moindre de ces challenges, votre personnage perd conscience pendant une heure. Notez que les personnages morts-vivants ne peuvent être mis KO.

Amphétamine

Quand votre personnage ingère une dose de stimulant, vous devenez agité et hyperactif. Vous ne pouvez dormir ou vous reposer pendant une heure. Des doses supplémentaires n'augmentent pas les pénalités mais rallongent d'autant la durée. Si vous êtes exposés à plus de doses de stimulants que vous n'avez de Points dans l'attribut Physique, en 24h, votre personnage souffre de la défaillance d'un organe important du corps (comme le rein ou le coeur) et sans une attention médicale, mourra. Les personnages ayant le Focus de Vigueur peuvent ingérer 3 doses supplémentaires de stimulant avant de souffrir de la défaillance d'un organe. Les personnages morts-vivants sont immunisés à tout effet sur leurs organes.

Toxine

Lorsque votre personnage est exposé à une toxine, rien ne se passe pendant 3 tours (5 si votre personnage a le Focus de Vigueur).

Après ce temps, vous devez faire un challenge statique (Physique + Survie contre une difficulté équivalent la létalité du poison). Si vous réussissez vous résistez au poison. Sinon, vous prenez un dégât et devrez faire un test supplémentaire dans 5 minutes. Ce processus continue jusqu'à votre réussite ou jusqu'à la mort du personnage. Les Morts-Vivants sont immunisés à la plupart des toxines.

Les toxines qui ciblent spécifiquement le sang de leur victime sont efficaces sur les vampires mais elles vont plus souvent détruire les Point de Sang de la victime que lui causer des dégâts. Si un vampire n'a plus de Point de Sang alors l'effet de la toxine est arrêté.

Un personnage avec la compétence Médecine et accès à du matériel médical peut soigner une personne atteinte par une toxine en faisant un challenge statique de difficulté équivalent à la létalité de la toxine moins 5. Si le challenge est réussi, les effets de la toxine sont arrêtés.

Exemples de niveau de létalité

- Alcool à 90° : 5
- Arsenic: 10
- Venin de Serpent: 15
- Une pinte de soude caustique: 30

Perdre Conscience

Les Mortels qui atteignent le Niveau Incapacité doivent dépenser 1 point de Volonté ou tomber inconscients. Cela permet aux personnages en Incapacité de rester conscients pour 1 Round par point de Physique qu'ils possèdent.

Il est possible de réveiller un personnage inconscient en utilisant la Compétence Médecine (Challenge Statique de Mental + Médecine contre une difficulté allant de 10 à 20 s'il n'y a pas d'équipement médical disponible).

Les Mortels bénéficiant du Focus de Vigueur peuvent rester conscients durant 1 heure au lieu de quelques Rounds.

Un personnage réveillé qui est toujours en Niveau d'Incapacité retombera inconscient s'il entreprend une activité physique stressante, comme se battre.

Les Vampires (et d'autres créatures surnaturelles) ne peuvent jamais être mis KO. Si un Vampire épuise toutes ses Cases de Santé du Niveau Incapacité, il tombe «en Torpeur».

Torpeur

Lorsqu'un vampire n'a plus de niveau de santé et prend encore 1 dégât ou plus, il part en torpeur. Les personnages en torpeur paraissent être des morts normaux. Lorsqu'en torpeur, le personnage est inconscient et ne peut agir ou percevoir son environnement.

Un vampire en torpeur qui reçoit au moins 1 point de Sang d'un vampire plus âgé d'au moins trois Génération se réveille automatiquement de torpeur. Notez que cela se mesure avec la génération numérique (11,12,13 etc...) pas en comparant les points mis dans l'Historique Génération.

Torpeur de dégâts

Chaque nuit au coucher du soleil, un vampire qui est dans une torpeur causé par des dégâts va essayer d'utiliser 1 point de sang pour soigner un type de dégâts (peu importe le type de dégât). Si le vampire a assez de Sang pour soigner toutes les blessures, il deviendra un vampire en torpeur volontaire et pourra se réveiller au crépuscule suivant la nuit où il aura soigné son dernier point de dégât.

Si le vampire n'a plus assez de sang, il continue à se soigner, au rythme d'un point de dégât par semaine, jusqu'à ce qu'il retrouve sa pleine santé. Là, il ne pourra se sortir de torpeur que si une source de nourriture fraîche (un humain, une fiole de sang, ...) vient à moins de 10 pas. Un vampire dans cet état peut dépenser 1 point de Volonté pour rester actif. Si le vampire arrive à se nourrir avant de manquer de volonté, elle échappera à la torpeur. Sinon elle retournera en torpeur lorsqu'elle n'aura plus de volonté. Les points de volonté perdus de cette façon ne reviennent pas naturellement et ne reviennent qu'au rythme d'un par semaine.

Torpeur volontaire

Un vampire peut choisir de tomber en torpeur, en dépensant un point de Volonté et en méditant pendant quelques minutes. La torpeur volontaire est similaire à la torpeur induite par les dégâts, mais le vampire endormi dispose encore d'une vague conscience de son environnement. Un vampire dans cet état sentira toute source de nourriture passant à moins de 10 pas et saura reconnaître s'il est en danger ou si quelque chose le menace. Un vampire en torpeur peut choisir de se réveiller au crépuscule, après avoir passé au moins une nuit en torpeur et peut se réveiller immédiatement en dépensant un point de volonté, si elle sent du sang ou du danger.

Récupérer des Blessures

Guérison des Mortels

Les humains meurent aisément de blessures graves et guérissent très lentement sans soins médicaux. La vie des Mortels est fragile comparée à celle d'un Immortel.

Un Mortel guérit de

- 1 Case de Santé par jour tant qu'il est au Niveau Sain.
- 1 Case de Santé par semaine lorsqu'il est au Niveau Blessé.
- 1 Case de Santé par mois lorsqu'il est au Niveau Incapacité.

S'il reçoit des soins appropriés, son taux de guérison est multiplié par deux (2 Cases de Santé par jour au Niveau Sain, etc.). Pour tenter des soins médicaux, un personnage doit utiliser Mental + Médecine contre une difficulté de 5 + le nombre de blessures dont souffre la cible. Si le médecin dispose d'un matériel approprié, il peut obtenir un bonus de +1 à +5 à son Challenge.

Guérison Vampirique

De manière évidente, la Médecine ne fonctionne pas sur les Vampires. Les Vampires ne guérissent pas naturellement et une blessure reste tant qu'elle n'est pas guérie.

Dépenser 1 Point de Sang permet à un Vampire de soigner immédiatement 1 Dégât Normal.

La Guérison ne requiert aucune Action et vous pouvez donc guérir à n'importe quel moment (même lorsque ce n'est pas votre Initiative), tant que vous respectez les règles de dépense de Sang par Tour.

Pour guérir un Dégât Aggravé, un Vampire doit dépenser 3 points de Sang juste avant d'entrer en Torpeur diurne. A son réveil le soir même, il peut supprimer 1 Dégât Aggravé de sa fiche. En conditions normales, il n'est pas possible de guérir plus d'1 Dégât Aggravé par jour.

Mort

« Avec toi, la mort a rendu ses ténèbres belles. »

— **Alfred, Lord Tennyson** — In Memoriam

Un personnage mortel meurt s'il n'a plus de niveaux de santé et prend alors 3 points de dégâts ou plus. Un personnage tombé inconscient à cause des dégâts subis mourra dans les 5 tours qui suivent, à moins qu'il ne soit traité par un personnage ayant la compétence Médecine. Un mortel ayant le focus Vigueur pourra survivre 10 tours sans attention médicale.

Les Vampires sont bien plus difficiles à tuer. Lorsqu'ils n'ont plus de Cases de Santé, ils entrent en Torpeur. Pour détruire de façon permanente un Vampire, vous devez l'amener jusqu'en Torpeur, puis lui trancher la tête ou la lui arracher avec une force surnaturelle. Dans tous les cas, décapiter un Vampire requiert un Tour entier.

Des personnages proches de la victime peuvent tenter de le défendre en se battant contre l'agresseur. Si personne ne choisit ou ne peut défendre la cible, il n'y a besoin que d'un peu de temps, d'un outil adéquat et de la volonté de la détruire.

Un Vampire en Torpeur peut également être détruit s'il est exposé à des dégâts environnementaux ou bien des dégâts massifs durant 3 Tours. Des Dégâts ultra massifs peuvent le détruire en 1 seul Tour, à la discrétion du Conteur (une explosion nucléaire, par exemple).

Les trois Tours nécessaires à détruire le corps d'un vampire avec des dégâts étendus n'ont pas besoin d'être consécutifs, mais doivent intervenir en moins de cinq minutes, ou bien il faudra recommencer depuis le départ.

Exemple #1: Vous pouvez décapiter un vampire en 1 seul Tour (entier) en utilisant soit Puissance (à partir du Niveau 2), une épée (ou une hache), ou encore une arme surnaturelle relativement adaptée (les Griffes de Protéisme, par exemple, mais pas les crocs d'un vampire).

Exemple #2: Si vous mettez le feu à un Vampire en Torpeur ou l'exposez à la lumière du Soleil pendant 3 Tours, il sera détruit.

Exemple #3: Si vous passez trois Tours en moins de 5 min à écraser le corps d'un vampire avec une masse de démolition, il sera détruit.

Changé en cendres

Lorsqu'un vampire est tué, son corps se change en cendres au cours des 5 tours suivants. Si une partie du corps du vampire est séparée du reste (comme une main coupée), cette partie se changera aussi en cendres durant les 5 tours suivants, à moins qu'elle n'ait été préservée par des moyens occultes et mystiques.

Volonté

La Volonté traduit la motivation interne, l'aptitude, et la force spirituelle de votre personnage. La Volonté est mesurée à la fois par son score permanent et par son score temporaire. La Volonté permanente correspond au maximum de points de Volonté possédés par le personnage - sa réserve totale. Un personnage peut dépenser 1 de ces points (un point de Volonté temporaire) pour par exemple résister à des pouvoirs Mentaux ou Sociaux. Pendant que cette dépense diminue le niveau actuel de Volonté du personnage, cela ne diminue pas de manière permanente le nombre de points maximum qu'un personnage possède.

Lorsqu'un joueur dépense un point de Volonté de son personnage, il devra noter cette dépense sur sa feuille de personnage. La Réserve de Volonté temporaire d'un personnage aura tendance à varier considérablement durant une session de jeu.

Dépenser de la volonté

La Volonté est l'un des mécanismes les plus dynamiques et importants dans Mind's Eye Theatre. La Volonté est extrêmement versatile, Conteurs et joueurs devraient se familiariser avec ses utilisations. Des utilisations usuelles comportent:

- Un point de Volonté peut être dépensé pour faire un re-test de challenge statique ou opposé. N'importe quel type de challenge (Physique, Social, ou Mental) peut être l'objet d'un re-test avec de la Volonté.
- Un point de Volonté peut être dépensé pour utiliser une manœuvre de combat.

Récupérer de la Volonté

Au début de chaque partie, votre personnage commence avec sa Volonté maximale tant qu'il a pu avoir un jour complet de repos avant le début de la partie. Pendant le déroulement de la partie, la Volonté dépensée est regagnée par le jeu d'acteur.

Il existe deux façons de récupérer de la Volonté dépensée à travers le jeu d'acteur :

Reconnaissance des Joueurs

Lorsqu'un autre joueur vous impressionne avec son jeu d'acteur, avec une bonne interprétation dans une scène théâtrale ou par un jeu d'acteur symbolique avec votre Archétype, vous pouvez le récompenser en lui faisant récupérer toute la Volonté dépensée par ce personnage. Un personnage ne peut bénéficier de ce gain qu'une seule fois par nuit.

Récupérer de la Volonté doit être annoncé oralement après la scène, ou par le signe de main signifiant "Je t'accorde de la Volonté". Pour utiliser ce signe de main, commencez avec votre paume en direction de votre poitrine et quatre doigts touchant votre menton. Ensuite, déplacez votre paume vers le haut, en direction du personnage que vous souhaitez récompenser. (C'est le signe utilisé par le langage des signes américain et français pour dire "merci" et est une manière de dire merci pour remercier un bon jeu d'acteur)

Il n'y a pas de limite au nombre de personnages que vous pouvez récompenser pour le jeu d'acteur, en tant que joueur. Mais un joueur ne peut récupérer sa Volonté qu'une fois par personnage et par nuit.

Exemple : Pierre joue deux personnages, Pustule le Nofératu, et Robert l'ancien Brujah.

Si un autre joueur, Marcel, le récompense une fois avec Pustule, et lui permet de regagner ses points de volonté, Pustule ne peut pas être récompensé à nouveau par un autre joueur, et ne peut à nouveau regagner sa volonté ainsi. Pour être sûr que ça soit dûment compté, Marcel est invité à le déclarer au conteur, qui gardera ça en note.

En revanche, si Pierre incarne Robert, Marcel peut à nouveau récompenser la qualité du RP de Pierre une fois, pour Robert cette fois, qui pourra regagner ses points de volonté.

Reconnaissance du Conteur

Lorsque le Conteur remarque qu'un joueur interprète bien son personnage, il peut rafraîchir une partie ou toute la Volonté dépensée du personnage.

Par défaut, le Conteur rafraîchit tous les points de Volonté dépensés par le personnage (comme un joueur le ferait), mais le Conteur est autorisé de donner moins de points de Volonté si la situation le justifie. Les Conteurs peuvent rafraîchir la Volonté autant de fois qu'il leur plaît et peuvent rafraîchir la Volonté d'un même personnage plus d'une fois par nuit. Les Conteurs ne devraient pas hésiter à utiliser cette possibilité lorsque ils s'aperçoivent que le jeu d'un joueur n'est pas assez visible ou reconnu par les autres joueurs. Cependant, ce rafraîchissement doit être utilisé avec précaution, sans quoi les joueurs risquent d'oublier d'utiliser ce système. Les joueurs doivent être autorisés et encouragés de se récompenser entre eux lorsque cela est possible.

La Volonté ne peut être rafraîchie en combat. Si un joueur ou un Conteur tente de récompenser un personnage pour ses actions commises durant un combat, la Volonté sera rafraîchie dès que le combat se termine.

Exemple #1: Vincent, en colère après un entretien avec le Primogène Brujah, s'en va en furie à travers le hall principal en direction de la sortie. Voyant que le Prince est contrarié, Lorelei tient la porte ouverte pour son suzerain et se déplace dans son dos pour protéger les arrières de celui-ci. Au moment de quitter la pièce, l'interprète de Vincent fait un signe de la main à l'interprète de Lorelei, pour la remercier de son interprétation. Tous les points de Volonté dépensés de Lorelei sont alors rafraîchis.

Exemple #2: Après avoir survécu un assaut du Sabbat, Vincent apporte un Nosferatu Néonate en torpeur à Lorelei, lui demandant de veiller sur le membre de son clan jusqu'à ce qu'il sorte de torpeur. Après la scène, l'interprète de Vincent parle à l'interprète de Lorelei et lui explique qu'il supporte le concept de "Mère Poule" de Lorelei en lui apportant directement le corps en torpeur de son frère de clan. Avec cela à l'esprit, il demande si l'interprète de Lorelei l'aidera à récupérer tous ses points de Volonté dépensés lors de son combat contre le Sabbat. L'interprète de Lorelei accepte, et Vincent récupère les points de Volonté qu'il a dépensés.

Exemple #3: A la fin d'une scène de combat particulièrement pénible, le Conteur annonce que toutes les personnes impliquées peuvent récupérer 1 point de Volonté dépensé. Cela permet au Conteur de récompenser ses joueurs, et de s'assurer que personne ne quitte le combat sans point de Volonté (tout le monde aura au moins 1 point), mais laisse la possibilité aux joueurs de se récompenser entre eux à travers le jeu d'acteur plus tard dans la soirée. Si le Conteur sent qu'il n'y aura pas d'opportunité de jeu d'acteur dans un futur proche, il pourra alors décider de rafraîchir plus de points de Volonté (voire toute la Volonté) dépensée durant le combat.

Système dramaturgique

« La base de la dramaturgie, c'est de faire des erreurs. »

— W.H. Auden —

Un Vampire débutant doit apprendre les limites de son existence en peu de temps, car **Le Monde des Ténèbres** est un endroit froid et cruel, rempli de dangers.

Les jeux comme **Mind's Eye Theatre** aident les personnages à interagir avec leur environnement en utilisant des règles pour représenter la difficulté. Ces règles existent dans un but consensuel d'immersion, permettant à tous les joueurs d'avoir une compréhension similaire du fonctionnement de cette univers partagé. Ces règles de théâtre vous aident à interagir avec le monde et les autres joueurs en résolvant des actions rapidement afin que les joueurs puissent se concentrer sur l'histoire.

- Incarner un vampire
- L'Étreinte de Mortel
- En journée
- Le sang
- La morsure
- Se nourrir
- Lien de Sang
- Jouer une Goule
- Humanité
- Diablerie
- Actions inter-partie
- Le Flux du Temps
- Statut et Société Vampirique
- La Joute
- Gestes et Signes de Mains

Incarner un vampire

Imaginez votre première nuit en tant que vampire. Vous pouvez voir, entendre et sentir des choses que vous n'imaginiez même pas. Vous êtes plus fort, plus rapide, et visiblement immortel. Le sang vampirique qui coule dans vos veines améliore vos perceptions et votre acuité mentale. Vous êtes puissant et rusé. Vous êtes au sommet de l'éternité, mais cette immortalité a un prix — vous devez vous nourrir des mortels, boire leur sang, dans le but de prolonger votre propre existence.

Les vampires apparaissent souvent dans les mythes et la culture populaire. Les films et les livres les décrivent comme des créatures monstrueuses, déboulant des ténèbres pour ravir d'innocentes vierges et voler des bébés dans leur berceau. D'autres mythes les décrivent comme des prédateurs d'une beauté et sensualité incroyable, séduisant aussi bien hommes que femmes. Un vampire malin peut séduire son auditoire et obtenir en retour un peu de sang, avant de disparaître dans la nuit.

Les vampires du Monde des Ténèbres sont toutes ces choses et plus encore. Ils sont similaires aux vampires des mythes et du cinéma, mais ils ont caché l'essentiel de la vérité aux mortels, pour s'assurer que d'éventuels Chasseurs fassent des erreurs fatales. Les vampires se souviennent de leurs origines mortelles, mais ils ont depuis longtemps dépassé les préoccupations de l'humanité.

Voici quelques mythes populaires et suppositions sur les morts-vivants – ainsi que des informations factuelles inhérentes au Monde des Ténèbres :

- **Les vampires sont immortels.** Bien qu'il soit possible de tuer un vampire, il ne vieillira pas, ne mourra pas de cause naturelle. Il n'a pas besoin d'eau, de nourriture ou d'air. Tout bien considéré, un vampire est un cadavre, animé par la magie inhérente au sang.
- **Les vampires ont besoin du sang des vivants pour survivre.** Bien que les vampires soient des cadavres, ils ont toujours besoin de nourriture pour se sustenter, et comme dans les mythes, ils se régalent de sang. Non seulement ce dernier préserve leur corps mort, mais il leur permet également de réaliser des prouesses surnaturelles incluant force, vitesse ou soin. La plupart des vampires recherchent du sang humain, bien que certains se forcent à ne boire que du sang animal (qui a un goût douteux, et peu satisfaisant pour les vampires). Quelques anciens vampires doivent chasser les plus jeunes pour se nourrir : le sang des humains n'est plus assez riche pour eux. Un vampire n'a pas besoin de tuer sa proie. Certains ne prennent que ce dont ils ont besoin, et masquent les preuves de leur repas. Un vampire peut soigner superficiellement la blessure causée par sa morsure, en la léchant.
- **Tous ceux qui sont mordus par un vampire deviendront vampire.** Si cette affirmation était vraie, le monde serait envahi par les vampires. En réalité, ceux qui sont mordus et drainés de leur sang par des vampires lors de leur repas, meurent, tout simplement. Il faut un processus spécifique et volontaire, nommé Étreinte, pour créer un nouveau vampire.
- **Les vampires brûlent à la lumière du soleil.** C'est vrai. Les vampires doivent éviter le soleil, ou risquer la mort. Les vampires sont des créatures mortelles et l'immense majorité a du mal à rester éveillée durant le jour, même s'ils sont bien cachés des rayons de l'astre.
- **Les vampires sont repoussés par l'ail, ils ne peuvent traverser l'eau vive, et n'ont pas de reflet.** Ces mythes ne sont que très partiellement vrais. Certains vampires, plus précisément ceux d'un clan particulier n'ont pas de reflet. Les vampires sont des créatures superstitieuses et certains pourraient se sentir psychologiquement obligés d'éviter ces choses.
- **Une croix, ou un symbole sacré peut repousser un vampire.** Généralement incorrect. Le symbole en lui-même n'a que peu de puissance. En revanche, les vampires peuvent craindre la Foi de la personne qui porte ledit symbole – ceci étant dit la Foi authentique est rare.
- **Les vampires meurent s'ils ont le cœur transpercé d'un pieu.** Bien qu'ils ne puissent mourir d'une telle blessure, les vampires sont immobilisés par les pieux de bois, les flèches, carreaux d'arbalète et autres objets similaires en bois qui percent le cœur. Une fois l'objet retiré, le vampire retrouve sa mobilité.

L'Étreinte de Mortel

Les nouveaux Vampires sont créés, ou « infantés », par le processus qu'ils appellent l'Étreinte. Les Vampires infantent rarement de manière impulsive; car un nouveau prédateur signifie plus de concurrence pour les ressources. Cependant, il arrive de temps en temps que des Vampires étreignent. Certains le font pour avoir de la compagnie dans l'éternité; d'autres le font pour ajouter des conspirateurs à leurs plans, des pions dans leurs intrigues ou encore pour revendiquer un Mortel particulièrement prometteur pour leur clan et leur lignée. Les Mortels présentant de l'intérêt sont surveillés pendant des mois, voire des années, sans jamais se rendre compte qu'ils sont en train d'être étudiés pour recevoir l'immortalité.

Afin d'étreindre un Mortel, un Sire – le Vampire donnant l'Étreinte – vide la victime de son sang. Lorsqu'elle est au bord de la mort – ou plutôt morte, mais toujours habitée par la chaleur de la vie – le Sire place un peu de son sang dans la bouche de sa victime. Une ou deux gouttes suffisent, mais généralement les Sires en utilisent plus. Ce sang ravive la force vitale de la victime, la ramenant d'entre les morts pour lui assurer une Non-vie. Durant l'Étreinte, le corps se transforme, balayant les imperfections propres aux Mortels pour l'embellir, bien que présentant la grâce animale d'un prédateur. L'Enfant renaît, mais son cœur ne bat plus et son sang a cessé de circuler.

Une fois l'Étreinte reçue, la personne est considérée comme un Mort-Vivant. Elle se réveille en souffrant d'une insatiable faim, un symptôme de la passion féroce des Vampires, appelée la *Bête*, que l'Étreinte lui a transmise. Durant les prochaines semaines, le jeune Vampire (traditionnellement placé sous tutelle de son Sire) va subir plusieurs séries de transformations. Il va découvrir les pouvoirs apportés par son nouveau sang, comme la vitesse, la force, ou le pouvoir surnaturel de commander aux animaux.

Le Vampire débutant doit aussi faire face à la rage et à la faim de la Bête, ainsi qu'apprendre à la contrôler. Quand sa faim commence à le ronger, il doit apprendre à chasser les mortels, devenus ses proies, pour le sang dont il a besoin pour survivre. Il doit aussi apprendre que l'Étreinte le convertit définitivement en Mort-Vivant. Subtiles, les émotions restent le terrain des Mortels et il va vite se rendre compte qu'il ne se rappelle du plaisir, de la joie ou de l'amour que comme des souvenirs s'effaçant peu à peu. Cette réalité austère privée d'émotions envahit les jeunes Vampires durant les premières semaines. Certains ont tellement de mal à le supporter qu'ils préfèrent mettre fin à leur Non-vie en goûtant aux premiers rayons de soleil plutôt que d'endurer une immortalité de froideur et de tristesse. Mais pour les Vampires qui survivent aux premières nuits, un monde bien plus grand les attend.

Les nouveaux Vampires ne sont pas créés par accident. Lorsqu'un Sire étreint, il dépense 1 point de Volonté pour imprégner le sang avec le potentiel de créer un Vampire. La Volonté dépensée de cette manière ne sera rendue qu'après un mois ou deux sessions de jeu (le plus long des deux).

Note : seul un Mortel (ou une Goule) peut être étreint. Les Lupins, les Mages, ou toute autre créature surnaturelle ne peuvent pas devenir Vampire.

Règles de l'Étreinte

Si un Mortel (pas une Goule) est étreint durant le Jeu, vous devez convertir votre personnage en Vampire en suivant ces étapes :

- Si votre Sire est membre d'un Clan Mineur, d'un Clan Rare ou d'une Lignée spécifique, vous devez immédiatement acheter le(s) Atout(s) associé(s) au Clan et/ou à la Lignée. Si vous n'avez pas assez d'XPs pour acheter ce(s) Atout(s), vous acquérez une dette d'XP. Tous les XPs que vous gagnerez par la suite serviront à rembourser ce(s) Atout(s) jusqu'à ce qu'il(s) soit(en)t complètement payé(s).
- Vous devez acheter l'historique *Génération* jusqu'à atteindre un niveau de génération inférieur d'une génération par rapport à celui de votre Sire. Par exemple, un personnage étreint par un vampire de la 9^e génération devrait acheter la Génération Ancilla et le Handicap Génération Inférieure, faisant de lui un 10^e Génération. Si vous n'avez pas assez d'XPs pour acheter la bonne génération, vous acquérez une dette d'XP. Tous les XPs que vous gagnerez par la suite serviront à rembourser cette historique, jusqu'à ce que la Génération soit complètement payée.
- Un Vampire fraîchement étreint commence avec 2 points dans une de ses disciplines de Clan (de son choix) et un point dans chacune de ses autres disciplines de Clan.

Physiologie Vampirique

Après les trois premières nuits d'existence du jeune Vampire, son corps subit une série de changements significatifs :

- Les Vampires ne transpirent pas, ne laissent pas d'empreintes digitales et ne se fatiguent pas du fait d'efforts physiques. Les Vampires ont un contrôle surprenant de leur sang à travers leur corps. Quand un Vampire est blessé, il ne saigne pas, sauf s'il décide de le faire.
- Le corps d'un Vampire ne génère pas de chaleur, sauf s'il dépense du sang pour passer pour un humain. Sans effort spécifique, le corps du Vampire s'adapte à la température ambiante (le rendant difficile à détecter avec de la technologie thermique).
- Les Vampires ne mangent pas ou ne boivent pas. Un Vampire qui décide de retenir de la nourriture ou de la boisson doit dépenser 1 point de sang par heure. S'il arrête de payer ce point de sang, il doit faire ressortir la nourriture ou la boisson qu'il retenait dans son estomac.
- Pour rester actif, les Vampires doivent boire du sang d'êtres vivants. À chaque lever de soleil, un Vampire dépense un point de sang pour se réveiller. S'il ne paie pas ce point de sang, il reste en torpeur volontaire.
- Les Vampires respirent de manière réflexive, inspirant et expirant de l'air de leurs poumons pour sentir ou parler, mais un Vampire ne requiert pas d'oxygène. S'il se concentre, un Vampire peut retenir sa respiration indéfiniment, survivre sous l'eau, ou se déplacer dans une pièce remplie de monoxyde de carbone.
- La capacité d'un Vampire à ressentir des émotions est rabougrie. Certains Morts-Vivants remplacent même de grands concepts émotionnels, comme l'amour et le mariage, par des pulsions plus triviales comme la luxure et le sexe.

En journée

Les vampires dorment durant la journée.

Au lever du soleil, un vampire doit, soit tomber dans un sommeil profond, soit dépenser un point de volonté. Si le vampire dépense un point de volonté il peut rester éveillé et actif pendant une heure. La volonté dépensée de cette manière ne peut être regagnée qu'après le coucher du soleil.

Un vampire en plein sommeil, qui se trouve dans une situation dangereuse, peut faire un challenge statique, avec son attribut Mental + la compétence Investigation (niveau de difficulté 8). S'il réussit ce challenge, il peut alors dépenser un point de volonté pour se réveiller et rester actif pendant une heure. Un vampire en sommeil qui prend des dégâts se réveille automatiquement et reste éveillé et actif pendant trois tours. Après ces trois tours, il doit soit dépenser un point de volonté, soit tomber endormi.

La lumière du jour

Un vampire exposé à la lumière du soleil prend entre 1 et 5 dégâts aggravés par tour. Une exposition réduite (comme passer sa main dans un rayon de soleil) ne causera qu'1 point de dégât aggravé. Rester au soleil un jour radieux causera 5 points de dégâts aggravés par tour.

Les pouvoirs vampiriques tels que la Force d'âme ne peuvent réduire les dégâts causés par la lumière du soleil. Il est possible de réduire ces dégâts par des vêtements épais et couvrants, mais un vampire prendra toujours à minima 1 point de dégât par tour de la lumière du jour, tant qu'il n'y a pas quelque chose de vraiment solide et opaque entre lui et le soleil (Le toit de votre Havre est votre meilleur ami).

Le sang

Le sang est la vie. Pour maintenir son immortalité, un vampire doit consommer périodiquement du sang, idéalement celui des humains. Certains vampires pénitents vivent une existence morne en se nourrissant de sang animal et certains vampires anciens sont devenus si monstrueux qu'ils doivent chasser et tuer d'autres de leur espèce pour se nourrir. Mais ces deux cas sont des exceptions rares et extrêmes. Généralement, les vampires consomment le sang de l'humanité, dans le but de survivre.

Dans Mind's Eye Theatre, la quantité de sang à l'intérieur d'une créature est mesurée dans une unité appelée **Points de Sang**. Le total des points de sang dans le corps d'une créature est désigné comme sa Réserve de sang.

Un mortel adulte en bonne santé est supposé avoir une Réserve de Sang de 10 Points de Sang. Un vampire peut avoir plus de Points, en fonction de sa Génération. Un vampire a la capacité spéciale de dépenser volontairement des Points de Sang pour alimenter un certains nombres de fonctions. Les vampires les plus faibles, au sang plus clair, peuvent utiliser leur sang de façon moins aisée, alors que les vampires d'une Génération plus puissante peuvent dépenser plusieurs Points de Sang dans une même action. Pour en savoir plus sur la Génération, référez vous au [3 (création de personnage)^[1]].

Un débutant apprend vite à utiliser son Sang vampirique des façons suivantes :

- Un vampire peut faire avaler un Point de Sang à un mortel, dans le but de le transformer en Goule.
- Un Point de Sang permet à un vampire d'avoir l'air vivant pour une scène; la peau du vampire redevient chaude et rosée et le corps du vampire imite l'activité humaine (clignement des yeux, éternuement, respiration...). Des Vampires qui suivent une Voie de l'Illumination plutôt que l'Humanité ne peuvent dépenser de Sang ainsi et sont incapables de passer pour des mortels, même durant de courtes périodes de temps. Des déguisements surnaturels comme l'Occultation peuvent masquer les traits physiques de l'appartenance à une Voie, mais aucun déguisement ne peut cacher la terreur subtile et insidieuse que cause un Vampire qui a oublié son Humanité en faveur d'une Voie d'Illumination.
- Un vampire peut dépenser des Points de Sang pour soigner des Blessures, forçant la chair à soigner la zone blessée (voir Santé et Dégâts dans le Système de base)
- Un vampire peut dépenser un Point de Sang pour activer ou alimenter certaines disciplines comme Célérité.
- Un vampire peut dépenser du Sang pour augmenter son attribut Physique, améliorant son score pour la durée d'un challenge. Chaque Point de Sang dépensé ainsi augmente le score de l'attribut physique d'1 point. Le sang dépensé ainsi ne demande pas d'action et cette dépense peut être faite à tout moment.

Notez que la quantité de Sang qu'un personnage peut dépenser lors d'un tour et éventuellement sa Réserve de Sang, vont limiter l'augmentation de son attribut.

Stocker du sang vampirique

La Vitae retirée du corps d'un vampire garde sa qualité surnaturelle pendant une dizaine de minutes. Passé cette durée, le sang devient banal, inerte, non-surnaturel. Du sang de vampire conservé dans un conteneur à l'abri de l'air garde ses capacités surnaturelles pendant au mieux une semaine. Conserver du sang plus longtemps nécessite la compétence Médecine, ou un pouvoir surnaturel.

References

[1] https://met.quelquesmots.fr/index.php/Mind%27s_Eye_Theatre#Chapitre_Trois:_Cr.C3.A9ation_de_personnelchaptre

La morsure

Un vampire peut faire sortir ses crocs et utiliser une action standard pour mordre un adversaire agrippé, choisissant soit de faire couler le sang, soit d'attaquer dans le but d'infliger des dégâts aggravés. Agripper un adversaire nécessite une manœuvre de combat, mais une fois l'adversaire agrippé, le vampire peut le mordre sans avoir à redépenser de la Volonté. Il n'est pas possible de se nourrir et de mordre pour causer des dégâts en même temps. Pour plus d'information sur les manœuvres, voir Manœuvres de Combat dans Système de base.

- Mordre pour infliger des dégâts converti les dégâts de bagarre normaux du personnage en dégâts aggravés.
- Mordre pour se nourrir ne cause aucun dégât à un vampire mais draine un Point de Sang par action standard utilisée ainsi. Prendre du sang de cette façon blesse les mortels, infligeant deux points de dégâts normaux par Point de Sang drainé d'une victime vivante.

Se nourrir

« Elle n'a pas séduit, elle a ravi. »

— **George Meredith** — Diana of the Crossways

Un vampire récupère généralement ses Points de Sang en se nourrissant. Votre personnage peut prendre le sang des mortels, d'autres vampires, ou de toute créature avec du sang, comme les animaux ou les lupins. Lorsqu'un vampire mord quelqu'un pour en boire le sang, il fait appel au Baiser.

Le Baiser est une sensation irrésistible d'abandon euphorique pour les mortels et est tout de même agréable pour les autres créatures. La consommation de Sang d'autres créatures peut cela dit causer des problèmes inhabituels. Pour plus d'informations sur le fait de boire le sang de créature surnaturelle, merci de regarder les informations sur chaque type de créature dans le Chapitre 12 : Alliés et antagonistes.

Après s'être nourrit, un vampire peut refermer la blessure faite durant son repas, en léchant la blessure et en réparant ainsi la blessure en surface (mais ça ne soigne pas les dégâts, la lésion interne est toujours là). Notez qu'un vampire ne peut lécher pour soigner les dégâts aggravés causés par une morsure faite pour blesser et ne peut soigner les dégâts faits aux mortels à cause de la perte de sang.

Se nourrir lors d'une Session de jeu

Gérer directement les scènes de chasse de chaque joueur lors d'une partie est peu pratique et peu causer un certain nombre de problèmes de rythme. Pour se nourrir lors d'une session, signalez votre intention à un conteur, obtenez son approbation et attendez 15 minutes hors de la partie, pour simuler la chasse. Quand vous revenez au bout des 15 minutes, vous avez récupéré 2 Points de Sang.

Des facteurs environnementaux comme le scénario, l'usage d'influence, le rythme ou l'intervention d'autres joueurs peuvent obliger votre conteur à prendre en main votre session de chasse. Si vous avez l'Historique Troupeau, merci de consulter le Chapitre 3, Création de personnage : Troupeau.

Se nourrir de Sang de moindre qualité

Les vampires préfèrent se nourrir du sang chaud d'un humain, pris directement à la veine. Se nourrir d'un animal ou de sang stocké est un piètre repas, qui ne satisfait pas la Bête. Un Vampire doit consommer 2 points de Sang d'un animal, pour que cela soit équivalent à 1 point de Sang d'un mortel.

Exemple : Claudia la Toréador a besoin de se nourrir et séduit Matt, un mortel, pour que ce dernier la suive dans une zone privée du bar. Elle l'attrape fermement et l'attire à elle, gagnant un Challenge Physique en Opposition, dépensant un point de volonté pour Agripper (une manœuvre); ensuite elle mord Matt pour se nourrir. Claudia draine un point de Sang par action standard et peut s'arrêter quand elle veut. Matt, ressentant le Baiser, ne peut pas résister, maintenant que la morsure a été faite.

Malheureusement pour Claudia, l'amant de Matt, James, arrive, et les surprend ! Bien qu'il ne comprenne pas exactement ce qu'il se passe, il est furieux et commence à crier sur Matt. L'influence du Baiser de Claudia peut être brisée par cette interruption embarrassante et le conteur est en droit de demander à Claudia de faire un autre challenge pour maintenir Matt. Si elle perd ce Challenge, Matt pourrait retrouver la raison et commencer à réaliser ce qui se passe...

Se nourrir lors d'Actions inter-partie

Trouver des façons sûres de boire le sang des mortels est souvent chronophage. Pour représenter cela, vous devez dépenser 1 Action inter-partie entre chaque session, pour vous nourrir. Si vous ne pouviez ou ne vouliez dépenser cette action, vous commencerez votre prochaine partie à moitié de votre Réserve de Sang (arrondie au supérieur). Par exemple, un Nouveau-né qui n'a pas dépenser 1 Action inter-partie pour se nourrir entre en partie avec seulement 5 Points de Sang dans sa Réserve. Pour plus d'informations sur les actions inter-parties, vous pouvez voir la partie dédiée.

Lien de Sang

Le sang de Vampire est un aphrodisiaque, plus addictif qu'aucune autre substance connue de l'homme. Il provoque des émotions factices et affecte autant les mortels que les vampires, avec un sentiment d'amour obstiné et involontaire pour la personne dont ils boivent le sang. Cette sensation – et son effet persistant – est dangereuse, car les vampires s'en servent pour briser les résistances de leurs victimes par des ingestions répétées de sang et s'asservir les uns les autres.

La plupart des morts-vivants exploitent les émotions fortes générées par la consommation du sang vampirique, ou *vita*, pour attiser la passion dans leurs cœurs morts, mais c'est un élan dangereux. Si un être, qu'il soit mortel ou vampire, boit du même vampire en **trois nuits différentes**, il tombe sous la coupe d'un état mystique connu sous le nom de *Lien de sang*.

Le lien de sang est un asservissement des émotions, dans lequel l'individu lié est affecté par un amour obsessif et complet pour la personne dont il a bu le sang. Cet assujettissement est plus fort que toute autre motivation dans la vie de cet individu : plus puissant même que l'instinct de conservation. Les pouvoirs surnaturels, tels que Domination ou Présence, ne peuvent pas changer les émotions d'une victime *liée au sang*. Elle fera tout et souffrira n'importe quoi pour plaire à son aimé(e).

Un vampire qui en tient un autre dans une telle servitude est nommé *Suzerain* ou *Régnant*, alors que l'individu ainsi lié est appelé *Vassal* ou *Esclave*.

Un Lien de sang doit être maintenu par une absorption régulière, ou il se dissipera avec le temps. Qui plus est, il est dans l'intérêt du Suzerain de maintenir de bonnes relations avec ses Vassaux, car les vassaux qui sont constamment maltraités et humiliés par leurs Suzerains voient leur Lien s'affaiblir. Les Vassaux qui sont traités avec affection et respect ressentent un Lien dur comme l'acier, et il leur est bien plus difficile de résister aux ordres de leur Régnant.

Les Liens de sang sont communément utilisés pour contrôler et s'assurer de la loyauté des mortels et des goules, mais il est possible aux vampires de se lier également. Le processus a trois étapes, qui correspondent au nombre de gorgées qu'une victime aura prise d'un vampire :

- **Première gorgée:** Le buveur commence à éprouver un engouement occasionnel mais fort pour le vampire. Il peut rêver de lui, ou se retrouver « par hasard » à fréquenter des lieux où ce dernier pourrait apparaître. Il n'y a pas de mécanisme de jeu à ce niveau, mais cela doit être interprété. Tout enfant possède ce niveau de Lien envers son Sire. Car l'Étreinte elle-même nécessite une gorgée de sang du Sire ; l'Enfant peut aimer son parent, le détester, ou les deux, mais il est rarement indifférent.
- **Seconde gorgée:** Les sentiments du buveur deviennent suffisamment forts pour influencer sur son comportement. Bien qu'il ne soit en aucun cas esclave du vampire, ce dernier devient une figure importante de sa vie. Le buveur peut agir comme il le souhaite, mais doit dépenser 1 point de Volonté par heure s'il veut nuire directement à son Régnant. De plus, les groupements des Tests de Défense Sociale pour résister aux pouvoirs du Régnant souffrent d'une pénalité de -1.
- **Troisième gorgée:** Le Lien de sang complet. À ce niveau, le buveur est complètement lié au vampire. C'est la personne la plus importante dans sa vie ; Les amants, les proches, et mêmes les enfants deviennent secondaires face à cette passion dévorante. Un Vassal doit dépenser 1 point de Volonté dès qu'il souhaite faire une chose qu'il sait que son Régnant désapprouverait, et il doit dépenser 3 points de Volonté par heure pour nuire directement à son Suzerain. De plus, les groupements de Tests de Défense Sociale et Mentale pour résister aux pouvoirs du Suzerain souffrent d'une pénalité de -3.

Une victime peut acquérir des Liens moindres (une ou deux gorgées) envers plusieurs individus, mais dès la formation d'un Lien de sang complet, tous les liens inférieurs sont effacés.

Briser un Lien de Sang

Il est possible, quoique difficile, de briser un Lien de Sang. Si le Régnant est tué, le Lien disparaîtra lentement au cours du prochain mois.

- Un Lien de sang à **trois points** doit être renforcé régulièrement. Si le Vassal évite de boire le sang de son Régnant pendant trois mois, son lien diminuera et deviendra un Lien à deux points.
- Un Lien de sang à **deux points** dure tant que le Vassal n'a pas passé six mois sans rencontrer ou parler à son Suzerain.
- Un Lien de sang à **un point** dure tant que le Vassal n'a pas passé une année entière sans rencontrer ou parler à son Suzerain.

Jouer une Goule

On appelle **Goule** un Mortel qui a été nourri avec du sang de Vampire, altérant son corps et lui donnant de nouvelles capacités. Ces capacités lui sont données au prix d'une partie de sa liberté. Premièrement, une Goule est enfermée émotionnellement, liée d'un amour forcé à son maître Vampirique (connu aussi sous le nom de Suzerain ou Maître) par la qualité surnaturelle du sang ingéré. Deuxièmement, une Goule doit continuer à se nourrir d'une petite quantité par mois de sang de Vampire. Si elle ne boit pas de sang de Vampire pendant cette période, son corps perd ses capacités surnaturelles et il cesse d'être une Goule.

Qualités attribuées aux Goules

- Une Goule ne vieillit plus et ne souffre plus des maux et des maladies des Mortels. Si une Goule ne se nourrit pas durant le mois, les effets de son âge véritable apparaissent, à une vitesse de 10 ans par jour sans boire de sang Vampirique. Si elle atteint l'âge relatif de 100 ans, la Goule meurt. Ce processus est terriblement douloureux pour elle.
- Une Goule ne peut pas avoir plus de 5 points de disciplines, répartis dans les discipline de clan de son Maître. Elle ne peut pas enseigner de discipline. Elle ne peut pas apprendre de pouvoirs ou de techniques d'Anciens.
- Une Goule possède 10 point de sang. Jusqu'à 5 points de cette réserve peuvent être de la Vitae Vampirique. Ce qui reste ensuite n'est rien de plus que du sang Humain (non-surnaturel).
- Une Goule peut dépenser du sang Vampirique au rythme de 1 point par tour. Ce point peut être dépensé pour se soigner, améliorer ses attributs, ou lancer une discipline. Une Goule ne peut pas dépenser de sang humain de cette manière. Le sang Vampirique ne peut être utilisé pour autre chose.
- Pour récupérer du sang Vampirique dans sa réserve, une Goule doit boire de la Vitae de Vampire. Sinon, les point de sang Vampirique dépenser se régénère en point de sang Humain à la vitesse de 1 point par jour.
- Une Goule peut boire jusqu'à 5 points de sang Vampirique et ainsi convertir 5 points de son sang en réserve en sang Vampirique. Elle peut le faire, même si sa réserve de sang est pleine, du moment qu'elle ne possède pas plus que 5 points de sang Vampirique.
- Contrairement aux Vampires, les Goules sont toujours vivantes. Elles ne sont que des créatures partiellement surnaturelle mais toujours Mortelles, donc toujours sujettes aux pouvoirs qui ont des effets additionnels sur des cibles Mortelles.
- Les Goules ne souffrent que d'une version affaiblie et uniquement roleplay de la faiblesse de clan de leurs Maîtres. Les Goules de Nosferatu sont des humains particulièrement moches, les Goules de Toreador sont facilement distraite par l'art, etc.
- Les Goules ne gagnent pas de trait de la Bête ni ne perde d'Humanité. Ils ne peuvent suivre la Voie de l'Illumination, ni aller aussi loin que le Golconde.
- Pour changer de Maître, la Goule doit attendre que le lien de sang avec son Maître précédent s'estompe. Cela n'interdit pas une Goule de pouvoir boire du sang d'un autre Vampire, mais ce Vampire ne peuvent pas être considéré comme son Maître. Quand une Goule change de Maître, recevant un lien de sang avec un nouveau Vampire, le joueur de la Goule peut choisir de garder ses 5 points de disciplines, ou s'il veut les répartir dans les disciplines du clan de son nouveau Maître. Si elle choisit de les répartir de nouveau, tous les points doivent être réalloués; aucun ne peut rester dans une discipline qui ne figure pas dans les disciplines de clan de son nouveau Maître.

La création d'un personnage Goule est similaire à la création d'un personnage Vampire présenté dans le Chapitre 3 : Création de personnage légèrement modifiée pour quelques aspects. Consultez le guide qui suit pour des instructions détaillées.

Guide de création rapide de Goule

Les étapes qui suivent remplacent celles contenues dans le Guide de création rapide de Vampire

Étape Trois : Choisir un Clan

- En tant que Goule, vous n'appartenez pas à un clan à proprement parlé. Vous êtes plutôt comme une partie de votre Maître et donc héritez de son clan et de sa lignée. Une Goule doit payer le prix de toutes les affiliations de son Maître, incluant le prix des Atouts de rareté de clan et/ou de lignée s'il y en a.

Étape Six : Historiques

- Une Goule ne peut pas dépenser de point dans l'historique *Génération*.

Étape Sept : Disciplines

- Assignez 5 points de disciplines. Ces points doivent être dépensés **uniquement** dans les disciplines de clan de votre Maître et il doit posséder ces pouvoirs. Si vous ne les dépensez pas à la création, vous pouvez les garder et les assignez plus tard.

Étape Huit : Atouts et Handicaps

- Une Goule ne peut pas acheter d'atout spécifique de clan, économisez pour l'achat des Atouts de rareté de clan et/ou de lignée de votre Maître. Un Goule ne peut pas acheter d'atout de Moralité, ni acheter des atouts ou handicaps relevant de la condition Vampirique. Votre Conteur est le seul juge de quels atouts ou handicaps sont appropriés ou non pour une Goule.

Étape Neuf : Dépense d'XPs

- Comme stipulé dans l'étape six, une Goule ne peut pas acheter de point dans l'historique *Génération*. De plus, ils ne peuvent dépenser d'XP dans les disciplines.
- Une Goule peut acheter des points pour sa fiche avec l'XP gagné. Le prix pour chaque point est de :

Points	Prix
<i>Attributs</i>	<ul style="list-style-type: none"> 3 XPs par point
<i>Atouts</i>	<ul style="list-style-type: none"> XPs équivalents au niveau d'Atout
<i>Historiques ou Caractéristiques</i>	<ul style="list-style-type: none"> Nouveau niveau x 1

Étreindre une Goule

Si la Goule d'un Joueur reçoit l'Étreinte en jeu, le joueur doit choisir si sa Goule meurt pendant l'Étreinte ou convertir sa Goule en Vampire. Si le joueur de la Goule choisit l'Étreinte, il convertit son personnage de la manière suivante :

Étape Une : le Clan et la Rareté

Si le Sire du nouveau Vampire provient d'un Clan Inhabituel ou Rare, ou qu'il fait partie d'une lignée, vous devez tout de suite acheter le(s) Atout(s) associé(s) au clan et/ou à la lignée.

Si le Sire était le Maître de la Goule, le jeune Vampire possède déjà les Atouts attachés à la rareté du clan et/ou de la lignée. Si le Sire n'était pas le Maître de la Goule, tous les Atouts attachés à la rareté du clan et/ou de la lignée (reflétant son appartenance au sang de son Maître) sont enlevés et les XPs dépensés sur ce(s) Atout(s) sont remboursés. C'est la seule exception à la règle empêchant la perte de Atout en jeu. Dans ce cas, le jeune Vampire doit immédiatement payer le(s) Atout(s) requis par le clan et/ou la lignée du Sire. Si ces achats font passer le nombre de Atout du Joueur au dessus de la limite des 7 points, vous devez supprimer autant d'Atouts que possible pour revenir à la limite de 7 points ou moins. Si le personnage ne peut pas respecter la limite des 7 points, alors il est retiré du Jeu et son personnage sera détruit durant l'Étreinte.

Si vous ne possédez pas assez d'XP pour acheter les Atouts requis par le clan et/ou la lignée du Sire, le reste dû se transforme en dette d'XP. Si le Joueur reçoit de l'XP à partir de cette étape garder ce chiffre en tête jusqu'à la fin de la création. (Voir Étape Six)

Étape Deux : Génération

Le jeune Vampire doit être d'une génération de moins que celle de son Sire. Si le Sire est de la 9ème génération, le jeune Vampire doit être de la 10ème génération et ainsi de suite.

Le jeune Vampire doit acheter les points de l'historique *Génération* jusqu'à arriver à la génération directement inférieure à celle de son Sire. Cela peut demander de dépenser autant de point dans l'historique *Génération* que le personnage de son Sire, comme dans l'exemple ci-dessus, où le Sire et l'Infant sont tous les deux à la Génération Ancillae. Si cela arrive, le jeune Vampire gagne le handicap *Génération Inférieure* approprié, pour montrer que le jeune Vampire possède un sang moins potent.

En revanche, il peut arriver qu'un joueur paie un point de moins dans l'historique *Génération* que le personnage de son Sire (comme dans le cas d'un Sire de 7ème génération - Ancien et un Infant de 8ème génération - Prétendant).

Les points de génération achetés de cette manière sont une exception à la règle que le personnage ne peut pas acheter d'historique de *Génération* une fois arrivé en jeu. Les points de l'historique *Génération* acheté pendant la conversion d'une Goule sont les mêmes que pour les autres historiques; 1 x le niveau acheté si la Goule est étreinte pour devenir Nouveau-Né et 2 x le niveau acheté si la Goule est étreinte pour devenir n'importe qu'elle autre génération.

Si vous ne possédez pas assez d'XP pour acheter votre Génération, le reste dû s'ajoute à votre dette d'XP. (Voir Étape Six)

Étape Trois : Disciplines

Les points de discipline assignés en tant que Goule sont perdus durant l'Étreinte. En tant que jeune Vampire, le joueur assigne 2 points dans une de ses disciplines de clan et 1 point dans les deux disciplines de clan restantes.

Plus tard dans le processus, vous pouvez choisir d'acheter tout ou une partie des points de discipline de Goule perdus à l'Étreinte. (Voir Étape Six)

Étape Quatre : Capacités et Historiques

Le coût en XP pour acheter des capacités et des historiques dépend de l'historique *Génération*. La fiche de Goule reçoit le même nombre de point gratuit à la création dans ces zones que celle de Vampire, donc le Joueur ne doit compter que les XPs dépensés dans des capacités et des historiques durant la période d'activité de la Goule. Faites ensuite la différence entre le total et le coût demandé pour acheter ces capacités et ces historiques en fonction de la génération du personnage comme décrit dans la charte du Chapitre Trois: Création de Personnage.

Si vous ne possédez pas assez d'XP pour acheter les capacités et les historiques que vous aviez en tant que Goule, le reste dû s'ajoute à votre dette d'XP. (Voir Étape Six)

Étape Cinq : Touches finales

Reportez sur votre fiche les points d'attributs bonus offert par votre génération. Reportez aussi votre réserve totale de sang, votre dépense de sang par tour, la faiblesse de clan, ainsi que tous les changements qui ont eu lieu durant ce processus.

Étape Six : Dettes d'Xps

Le personnage a maintenant terminé sa conversion de Goule à Vampire. À cette étape, la dette d'XP (s'il y en a) subit par lors de la création doit être résolu. Totalisez le nombre d'XP du personnage, ainsi que ceux qui ont été remboursés. N'oubliez pas de comptabiliser les XPs obtenus pendant la période d'activité de la Goule qui n'ont pas été dépensé.

Tout d'abord, le personnage doit utiliser les XPs remboursés ou restant de sa période d'activité pour rembourser la dette. Si le personnage ne peut pas le faire, tout XP gagné à partir de maintenant servira à rembourser sa dette. Ce sera seulement lorsque la totalité de la dette sera remboursé que le personnage pourra dépenser normalement ses XPs.

Si vous avez des XPs non-dépensé provenant de n'importe quelle source à cette étape du processus, vous pouvez les utiliser pour acheter jusqu'à 2 points de disciplines perdus lors de l'Étreinte, au même prix que des disciplines hors-clan (si elles ne sont pas des disciplines de clan). Vous n'avez pas besoin de Mentor pour acheter ces points. Le Conteur peut vous autoriser à dépenser plus d'XP pour cette raison, à sa discrétion.

Le personnage est maintenant un Vampire appartenant au clan (voir peut être à la lignée) qui l'a Étreint. Toutes les règles et prix pour la dépense d'XP sont les mêmes que pour un Vampire standard. Notez que l'Étreinte reste un excellent prétexte au changement de personnalité et de comportement physique et le Joueur peut penser qu'il serait approprié de changer les atouts et handicaps de son personnage. Le Conteur reste le décisionnaire final des choix d'atout et/ou de handicap qui sont justifiable par l'Étreinte.

Exemple

Vivien, une Goule de Vizir Assamite dans le cadre de la Camarilla, est Étreinte par un Sire Malkavien. Le Joueur de Vivien pense que ça pourrait être amusant de continuer l'histoire de son personnage en tant que Malkavien et décide donc que sa Goule survit à l'Étreinte. Il va donc convertir son personnage en Vampire.

Vivien avait acheté l'Atout Clan Inhabituel lorsqu'il a créé le personnage en tant que Goule de Vizir Assamite. Comme c'est dans le cadre de la Camarilla, les Assamites sont Vizir par défaut et il n'a donc pas eu besoin d'acheter l'Atout de la lignée. Il enlève donc l'Atout Clan Inhabituel et récupère 2 XPs.

Ensuite, il regarde la génération de son Sire. Le Malkavien est de la 10ème génération, donc Vivien sera de la 11ème génération - Nouveau-né. Il doit acheter un point dans l'historique Génération, ce qui (en tant que Nouveau-né), lui coûte 1 point d'XP.

Le Joueur de Vivien avait assigné 3 points dans Auspex et 2 dans Quietus en tant que Goule. Il retire donc les 5 points. En tant Malkavien, Vivien assigne 2 point dans Auspex, 1 point dans Aliénation et 1 point dans Dissimulation.

Comme Vivien est un Nouveau-né, ses coûts pour les capacités et les historiques ne changent pas. Le Joueur saute l'étape quatre du processus de conversion et continue. Le Joueur de Vivien reporte sur sa fiche qu'en tant que Nouveau-né, il a une réserve de sang de 10, une dépense par tour de 1 et un seul point d'attribut bonus. Il prend note de la faiblesse du clan Malkavien et choisit donc son premier dérangement.

Maintenant que Vivien est un Vampire, son Joueur pense que certains atouts ne sont plus appropriés. Il en parle donc à son Conteur et décide que l'atout Code d'Honneur ne colle plus à son personnage, car Vivien n'essaiera plus de vivre selon l'éthique d'Alamut. Il retire donc Code d'Honneur et regagne 2 XPs.

Le processus de conversion laisse Vivien avec 3 points d'XP supplémentaires. Il peut dépenser 1 point requis pour l'historique Génération demandée dans l'étape deux.

Le Joueur de Vivien veut garder 2 points de Quietus, pour refléter le temps que le personnage a passé en tant que Goule Assamite. 2 points de discipline hors-clan lui coûte 12 XPs. Il en parle avec le Conteur et obtient l'approbation d'ouvrir une dette d'XP. Il dépense donc ses 2 derniers points restant dans sa dette pour passer de 12 à 10 puis note la dette sur sa fiche. Pour les prochaines parties, tous les XPs obtenus par Vivien vont servir au remboursement de cette dette, jusqu'à ce que les 10 XPs soient payés.

Après avoir payé sa dette, le Joueur de Vivien peut acheter de nouveaux atouts, tant qu'il ne dépasse pas la limite de 7. Ces atouts peuvent être Malkavien ou généraux.

Humanité

« Ces plaques d'identification me rappelle l'homme que j'étais. L'homme que je suis toujours. Tu penses que cela me rend faible ? Prends les moi et découvre le. »

— **John McAdams** — Alastor Brujah de la Camarilla

L'Humanité mesure l'empathie innée d'un vampire. S'il dégénère, le vampire perd la capacité de former une connexion émotionnelle avec autrui. Son contrôle de la Bête diminue et encourage l'indulgence dans des plaisirs déviant. Perversion, meurtre de sang froid, mutilation et la méchanceté gratuite sont tous les signes d'un vampire qui est en train de perdre le contrôle.

Un vampire avec une Humanité basse commence à avoir des reflets de la Bête dans son apparence extérieure. Sa prochaine frénésie pourrait être la dernière avant de se laisser complètement submerger par la Bête. Un tel vampire peut être, par erreur, pris pour un humain mais seulement sous certaines conditions (comme une faible luminosité ou d'autres distractions).

L'un des thèmes les plus importants dans le jeu de rôle Vampire est la lutte des morts-vivants pour garder leur âme intacte et combattre la dégradation de la Bête. Ainsi, il est extrêmement important d'utiliser la Moralité de manière cohérente et dramatique. Si le Conteur vous autorise à vous en sortir (parfois littéralement) pour meurtre, le tragique de l'existence vampirique disparaît et l'histoire en souffre. Si le conteur est trop strict avec les règles de la Moralité, tous les personnages seront ravagés, assoiffés de sang et complètement fou à la fin de la première session.

Le conteur doit être conscient de comment les événements de l'histoire vont impacter émotionnellement le personnage dans le jeu et devra encourager les joueurs à montrer les réponses émotionnelles de leur personnage. Certains joueurs trouvent difficile de vraiment montrer leur personnage en pleine dilemme moral. Est-ce que le personnage crie ? Frappe les murs ? Pleure ? Tombe au sol, frappé par l'horreur ?

Les joueurs peuvent être très complexés par de telles réponses, comme la société civilisée n'apprécie d'habitude pas tant d'explosions émotionnelles – surtout lorsqu'une personne éprouve de la peur, de la tristesse ou un sentiment d'échec. Quoi qu'il en soit, un jeu de rôle comme Vampire, les situations émotionnelles sont critiques et jouer sur ces émotions fait parti de des choses amusantes lorsqu'on dépeint le portrait d'un personnage réaliste.

Aidez les joueurs à planifier leur réponse à de telles situations et leur donner les moyens de se sentir à l'aise aussi bien à dépeindre le poids incommensurable de la défaite que l'excitation de jouer les victoires de leurs personnages.

Souvenez-vous, Vampire n'est pas un jeu «où l'on gagne». C'est un jeu où l'on crée des personnages réalistes avec des défauts et des émotions. Ce sont ces situations dont les gens se souviennent et parlent avec excitation, longtemps après que le jeu soit fini.

Rangs d'humanité

- 6 – Saint
- 5 – Normal
- 4 – Distant
- 3 – Insensible
- 2 – Bestial
- 1 – Horrific

La tentation de la Bête

La Bête appelle, grattant à la porte. Elle est affamé, désireuse, tentante, corrompant les perceptions du vampire. Lui murmurant : « Le meurtre est justifié, même nécessaire » « En voilà un qui l'a mérité » « Celui-ci serait mieux mort ».

Par-ci, par-là la Bête cisaille l'éthique d'un vampire jusqu'à ce que quelque chose casse et que l'Humanité du vampire se dégrade.

Au final, tous les vampires sont des créatures surnaturelles, des corps animés qui subsistent en chassant d'autres. Il sont une peste et ils existent seulement pour blesser autrui. Le vampirisme réduit la capacité individuelle à ressentir des émotions positives, réduisant petit à petit à néant la compassion, l'empathie et la capacité à reconnaître le bien et le mal d'un individu.

Toutes ces choses sont mises de côté par la malédiction que rapporte les vampires de la mort. Avec les impulsions et désirs humains corrompus par une Bête enragée qui ne demande qu'à survivre, peu importe le plus, les vampires doivent s'accrocher à leur croyance. S'ils perdent cette faible prise, la Bête gagne et la personnalité originale du vampire sera détruite.

Le vampire entrera un état de frénésie incroyablement violent que l'on appelle wassail et ne retrouvera jamais sa lucidité. Les jeunes âmes tombées dans la société vampiriques s'accrochent souvent aux pièges de leur vie mortelle.

Leurs anciennes croyances deviennent un guide, leur rappelant quelles actions sont bonnes et quelles actions sont mauvaises, même si le vampire ne peut plus voir instinctivement la différence.

Ce code éthique est connu sous le nom d'Humanité, l'apparence de vivre en suivant un système de valeur et principes moral positives. En se cramponnant à ces lignes directrices innées, un vampire peut combattre la Bête, rester sain d'esprit.

Quoi qu'il en soit, un vampire ne peut pas ignorer le fait qu'il est un monstre. Même un vampire avec une haute Humanité ressent la Bête au fond de lui, chatouillant son esprit et demandant du sang. Un vampire avec une Humanité érodée devient blasé et froid.

Il peut même effectuer progressivement des actes dépravés afin de ne plus rien ressentir.

Sans le rappel de son Humanité pour le guider, un vampire devient une monstruosité dégénérée extrêmement dangereuse et prédatrice. Il devient le flambeau du diable et ceux autour, qu'ils soient morts-vivants ou mortels, se sentent très déconcertés, comme si quelque chose de terrible bougeait près d'eux.

Traits de la Bête

Quand un vampire commet des crimes, il accumule des traits de la Bête. Ces traits de la Bête indiquent le contrôle actuel qu'a la Bête sur ses actions. Lorsque titillée avec le bon stimuli ou la bonne motivation, la Bête tente de prendre le contrôle, essayant de forcer le vampire à entrer en frénésie.

Sous les effets de la frénésie, un personnage peut faire n'importe quel type d'action ou de challenge que d'habitude (Physique, Social ou Mental) mais toutes les actions du personnages doivent aller dans le sens de la motivation de la Frénésie.

Vous pouvez utiliser Auspex pour trouver une nouvelle victime, Regard d'Effroi pour forcer votre ennemi à s'enfuir ou Occultation pour vous cacher d'un terrifiant adversaire. Si un vampire passe une journée entière à dormir, la Bête est apaisée, dans une relative tranquillité et tous les Traits de la Bête disparaissent.

Gagner des Traits de la Bête

A chaque fois que votre personnage commet un crime vous gagnez temporairement des Traits de la Bête équivalent au niveau du crime. Il est possible de limiter le nombre de traits de la Bête que votre personnage gagne en commentant un crime, en réalisant un challenge de dégénérescence (voir plus bas)

Note : Les traits de la Bête sont cumulatifs; si dans une soirée vous devez gagner 2 Traits de la Bête pour un crime et 1 Trait de la Bête pour un second. Dans ce cas, vous gagnez au total 3 Traits de la Bête.

Niveau du péché	Description
1	<ul style="list-style-type: none"> • Blessé quelqu'un : vous avez - de manière significative - blessé (physiquement, mentalement, financièrement...) quelqu'un. Cette personne mettra des mois à s'en remettre. <p><i>Exemple : casser le bras d'un mortel, infliger un dégât aggravé à un vampire, brûlé la maison d'un mortel, etc...</i></p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • Blessure permanente : vous avez de façon durable blessé quelqu'un. Il faudra à minima des années à cette personne pour s'en remettre (si tant est qu'il le puisse). <p><i>Exemple : arracher la jambe d'un humain, ou l'avoir rendu fou, laisser un vampire pieuté et enterré.</i></p>
3	<ul style="list-style-type: none"> • Tuer: Vous avez tué un autre individu, directement ou indirectement. <p><i>Exemple : laisser un vampire pieuté exposé au soleil est un meurtre, indirect certes, mais un meurtre tout de même.</i></p>
4	<ul style="list-style-type: none"> • Horreurs multiples : Vous avez tué plusieurs individus, ou produit des actes gravement amoraux à une échelle multiple voire industrielle (viols de guerre et autres horreurs).
5	<ul style="list-style-type: none"> • Actes haineux. • Vous avez commis des actes tellement inhumains qu'il ne peuvent être excusés : torture, diablerie, extermination de masse...

Il est difficile pour un mort-vivant de rester « saint ». Les personnages ayant une Humanité à 6 gagne un trait de la Bête quand il transgressent une règle ou blessent un autre personnage. Même de petites blessures (comme se nourrir) compte comme une attaque.

Attribution de trait de la Bête et le Chemin de l'Illumination

Il est important lorsqu'on assigne des Traits de la Bête à un personnage suivant un Chemin de l'Illumination alternatif que le Conteur vérifie les principes de la voie afin de vérifier si les Traits de la Bête sont assignés correctement.

Traits de la Bête et combat

Quand un personnage commet un crime en dehors d'un combat, il gagne des Traits de la Bête comme décrit précédemment. Pendant une scène de combat, le Conteur ne devrait pas ralentir l'action par de multiples challenge de dégénérescence. A la place, il note les crimes les plus sévères commis par chaque personnage et assigne des Traits de la Bête et résous les challenge de dégénérescence à la fin de la scène de combat.

Challenge de Dégénérescence

Quand un vampire commet un crime, il peut essayer de ressentir des remords, pour limiter sa perte d'Humanité. C'est un test de Mental + Volonté avec une difficulté standard (10) + 1 par niveau de crime.

Par exemple, si Suzie casse le doigt de victime pour avoir des informations (crime niveau 1) la difficulté du test de dégénérescence est de 11 (10 de base + 1 pour le niveau du crime). Si le Conteur estime que l'action qui déclenche le test de dégénérescence est justifiée par les circonstances, il peut réduire la difficulté jusqu'à 5 points.

Toutefois cela reste rare, parce que la lutte contre la Bête est un thème principale dans Vampire.

Si le test de dégénérescence est réussi, cela réduit le nombre de Traits de la Bête gagnés de 1. Les personnages qui suivent la voie de l'Humanité ne peuvent réduire le nombre de Traits de la Bête gagnés lorsqu'il commettent la diablerie.

Frénésie

Un vampire qui n'a aucun trait de la Bête résistera automatiquement à la frénésie.

Type de frénésie

Interpréter la Frénésie

Si un personnage est en frénésie, autant le joueur que le conteur doivent en tenir compte. Le personnage qu'il désigne n'a plus le contrôle de lui-même. C'est la Bête qui fait son show. Cette dernière souhaite commettre des actes haineux, violents. Le conteur devrait travailler avec le joueur afin de définir ensemble que ce que la Bête fait lorsqu'elle est aux manettes soit aussi émotionnellement douloureux pour le personnage que possible, menaçant gravement les valeurs du personnage, les choses auxquelles il tient le plus. La Bête le fait volontairement pour saper l'engagement du personnage envers son éthique.

Frénésie de rage

Vous attaquez toute chose qui vous énerve jusqu'à la mettre en torpeur ou la rendre inconsciente. Si la cible s'échappe, vous passez trois tours à passer vos nerfs sur ce qui vous entoure avant que votre rage ne se calme.

Sous l'effet d'une frénésie de rage, un vampire reçoit un +1 à tous ses tests physiques d'attaque mais souffre d'un -2 de malus à tous ses tests de défense. Si jamais vous vous retrouvez en Incapacité, votre frénésie de rage se transforme automatiquement en frénésie de peur.

Frénésie de faim

Vous attaquez la plus proche source de sang mortel et buvez jusqu'à récupérer tous vos points de sang. Cette frénésie prendra fin uniquement après avoir récupéré vos points de sang. Sous l'effet d'une frénésie de faim, un vampire reçoit un +1 à tous ses tests physiques d'attaque mais souffre d'un -2 de malus à tous ses tests de défense.

Frénésie de peur

Vous fuyez tout le monde et toute chose qui peut potentiellement vous blesser ou agir agressivement envers vous. Vous attaquez seulement si vous êtes acculé, mais même ainsi vous abandonnez le combat et fuirez à la première option possible.

La frénésie de peur prend fin lorsque vous avez réussi à échapper à tout danger et à trouver un endroit calme, où vous cacher pendant 10 minutes.

La Bête est simple mais pas stupide, un personnage en frénésie ne va jamais ignorer sa propre préservation. Par exemple, si vous enflamez un personnage en frénésie, il peut choisir de s'arrêter pour éteindre les flammes avant de continuer ses actions.

Résistance à la frénésie

Pour résister à la frénésie, vous devez effectuer un test de **Mental** + **Volonté**. La difficulté est de 10 + le nombre de Traits de la Bête possédés. Un vampire peut dépenser un point de volonté pour éviter les effets d'une frénésie pour la durée d'une scène ou trois tours durant un combat.

Traits de la Bête actuels	Le personnage doit tenter de résister à la frénésie si :
0	<ul style="list-style-type: none"> Rien (Le personnage résiste automatiquement à tout type de frénésie)
1	<ul style="list-style-type: none"> Blessé par une attaque qui inflige 4 points de dégâts ou plus (rage) La réserve de sang atteint 0 (faim) Entouré par un feu large, un brasier (peur) Exposé à une lumière du soleil directe et brillante (peur)
2	<ul style="list-style-type: none"> Blessé par une attaque qui inflige 3 points de dégâts ou plus (rage) La réserve de sang atteint le dernier tiers (faim) Recevoir des dégâts aggravés du feu (peur) Recevoir des dégâts aggravés de la lumière (peur)
3	<ul style="list-style-type: none"> Blessé par une attaque qui inflige 2 points de dégâts ou plus (rage) La réserve de sang est au dessous de la moitié (faim) Trois pas (ou moins) de la lumière du soleil (peur) Trois pas (ou moins) d'un feu plus gros qu'une torche (peur)
4	<ul style="list-style-type: none"> Recevoir des dégâts (rage) La réserve de sang est au dessous du maximum (faim) Sent ou voit des mortels, ou leur sang (faim) Voit la lumière du soleil (peur) Voir une source de feu plus large qu'une cigarette (peur)
5	<ul style="list-style-type: none"> Tout ce qui est listé aux niveaux 1 à 4.

Perte d'Humanité

« Le mal que font les hommes leur survit; le bien est souvent enterré avec leurs os. »

— **William Shakespeare** — Jules César

Un vampire perd de l'Humanité quand la Bête devient trop forte à combattre et qu'il en perd le contrôle. Si un vampire obtient 5 Traits de la Bête, il souffre de la perte d'un point d'Humanité de manière permanente.

Tous les 5 Traits de la Bête, vous perdez un point additionnel d'Humanité.

Effet d'une Humanité Basse

Si votre personnage a une humanité plus basse que 5, voici les effets que cela provoque :

Humanité	Effets
4 ou -	Le personnage paraît légèrement inhumain; le coût pour paraître humain est doublé (2 points de sang par scène).
3 ou -	Toutes les Scores de Test sont réduits de moitié durant la journée.
2 ou -	Le personnage paraît franchement inhumain; la difficulté pour résister à la frénésie est accrue de 5.
1	Le personnage ne peut plus du tout se réveiller durant la journée, même s'il prend des dégâts pendant son sommeil.
0	Devient un wassail, un état de frénésie permanent. La Bête prend le contrôle, il n'y a plus aucun vestige de la personnalité ou de l'esprit du personnage. Le personnage devient un PNJ, géré par le conteur.

Regagner de l'Humanité

« Ils ne se souviennent que faiblement des choses qu'ils ont perdues et refusent de croire qu'il y a eu un temps où ils étaient purs et heureux. »

— **Fiodor Dostoïevski** — Le Rêve d'un homme ridicule

La clé de toute histoire qui concerne le regain d'Humanité devrait être l'examen de la Bête et la repentance des crime qu'a commis un vampire pour assouvir ses propres désirs. Le conteur devrait observer minutieusement le personnage qui veut regagner de l'Humanité et approuver la remontée que si l'histoire et la durée de la repentance lui paraissent appropriées.

Voilà un exemple simple de ce à quoi ressemble une histoire pour regagner de l'Humanité :

Suzie la Brujah est entrée en frénésie une fois de trop et a accidentellement tué un innocent. Elle réalise qu'elle se laisse aller à la Bête. Elle est très inquiète de rentrer en frénésie une fois de trop et de ne plus revenir.

Suzie commence à examiner ses erreurs passées avec l'aide d'un de ses alliés. Elle décide qu'elle a besoin de faire amende honorable de ses erreurs, même si c'est métaphorique.

Elle essaie d'aider la famille de la victime, de finir le dernier grand projet personnel de la victime. Suzie essaye de vivre sa vie de la meilleure manière possible (vivre comme si elle avait le niveau d'Humanité qu'elle essaye d'avoir) et éventuellement après, elle essaye d'être la personne qu'elle veut être.

Acheter un point d'Humanité permanent coûte 10 XP par point et nécessite un roleplay. Les personnages voulant racheter leur Humanité devront prendre le temps de faire amende honorable des crimes qui ont causé la perte de l'Humanité.

Golconde

« Autant que je puisse en juger, le seul but de l'existence humaine est d'allumer une lumière dans l'obscurité de l'être. »

— **Carl Jung** —

Il y a longtemps, une légende est née dans la société vampirique, la légende du Golconde : un état d'existence où la Bête est expulsée de l'âme du vampire. Bien que la légende et les superstitions ne sont généralement pas pris très au sérieux de nos nuits, certains vampire cherchent la voie de l'illumination et de la repentance ultime, malgré leur nature vampirique.

Même si tout montre qu'une telle quête est impossible, il restera toujours ceux qui refusent de perdre espoir. C'est une chandelle dans l'obscurité, une fable racontée à ceux qui ont perdu tout autre espoir.

La recherche du Golconde est extrêmement personnel et le Conteur est encouragé à être extrêmement exigeant avec les joueurs qui veulent une histoire à propos de Golconde.

Le Golconde est un objectif quasi-impossible qui demande des siècles de recherche et de lutte au personnage pour atteindre le « Soupir », le moment où un vampire atteint l'illumination et accomplit le Golconde.

Le joueur, comme le personnage, devrait être informé qu'il n'y a rien de certain dans cette quête, extrêmement peu de vampires ont réussi à résoudre l'énigme de la Bête et à entrer en cet état. Golconde ne devrait pas être l'objectif de tous les personnages, ni même de plusieurs personnages.

Les joueurs dont le personnage essaye d'atteindre cet état devront accepter être prêt à jouer leur éventuel échec et chute. Golconde ne peut être rien d'autre qu'une légende, même si, ou peut-être justement parce qu'un personnage a consacré toute son existence à sa recherche et sacrifié tout ce qu'il aimait.

Vampire est un jeu tragique et un tel résultat se doit d'éclairer la lanterne de la poignante nature du genre à tous les joueurs. A noter que nombreux sont les vampires à détester l'idée du Golconde et qui veilleront à détruire ou faire échouer quiconque cherche à cet état d'illumination.

Le clan Ravnos croit que renoncer à sa nature vampirique va à l'encontre des lois intrinsèques de l'univers. Les autres vampires, en particulier les Lasombra, prêchent que Dieu a créé les vampires pour faire son œuvre, par conséquent, œuvrer pour échapper à sa nature est un blasphème, un rejet de la volonté de Dieu.

Les Setites, qui se délectent de la corruption, prendront chaque opportunité de ruiner un potentiel chercheur de Golconde à travers la tentation, la corruption, la manipulation et le chantage. Les vampire du Sabbat cherchent activement à détruire ceux qui posent des questions sur Golconde, disant que de telles créatures défient Caïn et son héritage.

Les Anciens de la Camarilla méprisent l'idée du Golconde qui, au mieux est un ramassis de mensonges et d'inepties et au pire de l'inférialisme déguisé. Dans tous les cas, un vampire cherchant activement cette état a choisi une route longue, solitaire et difficile.

La route du Soupir

Le Golconde est une lutte personnelle pour dépasser la Bête, mais il y a des points communs à tous les arpenteurs de la voie du Soupir. Il est essentiel que la Bête soit la plus faible possible. La Bête se nourrit de la dépravation, d'actions vicieuses, d'actes irréfléchis, d'émotions fortes, de meurtres et de mutilations, mais gagne aussi sa pitance de petits crimes et de mauvaise pensée. Même ces petites choses doivent être purgées de l'âme du vampire.

Sacrifice

Cette étape demande à ce que le vampire fasse des sacrifices, tout ce qui a une signification pour lui, statut social et politique, but personnel, amis, famille, jusqu'à son identité, ses goûts et ses préférences.

Un personnage ne doit pas avoir d'autre préoccupation que le Golconde. Dans d'anciennes fables vampiriques, l'acte final avant d'atteindre cet état implique littéralement le sacrifice de la chose que le vampire aime le plus, comme dans la fable biblique d'Abraham et Isaac, ou celle de Caïn et Abel. Le Conteur déterminera ce qu'il convient.

Acceptation

Le vampire doit complètement accepter sa nature. Il doit rechercher et étudier la condition vampirique, les légendes des différents clans, l'histoire de la société vampirique autant que possible. Il doit aussi apprendre à clairement différencier ce qui anime son âme et différencier cela de la subtile pression de la Bête.

Il ne doit pas y avoir de question d'où se situe la ligne, entre les deux.

Pardon

L'Humanité, incluant à la fois les mortels et les vampires, est une race de créatures imparfaites. Une personne en passe d'atteindre le Soupir ne doit pas avoir de tort ou de poids sur son âme. Il doit s'amender de tous les torts qu'il a fait, dans sa vie mortelle ou sa non-vie et doit être pardonné et s'absoudre de ses actes. S'il échoue à reconnaître le mal qu'il a commis ou ne s'amende pas complètement, le personnage va certainement échouer dans sa quête.

Souffrance

Le Soupir n'est pas une chose facile à chercher et le Golconde n'est pas un état facile à maintenir. Un conteur devra se demander si le personnage a été de manière adéquate gêné par sa quête et si les luttes, les échecs et les sacrifices réalisés sont suffisamment puissants pour les autres au sein de la chronique. Il peut refaire passer le personnage une nouvelle fois par tous les stades cités, jusqu'à ce qu'il estime que le coût payé soit assez fort.

Bien que Golconde soit une quête privée, le GN est une expérience sociale et quelque chose qui a autant d'importance à l'histoire devrait rester rarissime et être regardé avec intérêt et curiosité durant tout le jeu.

Humanité

Si l'Humanité d'un vampire tombe sous le niveau 5, il aura perdu son chemin et devra recommencer la voie du Soupir depuis le début. La Bête sera plus forte à chaque échec et les tentatives d'atteindre le Golconde seront encore plus difficiles. Après trois essais, la Bête du vampire a gagné et il ne pourra plus rechercher le Soupir. Le conteur peut définir que la Bête est devenue tellement forte que le vampire entre automatiquement en frénésie ou qu'il a été voilé, brisé, abîmé et doit se retirer de la partie.

Les avantages de l'illumination

Il y a beaucoup de conséquence pour un personnage qui a atteint le Golconde, parce que le Golconde est un état spirituel et profondément personnel à chacun, le résultat peut être légèrement différent d'un vampire à l'autre, même si la voie du Soupir a été personnelle à chacun qui la suit. Il y a plusieurs résultats possibles d'après les légendes vampiriques.

Votre conteur devra déterminer si l'une d'entre elles est approprié à votre personne et, plus important encore, au contexte de jeu. Ces conséquences mystiques et plus, sont murmurées à travers la société vampirique mais personne ne connaît la vérité.

- Le vampire brise la malédiction et redevient entièrement humain, sans aucune trace de sa précédente condition de vampire
- Le vampire atteint un état angélique. Il sera libéré des inconvénients de la malédiction de Caïn mais gardera ses capacités vampiriques.
- Le vampire libère physiquement la Bête, qui parcourt le monde en tant qu'être indépendant, un monstre se terrant dans l'obscurité.
- Le vampire perd les faiblesses de son clan et a le don de pouvoir apprendre toutes les disciplines et pouvoirs vampiriques sans avoir besoin d'un professeur. Il sera en mesure d'apprendre et d'utiliser des pouvoirs que son sang ne pouvait pas précédemment, comme les pouvoirs et techniques d'un ancien.
- Le vampire devient émotionnellement équilibré, travaillant avec sa Bête au lieu de lutter contre elle. La Bête est domptée, le vampire peut entrer ou sortir à volonté de la frénésie sans aucune pénalité d'état.
- La Bête est éjectée de l'âme et devient une partie de la chair du vampire. Le vampire obtient une beauté ancienne surnaturelle, au delà des capacités mortelles. La chair du vampire est invulnérable à tout, sauf les armes de la vraie foi, il ne peut être blessé de manière ordinaire, par le feu, la lumière du soleil ou par des disciplines physique telles que Puissance ou les Griffes de Loup.

Il n'y a que peu de résultat possible au fait d'atteindre l'illumination de Golconde. Parce que de telles créatures sont extrêmement rares et ne s'associent pas délibérément avec les autres vampires de peur de sortir de cet état. Les informations sur eux sont rares. Comme avec le chemin de Soupir, si un vampire en Golconde voit son Humanité descendre sous 5, il perd cet état et doit recommencer.

Un vampire sortant de son état de Golconde succombe immédiatement à une puissante frénésie (ou même à un wassail permanent) comme si sa Bête, qui a été contenue, se libérait soudainement. Un personnage-joueur peut essayer d'atteindre le Golconde et peut y arriver, très difficilement, mais un personnage qui y arrive perd son statut de joueur et devient un PNJ.

Les voies alternatives de l'Illumination

Tous les vampires ne suivent pas la voie de l'Humanité, ou restent dédiés à l'éthique qu'ils embrassaient en tant que mortel. En certaines occasions, un vampire est capable de rationaliser un mouvement de croyance et d'action si fort qu'il va plier la Bête, pour se construire dans ce mouvement éthique.

Ce processus s'appelle « suivre un chemin » ou dans des termes plus modernes « prendre une Voie de l'Illumination ». Ces voies peuvent être pris comme avantages à la création du personnage ou après que le personnage soit entré en jeu, mais faire qu'un personnage suive un chemin est bien plus difficile que simplement dépenser de l'XP.

Un joueur change d'éthique et adopte une voie est devenue autre-chose-qu'humain, quelque chose d'étrange et surnaturel, qui rejette maintenant les attitudes, activités et raisonnements humains. L'entière existence du vampire est absorbée par cette nouvelle voie éthique, de peur que la Bête se libère de ses chaînes nouvellement forgées et ne le détruise.

Prendre une Voie de l'Illumination est un procédé dangereux, tortueux et cruel. Cela déchire la personnalité de la personne et modifie sa psyché, révélant toutes ses faiblesses et défauts. Il ne peut y avoir de tourment qui viennent à l'esprit d'un humain pire que de perdre son Humanité, cela a pris des siècles de cruauté vampirique afin de développer des méthodes appropriées.

De plus, cela ne peut être fait seul. Le vampire voulant prendre une Voie vers l'Illumination doit avoir des mentors, des individus qualifiés, qui ont passé de nombreuses années à suivre le chemin que le vampire veut adopter, qui peuvent lui faire vivre le processus qu'ils ont vécu et répondre à ses questions idéologiques pointues.

Les vampires qui ont réussi d'eux-mêmes à suivre une voie ont abandonné tous leurs raisonnements et concepts humains. Le cœur de leur système éthique a changé. Ils se délectent dans leur monstruosité et refuse d'agir ou d'apparaître comme des humains de quelque façon que ce soit. De tels vampires voient l'Humanité comme quelque chose d'indigne d'eux, aussi éloigné d'eux que le ver de l'astronaute. Ces monstres sont fiers de leur accomplissement, voyant l'achèvement de leur voie comme la vraie marque du pouvoir vampirique, ils ont maîtrisé le feu de l'immortalité.

Ceux qui suivent ces voies choquent souvent la morale conventionnelle. Le code moral qui constitue une Voie vers l'Illumination met en avant de telles déviances éthiques que le personnage qui suit l'Humanité devrait être horrifié par les idées de leur compagnon. De plus, les personnages sur ces voies sont de dangereux fanatiques. Ils sont seulement loyaux à leur secte, leur clan ou leur compagnon, tant que ceux-ci n'interfèrent en aucune manière avec l'éthique de leur voie.

Bien que certains clans aient débloquent les secrets spécifiques à une voie de l'Illumination, il n'apprennent pas cette voie à quiconque la demande, ni même aux membres de leur clan, sauf si cette personne est vraiment exceptionnelle. Suivre une voie transforme un individu en fanatique absolu, intransigeant et impossibles à plier à de nouvelles règles éthiques, même modérées.

Cela le rend plus stable qu'un vampire qui suit l'Humanité, mais aussi plus dangereux pour les autres et il devient difficile voire dangereux de travailler avec lui. La décision d'accorder à un membre de clan de suivre une voie de l'Illumination signifie que ce dernier deviendra quelqu'un de différent. Il sera transcendé par cette Voie presque totalement, plaçant cette voie au dessus de tout autre objectif ou priorité. Les aînés du clan étudient avec attention la décision, avant de risquer de briser un membre prometteur de leur sang.

Les voies sont extrêmement rares. Peu de vampire sont initiés aux secrets de l'illumination et encore moins sont capables de rejeter leur nature humaine à un niveau aussi fondamental. Moins de 10% des vampires suivent une voie de l'Illumination. La plupart de ceux qui ont essayé de suivre une voie n'ont pas réussi à achever leur conversion. Ceux qui échouent sont fous, en wassail ou plus généralement détruits, soit par le procédé, sinon certainement par leur mentors qui considèrent cet échec comme impardonnable. Une fois qu'un vampire a achevé sa conversion à une voie, il est incroyablement difficile de revenir à l'Humanité.

Pour cela, il nécessiterait de passer par un autre procédé de tourment et de démantèlement mental afin d'essayer de revenir à une éthique normale, une éthique que le vampire aura déjà rejetée une fois et qu'il rejettera sans doute encore, cela entraînant le vampire à tomber en wassail. Même si retourner à l'Humanité est techniquement possible, très peu de vampire y sont parvenus.

Notes pour le conteur

- Les voies sont totalement inhumaines. Les joueur désirant que leur personnage adopte une voie de l'Illumination devront s'attendre à de nombreuses exigences en matière de roleplay. Ce sont des codes éthiques d'immortels étranges, il doit être évident pour le joueur, comme pour le personnage, que quand un vampire suit une voie, le joueur de ce personnage doit utiliser énormément de maquillage, une signalétique, ou un moyen évident de démontrer l'état d'existence inhumaine du personnage, qu'il soit facile de discerner cet état du personnage.
- Des pouvoir comme Occultation ou Vicissitude ne peuvent cacher le fait que le personnages suit une voie. Rien, ni un simple maquillage, un masque en latex ou encore de lourd vêtement encapuchonné ne peuvent permettre à un personnage sur la Voie de l'Illumination de cacher sa nature. Être sur une voie est plus que simplement avoir une cicatrice voyante ou avoir la peau pâle, c'est une véritable altération physique et spirituelle. Le personnage irradie complètement l'inhumanité et l'instinct de survie de quiconque (humain comme non-vivant) réagira à sa présence. Même si certains niveaux de Occultation peuvent cacher une telle monstruosité entièrement (la rendant invisible), les pouvoirs de déguisement ne peuvent cacher la nature profonde de la Bête.
- Ceux qui ont atteint une voie de l'Illumination doivent toujours être vigilants à la dégradation de leur voie, même plus que ceux qui suivent l'Humanité. Ces individus ont subi et fait innombrables atrocités et ont complètement déchiré leur ancienne vie et leur éthique instinctive. Contrairement à l'Humanité, qui est naturelle pour l'âme mortelle (et apprise à l'instant où l'enfant peut respirer), la voie d'Illumination est construite, élaborée et entièrement fabriquée, artificielle. Les réactions ne sont pas instinctives, même pour les pratiquants expérimentés et il est très facile d'échouer. Le Conteur devra garder un œil sur ces joueurs et s'assurer qu'ils jouent leur voie de l'Illumination constamment, que ce soit bénéfique pour le personnages et encore plus si ça lui nuit.
- Le fait qu'un personnage dégénère à une basse Humanité ne veut pas dire que le joueur se voit le droit d'acheter un avantage et de mettre son personnage sur le chemin d'une voie. La défaite d'un vampire sur sa Bête est le fondement tragique du jeu Vampire et le Conteur devra s'assurer que les joueurs ne voient pas les voies comme une échappatoire à une fin tragique. Un Chemin vers l'Illumination permet au personnage d'éviter de gagner des traits de la Bête quand elle commet des crimes aussi longtemps que ces crime entrent dans la ligne de conduite de la voie. Si le vampire échoue à suivre l'éthique de sa voie, il devra subir une recrudescence de Traits de la Bête d'autant plus sévère.

Se convertir à une Voie

Pour suivre une voie de l'Illumination, vous devez acheter un avantage spécifique (voir Atouts de Moralité). Si vous achetez l'un de ces avantages durant la création du personnage, baissez votre rang de Moralité à 4 (au lieu de 5).

Pour changer de l'Humanité vers une voie de l'Illumination (ou d'une voie à l'autre) après que votre personnage ai commencé à jouer, vous devez dépenser 9 actions inter-partie (AI) à étudier la voie choisie. Ces actions ne nécessitent pas d'être dépensées toute le même mois, mais vous devez au moins dépenser 1 action par mois à étudier la voie choisie.

Si vous passez un mois sans étudier, vous devrez reprendre votre apprentissage depuis le début. Si vous n'avez pas de mentor pour votre nouvelle voie, vous devez dépenser 18 actions AI (au lieu de 9). Après avoir étudié le temps requis votre voie, votre rang de Moralité est réduit de 1 et vous suivez la nouvelle voie.

Si cette baisse réduit la Moralité de votre personnage à 0, vous devez immédiatement dépenser de l'XP pour acheter un point de Moralité.

Si vous ne pouvez pas, votre personnage entre en wassail et devient un PNJ.

Les personnages qui suivent une voie devront dépenser de l'XP pour monter leur Moralité de la même manière qu'un personnage normal voudrait monter son Humanité à une exception près : le personnage suivant une voie de l'Illumination ne peut pas monter sa Moralité à plus de 4.

Diablerie

L'un des plus grand crime qu'un vampire peut commettre est de réaliser l'acte grossier et abjecte connu sous le nom de diablerie, autrefois appelé aussi Amarante. Cette pratique demande qu'un vampire boive le sang d'un autre, qu'il exsangue complètement sa victime et qu'il continue après ce moment là à boire, pour se délecter de l'âme même du vampire. Pour s'imprégner d'un nouveau potentiel, le diaboliste concentre son sang de manière permanente.

Cet acte terrifie les anciens, qui craignent le moment où les jeunes vampire se révolteront contre eux pour essayer de voler les pouvoirs des anciens, consommant leur âme dans le processus. Les vampires connus pour avoir pratiqué un tel acte sont en général chassés et détruits. Il y a beaucoup de croyances spirituelles sur la diablerie. Certains croient que c'est un acte spirituel qui fusionne l'âme du diaboliste et sa victime. D'autre disent que c'est un moyen pour les vampires de se délivrer de la plus grande punition délivré par Dieu, retirant une âme particulièrement mauvaise du cycle pour toujours.

Beaucoup de vampire croyants ont des doctrines expliquant la nature de la diablerie à travers leur systèmes de croyances. Et même en dehors de ces croyances religieuses, les vampires sont extrêmement superstitieux et effrayés par cet acte. Les légendes des morts-vivants parlent souvent de sombres fables d'enfants meurtriers trahissant et cannibalisant leur sire et c'est pour cette raison plus que toutes les autres, que les anciens vampires ont de la méfiance envers les vampires plus jeunes.

Quoi qu'il en soit, la diablerie est addictive et ceux qui ont commis ce crime, même une fois, voient la rage de leur Bête à jamais plus puissante, voir invincible et désireuse de le faire à nouveau. Même des siècles plus tard, ils peuvent se rappeler du goût d'un âme et ils se réveillent occasionnellement d'un rêve où ils revivent ce moment heureux de gourmandise impie, encore et encore.

Ceux qui commettent la diablerie expérimentent une épiphanie spirituelle en consommant l'âme dans leur corps. Des souvenirs viennent avec la puissance du sang de la victime, affluant à travers le praticien au moment de l'acte et ces souvenir persisteront pour le reste de l'éternelle existence du vampire.

Dans les temps anciens, des clans comme celui des Assamites et des Salubriens disaient connaître le secret permettant au diaboliste d'accéder au souvenir de leur victime librement et de vivre en paix avec ceux qu'ils avaient consommé. Certains vampire récents auraient cette capacité et cette connaissance. Un diaboliste se voit changé à jamais, sa personnalité affectée par résonance de celle de celui qu'il a diablé. Contrairement à la Bête, l'esprit de la victime n'est pas sensible ou palpable pour le diaboliste, mais existe plutôt comme une subtile influence, comme une vieille habitude ou une croyance incontestée. Un diaboliste se souviendra des souvenirs à moitié compris de la vie de sa victime comme si c'était les siens et il découvrira que cette perspective du monde sera à jamais colorée par la personnalité de l'individu dont il a consommé l'âme.

Commettre la diablerie

Pour commettre la diablerie, vous devez mettre en torpeur un vampire et le drainer tout son sang. Une fois en torpeur et tout son sang évacué, vous devez utiliser cinq actions standard pour dévorer, boire son âme. Ces actions doivent être réalisées dans des tours consécutifs. Si vous ne continuez pas pendant un tour le procédé de la diablerie, vous échouez et la cible se transforme en cendres.

Une diablerie réussie sur un personnage ayant une plus haute Génération renforce votre sang et augmente votre génération d'un pas plus proche de Caïn. Si cela arrive, vous devrez suivre les étapes suivantes sur votre feuille de personnage :

- La date de la diablerie devra être clairement marquée sur la feuille de personnage pour garder une trace. Cela aidera le Conteur à suivre vos dépenses d'Xp dans le futur.
- Si votre personnage gagne une Génération qui rend impossible l'apprentissage d'une technique, vous perdez l'accès à toutes les techniques achetées avant et l'XP dépensé vous est restitué.
- Vous conservez toutes vos compétences et historiques que vous avez acheté à votre rang de génération précédent. Les prochains achats seront faits au coût de l'actuelle génération.

L'effet de la Diablerie

Une fois que vous avez commis une diablerie, vous souffrez des effets suivant :

- Vous perdez automatiquement 1 point d'Humanité. Si votre personnage suit un voie de l'Illumination alternative, vous gagnez dans ce cas 4 Traits de la Bête
- La marque de la Diablerie peut être détectée avec Auspex (Perception des Auras) durant l'année qui suit la diablerie.
- L'éclat de l'âme consumée reste actif dans votre âme durant l'année qui suit. Si vous choisissez de diabler alors que cet éclat est toujours actif, votre esprit se rend à la Bête et vous entrez en wassail. Le personnage devient un PNJ.

Actions inter-partie

« Après la nourriture, un toit et de la camaraderie, les histoires sont ce dont nous avons le plus besoin dans le monde. »

— Philip Pullman —

Plusieurs aspects de la vie du personnage sont essentiels à son existence et pourtant ils ne se gèrent pas pendant l'interprétation lors d'une partie. Il peut être important pour un personnage de s'occuper de son argent, d'apprendre des disciplines, ou de s'occuper d'autres tâches courantes mais qui restent trop ennuyeuses à jouer durant les sessions de jeu, comme chasser, espionner un autre personnage ou apprendre une discipline au travers de recherches et des dépassements de soi.

Les nuits passent vites, même pour des immortels. Le temps est pris par de nombreuses d'activités et un Vampire a un laps de temps limité pour s'occuper de ses affaires avant l'aurore. Les joueurs enregistrent leurs actions d'interpartie avec leur Conteur, qui les recueille toutes afin de pouvoir ensuite diffuser les résultats aux joueurs. Parfois un Conteur utilise une action d'interpartie de joueur pour démarrer un scénario ou creuser l'histoire d'un personnage en dehors des sessions de jeu.

Tous les personnages ont 3 actions d'interpartie entre chaque session de jeu. Ces actions doivent être dépensées entre les sessions et elles ne sont pas rétro-cumulatives. Il existe des moyens d'acquérir des actions d'interparties supplémentaires (en achetant des points dans la compétence *Informatique* par exemple).

Un joueur doit décrire chacune de ses actions d'interpartie en une phrase. Une fois que les actions sont reçues par le Conteur, il décide si des challenges, des détails ou des scènes de roleplay sont nécessaires pour régler les actions. Le Conteur annoncera ensuite le résultat obtenu.

Echantillons d'actions d'interpartie

- **Artisanat** : Le joueur dépense une action en utilisant la compétence *Artisanat* de son personnage pour créer, construire ou réparer un objet en sa possession. À la discrétion du Conteur, un challenge statique peut être demandé pour évaluer la réussite de cette action.
- **Enquête** : Certaines histoires restent sur un rebondissement et certains scénarii peuvent prendre plusieurs sessions pour arriver à maturité. Un joueur peut dépenser une action d'interpartie pour enquêter sur des pistes, des ennemis ou des événements étranges. Il peut utiliser une action pour rechercher des connaissances ou trouver des informations cachées. Le joueur peut dépenser une action d'interpartie en utilisant des historiques ou des capacités appropriées. À la discrétion du Conteur, un challenge statique ou opposé peut être demandé pour évaluer la réussite de cette action.
- **Au delà de vos moyens** : Si vous n'avez pas de point dans l'historique *Ressources* et que vous voulez obtenir un objet coûteux (comme un fusil de Sniper par exemple), votre Conteur peut vous demander de dépenser des actions pour obtenir le dit objet. Votre personnage doit payer à l'avance, offrir ses services ou gagner de l'argent. Notez qu'une action d'interpartie ne doit pas être demandée pour simplement voler un objet, mais voler des objets coûteux peuvent parfois avoir des conséquences.
- **Patrouiller** :
 - Dépenser des actions d'interpartie pour patrouiller sur votre territoire en cherchant des intrus augmente la difficulté de l'intrus à se nourrir. Chaque action dépensée de cette manière augmente la difficulté de 1. Par exemple, vous dépensez 2 actions à patrouiller, alors la difficulté pour se nourrir pour tous les intrus sur vos Terres passent de 1 à 3 actions d'interpartie.
 - Notez que la patrouille ne rend pas l'action de se nourrir plus compliqué, elle rend plus compliqué l'action de se nourrir sans se faire prendre. Par exemple, si la difficulté pour se nourrir sur les territoires Malkaviens nécessite 4 actions d'interpartie, vous pouvez choisir de payer les 4 actions pour vous nourrir discrètement, ou de payer 1 action et prendre le risque que des Vampires énervés vous tombent dessus.
- **Se Nourrir** :
 - Trouver un moyen sûr de se nourrir sur les Mortels peut prendre du temps. Pour refléter ça, vous devez dépenser 1 action d'interpartie entre chaque session pour vous nourrir. Si vous vous ne dépensez pas votre action pour vous nourrir, vous arriverez en jeu avec la moitié de votre réserve de sang (arrondi au supérieur).
 - Dans certaines situations, votre Conteur pourrait vous demander de dépenser plus d'1 action d'interpartie pour vous nourrir. Par exemple, si vous êtes sur un territoire où les humains n'ont pas pour habitude de se balader la nuit, si vous vous nourrissez en prenant beaucoup de précautions pour ne pas attirer l'attention des autochtones, ou si la Mascarade a été brisée et que les Mortels sont en alerte, cela peut nécessiter 2 actions d'interpartie pour entrer en jeu avec votre réserve de sang au maximum.
 - Les Vampires avec l'historique *Troupeau* peuvent dépenser un point de cet historique au lieu d'utiliser une action d'interpartie. Certains Vampires ont des désavantages spécifiques qui requièrent la dépense de plus d'une action d'interpartie pour se nourrir. Par exemple, le désavantage du Clan Ventruie augmente de 1 le nombre d'actions requises pour se nourrir, ou doit souffrir d'un handicap qui augmente sa difficulté à se nourrir. Si un joueur ne dépense pas le nombre approprié d'action pour se nourrir, le personnage arrivera en jeu avec la moitié de sa réserve de sang.

Le Flux du Temps

Jouer à Mind's Eye Theatre est comme être dans un film : vous et vos amis êtes les personnages. Mais il n'y a pas de script. Il y a un cadre et des limites qui déterminent le monde autour de vous, mais vous créez l'histoire en la jouant.

Le réalisateur et metteur en scène de cet étrange film est le Conteur. Il crée la scène et les personnages mineurs avec lesquels vous allez interagir durant l'histoire. Les scènes dans MET sont jouées *autant que possible* en temps réel et une heure dure bien soixante minutes : une heure pour le joueur est une heure pour le personnage.

Les joueurs sont invités à toujours rester (*autant que possible* également) dans la peau de leur personnage durant une partie. Parfois, il y aura des discussions de règles, mais nous vous invitons à garder ce genre de choses au minimum pour préserver l'interprétation, l'ambiance et l'atmosphère d'une scène.

Si un joueur a besoin de souffler hors interprétation, il devrait informer un Conteur et quitter la salle de jeu, pour s'aérer un peu et éviter alors d'interagir avec les autres joueurs.

Il arrive qu'un Conteur demande un freeze, le temps de gérer un point de règle, ou un interlude, changer un élément de cadre, ou révéler un événement. Tous les joueurs devraient arrêter ce qu'ils étaient en train de faire et attendre que le Conteur ait fini son point de règle et déclaré "Reprenez". Bien évidemment, ces temps hors jeu devraient être limités au minimum, surtout qu'ils interrompent le flux du jeu.

Unités de temps dramaturgiques

Dans MET le temps se découpe en six unités différentes : chroniques, sessions, actes, interludes, scènes et tours. L'essentiel des mécaniques de jeu, la plupart des pouvoirs et dérangements et bien d'autres systèmes se gèrent avec ces unités de temps dramaturgiques.

Par moments, des joueurs se trouveront dans des temporalités différentes du jeu, à un même instant T hors du jeu. Un joueur peut agir très rapidement, alors qu'un autre est dans un long trajet et d'autres dans une ellipse narrative entre deux scènes.

L'un des rôles du conteur est de gérer ces temporalités durant la soirée et d'utiliser les unités dramaturgiques pour unifier, organiser les choses et permettre que tout le jeu reste en mouvement.

Note : un conteur peut vous amener à patienter quelques minutes le temps que d'autres joueurs rattrapent votre temporalité.

Ces unités de temps sont les suivantes :

Chronique

Une série de sessions de jeu, sur plusieurs nuits (souvent beaucoup) et qui suivent une même thématique. Une chronique peut durer des mois voire des années avant de se conclure.

Seul votre conteur peut définir la fin d'une chronique et le début d'une nouvelle.

Session

Une partie de jeu, à l'intérieur d'une chronique.

Acte

Un acte est une division naturelle au sein d'une session. Cela peut être défini comme le temps passé dans un contexte précis (une salle par exemple) – ou comme une heure (suivant laquelle de ces deux dimensions est la plus courte).

Interlude

Un interlude (ou ellipse) n'est pas une division d'une unité de temps, mais plutôt une période de temps qui s'écoule pour les personnages mais pas les joueurs.

Lorsque l'on change de nuit au cours de la même session de jeu, c'est une ellipse, un interlude. Lorsque des personnages voyagent d'un lieu à un autre, il est rare d'avoir une temporalité exacte de l'intégralité du voyage, on préférera flexibiliser les unités de temps, faire un interlude et passer directement à la scène intéressante.

Il arrive parfois que l'on raconte des ellipses narratives, où chaque joueur décrit sommairement les actions qu'il fait (« en attendant l'heure suivante, je fais ça ») plutôt que de les jouer, pour accélérer le jeu.

Scène

La scène est une division plus petite d'un acte. Plusieurs scènes peuvent avoir lieu au sein d'un même acte.

Exemple : un acte peut consister en la cour assemblée à un endroit, chaque conversation importante pourrait être une scène, puis un combat se déroule, c'est une autre scène. Enfin un personnage important arrive, c'est une autre scène. La scène, en général se compte en minutes, ou dizaines de minutes et est rythmée par les événements. Un conteur aura tendance à noter les scènes qu'il compte voir apparaître au sein de chaque acte.

Tour

Cette unité de temps, utilisée dans les combats, représente environ 3 secondes de temps et inclue des rounds, qui sont une redécoupe arbitraire de ces 3 secondes.

Exemple

Un conteur fait une session de jeu, au sein de sa chronique. L'acte principal se situe à la Cour du Prince. Des personnages arrivent, dont des Anarchs. Pendant cet acte, tous les personnages sont impliqués dans différentes scènes, parlant les uns avec les autres et se déplaçant.

Durant cet acte, les Anarchs découvrent qu'il y a un tueur en série dans un entrepôt. Ils décident de le trouver et de l'arrêter. Les joueurs Anarchs avisent le conteur et lui proposent de commencer un nouvel acte, en prenant la voiture pour se diriger vers les entrepôts, afin de pouvoir chasser ce tueur en série. Le conteur approuve et demande à ce qu'ils sortent de l'acte actuel (qui reste en cours pour les autres joueurs) pour basculer en interlude.

Le lieu étant loin, le conteur leur demande d'attendre quelques dix minutes en ellipse (ce qui lui permet également de préparer cet acte). Ils peuvent au passage avoir quelques moments d'interprétation et de discussion (si le conteur approuve) ou consulter leur fiches, relire les règles...Patienter fait partie de l'interlude.

Les joueurs Anarchs sortent donc de l'acte actuel et vont donc débiter un nouvel acte, spécifique, dans l'entrepôt. Certains pouvoirs liés à l'acte précédent se terminent donc et d'autres ne pouvant être utilisés qu'une fois par acte peuvent de nouveau l'être. Et si certains pouvoirs nécessitent un coût pour être maintenus une fois par acte, le coût doit alors être de nouveau acquitté.

Une fois prêt, le conteur les invite dans ce nouvel acte et leur décrit la scène. Quelques minutes d'enquête passent et les joueurs sont vite attaqués. Une nouvelle scène (de combat avec le tueur en série) démarre. Ici, le conteur utilise des tours pour suivre les actions de chaque personnage dans la scène. Le combat se déroule de cette manière, en utilisant les règles de scénario complexe décrites dans le **Chapitre Six: Système de Base**

Une fois le combat terminé, une nouvelle scène démarre : le même lieu, mais après le combat. Ils peuvent parler, faire de l'interprétation et des actions, comme avant. S'ils le décident, les joueurs Anarchs peuvent revenir devant le Prince et raconter leur histoire (avec un interlude de temps reflétant leur voyage, comme précédemment). Leur retour peut être considéré comme un nouvel acte pour tout le monde (surtout si une heure est passée) ou seulement pour eux-même, à la discrétion du conteur. C'est ce qui déterminera si tout le monde peut à nouveau utiliser certains pouvoirs, repayer certains coûts et si certains pouvoirs arrivent à leur terme.

Durées

La majorité des pouvoirs et des effets se mesurent en spécifiant un nombre de sessions ou un mois.

Exemple : *Quand un sire étreint un nouvel infant, il doit dépenser un point de Volonté, qui ne reviendra pas avant un mois ou deux sessions de jeu.*

Lorsque ces deux notions sont contradictoires, la règle veut que le Conteur impose de prendre la plus longue des deux. Ainsi si le nouveau sire ne fait qu'une partie tous les deux mois, son point ne reviendra qu'après deux parties jouées. À l'inverse, s'il fait une sessions de jeu par semaine, c'est la durée la plus longue (d'un mois) qui est retenue et le point lui revient à la fin du mois.

Lorsqu'il faut savoir combien de sessions de jeu sont affectées, la session en cours n'est comptée que si l'effet est dans la première demi-heure de jeu.

Exemple : *C'est au bout de vingt minutes de jeu, que notre sire est obligé d'étreindre quelqu'un, la session est comptée, son point de volonté lui reviendra le mois suivant, ou lors de sa prochaine partie de jeu, suivant lequel des deux événements est le plus tardif.*

Si ça avait été au bout de quatre heures de jeu, le point de volonté ne serait revenu qu'au bout de deux sessions de jeu ou d'un mois, suivant lequel des deux événements est le plus tardif.

Statut et Société Vampirique

« *Souviens-toi, mon petit. Les mots sont des poignards, et derrière chaque sourire se cachent des crocs.* »

— **Madame Guil** — Justicar Toreador

L'Étreinte est un acte meurtrier. Un mortel est transformé en vampire, avec un nouvel instinct : la Bête. Avec le temps, la Bête creuse son sillon dans la personnalité de l'individu, changeant subtilement ses perceptions, encourageant le nouveau-né à céder à ses impulsions dangereuses et primitives. La Bête essaye constamment de prouver sa suprématie. À moins qu'un vampire ne déchaîne sa Bête de temps en temps, elle le plongera lentement dans la folie, ses besoins cruels dégradant sa nature humaine. La société vampirique a évolué pour permettre à chacun de céder un peu à sa Bête, en codifiant un protocole aux règles complexes. Ainsi un vampire, instinctivement, passe son temps à surveiller et mesurer sa place au sein de la société, à comparer son rôle à celui des autres. Comme un loup, il connaît sa place dans la meute, et est ardemment au courant des ascensions et déclin sociaux. Le statut est la mécanique de jeu utilisée dans *Mind's Eye Theatre* pour exprimer ce comportement extraterrestre, et le traduire en termes hors du jeu.

Tous les traits de statut associés avec un vampire (ou sa Fausse Identité, voir à Historiques dans Chapitre Trois: Création de personnage) sont connus de base, et compris par tous les vampires Acceptés au sein de cette même Secte. Pour chaque point de la compétence Commandement, il peut apprendre les détails d'un trait de statut d'un autre vampire, une fois par nuit. Par cette méthode, il apprend les informations suivantes :

- Le nom du mécène qui a donné ce trait de statut
- L'endroit où le trait de statut a été gagné
- L'histoire de pourquoi et comment ce trait de statut a été gagné.

Devenir Accepté

Quand un vampire rejoint une secte, il devient *Accepté* par cette dernière. Il y est le bienvenu, et a les droits, privilèges et responsabilités de ses membres. Un vampire doit être *Accepté* pour obtenir, garder, ou dépenser du statut au sein de la secte, ou pour avoir un rôle au sien de la secte. Tuer un personnage *Accepté* est usuellement un bris des règles et coutumes de cette secte, et est généralement puni par d'autres membres de la secte.

Accepté n'est pas un statut. C'est un simple état binaire qui indique que le vampire est membre d'une secte spécifique. Cet état ne compte pas dans le statut total, et ne peut être dépensé. Un personnage peut être banni d'une secte, perdre son acceptation au sein de cette dernière. Si cela arrive, le personnage perd tout rôle qu'il a au sein de la secte, et ne peut porter, gagner, ou dépenser de statut de cette secte. Les domestiques et autres serviteurs non-vampiriques ne peuvent devenir *Acceptés* au sein d'une secte vampirique, et ils ne peuvent y avoir de rôle ou de statut.

Un vampire ne peut être *Accepté* que par une seule secte. Faire parti d'une seconde supprime l'acceptation de la première, causant automatiquement le bannissement du vampire. La seule exception à cette règle est si le personnage possède l'Historique Fausse Identité. Un personnage avec une Fausse Identité peut être *Accepté* dans une autre secte; il peut gagner du statut, et monter en grade au sein de cette secte, comme il peut gagner du statut et monter en grade avec l'autre secte. Cependant, si la Fausse Identité est découverte, le personnage perd automatiquement son acceptation, ainsi que les statut, rang, et autres bénéfices de cette secte. Pour plus d'informations sur les Fausse Identités voir Historiques dans le Chapitre Trois: Création de personnage)

Les différentes sectes ont des termes différents pour identifier les vampires qui sont *Acceptés*. La Camarilla utilise le terme *Reconnu*, Le Sabbat préfère le terme *Initié* et le Mouvement Anarch utilise *Engagé*. Et chaque secte a des coutumes différentes en ce qui concerne l'acceptation de nouveaux membres. Pour être accepté dans la Camarilla, un nouvel arrivant doit parler avec son Primogène et être formellement introduit auprès du Prince local. Au sein du Sabbat, le personnage doit survivre à un rituel de passage appelé le Rite de Création. Pour devenir un membre accepté au sein du Mouvement Anarch, vous devez prouver votre loyauté au combat, au coté d'autres de votre secte.

Chaque secte exige des protocoles différents de ses membres, et a différents moyens de supprimer l'acceptation d'un personnage. Soyez assuré de lire le guide du cadre de votre secte, et de confirmer avec votre conteur les détails du déroulement de votre acceptation, au sein de sa chronique.

Statut

Secte et Statut

Le statut peut être utilisé différemment, suivant le cadre de la chronique. Mind's Eye Theatre propose trois cadres par défaut (Camarilla, Sabbat et Anarchs. Assurez vous de bien lire ces cadres pour avoir les règles spécifiques sur le statut, et de pouvoir savoir comment les règles de statut sont appliquées spécifiquement dans ces sectes vampiriques.

Une fois *Accepté* par une secte, un vampire peut prendre des rôles, et obtenir des traits de statut au sein de cette secte. Un trait de statut est une mesure de la réputation d'un vampire. Il représente une petite partie de son pouvoir et de son influence. Quand un personnage utilise un trait de statut, il utilise son pouvoir de levier au sein de la société vampirique. Les vampires récompensent, punissent, et récoltent les fruits de leur travail en dépensant du statut, et ils gardent des traits de statuts qui sont particulièrement utiles à leurs objectifs à long terme. Les traits de statut peuvent être positifs ou négatifs.

Statut positif

Les traits de statut positif ont deux effets : un effet *passif*, et un effet *d'usage*. Quand votre personnage possède un trait de statut positif, le personnage bénéficie continuellement des effets passifs de cet trait de statut. On ne peut pas ajouter les effets passifs d'un trait de statut : même si vous possédez deux fois un même trait de statut positif, vous ne bénéficiez que d'une seule fois des effets passifs de ce trait.

Vous pouvez dépenser un trait de statut pour utiliser son effet d'usage. Un personnage peut dépenser plus d'un trait de statut pour utiliser leurs effets simultanément. A l'inverse des effets passifs, un personnage peut dépenser deux statuts identiques, pour cumuler les effets d'usage. Si vous dépensez un trait de statut, vous perdez le bonus passif de ce trait. Si un trait dépensé était *Inné* ou *Durable*, il reviendra au début de la prochaine session de jeu. À ce moment là, votre personnage retrouvera l'effet passif de ce trait. Dépenser un trait de statut *Inné* ou *Durable* n'a pas d'effet sur votre rôle au sein de la Secte, ou sur les qualités qui vous ont fait bénéficier de ce statut. Votre personne garde son rôle et sa qualité. Si un trait Temporaire est dépensé, il ne reviendra pas. Le statut temporaire est comme une balle dans un revolver : un fois utilisé, le trait Temporaire est parti pour de bon.

Statut négatif

La quatrième et dernière catégorie de statut est le statut *négatif*. Ce dernier est donné en punition, suite à un comportement social exécrationnel, et a des effets préjudiciables. Un trait de statut négatif ne peut être dépensé, et reste jusqu'à ce qu'il soit supprimé, ou que sa durée (s'il en a une) expire. À l'inverse des traits de statut positif, très variés, il n'existe que trois traits de statut négatifs génériques : *Averti*, *Déshonoré*, et *Rejeté*. D'autres cadres de jeu peuvent avoir d'autres traits de statut négatif, pour refléter les punitions sociales distinctes de cette secte.

Traits génériques

Le Système de Statut de Vampire: La Mascarade propose ici des traits de statut pouvant être utilisés dans tous les cadres de jeu. Notez qu'il en existe d'autres, qui sont spécifiques à une secte ou à un cadre, et sont donc détaillés dans le guide de ce cadre. Assurez-vous de discuter avec votre conteur au sujet des traits de statut spéciaux mis en place pour sa chronique.

Quand il juge le danger que pose un rival politique, un personnage devrait toujours commencer par lister avec attention les traits de statut de ce rival – tant ceux qu'il a actuellement, que ceux qu'il a dépensé mais qui sont durables ou innés, et reviendront à la prochaine session de jeu.

Gagner et dépenser du Statut

Un personnage peut gagner des traits de statut de plusieurs manières : par ses actes, par le patronage de vampires plus influents, ou en gagnant des rôles d'autorité au sein de sa secte. Les traits positifs rentrent dans trois catégories : **Durable**, **Inné** ou **Temporaire**.

Un statut peut être dépensé avec une action simple; Pour ce faire, le vampire doit faire une annonce, ou une proclamation, au sujet du statut qu'il dépense, et des conséquences de cette dépense.

Statut Durable

Un exemple historique de Statut Durable

Le Statut Durable reflète le système complexe de loyauté et de prestige venant d'une myriade de titres et d'offices trouvés dans les sociétés féodales. William Juxon (1582-1663), d'Angleterre, est un bon exemple de l'application du Statut Durable. Il a servi simultanément comme Évêque de Londres et comme Archevêque de Canterbury. De plus, il a servi son pays en tant que Lord Haut Trésorier et comme Premier Lord de l'Amirauté. En fonction de la situation sociale exacte, Juxon utilisait le titre qui servait au mieux ses intérêts et démontrait au mieux ses intentions ; le titre choisi dépendait entièrement de comment il voulait être perçu, à un instant donné.

Les traits de Statut Durable sont habituellement gagnés en ayant un rôle au sein de sa Secte. Aussi longtemps que le vampire continue de garder ce rôle, le statut durable se renouvelle au début de chaque partie de jeu.

Si un personnage perd un rôle au sein de sa secte, au court d'une partie, tous les traits de statut non dépensés qu'il avait de ce rôle sont supprimés immédiatement (il ne peut plus les dépenser vu qu'il perd le poste). Même si le personnage a plus d'une position au sein de sa secte, il ne peut récupérer le Statut Durable du second rôle avant le début de la partie suivante.

Exemple : *Au sein de la Camarilla, Marisa joue un personnage qui est Sénéchal et Primogène Malkavien. Elle gagne un trait de Statut Durable de chacun des deux rôles, mais elle doit choisir d'amener l'un ou l'autre en partie. Elle choisit le rôle de Sénéchal, et elle marque le trait de Statut Durable relevant de ce rôle sur sa fiche.*

Au cour de la partie, le personnage de Marisa dépense son trait de Statut Durable pour punir un malpoli. Pour le reste de la nuit, elle ne possède plus ce trait de statut. Son personnage est toujours Sénéchal, mais n'a plus de statut utilisable de ce poste. Plus tard au cours de la nuit, la Praxis subit un coup d'état, et le titre de Prince change de main. Le personnage de Marisa n'a pas été choisi pour être Sénéchal, mais garde le poste de Primogène Malkavien. Marisa ne peut mettre le Statut Durable de Primogène sur sa fiche avant le début de la prochaine partie de jeu.

Status Inné

Le Statut Inné est similaire au Statut Durable, mais plutôt que d'être lié à un rôle, c'est généralement lié à une qualité obtenue par un vampire (usuellement un atout ou un handicap) donc tant que votre personnage conserve cette qualité, ce statut est renouvelé au début de chaque session de jeu. Certains traits de Statut Inné, notamment ceux obtenus par des handicaps peuvent être au détriment du personnage.

Status Temporaire

Les traits de Statut Temporaire reflètent les faits d'armes notables, les réussites d'un personnage, ou ses importants mécènes : ce qui est loué par votre secte ou faction. Un personnage peut recevoir du Statut Temporaire de l'une des deux façons suivantes :

- Patronage d'un autre vampire : donné lorsque le mécène dépense de son propre Statut pour donner du Statut Temporaire à un autre. Le récipiendaire perd son trait de Statut si son mécène meurt, ou si ce dernier perd la position qui lui a permis d'offrir ce patronage. Un tel Statut ne peut être reçu que par un personnage de la même Secte, et qui a été sous l'autorité du mécène durant les 30 derniers jours. Ça peut être un visiteur du domaine d'un Prince, ou l'un des invités d'une soirée d'un Ancien Toréador. Un personnage peut refuser l'offre du mécène d'un trait de Statut Temporaire, bien que ça soit considéré insultant.
- Un trait de Statut Temporaire peut aussi être donné par un Conteur si le personnage accomplit un fait d'arme extraordinaire.

Si le personnage n'accepte pas le trait de Statut Temporaire au moment où il est gagné (par ses actes ou un mécène) ce trait est perdu. Ces traits ne peuvent être dépensés qu'une fois, et ne se renouvellent pas après usage. Lorsqu'un trait temporaire est gagné, le personnage peut le conserver sans le dépenser aussi longtemps qu'il le souhaite : le trait de Statut reste sur sa fiche jusqu'à ce qu'il soit dépensé. Les Anciens conservent souvent leurs traits de Statut pendant des décennies ou des siècles, avant de trouver le bon moment pour les utiliser.

Un personnage ne peut avoir qu'un maximum de 5 traits de Statut Temporaire à un instant donné. Si un personnage avec 5 traits de statut en gagne un autre, ou est récompensé d'un autre Trait Temporaire, le joueur doit choisir quel statut il va garder, pour un maximum de 5. Il ne peut pas dépenser immédiatement l'un de ses statuts avant qu'il ne soit remplacé par un autre : le statut enlevé est perdu sans être dépensé.

Exemple : *Mal a 5 traits de Statut Temporaire, gagnés sur plus d'un an de jeu dans un Cadre Camarilla. Durant la partie, elle fait quelque chose d'héroïque, et gagne le trait de statut Temporaire Triomphant. Elle doit immédiatement décider de prendre ce trait de Triomphant et abandonner un autre trait Temporaire, qui disparaît sans avoir été dépensé. Mal choisit de refuser le trait de Statut Temporaire Triomphant. Plus tard, Mal dépense l'un de ses traits de Statut Temporaire. Bien qu'elle ait maintenant un « emplacement » de libre, elle ne peut revenir en arrière et choisir de récupérer le trait de Triomphant : elle l'a déjà refusé, et il n'est plus disponible.*

Statut Négatif

Les traits de Statut Négatif représentent les taches sur la réputation d'un personnage, comme un rappel évident de sa défaveur. Le Statut Négatif est toujours bien connu des autres Vampires de la secte du personnage. Un personnage avec du Statut Négatif doit porter un badge, un autocollant ou un autre signe évident de leur réputation souillée. N'importe quel joueur peut demander à savoir les traits négatifs d'un autre personnage.

Un personnage peut donner à un autre un Statut Négatif en dépensant un trait de Statut Durable ou Temporaire, via la dépense de certains traits de Statut. Le Statut Négatif ne peut être refusé. Chaque trait de statut Négatif place une censure, une restriction sur le personnage qui le possède. Les personnages qui seraient pris à briser cette censure par un officier de la secte, doivent payer une faveur à ce dernier, ou souffrir de la punition liée à ce statut négatif.

A moins d'être enlevé, le Statut Négatif est valable pour une durée de temps précisée dans chaque statut. Le personnage (ou le Conteur) à l'origine de ce statut peut l'enlever gratuitement ; d'autres personnages peuvent également enlever un Statut Négatif en dépensant certains traits de Statut précis.

Limites en Statut

La limite en Statut d'un vampire représente le nombre maximum de traits de Statut qu'un vampire peut porter lors d'une partie. Un vampire peut porter les suivants lors d'une partie :

- Tous les Statuts Durables acquis par une seule source donnée.
- Tous les Statuts Innés.
- Jusqu'à 5 Statuts Temporaires.
- Tous les Statuts Négatifs qui affectent son personnage, sans maximum.

Limitation de Statut

Les sectes vampiriques sont des institutions promptes à juger, avec des affirmations fortes de ce qui est vrai, ce qui est faux, et ce qui est « approprié ». Pour maintenir un status-quo, chaque secte reconnaît des restrictions de Statut : celles-ci limitent l'élévation qu'un vampire « indigne » peut atteindre.

Les Limitations de Statut représentent une arme de dissuasion entre pairs, et une dénonciation publique. Ceux qui adhèrent aux idéaux de la Société sont honorés comme l'incarnation même des idéaux de leur Secte. Ceux qui vont à l'encontre de ces standards sont freinés, et limités dans leur avancée sociale.

Une Limitation de Statut réduit le nombre de traits Temporaires qu'un personnage peut avoir. Si un vampire est punissable de l'une des « fautes » listées comme causant une limitation au sein de sa secte, alors son nombre maximum de traits de Statut Temporaire est réduit. Si cette réduction a lieu durant une session de jeu, tout trait de statut au dessus du nombre permis par la limitation est perdu. Dans des cas extrêmement rares, un personnage atteint par une limitation de statut peut être exempté de la-dite limitation. Un tel individu doit en requérir aux meneurs de sa secte, et supplier d'obtenir la suppression de la limitation. De telles pétitions doivent être apportées et approuvées par les mécanismes spécifiques et appropriés au sein de la Secte. Pour plus de détails sur le fait d'obtenir une exemption individuelle de limitation de statut, merci de vous référer au Cadre de jeu spécifique à la secte de votre personnage (Camarilla, Anarchs ou Sabbat).

Limitation Mineure

Une Limitation Mineure est un désagrément insignifiant, qui a des effets limités ou mineurs, causant à celui qui le porte un désavantage bénin au sein de sa société. Un vampire ayant une Limitation Mineure voit son maximum de traits de Statut Temporaire réduit à 3. Le statut Inné ou Durable n'est pas affecté.

Limitation Majeure

Une Limitation Majeure censure de façon significative les ambitions politiques d'un personnage. Un vampire ayant une Limitation Majeure voit son maximum de traits de Statut Temporaire réduit à 1. Le statut Inné ou Durable n'est pas affecté.

Traits de Statut génériques

Mécène
Un vampire qui donne du statut à un autre en récompense, prête son nom et sa réputation, en tant que mécène, à celui qu'il gratifie d'un tel cadeau. Aussi longtemps que le récipiendaire garde ce statut, il porte avec lui une partie de la réputation de son mécène, et les actions qu'il entreprend rejaillissent sur ce dernier. Ce système de mécénat et d'obligés lie la société vampirique aussi fortement que la coutume des faveurs. Les vampires qui vivent en dehors de cet usage sont souvent rejetés, considérés impertinents – et souvent peu regrettés s'ils venaient à disparaître.

Les traits de Statut suivants sont commun à tous les cadres. Notez que la plupart des cadres ont également des traits de Statut Durable, Inné, Temporaire et Négatifs propres. Vérifiez le guide du cadre de votre secte, et parlez avec vos conteurs des traits de Statut créés pour votre chronique.

Juridiction

A moins qu'il n'en soit spécifié autrement, tous les usages du Statut (que ça soit les effets passifs ou de dépense) doivent cibler des individus qui ont été sous la juridiction de l'individu qui dépense ledit Statut durant les 30 derniers jours. La juridiction d'un Archevêque, un Prince ou un Baron est son territoire physique, ou domaine. Un ancien Toréador qui organise un Salon peut considérer que le Salon est sa juridiction. Un membre de la Main Noire qui a appelé à un rassemblement des meutes pour organiser un raid sur des entrepôts peut considérer que tout ce qui est action militaire est sa juridiction. Votre conteur est l'autorité finale, concernant ce qui constitue la juridiction d'un personnage, et si un personnage est éligible quand il s'agit de recevoir vos dépenses de statut.

Traits de Statut Durable

Autorité

Vous avez un contrôle complet sur votre juridiction. Vous pouvez demander l'acclamation et le respect, ou ordonner la punition – corporelle ou capitale – pour tous ceux qui sont sous votre juridiction.

- **Passif**: Tant que vous possédez ce trait, vous pouvez récompenser un individu avec le trait de Statut Temporaire *Courageux*, *Défenseur*, *Honorable* ou *Loyal* sans dépenser ce statut. Un individu ne peut avoir qu'un seul trait de statut issu de votre usage d'*Autorité*, mais peut bénéficier d'autant d'usages du statut d'*Autorité*, tant qu'ils proviennent de sources différentes.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Autorité* pour punir un ou pardonner un autre personnage, donnant ou supprimant les Statuts Négatifs *Averti* ou *Abandonné*.

Commandeur

Vous êtes une lame de votre secte, investi par les plus hauts échelons pour faire respecter la Justice, partout sur les terres de votre Secte. Vous pouvez administrer les punitions, corporelles et sociales, comme vous le souhaitez.

- **Passif**: Tant que vous possédez le trait de Statut *Commandeur* vous pouvez donner des ordres à tout membre de votre secte qui ne dispose pas du statut d'*Autorité*, et vous vous attendez à ce que ces ordres soient suivis. Ceux qui vous défient ou désobéissent à un ordre direct de votre part voient tous leurs traits de Statut Temporaire supprimés sans effet, sans être dépensés. Les traits de statuts perdus de cette façon ne le sont que temporairement, et reviendront au bout d'un mois ou deux parties. La cible ne peut plus gagner de trait de statut tant qu'elle est sous cet effet. De plus, vous pouvez récompenser jusqu'à trois individus avec le trait de Statut Temporaire *Homme de main* pour une nuit, en les nommant en tant qu'adjoints sous votre commandement.
- **Dépensé** : vous pouvez dépenser le Statut *Commandeur* pour donner le trait de Statut Temporaire *Courageux* ou *Loyal* à trois individus.

Homme de main

Vous êtes le bras droit de l'autorité. Vous avez le pouvoir de faire appliquer les lois de votre société, et de faire en sorte que les punitions soient appliquées envers ceux qui brisent les codes de votre société, ou défient les volontés de l'autorité locale.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Homme de main*, vous pouvez porter des armes dans n'importe quel rassemblement, y compris ceux où le fait d'amener une arme est interdit. Les autorités vampiriques doivent vous autoriser à venir armés. (Notez que les autorités mortelles et les individus qui ne sont pas de votre secte ne sont pas soumis à de tels accords). Vous pouvez aussi placer deux personnages de votre secte sous votre commandement, en leur donnant le Statut Temporaire *Défenseur* pour une seule nuit.
- **Dépensé** : vous pouvez dépenser *Homme de main* pour donner le Statut Négatif *Averti* à tout individu dont vous croyez légitimement qu'il a brisé les lois de votre secte, ou du domaine local.

Établi

Vous êtes le parte-parole d'une faction au sein de votre Secte, probablement le meneur d'un Clan, d'une Meute, d'un Gang. Vos mots sont respectés, et les autres cherchent votre conseil lors de décisions difficiles.

- **Passif** : Quand vous possédez *Établi*, un individu qui vous insulte ouvertement, vous menace, ou vous attaque reçoit automatiquement le statut Négatif *Averti*. Des insultes faites en privé, ou suffisamment subtiles pour être peu claires, ne peuvent pas rentrer dans le cadre de cet effet passif. Des personnages qui possèdent les traits de Statut *Autorité*, *Commandeur* ou *Triomphant* sont immunisés à cet effet passif.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser le trait de statut *Établi* pour récompenser quelqu'un avec le trait de Statut Temporaire *Favori*.

Proéminent

Vous êtes la voix de la société, et les autres vous écoutent, en ce qui concerne la bienséance. Vous pouvez déterminer quelles actions font partie du comportement social attendu, et quelles actions vont à l'encontre des coutumes de votre secte.

- **Passif** : Quand vous possédez *Proéminent* vous pouvez récompenser n'importe quel individu avec le trait de Statut Temporaire *Honorable* ou *Courtois* sans dépenser ce trait. Un individu ne peut bénéficier que d'un trait de statut offert par votre usage de *Proéminent* à un instant donné, mais peut bénéficier de plusieurs usages de *Proéminent* tant qu'ils viennent de sources différentes.
- **Dépensé** : Si vous dépensez *Proéminent*, un individu que vous ciblez doit quitter la scène (la zone ou la pièce) pour au moins dix minutes, se retrouvant effectivement ostracisé. S'il ne le fait pas, il reçoit le Statut Négatif *Déshonoré*. *Proéminent* ne peut être dépensé en combat.

Traits de Statut Temporaire

Courtois

Vos mots et vos actions représentent le sommet de la courtoisie entre Semblables. Vous êtes connu pour adhérer aux coutumes de votre secte, et incarnez un exemple pour les autres.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Courtois* vous ne pouvez être la cible de l'usage de Subterfuge d'un autre joueur pour rediriger sur vous le blâme de l'usage d'un pouvoir surnaturel. Pour plus d'informations sur cet usage de Subterfuge voir le Chapitre Trois: Création de personnage.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser le trait *Courtois* pour surmonter n'importe quelle gaffe politique ou erreur d'étiquette faite dans les 5 dernières minutes. L'erreur a bien eu lieu, mais la personne qui aurait dû en être offensée devra accepter vos excuses et ne pourra retenir cette erreur contre vous.

Courageux

Vous vous êtes souvent jeté dans les batailles ou les controverses, et les légendes de vos exploits se sont répandues au sein de la Secte. Vous êtes connu pour votre courage et vos prouesses en compétition.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Courageux*, vous pouvez, une fois par partie, utiliser une Manœuvre de Combat sans avoir à dépenser de Volonté. Vous ne pouvez utiliser cette capacité passive que lorsque vous suivez les ordres de quelqu'un qui possède le Trait Durable *Autorité* ou *Commandeur*.
- **Dépensé** : Tant que vous n'êtes pas en train de violer les règles de votre secte, vous pouvez dépenser *Courageux* pour autoriser un personnage (vous-même ou un autre individu) à utiliser une Manœuvre de Combat sans dépenser de Volonté.

Défenseur

Vous avez été choisi pour protéger tout ou partie des citoyens de votre Secte, et en tant que tel, vous êtes autorisé à apporter une arme dans les réunions pacifiques.

- **Passif** : Tant que vous possédez le trait *Défenseur*, vous pouvez apporter une arme à tout rassemblement, incluant les lieux interdisant le port d'arme. Les autorités vampiriques doivent vous autoriser à entrer armé. (Notez que les autorités mortelles, et les individus qui ne sont pas de votre secte, ne sont pas tenus de s'y plier).
- **Dépensé** : vous pouvez dépenser *Défenseur*, quand vous faites une action qui devrait vous faire gagner des Traits de la Bête, pour réduire le nombre de Traits de la Bête reçus de 1. Vous ne pouvez dépenser plus d'un trait de Statut *Défenseur* pour un même pêché.

Favori

Vous avez été loué par un mécène au sein de votre Clan ou Secte. Ce mécène soutient votre progression, et vous protège des coups bas.

- **Passif** : tant que vous possédez *Favori*, vous êtes connu pour avoir le soutien actif d'un mécène. Tout individu qui vous attaque reçoit automatiquement le trait de Statut Négatif *Averti*. Les personnages qui possèdent les traits *Autorité*, *Commandeur* ou *Triomphant* sont immunisés à cet effet passif.
- **Dépensé** : si vous dépensez *Favori* quand quelqu'un vous donne un trait de Statut Négatif, ce dernier est nié avant même d'être appliqué. Le personnage en question ne peut plus vous donner de Statut Négatif pour le reste de la soirée.

Honorable

Dans un monde de trahisons, subterfuges et mensonges, vous êtes connus pour votre réputation pure. Votre parole est suffisamment solide pour protéger les autres ; tout ce que vous avez à faire est de vous porter garant de leur comportement.

- **Passif** : Tous ceux qui souhaitent vous accuser publiquement de mentir doivent dépenser un trait de Statut Positif (quel qu'il soit) pour avoir le droit de porter une accusation. Même si vous possédez plusieurs fois le trait *Honorable*, un seul trait de Statut suffit pour surmonter cet effet passif.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Honorable* lors d'une scène où vous seriez contraint politiquement de partir. Vous pouvez alors rejoindre cette scène, ou rester présent. Lorsque vous dépensez *Honorable* de cette manière, vous êtes immunisé contre l'effet dépensé du Statut Durable *Proéminent* pour le reste de la scène.

Loyal

Vous avez prouvé votre loyauté à votre Secte. D'autres individus ne peuvent remettre en question votre allégeance aux lois et coutumes de votre secte.

- **Passif** : Si vous recevez le trait de Statut Négatif *Averti* alors que vous possédez le trait *Loyal*, plutôt que d'avoir le statut *Averti*, le statut *Loyal* est supprimé sans être dépensé.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Loyal* pour récupérer de l'équipement ou une information d'ordre général (comme le lieu connu où se trouve un autre personnage) dans un délai très court. Cette aide vient de PNJs de votre secte, dans les 5 minutes de cette dépense. Vous ne pouvez utiliser *Loyal* pour obtenir des informations secrètes ou protégées, ou un objet unique. Mais vous pouvez l'utiliser pour obtenir n'importe quoi qu'un groupe de goules, ou de vampires de bas statut pourrait obtenir sans trop forcer.

Encensé

Vous avez obéi avec justesse aux coutumes du statut, soutenu la pression de vos pairs sur un individu qui a été socialement incompetent, ou participé à maintenir des normes sociales. Votre présence est bienvenue, sur les terres de votre mécène.

- **Passif** : Le Statut *Encensé* n'a pas d'effet passif.
- **Dépensé** : vous pouvez dépenser *Encensé* pour obtenir une petite faveur (du niveau d'aide équivalent à une faveur triviale) d'un autre membre *Accepté* au sein de votre Secte. Vous ne pouvez utiliser ceci pour obtenir une faveur d'un personnage qui est déjà votre débiteur.

Triomphant

Vous avez, de notoriété publique, défait un ennemi impressionnant de la Secte, sans aide. Ou vous avez rendu un service critique, et risqué votre vie, pour votre Secte. Quand cette situation arrive, vous gagnez le trait de Statut Triomphant. Ce trait de Statut ne peut être donné que par des PNJs. Pour plus d'informations sur le moyen de gagner ce statut, consultez le guide du cadre de votre chronique, ou parlez avec votre Conteur.

- **Passif** : Quand vous possédez *Triomphant* vous avez des privilèges aux rassemblements de votre secte : les meilleurs sièges, on vous avise des réunions importantes, et d'autres avantages. Vous avez le droit de vous nourrir dans n'importe quel domaine de votre secte, et le nombre d'actions inter-parties requises pour vous nourrir est réduit de 1, avec un minimum de 0.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Triomphant* pour ignorer toutes les censures causées par les traits de Statut Négatif sur vous-même ou un autre personnage. Vous gagnez cet effet même si vous avez des traits de Statut Négatif qui normalement devraient vous interdire d'utiliser des traits de Statut.

Victorieux

Vous avez participé à une joute, que ce soit un Duel ou une Épreuve et vous en êtes sorti victorieux. Votre secte loue votre prouesse.

- **Passif** : La nuit où vous gagnez le trait de Statut *Victorieux*, d'autres personnages capables de donner du statut positif peuvent le faire sans avoir à dépenser le trait associé.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Victorieux* lorsque vous dépensez un autre trait de statut, pour regagner le trait dépensé immédiatement. Vous pouvez sinon utiliser le trait de Statut *Victorieux* pour supprimer le trait de Statut Négatif *Averti* sur vous-même ou sur un autre qui vient de la juridiction où vous avez gagné le trait *Victorieux*.

Traits de Statut Négatifs

Chaque trait de Statut Négatif a une **censure** un interdit placé sur les actions de celui qui porte ce trait. Ces interdictions ne sont pas magiques, ou imposées de manière surnaturelle; ce sont des restrictions sociales auquel le personnage est tenu d'obéir pour la durée du Statut Négatif. Si un officier de la Secte voit que le personnage brise sa censure, le personnage censuré souffre d'une **punition** prévue dans les effets du trait.

Averti

Vous avez été averti que vous deviez cesser votre comportement indécent. Devriez-vous continuer à agir de cette façon, vous serez sévèrement puni pour votre malversation continue.

- **Censure** : Tant que vous portez le statut *Averti*, vous ne pouvez parler à un officier de votre secte en public tant que ce dernier ne s'adresse d'abord à vous. Si vous lui parlez malgré tout, ou si vous contredisez un officier, vous pouvez éviter de briser cette censure en vous excusant et en offrant une faveur mineure. Les officiers les plus imaginatifs peuvent imposer des restrictions alternatives. Ils peuvent par exemple couper le doigt de l'offenseur, et exiger de ce personnage *Averti* de ne pas le faire repousser tant que ce trait de Statut Négatif n'est pas enlevé; ou alternativement il peut exiger de l'offenseur qu'il porte une marque d'infamie visible pour la durée du trait de Statut Négatif *Averti*. Ces restrictions alternatives ne peuvent être utilisées pour handicaper significativement un personnage, ou pour le forcer à se mettre dans une situation dangereuse. Si le Conteur estime que la censure alternative est abusive, il peut exiger d'annuler celle-ci, pour la remplacer par la censure par défaut. Le statut Négatif *Averti* dure 2 parties, ou un mois (en prenant la durée la plus longue). Si un personnage reçoit un second statut Négatif *Averti* alors qu'il en a déjà un, au lieu de cumuler deux censures, la durée du Statut *Averti* est prolongée de deux parties, ou d'un mois (en prenant la plus longue des deux durées). Cela peut continuer autant que nécessaire, avec d'autres réceptions du statut *Averti*.
- **Punition** : Si un personnage avec le statut *Averti* est pris à briser la censure liée à ce trait, il gagne le Statut Négatif supplémentaire *Déshonoré*. Un personnage ne perd pas le trait de Statut *Averti* en recevant le trait *Déshonoré*.

Déshonoré

Vos actes ont causé une tache sur votre réputation ; vous êtes manifestement ostracisé parmi les membres de votre secte.

- **Censure:** Tant que vous portez le statut *Déshonoré* la secte vous interdit de porter une arme, ou d'utiliser vos pouvoirs en présence d'un officier de votre secte, à moins de recevoir la permission explicite de ce dernier. De plus vous ne pouvez vous nourrir au sein des territoires de votre Secte, et devez trouver quelques miettes hors du domaine. Un personnage ne peut ni dépenser ni gagner de Statut tant qu'il a le trait de Statut *Déshonoré*. Les autres personnages ne sont pas tenus de repayer les faveurs dues à un personnage possédant ce Statut. Si vous êtes pris à violer les règles de cette censure par un officier de la secte, vous pouvez éviter la punition en payant une faveur majeure. Quiconque insulte publiquement un personnage *Déshonoré* gagne le trait de statut Temporaire *Encensé*. Plusieurs personnages peuvent gagner du statut en insultant un personnage *Déshonoré*, mais un personnage ne gagne rien à insulter plus d'une fois un personnage *Déshonoré* au cours de la même partie. Le statut *Déshonoré* dure tant que vous gardez un ou plusieurs traits de Statut Négatif *Averti*. Si vous ne possédez pas de Statut Négatif *Averti* quand vous recevez *Déshonoré*, alors ce trait négatif dure 2 parties ou un mois (en prenant la durée la plus longue des deux).
- **Punition:** Si un personnage avec le statut *Déshonoré* se fait prendre à briser la censure liée à ce statut, il gagne le trait de Statut Négatif supplémentaire *Rejeté* Un personnage ne perd pas de trait de Statut Négatif *Averti* ou *Déshonoré* en recevant le trait de statut *Rejeté*.

Rejeté

Vous avez brisés les règles de la société tellement de fois que la Secte a cessé de vous apporter sa protection. Bien que vous puissiez être chassé au sang ou non, votre mort ne comptera absolument pas comme un bris des règles de la Secte.

- **Censure:** Tant que vous portez le trait de Statut Négatif *Rejeté* vous n'êtes plus considéré comme étant *Accepté* par votre secte. Vous n'avez plus ni statut, ni rôle, et vous pouvez être détruit sans aucune répercussion, par votre secte. Les lois de la société interdisant de causer la Mort Finale ne s'appliquent plus à vous. Un personnage qui possède le trait de Statut *Autorité* peut vous autoriser à visiter ou résider en son domaine, mais il ne peut enlever le trait *Rejeté* sans dépenser son trait de statut *Autorité*. Un personnage *Rejeté* garde ce statut tant qu'il n'a pas été pardonné de son comportement par un personnage dépensant son trait de statut *Autorité*. Normalement, un personnage ne peut être *Rejeté* sans avoir été avant *Averti* et *Déshonoré*. Mais il est possible pour certains officiers d'une secte de déclarer un individu *Rejeté* dans le cadre d'une Chasse pouvant conduire à la Mort Finale du personnage. Si un autre membre de la secte détruit un personnage possédant le trait de Statut Négatif *Rejeté*, il gagne le trait de Statut *Triomphant*. Un seul personnage peut gagner ce trait de Statut par la mort d'un vampire *Rejeté* donné.

La Joute

La Bête d'un vampire essaye toujours de dominer les autres. Elle encourage et incite le vampire à démontrer son ascendance par la confrontation, quel qu'en soit le type, physique ou politique. La **Joute** ou confrontation politique, est née dans les temps anciens, comme une façon d'établir sa supériorité sociale sans user de violence, et sans risquer la Mort Finale. Les spécificités de tels jeux peuvent varier, suivant la Secte ou le Clan des personnages impliqués. Typiquement il y a deux types : le **Duel**, et l'**Épreuve**. Pour qu'une joute soit autorisée, il faut que le résultat du jeu soit réellement incertain. Si un conteur estime qu'un joueur crée volontairement un défi trop facile, ou qui avantage trop un camp, le jeu échouera, et les deux camps impliqués perdront le statut misé, sans aucun bénéfice. Les joutes doivent être publiques, bien que tous les participants ne soient pas forcément au courant qu'un jeu est en train d'être organisé. Pour que le changement de statut lié à une joute prenne effet, un groupe de gens doit vous voir tenter le défi, et le réussir.

Le Duel de joute

Dans un Duel de joute, deux vampires choisissent un trait de statut qu'ils sont prêts à risquer, et s'accordent sur les termes de la partie. Ce trait misé ne peut être dépensé durant le cours de la partie, mais s'il donne des effets passifs, ces derniers ont cours. Le perdant du Duel perd le statut qu'il a misé, comme s'il avait été dépensé. Un seul individu peut être déclaré gagnant d'un Duel de joute. C'est celui qui réussit les objectifs du Duel en premier, ou le plus brillamment, suivant les termes de la joute. Ce vampire gagne le trait de Statut Temporaire *Victorieux* et l'autre vampire perd le statut qu'il a misé. Si personne ne remporte le duel, les deux vampires conservent leurs traits de statuts, et le trait *Victorieux* n'est pas attribué. Si le résultat d'une joute est subjectif, les personnages à l'origine du défi peuvent s'entendre sur le gagnant, ou choisir une personne neutre pour déterminer le résultat du jeu. Un personnage qui n'a pas de trait de statut à dépenser ne peut organiser ce type de joute, vu qu'il ne peut en remplir les prérequis (la mise).

***Exemple #1:** Deux anciens Ventrue souhaitent savoir lequel de leurs deux enfants est le plus compétent. Chacun mise un trait de statut, et chacun organise pour son enfant des tâches à réaliser, des obstacles et des difficultés, sans leur dire qu'ils sont testés. A la fin, les deux anciens décident ensemble de quel enfant a prouvé le mieux sa valeur. L'ancien perdant dépense le statut misé, alors que le gagnant garde son statut et gagne le trait temporaire Victorieux. Aucun des enfants ne gagne quoi que ce soit.*

***Exemple #2:** Deux Lasombra peuvent décider d'un Duel, risquant un trait de statut autour d'une partie d'échecs.*

***Exemple #3:** Deux membre du Sabbat peuvent se défier sur leurs compétences de stratège, en forçant leurs goules à se battre jusqu'à la mort. Ils peuvent également se battre directement, jusqu'à ce que le sang coule, ou que l'un des deux tombe en torpeur.*

L'Épreuve de joute

La deuxième version de ce jeu est connue sous le nom d'Épreuve. Dans cette version de la compétition politique, un seul individu mise un trait de statut et annonce un objectif. Tous ceux qui remplissent les prérequis qu'il énonce peuvent participer, tant qu'ils acceptent les règles de la compétition. Le mécène ne peut pas participer à sa propre Épreuve, mais il peut s'impliquer afin d'en augmenter la difficulté. L'individu qui remplit l'objectif annoncé (soit le premier, soit le plus brillamment, suivant les termes de la joute) gagne le trait de Statut Temporaire *Victorieux*, le bienfaiteur perd son trait misé. S'il n'y a pas de gagnant, le créateur de l'Épreuve garde son trait de statut, et personne ne gagne le trait *Victorieux*.

Si les résultats sont subjectifs, le mécène est l'arbitre final quand il s'agit de déterminer le gagnant du jeu. Un personnage qui n'a pas de statut peut participer à une Épreuve, car il ne risque pas son propre statut. Pour être autorisée, une Épreuve doit avoir assez de participants pour être notable, au moins suffisamment pour qu'il y ait un véritable challenge forçant les participants à faire de leur mieux.

***Exemple #1:** Un ancien Toréador met au défi les nouveaux-nés lors d'une soirée, les invitant à leur apporter la plus mignonne œuvre d'art de la ville, avant minuit. Il sera le juge subjectif de ce qu'est l'œuvre la plus mignonne, mais si le choix du gagnant est clairement truqué, l'autorité locale pourrait lui infliger un trait de statut négatif, commentant son "manque de goût".*

***Exemple #2:** Un archevêque du Sabbat met au défi les soldats de son diocèse de lui ramener le plus de serviteurs mortels de la Camarilla. La personne qui en apportera le plus dans les trois heures sera le gagnant de l'Épreuve de joute.*

Gestes et Signes de Mains

Dans une partie traditionnelle de Jeu-de-Rôle sur table, les joueurs décrivent en continu les actions de leurs personnage, donnant l'occasion aux autres participants de visualiser ce que les personnages entendent et voient leur et comment leurs personnage va répondre. Cependant, dans un Jeu-de-Rôle Grandeur Nature (GN), interrompre l'action pour décrire l'apparence de votre personnage peut nuire au bon déroulement du jeu. Pour éviter ce genre d'interruptions, Vampire: La Mascarade utilise plusieurs gestes qui illustrent certains des états lesquels les personnages se trouvent couramment.

Les gestes communs inclus les gestes suivants

“Je ne suis pas En-Jeu”

Parfois, les joueurs qui se trouvent dans les zones de jeux doivent suspendre leur roleplay afin de poser des questions extradiégétique; à d'autres moments, les joueurs peuvent vouloir être de simples observateurs sans réellement participer eux-mêmes. Le joueur en question, doit tenir sa main en l'air et croiser son index avec son majeur pour indiquer à ses camarades joueurs qu'ils ne devraient pas tenir compte de sa présence de manière diégétique pendant un moment.

“Je t'accorde de la volonté”

Des joueurs peuvent en recompenser d'autres en reconnaissance d'un excellent Roleplay (Voir Volonté, Chapitre Sept : Systèmes Dramaturgique pour plus d'informations). Pour indiquer que vous accorder à ce joueur cette récompense, faites un geste en plaçant votre paume face à votre torse et quatre de vos doigts touchant votre menton, le pouce étant perpendiculaire à votre main. Puis tendez votre paume vers le personnage que vous souhaitez récompenser. (C'est le symbole du Langage des Signes Américain pour dire "merci" et est un excellent moyen de remercier un autre joueur pour un excellent roleplay.)

“Tu ne peux pas me voir”

Beaucoup de créatures surnaturelles possèdent les capacités et pouvoirs qui leurs permettent d'espionner les autres tout en restant dissimulée. Ce geste insique que le personnage est occulté d'une manière ou d'une autre à la vue des autres, qu'il soit caché dans une conduite d'aération ou qu'il utilise une discipline pour se cacher tel que Occultation, Projection Astrale ou Clairvoyance. Dans ces cas, le joueur qui se cache doit indiquer que son personnage est invisible en plaçant sa main sur son épaule opposée sur sa poitrine.

“Je ressemble à quelqu'un d'autre”

Que votre personnage soit un maître du déguisement ou qu'il possède un pouvoir surnaturel qui lui permet de revêtir l'apparence d'un autre, les joueurs peuvent se sentir obligés d'indiquer le fait qu'ils ne montrent pas leur véritable apparence. Pour indiquer qu'il est déguisé d'une manière ou d'une autre, le joueur doit placer son index et son majeur tendues ensemble sur son menton.

"Je ne parle pas normalement"

Bien que les joueurs utilise leur langue courante pour jouer, il est très probable que leurs personnage ont beaucoup étudié et qu'ils peuvent parler couramment plusieurs autres langues. Si le personnage utilise une langue différente de celle utilisée pour la session, celui-ci doit indiquer qu'il utilise une langue différente. Pour ce faire, le joueur doit tenir une main devant son visage le pouce et l'index tendu, le pouce doit toucher le bas du menton du joueur dans la forme d'un L. Ce geste peut-être aussi utilisé pour indiquer que le personnage utilise une autre méthode pour communiquer, comme la télépathie.

"Je suis exceptionnellement imposant"

Certaines capacités surnaturelle, comme le pouvoir de la Discipline Présence, Majesté, amplifie la force de caractère d'un personnage, faisant de lui, quelqu'un de redoutablement intimidant, imposant ou régalien. Pour indiquer que votre personnage est surnaturellement imposant, maintenez un bras à l'horizontale, le coude plié et pointé vers le bas, avec la paume de votre main tournée vers le haut.

"Je suis visiblement monstrueux"

Certains pouvoirs surnaturels permettent à leurs utilisateurs de prendre de monstrueuses et horribles formes pour engager leurs ennemis dans la bataille. Ces pouvoirs ne sont jamais subtile, donnant souvent une plus grande taille, des griffes redoutables, des appendices supplémentaires et un visage terrifiant à leurs utilisateurs; *Horrid Form*, *Black Metamorphosis* et la forme Crinos d'un loup-garou ne sont que quelques exemples des capacités qui confèrent une apparence monstrueuse. Pour communiquer aux autres joueurs le fait que vous ayez une apparence monstrueuse, levez les deux bras au-dessus de votre tête, avec vos doigts recourbés dans des formes ressemblant à des griffes.

"Je semble être un animal"

Certaines créatures surnaturelles ne sont pas limités à leur forme humaine. Certains vampires, par exemple, prennent la forme de bête, comme ça l'est souvent dit dans les légendes et les mythes. Pour indiquer que le personnage est dans une sorte de forme à quatre pattes, comme un loup. Le joueur doit tenir ses mains à hauteur de sa poitrine et laisser ses poignets tomber lâchement, de la même manière qu'un enfant pourrait imiter un chien qui mendie. Pour indiquer qu'il est sous la forme d'une créature qui peut voler, comme une chauve-souris, il doit tenir ses mains jointes devant la poitrine, interverrouillant ses pouces et étendant ses doigts. C'est comme si le joueur devait faire l'ombre d'un oiseau. Il y aura des moments dans lesquels les gestes communs ne seront pas suffisants pour décrire l'état actuel d'un personnage. Si ces situations sont brèves - qui ne dure typiquement qu'une scène ou moins - les joueurs sont encouragés à utiliser des descriptions verbales. Pour les situations qui durent, comme l'apparence d'un mort-vivant ou les adeptes des voies d'illumination, les joueurs peuvent trouver que l'utilisation d'une petite étiquette attachée à leurs costumes, communique l'état de leur personnage sans interrompre les scènes.



Je ne suis pas En-Jeu



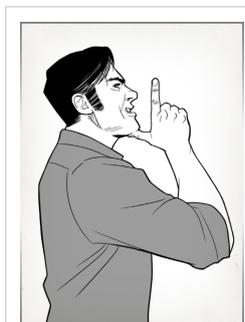
Le signe pour redonner de la volonté



Le signe pour se dissimuler



Le signe pour indiquer une apparence différente



Le signe pour parler une autre langue



Le signe pour montrer que l'on est imposant



Le signe pour signifier que l'on est un monstre



Forme à quatre pattes



Forme volante

Chapitre Huit: Conte

« Les conteurs ont une tâche aussi lourde que ceux qui sont chargés de guider et transformer des vies humaines. Je considère cela comme une discipline ancestrale, d'autres appellent ça une vocation. »

— Nancy Mellon, *L'Art du Conte* —

Ce chapitre a deux objectifs. Pour les conteurs débutants, il fournit les outils nécessaires afin de commencer à maîtriser l'art de mener des chroniques **MET: Vampire La Mascarade**. Pour les conteurs expérimentés, il fournit des conseils visant à garantir que les fondations de la chronique sont solides, et sur la manière de tirer le maximum des règles et cadres du **MET**.

« Vous ne devinez jamais ce qui m'est arrivé quand je rentrais chez moi ! »

« Avez-vous vu le grand match à la télé la nuit dernière ? C'était incroyable. L'équipe locale prenait une déculotée jusqu'à... »

« Quelle journée de fou ! Laissez-moi vous raconter... »

Nous racontons tous des histoires, chaque jour de nos vies. Les gens communiquent avec autrui grâce aux histoires. En quoi être Conteur pour le MET est différent de communiquer quotidiennement avec les gens ?

Imaginez que vous êtes le propriétaire et le directeur d'un cirque ambulancier avant l'existence d'Internet et des chaînes de télévision par milliers. Vous gérez le talent, annoncez les différents actes, et attirez l'attention des spectateurs sur les performances éblouissantes. Tout autant promoteur que gestionnaire, vous contrôlez le tempo de l'expérience. Votre auditoire sera exigeant. Certains apprécient les exercices de haute voltige, d'autres préfèrent ignorer le spectacle en lui-même tout en socialisant, d'autres encore ne veulent voir que les clowns et les singes. Ils ne sont pas toujours prompts à pardonner les erreurs de vos interprètes; la manière dont ils percevront les efforts de ces derniers dépendra en partie du rapport que vous avez bâti avec eux.

Votre travail ne s'arrête pas à la fin du spectacle, quand les lumières s'éteignent, que le chapiteau se vide et le silence se fait. Vous devez alors faire les comptes, chercher de nouveaux lieux où vous produire, attirer le chaland, vous assurer que votre troupe dispose de l'équipement approprié à leurs tours, et faire attention à mille détails qui, combinés, assurent le succès.

L'arbitre d'un semi-GN est le Conteur, et les joueurs sont à la fois les interprètes et les spectateurs. Ce chapitre détaille les compétences essentielles et les informations requises pour créer une chronique à partir de zéro, comment survivre à votre première partie, et gérer le cours d'une chronique. Vous y apprendrez les bases pour instaurer une ambiance, créer un cadre crédible, et comment faire la loi avec les joueurs problématiques. Ce chapitre aborde aussi les techniques pour intégrer de nouveaux joueurs dans une chronique existante, réinsuffler la vie dans une chronique défaillante, et comment gérer la relation entre le jeu et la vie réelle.

Conteur est le défi le plus gratifiant que le MET a à offrir, et ce chapitre vous guidera pour créer votre propre style. Les cirques ambulants appartiennent à une vieille tradition; le gestionnaire présente le spectacle de la même manière, celle qui amène rires et sourires. Il semble opportun de répéter ici:

Mesdames et messieurs, garçons et filles, enfants de tous âges, soyez les bienvenus dans le plus grand spectacle du monde !

Créer un univers issu de votre imagination et de vos rêves

Quels sont les rêves et espoirs de tout conteur ? Examinons le fameux prologue de la pièce de théâtre de la « Chronique de l'histoire d'Henry V » de Shakespeare.

*Oh ! que n'ai-je une muse de flamme qui s'élève
jusqu'au ciel le plus radieux de l'invention !
Un royaume pour théâtre, des princes pour acteurs,
et des monarques pour spectateurs de cette scène transcendante !*^[1]

Le chœur nous implore, nous l'audience du jeu, de pardonner l'auteur d'avoir été contraint de dépeindre le décor des batailles à grande échelle, considérables, épiques et des moments monumentaux du jeu tel une toile. Nous devons imaginer la scène confinée est en fait les champs de France et que la poignée d'acteurs sont les énormes armées se battant à mort, rougissant les prairies. Le chœur nous rappelle aussi qu'apprécier le jeu requiert d'exercer notre imagination à l'extrême, afin que nous puissions avoir en mémoire l'action splendide et vibrante de l'histoire.

*Figurez-vous, quand nous parlons de chevaux, que vous les voyez
imprimer leurs fiers sabots dans la terre remuée.
Car c'est votre pensée qui doit ici parer nos rois,
et les transporter d'un lieu à l'autre, franchissant les temps
et accumulant les actes de plusieurs années
dans une heure de sablier. Permettez que je supplée
comme chœur aux lacunes de cette histoire,
et que, faisant office de prologue, j'adjure votre charitable indulgence,
d'écouter tranquillement et de juger complaisamment notre pièce*

Ensuite, le chœur nous rappelle d'être tolérants vis à vis des acteurs qui tentent d'incarner des personnages d'une telle stature quand ils sont eux-mêmes des personnes ordinaires portant une fausse couronne en bois ou des bijoux de pacotille. Et enfin, l'auditoire doit être préparé à se déplacer mentalement d'un endroit à l'autre en à peine quelques heures.

Tous les conteurs, en tous lieux, doivent certainement demander des choses très similaires à leurs joueurs: être tolérants, imaginatifs, et prêts à partager afin de générer de l'amusement.

References

[1] Traduction par François-Victor Hugo. (Œuvres complètes de Shakespeare, Pagnerre, 1873, 12 (pp. 65-193).

Comment Organiser une Chronique

Comme tant de choses gratifiantes, conter est à la fois difficile et enrichissant. Vous passerez plus de temps avec la chronique qu'avec n'importe quel joueur. Vous consacrerez une énergie créative considérable à l'écriture de scénarios pour donner forme à la gestion collective de la chronique, et si c'est fructueux, ces grânes narratives se transformeront en histoires qui toucheront le cœur de vos joueurs. Et si vous êtes chanceux, ces mêmes histoires deviendront éventuellement des légendes locales répétées avec émerveillement par vos amis pour les années voire décades à venir. Les joueurs font confiance aux conteurs pour s'amuser, et c'est un compliment et un honneur qu'ils le fassent; les conteurs devraient, à leur tour, faire leur possible pour honorer cette confiance en s'efforçant d'agir au mieux.

Organiser et faire jouer une nouvelle chronique n'est pas aisé, particulièrement pour un nouveau conteur. Un conteur débutant pourrait logiquement se sentir nerveux. Cela peut paraître être une tâche colossale, et vous pourrez vous sentir envahi par le doute. Vos joueurs s'ennuieront-ils ? Votre scénario tombera-t-il à plat ? Que se passera-t-il si la zone de jeu n'est pas sécurisée ? Comment gèrerez-vous les disputes entre joueurs ?

D'après les mots immortels de Douglas Adams: « *Ne paniquez pas !* ». Cette section décompose la liste apparemment infinie des tâches nécessaires à l'organisation d'une nouvelle chronique en étapes plus digestes. Et même si vous êtes un conteur expérimenté, certaines idées pourraient aussi vous aider.

Étape Zéro: Souvenez-Vous De Quoi Il Est Question Dans Ce Jeu

Tout tourne autour des vampires. Rappelez-vous en, par dessus tout: il est question dans ce jeu de jouer des vampires et de ce que cela signifie d'être ces créatures, souffrant d'une malédiction biblique et d'avoir été jeté dans une existence impitoyable, éternelle, nocturne. Les vampires doivent se nourrir de sang; ils ne peuvent supporter le soleil; ils sont entraînés par la Bête à faire des choses qui révolteraient les mortels. Vous développerez votre propre style en tant que conteur; vous tisserez le genre d'histoires préférées par vos joueurs, bien que vous reviendrez toujours au thème principal.

Étape Une: Sélectionnez le Thème et le Ton

En tant que conteur, vous devez faire attention à tout ce que vous ajouterez au jeu pour vous assurer que la troupe s'amuse et soit mise au défi. Sélectionner un thème et un ton vous aide à développer le goût de votre chronique et le type d'histoires que vous et vos joueurs créerez ensemble. Souvenez-vous de ce mot: « ensemble ». Les joueurs sont en grande majorité par rapport aux conteurs, mais vous avez besoin d'eux comme ils ont besoin de vous. Conter est une entreprise de service, mais les grandes histoires et les chroniques mémorables sont créées conjointement par vous et vos joueurs en coopérant.

Theme

Une histoire se déroule quand un personnage fait face à un conflit et qu'il tente de le résoudre. La nature de ce conflit peut être définie avec une question. La réponse à cette question et la partager avec votre audience forme un thème. Le thème est le principe organisationnel de votre histoire: l'idée qui l'unifie, la description en deux ou trois mots de ce qu'est l'essence de votre histoire.

Les thèmes devraient se répandre dans tout les aspects de votre histoire – cadre, ton et scénarios – mais ils ne devraient pas être trop évidents pour ne pas interférer dans le rythme et le déroulement du jeu; les joueurs ne devraient pas s'arrêter en plein cours d'interprétation pour dire, « hey, il est à nouveau question de haine, ça doit être le thème de l'histoire. ». Si cela arrive, c'est que le thème est trop téléphoné et vous devriez le camoufler davantage. Les thèmes sont plus efficaces en tant que suggestions subtiles plutôt qu'en affirmations criantes. Cachez le thème au sein de l'histoire afin qu'il finisse par être découvert tandis que les personnages y participent. Ne vous inquiétez pas de rendre le thème trop subtil. Sa présence se fera sentir bien assez tôt au travers des éléments que vous distillerez aux personnages.

Voici quelques bon thèmes pour des histoires **Vampire: La Mascarade**, ainsi que quelques questions thématiques qui peuvent apparaître au fil du jeu:

- **L'Amour:** Les vampires peuvent-ils vraiment aimer ? Quelles différences y a-t-il entre leur amour et celui des mortels ? Comment l'amour affecte-t-il nos actions, pensées et humeurs ? Que sacrifieriez-vous par amour ? L'amour peut-il être retrouvé après l'avoir perdu ? L'amour peut-il durer ?
- **La Haine:** Comment la haine prend-elle racine, et à quelles actions nous mène-t-elle ? Pouvons-nous nous détacher des effets de la haine ?
- **La Trahison:** Pourquoi trahissons-nous les gens et les choses que nous aimons ou ceux que nous avons juré de protéger ? Quel poids la trahison a-t-elle exactement sur nos consciences et nos âmes ? Que ressent-on lorsqu'on est trahi ou que l'on trahit ?
- **La Vengeance:** La vengeance est-elle un plat qui se mange chaud ou froid ? Comment la vengeance modifie-t-elle nos perceptions et provoque-t-elle des émotions ? La vengeance est-elle aussi satisfaisante qu'on le croit ?

- **La Rébellion:** Pourquoi nous rebellons-nous ? Quel est le point de rupture entre l'acceptation et le rejet de l'autorité ? La rébellion est-elle toujours nécessaire au changement ? La rébellion peut-elle se produire sans violence ni effusions de sang ?
- **La Moralité:** Comment un vampire change-t-il de moralité ? Qui sont les gardiens de la morale et de l'éthique ? Ces dernières sont-elles ne serait-ce que nécessaires ? Y a-t-il des mœurs qui transcendent les individus, cités, nations, les mondes ?
- **Le Chaos:** Pourquoi les choses tendent-elles à s'écrouler ? Y a-t-il quelque chose qui dure ? Le chaos est-il parfois nécessaire ? Comment gère-t-on le chaos ?

Ton

Le ton est le style général et les émotions sous-jacentes que vous voulez faire expérimenter à vos joueurs quand ils interagissent dans les histoires de la chroniques. C'est un des éléments les plus difficiles à transmettre efficacement dans une chronique, bien que cela soit quelque peu plus aisé à faire à une échelle individuelle, et c'est le plus gratifiant de part sa nature insaisissable. Comme pour les thèmes, ne tapez pas sur la tête de vos joueurs avec le ton: laissez-les s'en rendre compte naturellement, dans tout les aspects de votre récit.

Voyez le ton comme l'état d'esprit de votre histoire, puis demandez-vous quelles sont les émotions vous voulez qu'elle reflète. L'histoire est-elle pessimiste ou porteuse d'espoir ? Inquiète ou confiante ? Furieuse ou paisible ? Examinez votre thème et choisissez les tons qui le mette en valeur. Vous ne devez pas vous restreindre à un seul ton pour toute la durée de l'histoire. La variabilité du ton est particulièrement importante lorsque vous fabriquez des histoires à long terme, car le ton peut être aussi fluide que le scénario le requiert: une session de jeu peut démarrer par une note de célébration tandis que les personnages se rassemblent pour profiter d'une fête, et tourner à la convoitise quand il est révélé que l'évènement est surtout profitable à un seul vampire.

Voici quelques exemples de ton pour des histoires de Vampire:

- **La Convoitise:** Tout le monde veut quelque chose, et souvent l'objet de leurs désirs est soit unique soit en quantité limitée. Intrigue et politique sont à l'ordre des nuits vampiriques manœuvrant et négociant, planifiant et complotant pour obtenir les choses qu'ils veulent.
- **Le Désespoir:** Les personnages sont insouciants, que ce soit dans leur enthousiasme, leur peur ou leur désespoir, et désireux de prendre de grands risques afin de parvenir à leurs fins ou remettre les choses dans le droit chemin. Personne ne devrait pouvoir se dire qu'il peut se permettre de se détendre puisque les événements demandent des réactions drastiques et extrêmes. Ce ton est très approprié pour une cité assiégée par une force ennemie, ou quand une urgente menace s'avère plus puissante que ce à quoi les personnages s'attendaient.
- **Lugubre:** Tout est sombre et de mauvais augure, peut-être pire encore. Une appréhension inexprimée et oppressante flotte dans l'air, chacun étant quasiment persuadé que quelque chose d'important va se passer. Ce ton est difficile à tenir sur la durée, mais peut s'avérer très dramatique.
- **Le Mystère:** Personne n'est ce qu'il semble être et les apparences sont trompeuses. Les énigmes et autres casse-têtes grouillent, l'une n'étant là que pour chasser l'autre. Les personnages deviennent paranoïaques au fur et à mesure qu'ils fouillent et découvrent couche après couche une étrange révélation.
- **Festif:** L'ambiance est à la fête et les personnages détendus. L'atmosphère positive atténue les inhibitions de chacun, et ils sont davantage enclins à l'amusement et à se donner leurs chances. Ce ton est un bon choix pour le début d'une nouvelle histoire, particulièrement quand vous prévoyez de tirer le tapis sous les pieds des joueurs juste après.
- **Décadent:** Le monde est en déclin et tombe en ruines, de nouvelles idées naissent et appellent à la débauche. Les personnages doivent décider quel chemin suivre alors que leurs environnements familiers se détériorent autour d'eux. Se noieront-ils dans la jouissance facile des fruits autrefois défendus, ou les rejeteront-ils et appelleront à un retour à la morale ?
- **Excitant:** L'action de s'arrête jamais puisque les personnages luttent contre une horde de menaces, d'ennemis et d'épreuves qui ne s'arrêtent jamais. Ne laissez personne se détendre suffisamment longtemps pour qu'il puisse reprendre son souffle. Ce ton est difficile à maintenir, mais il peut donner à vos joueurs un jeu équivalent à un tour de montagnes russes qu'ils ne sont pas prêts d'oublier.
- **Amertume:** Tout le monde est en colère à propos de quelque chose et a ses intérêts à défendre. Les personnages sont tendus, irritables et prompts à se fâcher contre leur entourage. Les individus peuvent rapidement passer d'amis proches à ennemis jurés, et tout évènement à priori anodin peut souvent déclencher colère et sauvagerie.

Étape Deux: Dimensionner Votre Chronique

Le dimensionnement est simple la taille – le nombre de joueurs – de votre chronique. Le conteur en lui-même ne peut se dimensionner. Il ne peut gérer un nombre sans cesse croissant de joueurs sans assistance, car personne ne peut être partout à la fois. Une chronique peut aller de deux joueurs pour les plus petites à un millier pour une grosse convention, mais vous voudrez ajuster vos scénarios et vos techniques de gestion du jeu afin d'être adapté à la taille du jeu – voilà la signification du dimensionnement de votre chronique.

Le nombre de joueurs interagissant ensemble au sein de votre chronique influence directement le genre de scénarios et de conflits que vous pouvez exploiter, vous obligeant à adapter vos plans. Parfois la taille de votre chronique restera constante, avec un nombre (quasi-) identique de participants au fil des parties; parfois il variera, diminuant ou croissant. Des joueurs peuvent amener leurs amis, épouses et autres êtres chers, vos efforts de recrutement pourraient aussi faire grossir les rangs. Inversement, certains joueurs arrêteront temporairement ou de manière permanente pour des raisons diverses. La bonne nouvelle est que connaître la taille de votre groupe vous permettra de dimensionner vos intrigues et scénarios vis-à-vis de votre chronique. Certains conteurs fixent une limite au nombre de joueurs acceptés pour participer à l'histoire qu'ils font jouer.

Pour dimensionner correctement, il faut savoir quel nombre de joueurs vous pouvez gérer confortablement, ainsi que la durée prévue de la chronique. Si vous dimensionnez mal votre jeu, il pourrait tourner au chaos jusqu'à ce que vous ajustiez les scénarios prévus lors des parties. Si la chronique grossit au-delà de vos attentes, n'ayez pas peur de vous faire aider. Demandez des volontaires parmi vos joueurs et nommez-les conteurs assistants (parfois appelés « Narrateurs »). Un ratio d'un Narrateur pour 10 joueurs est souvent le plus approprié, mais le ratio correct dépend de la dynamique de votre groupe.

[Modifier]

Déterminer les Besoins de Vos Joueurs et de la Chronique

Quelques joueurs vont s'amuser naturellement avec les intrigues, les manœuvres sociales, et le drame. Ils se créeront leur propre amusement et pousseront les intrigues sociales d'eux-mêmes pour la chronique. Une gestion propre à leur style est souvent ce qui fonctionne le mieux pour ce genre de joueurs, leur permettant de créer leur propre mosaïque de jeu et faisant réagir logiquement le monde à leurs actions.

À l'opposé du spectre sont les joueurs s'attendant à une bonne dose d'interaction personnelle avec les conteurs via les intrigues, les scènes en privé et les actions inter-partie. Ces joueurs dépendent du conteur pour ressentir leurs connections avec la chronique, et peuvent avoir besoin d'aide pour être impliqués dans la dynamique sociale du jeu. La majorité des joueurs se situe entre ces deux extrêmes et vous devrez vous débrouiller pour savoir ce qui convient le mieux aux joueurs et à votre chronique.

Les grosses parties nécessitent plusieurs conteurs, chacun étant responsable d'un aspect différent du jeu (intrigue principale, sous-intrigues, antagonistes, etc.). Souvenez-vous qu'au plus gros est votre chronique, plus vous aurez besoin de déterminer quels sont les types d'intrigues qui fonctionnent bien avec la dynamique de votre groupe. N'hésitez pas à demander à vos joueurs leurs avis sur ce qui fonctionne ou pas.

Petites Parties (2 à 10 joueurs)

Une partie avec 10 joueurs ou moins offre une expérience intimiste unique. Ce type de chroniques vous offre beaucoup d'opportunités pour accorder une attention personnelle à chaque joueur, en créant des histoires tournant autour de seulement un ou deux personnages à la fois. Vous aurez le luxe de mener des scénarios qui ressemblent aux structures narratives traditionnelles, tels que le Voyage du Héros de Jung, ou le brut Porte-Monstre-Trésor (ceux-ci sont détaillés dans Développer et Maîtriser des Intrigues. Vous et vos joueurs jouiront d'un degré de liberté appréciable pour explorer tout ce que vous pourrez imaginer ensemble.

Réciproquement, les contraintes d'un jeu à petite échelle peut rendre difficile le rendu des intrigues sociales et politiques; le faible nombre de joueurs fait que chaque intrigue, sous-intrigue et autres scènes passent à la loupe. Si vous menez une petite chronique, il devient plus difficile pour un joueur d'intriguer contre un autre, laissant peu de place aux manœuvres sociales et politiques qui font le sel de Vampire. Vous et les joueurs pourriez vouloir discuter de la formation d'une coterie sociale en marche contre des coteries de PNJ qui simulent cet aspect du jeu.

Si votre groupe est intéressé par une expérience de coopération, vous devriez demander à divers joueurs de prendre en charge des aspects de la chronique en mode narratif. Le joueur du droit et respectueux des règles Ventruie pourrait gérer quelques PNJ voyous pour une scène contre une cohue de Brujah. cela vous permet de simuler un monde peuplé, et vous n'aurez pas à rester assis derrière un bureau à jongler avec des fiches de personnages durant les parties.

Une telle taille de jeu peut être un défi amusant, puisque vous incarnerez toutes sortes de PNJ, arbitrez les règles, et créez des scènes vivaces afin d'aider les joueurs à combler les vides qui seraient normalement occupés par d'autres PJ et des interactions davantage variées.

[Modifier]

L'Ascension et la Chute d'une Chronique

Toutes les chroniques ont des périodes de fastes et de vache maigre. Malgré vos efforts, vous pourriez voir le nombre de joueurs diminuer dû à une myriade de problèmes. Certains sont indépendants de votre volonté, et certaines périodes sont propices à un absentéisme conséquent.

Discutez de la situation avec vos joueurs et voyez quelles sont les solutions qui peuvent (s'il y en a) s'appliquer à votre chronique:

- Introduire une nouvelle intrigue qui bousculera radicalement le status-quo social et politique.
- Essayer différents types d'intrigues (voir Développer et Maîtriser des Intrigues.)
- Ajouter de nouveaux Narrateurs à votre équipe pour amener de nouvelles perspectives. Si vous êtes surmené, quittez vos fonctions et laissez à autrui le soin de mener la chronique.
- Discutez des efforts de recrutement et des moyens pour inciter à la venue de nouveaux joueurs.
- Toutes les histoires ont une fin. Terminez la chronique et démarrez-en une nouvelle, mais assurez-vous de finir avec éclat. Les meilleurs histoires sont toujours celles qui reviennent au début quelque part et qui évoquent les temps forts de la chronique.

Parties intermédiaires (10 à 50 joueurs)

Quand une chronique grossit, le conteur peut reculer d'un pas ou deux pour permettre aux intrigues sociales et politiques de se former naturellement, au point de faire le gros du travail et d'offrir aux joueurs de nombreuses activités au cours d'une session de jeu. Les jeux de cette taille peuvent habituellement s'appuyer sur tout les personnages-clefs de votre chronique, que cela soit une élégante cours de la Camarilla ou un pack agité du Sabbat. Avec l'assistance d'une paire de Narrateurs, vous pouvez gérer le flux des évènements de la nuit, quelques intrigues de personnage tout en maintenant la continuité de l'histoire. Avec un nombre de joueurs intermédiaire, vous pouvez recourir à quelques joueurs pour l'interprétation de PNJ clefs au besoin, sans pour autant bloquer les intrigues en laissant un trou béant dans la distribution des rôles.

Faire jouer les classiques histoires telles que le Voyage du Héros ou la Vengeance est un Plat qui se Mange Froid devient plus difficile. Ce type d'histoires ne s'adapte pas aisément à plus grande échelle, et il peut souvent partir dans des directions inattendues, vous laissant parfois face à un nombre inadapté de personnages s'impliquant dans une histoire que vous aviez à la base prévue pour deux ou trois personnages bien précis. Vous n'aurez pas autant d'opportunités pour donner aux joueurs une attention toute particulière quand les parties atteignent une telle taille, et vous devrez trouver davantage de temps pour gérer vos joueurs, à la fois durant et entre les parties: plus de joueurs signifie plus d'activité.

Tant que croit le nombre de joueurs dans la chronique, vous devrez développer un système pour suivre les personnages, leurs points d'expériences (PX) et les dépenses rattachées, savoir dans quel état se trouvent vos intrigues, et comment intégrer de nouveaux personnages dans votre chronique.

Grosses Parties (50 à 100 joueurs)

Certaines chroniques deviennent énormes qui se transforment en un cauchemar logistique, requérant une organisation plus que carrée pour qu'elles se déroulent au mieux. Vous conterez moins d'histoires mais serez davantage un gestionnaire en chef de scénarios d'une équipe de narrateurs. Certains narrateurs se spécialiseront, dans les propositions et l'intégration de nouveaux joueurs, la gestion d'antagonistes, ou encore la gestion des PX. À une telle échelle de jeu, vos joueurs se regrouperont naturellement en factions et sous-factions. Les conflits entre les individus et autres groupes dirigeront une grande partie de l'action. Les intrigues politiques et sociales seront les éléments fondamentaux du jeu, et vous devrez veiller aux autres histoires – externes, menaces, espionnage, etc. – qui affectent les flux et reflux du paysage socio-politique. Les évènements se succèdent rapidement, impliquant de grands changements au cours d'une seule soirée.

Une telle situation peut mener à une compétition accrue parmi les joueurs et à un stress supplémentaire sur les conteurs – vous ne pouvez sérieusement pas être capable de faire face aux besoins multiples des joueurs un par un. Vous avez besoin d'une équipe ! Une bonne règle empirique est d'avoir au minimum un Narrateur pour 10 joueurs à une telle échelle.

De Plus, envisagez de créer un poste de porte-parole pour les joueurs, qui peut servir d'intermédiaire entre les joueurs et l'équipe de conte. Les joueurs vétérans peuvent remplir ce rôle, tout comme ils peuvent chapeauter les nouveaux joueurs afin d'intégrer la longue courbe d'apprentissage du semi-GN.

Avec autant de joueurs à suivre, il est impératif de créer une structure organisationnelle pour gérer la logistique. Les conteurs ne peuvent suivre un jeu d'une telle taille en se contentant d'un cahier et d'un stylo. Vous pourrez probablement incarner un PNJ dans un tel jeu, mais seulement occasionnellement. De plus, durant la majorité des parties, vous trouverez plus utile de conserver une position centrale, afin de faciliter votre accessibilité à votre équipe et à vos joueurs pour répondre efficacement aux questions critiques.

Parties lors de Conventions

Les parties de Convention, durant généralement de une à trois nuits, sont créées spécifiquement pour recruter de nouveaux joueurs et peuvent servir à des parties rayonnant à un niveau régional ou national. Aménagez vos intrigues pour qu'elles puissent être résolues en une seule soirée. Une telle structure fonctionne mieux durant une convention, permettant ainsi aux joueurs de ressentir satisfaction et accomplissement. Ce type de parties peut aller de quelques dizaines à plusieurs centaines de joueurs; les plus grosses parties de convention peuvent presque aller jusqu'à un millier de joueurs. Vous devez user des mêmes techniques que celles des grosses parties, mais vous serez probablement incapables de trouver un Narrateur pour 10 joueurs voire moins. Heureusement, tandis que les parties de convention peuvent être très intensive à préparer et à jouer, elles sont courtes, et les rivalités politiques et sociales de fait mèneront la majeure partie du jeu.

Parties interconnectées

Certaines chroniques partagent une histoire commune et continue sous l'ombrelle d'une organisation, malgré la dispersion géographique. De telles organisations choisissent de sacrifier certains aspects des chroniques locales en échange de la possibilité de partager un monde de jeu à l'aide d'un ensemble de règles communes. Les réseaux permettent aux joueurs d'explorer un scénario dans un cadre très large, souvent à une échelle nationale voire globale. Les joueurs de régions, villes, ou même de continents différents peuvent tous participer à une partie interconnectée.

Les chroniques interconnectées sont réellement l'expression la plus brute d'une histoire collaborative et partagée. Il est recommandé que les chroniques interconnectées soient régulatrices des parties locales basées sur un calendrier mensuel afin de permettre aux différents agendas de se réguler entre elles. Un document de cadre (voir **Écrire un Document de Cadre**) général devrait être écrit afin d'aider les chroniques locales à rester cohérentes avec la chronique générale.

Les sujets suivants devraient être abordés dans ce document et être présentés aux joueurs afin que tous soient à la même page:

- La détermination d'un système de régulation des PX entre les différentes chroniques (ainsi que l'utilisation des **Limites Graduelles d'Expérience pour les Chroniques à Long Terme**).
- La détermination du nombre d'actions inter-parties autorisées par mois, car les différentes chroniques auront assurément un rythme de parties différent pour un mois donné.
- La régulation des raretés de clan et autres règles spécifiques de chronique, tels que les PX initiaux.
- La création d'un système permettant de décider comment sont gérés les PNJs importants, ainsi que les intrigues à grande échelle par les conteurs.

Étape Trois: Définir l'Étendue de la Chronique

Quelle est la portée de votre histoire ? C'est son étendue. Mais avant de pouvoir la déterminer, prenez d'abord en compte le degré de liberté, car l'un affecte l'autre.

Le degré de liberté est un terme littéraire désignant la capacité d'un personnage à affecter le monde qui l'entoure. Un protagoniste de roman dispose d'une liberté totale pour suivre son histoire selon les besoins de l'intrigue. Il peut se rendre dans une école secrète de magie, ou parcourir le monde à la recherche d'artéfacts de pouvoir perdus durant l'antiquité. Les désirs et motivations des autres personnages deviennent secondaires car la narration se focalise sur les conflits du protagoniste, et les scénarios qui résolvent ces conflits.

La structure d'un jeu en semi-GN requiert une narration différente afin de satisfaire les gens impliqués, du joueur au conteur. Chaque joueur a un personnage qui est le protagoniste de sa propre histoire, qui doit être remplie par la structure de la chronique. Comment faire jouer une chronique où chaque personnage est un protagoniste et chacun désire un degré de liberté équivalent, ce qui implique la possibilité de suivre leurs propres agendas et intrigues personnelles ? La réponse est de définir l'étendue de votre chronique.

L'étendue limite le degré de liberté d'un personnage au sein de l'histoire de la chronique. Certaines chroniques ont une vaste étendue – les personnages peuvent faire presque tout ce que les joueurs peuvent imaginer, quand ils le veulent. Parfois vous voudrez imposer une étendue plus réduite sur le jeu, limitant ce que peut faire un personnage dans le contexte de l'histoire. L'échelle peut en partie influencer l'étendue de votre histoire; il est plus simple de conter l'histoire d'une ville vampirique si vous avez assez de joueurs pour les représenter tous.

Les histoires plus courtes fonctionnent généralement mieux avec une étendue plus limitée, mais les chroniques à long terme peuvent gérer de grandes variations en étendue, même le moindre de joueurs est resté. La clef du succès pour ces histoires à long terme est l'équilibre – modifier l'étendue de vos parties d'histoire en histoire afin de donner à vos joueurs la variété et l'impression que leurs personnages existent dans un cadre actif. Sauver le monde à chaque partie devient lassant, tout comme se battre en permanence pour le prochain Prince de la ville. Changez donc l'échelle des conséquences de l'histoire et récompensez régulièrement afin d'éviter que les choses ne stagnent.

Il est particulièrement important de faire varier l'étendue si quiconque de vos joueurs poursuit des intrigues à long terme, tels que briser un lien de sang, quêter Golconde, ou retrouver un sire depuis longtemps perdu. L'étendue de l'histoire est déjà établie à un niveau plus personnel pour ces personnages, et leur implication dans les intrigues plus larges croîtra ou diminuera en fonction de leurs agendas. Dis d'une autre façon, la quête pour Golconde ne peut dominer tout les moments de toutes les parties de la chronique – vous voudrez changer cela en restreignant le focus de l'histoire de temps à autre, afin que vos joueurs ne finissent pas par s'ennuyer, ou pire, frustrés parce qu'ils passent chaque partie à essayer d'avancer dans leur seule et unique intrigue.

Esquisser les limites de votre chronique guide les joueurs lors de la création de leurs personnages, leur permettant de construire des personnages adaptés pour y jouer. Si vous prévoyez une chronique focalisée sur la banlieue pauvre en banlieue de Détroit, un voleur de bijoux globe-trotter visitant une localité exotique chaque semaine n'est probablement pas le meilleur concept pour un PJ à long terme.

L'étendue peut être divisée en trois aspects: la localisation, la puissance, et le degré de liberté.

La Localisation

La localisation délimite les frontières physiques de votre histoire, que cela soit une ville, un pays ou le monde entier. Vous pouvez décider de restreindre votre chronique à une ville donnée, ou un conté, qui dispose, vous pensez, de la bonne atmosphère pour donner une bonne toile de fond. Restreindre les frontières de la localisation vous permet, ainsi qu'à vos joueurs, de s'investir personnellement dans l'historique avec votre temps et des énergies créatives. Cela pourrait sembler trop restrictif à vos joueurs au premier abord, mais ils prendront avantage des contraintes afin d'exercer leur créativité de façons auxquelles vous n'auriez jamais pensé.

Plus loin dans ce chapitre, nous discuterons de la construction de l'historique de votre localisation comme si les PNJ prenaient une part active dans votre chronique. (Voir **Gérez votre localité comme un PNJ.**)

Une localité définie ne piège pas artificiellement les personnages dans une zone donnée, mais limite plutôt le focus de l'histoire. Une chronique se déroulant à Détroit peut inclure le voleur de bijoux cité précédemment, qui a la nation de visiter Londres afin d'essayer de voler les bijoux de la couronne. Cependant, cette intrigue sort allègrement du cadre de la chronique, parce que la destination clef se situe bien au-delà de Détroit. Résoudre ce scénario impliquerait que le personnage passe un long moment loin des autres personnages au cours de certaines sessions de jeu. Plusieurs options s'offrent à vous pour résoudre ceci sans interrompre le flux de votre partie, tel que permettre au personnage de visiter Londres lors d'une action inter-partie, écrire une narration à propos de son aventure, ou encore faire un Fondu au Noir (voir **Fondu au Noir**).

Si votre jeu est membre d'une chronique inter-connectée, les règles et programmes de l'organisation gouvernante limitent souvent l'étendue de votre localisation afin de maintenir un partage et une continuité entre toutes les chroniques.

La Puissance

Le genre d'histoire que vous voulez conter dans votre chronique déterminera le niveau de puissance approprié de ses personnages. Si vous prévoyez une chronique graveleuse dans les bas-fonds centrée sur quelques vampires essayant de survivre nuit après nuit dans les confins d'une banlieue rude de Détroit, il pourrait être approprié de limiter l'historique Génération aux Nouveaux-Nés et Ancillæ, ainsi que le nombre de PX de départ, tel que dans un cadre Anarch (voir le **Chapitre sur les Anarchs.**) Ces dispositions limite le niveau de pouvoir des personnages à un point approprié pour les conflits et les épreuves auxquels vous vous attendez à les confronter au cours de la chronique.

Inversement, disons que vous avez prévu une histoire potentiellement d'envergure mondiale et tout autant mortelle, au point qu'elle pourrait menacer l'existence d'une ville entière, d'un clan ou même d'une secte. Dans ce cas, vous aurez sans doute besoin que tout les personnages soient des Mathusalems au centre d'une vaste toile d'intrigues du Jihad, accompagnés d'un généreux nombre de PX de départ, tel que dans le cadre basé sur Vampire: The Eternal Struggle (voir **Créer un Nouveau Cadre**).

Le Degré de Liberté

Quel degré de liberté allez-vous laisser aux personnages de votre chronique ? Répondre à cette question est plus complexe qu'il n'y paraît à première vue.

Les petites parties tendent à être lâches sur de telles restrictions simplement parce que la chronique est focalisée sur une sélection fixe de personnages. Si les cinq personnages d'une petite chronique décident soudainement de quitter Détroit pour Fresno, ce changement radical de localisation n'entrave pas le jeu, puisqu'ils sont les seuls joueurs affectés.

Quand une chronique grossit en taille, une liberté totale n'est pas pratique du fait des contraintes d'un environnement de semi-GN. Reprenons le même exemple des cinq personnages se déplaçant de la ville des voitures au centre de la ville de San Joachin dans le cadre d'une grosse chronique. Les 25 autres joueurs ne peuvent tout simplement pas suivre le quintet jusqu'à Fresno sans briser complètement l'axe narratif et l'immersion de l'histoire. Donc, en tant que conteur, vous devez trouver un moyen de limiter le degré de liberté de ces cinq joueurs.

La meilleure option est d'avoir une discussion franche avec les joueurs à propos du temps de conte et des limitations de la chronique, pour leur expliquer que s'ils décident de déplacer leurs personnages aussi loin, ils seront de facto considérés comme hors chronique. Alors, vous pouvez travailler avec eux pour créer des situations ou des circonstances rendant leurs plans malvenus. Peut-être est-il trop dangereux de chercher à se déplacer aussi loin car les loup-garous sont actifs et nombreux aux alentours, et donc les chances de rallier Fresno sains et saufs sont maigres. Ou peut-être que les personnages sont redevables envers d'autres vampires, qui seraient fort mécontents si leurs débiteurs prenaient soudainement la fuite vers un autre état, privant des PNJ de la récolte de leurs dettes. Dans une grosse chronique, la liberté personnelle ne peut dépasser le cadre que si elle ne prive pas autrui de son jeu.

Les chroniques inter-connectées peuvent ajouter un niveau supplémentaire de complexité. Les intrigues et scénarios durant une session feront probablement écho aux sessions voisines, et pourraient affecter des personnages dans les deux villes s'ils s'y déplacent. Dès qu'il y a une connection, vous ne pouvez avoir un personnage de votre ville qui se déplace dans la cité voisine et tue un PNJ important sans qu'il n'y ait de conséquences pouvant affecter les deux cités. Le conteur de la cité voisine peut décréter de ne pas du tout accepter l'action. La coopération nécessite une limitation raisonnable de la liberté d'action pour le plus grand plaisir de tout ceux impliqués dans l'ensemble des chroniques locales inter-connectées.

Étape Quatre: Sélectionner et Définir un Cadre

Un cadre définit l'historique de votre chronique dans le **Monde des Ténèbres**. Un bon historique rebondit sur une période donnée, et une localisation dans le temps dans laquelle l'histoire se met en place. Les éléments d'un cadre comprennent les différences de culture, les événements historiques importants, les PNJ clefs, la politique des sectes, ainsi que les règles spécifiques utilisées pour mettre en valeur les thèmes et le ton précis du cadre.

Le **Monde des Ténèbres** comprend une quantité d'informations et de mystères à propos des vampires, tels que leurs mythes, histoires et dynamiques politiques. Le **Mind's Eye Theatre: Vampire La Mascarade** décrit par défaut trois cadres à exploiter, mais ils peuvent être utilisés ensemble à loisir, en fonction des besoins de votre chronique. Les **Chapitre Dix: La Camarilla**, **Chapitre Onze: Le Sabbat**, et le **Chapitre Douze: Le Mouvement Anarch** fournissent ces cadres. Chacun à sa propre saveur, plus particulièrement adaptée à des thèmes et tons spécifiques, il vous faut donc choisir en toute connaissance de cause.

Si vous débutez en tant que conteur pour une chronique déjà en cours, le cadre a probablement déjà été choisi avant que vous n'acceptiez cette charge. Toutefois, si vous démarrez une nouvelle chronique, il est crucial que vous consultiez vos joueurs et trouviez le genre de chronique qu'ils préfèrent. Vous pourriez vouloir tramer une histoire de fief théologique parmi des vampires dont l'humanité est un lointain souvenir, une chronique plus adaptée à un cadre Sabbat – mais vos joueurs pourraient être davantage intéressés par une histoire casse-cou, énergique de jeunes vampires impliqués dans une lutte désespérée pour renverser un tyran despotique, ce qui est tout à fait indiqué pour un cadre Anarch.

Une fois que vous aurez sélectionné le cadre, vous pourrez vouloir le modifier pour les besoins de votre chronique et les attentes de vos joueurs. Les règles du Mind's Eye Theatre vous permettent d'explorer différents aspects, tels que l'Âge des Ténèbres, l'époque Victorienne ou même la Rome antique. Vous pouvez même créer votre propre cadre si vos joueurs veulent jouer dans une autre époque.

Pour davantage d'informations sur la création ou la modification d'une chronique existante, reportez-vous à **Créer un Nouveau Cadre**.

Étape Cinq: Comment Organiser vos Joueurs

Tout les jeux, quels que soit leur échelle, degré de liberté ou cadre, nécessitent un certain niveau d'organisation. Mais la gestion peut donner l'impression d'essayer de diriger un troupeau de chats turbulents, en moins aimables. Les problématiques de la vie réelle mèneront certainement à des retards, des joueurs absents, et de plus grands défis encore.

Voici quelques suggestions sur la manière dont vous pourriez organiser une chronique à grande échelle:

1. **Écrivez un Document de Cadre** (voir **Écrire un Document de Cadre** et mettez-le en évidence à un endroit où vos joueurs pourront s'y référer. Encouragez-les à poser des questions à propos de vos intentions concernant la chronique.
2. **Recrutez une équipe de Narrateurs** parmi vos joueurs, et donnez-leur des tâches précises. Quelques rôles que vous pourriez vouloir être pris en charge par les Narrateurs:
 1. Un Narrateur combat chargé de gérer et résoudre les affrontements entre personnages
 2. Un Narrateur intrigue créant et gérant les intrigues et scénarios
 3. Un Narrateur paperasse qui conçoit, joue et gère les PNJ clefs
 4. Un Narrateur logistique qui loue, procure et gère les lieux de partie
3. **Sécurisez le lieu de jeu**. Vous pourriez avoir à payer pour obtenir le privilège d'héberger une partie dans un lieu donné, et de fait auriez à demander une participation aux frais (voir **Astuces pour Sécuriser et Payer un Lieu de Jeu**).
4. **Organisez une session de création de personnages** afin d'encourager vos joueurs à faire des personnages adaptés à la chronique et créer un historique lié avec d'autres personnages.
5. **Réservez un endroit dans la zone de jeu pour une table de conteur** où vous pouvez conserver des copies des règles, du Document de Cadre et autre matériel tels que des fiches, stylos, calepins et autres feuillets autocollant. Cela fournit aux joueurs un point central où résoudre leurs soucis de paperasse et poser des questions aux conteurs de manière ordonnée. Si vous avez un bon Narrateur paperasse, il peut aider les joueurs à incarner leur personnage au plus vite sans les noyer sous les formalités.

Voici quelques astuces pour optimiser la table conteur à votre avantage:

- Laissez un coin de la table réservé aux documents que vous voulez mettre à disposition des joueurs, tels que le Document de Cadre, l'histoire de la ville, ou toute autre chose en lien avec le jeu comme des accroches d'intrigues.
- Créez un formulaire de demande d'attention du conteur. Sans aucun doute, vos joueurs auront des questions, des demandes de scènes, ou des actions inter-partie qu'ils voudront résoudre, mais vous ne pouvez pas être partout à la fois. Faire la queue avant que le jeu ne commence est ennuyeux et peut nuire à l'expérience d'immersion. Au lieu de cela, les joueurs peuvent simplement s'inscrire pour une scène, une question de règles ou toute autre requête, qui se résout dans l'ordre en fonction de la disponibilité d'un conteur ou d'un Narrateur. Le Conteur Référent peut utiliser cette feuille pour suivre la progression du jeu et répartir le flux de la session parmi ses assistants pour que le jeu se déroule en douceur. (Quand votre liste de requêtes commence à ressembler à un graphique de chaleur, votre partie est probablement en train de devenir vraiment excitante.)

Étape Six: Comptabilité (Suivre les Personnages et les Points d'Expérience)

Plus grosse est la chronique, plus il y'a besoin de procédures comptables pour que le jeu reste juste envers tout les joueurs. Voici quelques conseils pour mettre en place un système de suivi moderne qui devrait vous éviter la plupart des problèmes:

- **Faites signer une feuille de présence aux joueurs lors de chaque session.** Cela évitera les discussions sur qui était là ou non lors de tell partie, et vous permettra de vérifier correctement les feuilles de personnage. Gardez ces feuilles dans un classeur, ou transcrivez ces feuilles dans un endroit où les joueurs pourront les examiner plus tard, comme un site web ou un wiki. Les joueurs finiront par oublier à quelles sessions ils étaient et apprécieront votre organisation.
- **Définissez le nombre de PX que vous donnerez par mois et dites-le clairement.** Les parties inter-connectées peuvent avoir une politique par défaut concernant l'accumulation des PX. Les chroniques à long terme devraient envisager l'usage de la Limite (Optionnelle) Graduelle d'Expérience.
- **Créez un système de gestion des fiches de personnage.** Il peut être aussi basique qu'un porte-documents contenant les fiches et leurs mises à jour, ou aussi sophistiqué qu'une base de données en ligne. Vous voudrez consulter ces fiches lors de la création d'intrigues spécifiques ou en étudiant l'état de la chronique. De plus, s'il y a une quelconque accusation de triche, il suffira de récupérer la fiche concernée et l'auditer pour tirer les choses au clair.

Écrire un Document de Cadre

[Modifier]

Exemple de Document de Cadre Camarilla

Detroit by Night: Une Ville Assiégée

Thème: Chaos

Ton: Sombre

Étendue: Détroit

Cadre: Camarilla

Accroche de la Chronique:

Détroit est une ville ruinée par des décennies de récession économique, de guerre des gang, et – point inconnu des mortels – d'une guerre dans l'ombre entre la Camarilla et le Sabbat. Récemment, des chasseurs ont éradiqué le Sabbat, fournissant au Prince Morgan Vargas l'opportunité de s'emparer du contrôle total de la ville avec l'aide d'un gang d'Anarchs. La guerre de la ville de l'industrie automobile fût longue et sanglante. La Mascarade a été à la limite de la rupture, et les résidents veulent simplement oublier les horreurs de la dernière décennie.

Les Anarchs ont refusé la juste récompense offerte par le noble Prince Morgan Vargas et se sont rebellés contre sa praxis. La paix était possible – jusqu'à ce qu'un désaccord mineur entre un Lasombra *antitribu*, Romero de la Salle, et un Défenseur Anarch bavard, Alighieri, surgisse, créant de nouvelles tensions et divisions. Le Domaine de Détroit est las mais fier, et ne ploiera pas face aux mécréants.

Limite Graduelle de PX: Oui

Ajustements de Rareté de Clan

Clans Communs:	Valeurs par défaut du Cadre
Clans Inhabituels:	Les Lasombra <i>antitribu</i> sont inhabituels au lieu de rares du fait de l'histoire
Clans Rares:	Valeurs par défaut du Cadre

Règles spécifiques au Cadre:

- Les PX initiaux sont de 100XP, représentant une ville majeure dans le **Monde des Ténèbres** avec de puissants anciens

Notes pour le Conte:

- Cette chronique se focalise sur la lutte de la Camarilla contre la récente rébellion Anarch via une guerre locale de l'ombre. Les personnages devraient être loyaux de nom à la Camarilla, sinon de fait.

Un Document de Cadre est un court avant-goût informatif offrant aux joueurs une capture mentale de vos plans, leur permettant de créer un personnage approprié et de se préparer au style de la chronique.

Si vous prévoyez de modifier un des cadres par défaut ou appuyer sur certains concepts, le Document de Cadre peut vous aider à guider vos joueurs et leur donner de l'inspiration pour créer des personnages appropriés à votre chronique.

Un Document de Cadre détaille le savoir commun des personnages, la hiérarchie sociale, les PNJ puissants, ainsi que les dangers locaux ou les événements historiques importants dont vous voudriez que les joueurs soient conscients au début de l'histoire. Il explique aussi les changements faits aux règles ou les règles optionnelles que vous prévoyez d'appliquer.

Les deux exemples suivants montrent comment vous pourriez faire jouer la même histoire dans deux cadres différents. (Ces exemples ont été créés à partir des informations venant du chapitre **Comment Organiser une Chronique**.)

[Modifier]

Exemple de Document de Cadre Anarch

Détroit by Night: Rébellion à 8 Mile

Thème: Revanche/Rébellion

Ton: Désespoir/Amertume

Localité: Détroit

Cadre: Anarch

Accroche de la Chronique:

Détroit est une ville ruinée par des décennies de récession économique, de guerre des gang, et – point inconnu des mortels – d'une guerre dans l'ombre entre la Camarilla et le Sabbat. Récemment, des chasseurs ont éradiqué le Sabbat, fournissant au Prince Morgan Vergas l'opportunité de s'emparer du contrôle total de la ville avec l'aide d'un gang d'Anarchs. La guerre de la ville de l'industrie automobile fût longue et sanglante. La Mascarade a été à la limite de la rupture, et les résidents veulent simplement oublier les horreurs de la dernière décennie.

Le Prince Morgan Vargas a promis aux Anarchs un Domaine équitable, un territoire de chasse, et le respect. La paix était possible – jusqu'à ce qu'un désaccord mineur entre un Lasombra *antitribu*, Romero de la Salle, et un Défenseur Anarch bavard, Alighieri, surgisse, créant de nouvelles tensions et divisions.

Les perdus, brisés et en colère, menés par Alighieri, sont se rassemblés à 8 Mille afin de former une nouvelle résistance.

Limite Graduelle de PX: Oui

Ajustements de Rareté de Clan

Clans Communs:	Les Ventrue sont communs au lieu d'inhabituels du fait de l'histoire
Clans Inhabituels:	Valeurs par défaut du Cadre
Clans Rares:	Valeurs par défaut du Cadre

Règles spécifiques au Cadre:

- Les Ressources sont limitées à 2 à la création de personnage.
- La Génération est limitée à 2.
- Les PX initiaux sont limités à 15 à la création, afin de représenter des personnages plus faibles.

Notes pour le Conte:

- Cette chronique se focalise sur la nouvelle rébellion Anarch et la guerre de l'ombre locale. De fait, les personnages ne peuvent avoir plus de 10 ans après l'Étreinte.

Règles de Cadre Hybride

Le Mind's Eye Theatre: Vampire la Mascarade propose trois cadres par défaut qui peuvent être utilisés conjointement. De simples règles hybrides facilitent les interactions entre les cadres.

[Modifier]

Exemple de Document de Cadre Hybride Camarilla/Anarch

Détroit by Night: La Guerre de l'Ombre

Thème: Chaos

Ton: Sombre

Étendue: Détroit

Cadre: Camarilla, Faction: Anarch

Accroche de la Chronique:

Détroit est une ville ruinée par des décennies de récession économique, de guerre des gang, et – point inconnu des mortels – d'une guerre dans l'ombre entre la Camarilla et le Sabbat. Récemment, des chasseurs ont éradiqué le Sabbat, fournissant au Prince Morgan Vergas l'opportunité de s'emparer du contrôle total de la ville avec l'aide d'un gang d'Anarchs. La guerre de la ville de l'industrie automobile fût longue et sanglante. La Mascarade a été à la limite de la rupture, et les résidents veulent simplement oublier les horreurs de la dernière décennie.

D'une incompréhension entre la Camarilla et le Sabbat a éclot un nouveau conflit. Les Anarchs demandent un partage équitable et la Camarilla réclame respect et fidélité. La paix était possible – jusqu'à ce qu'un désaccord mineur entre un Lasombra *antitribu*, Romero de la Salle, et un Défenseur Anarch bavard, Alighieri, surgisse, créant de nouvelles tensions et divisions. Le Domaine de Détroit est las mais fier. Si aucun ne ploie, comment la cité peut-elle survivre au retour des chasseurs ?

Limite Graduelle de PX: Oui

Ajustements de Rareté de Clan

Clans Communs:	Valeurs par défaut du Cadre
Clans Inhabituels:	Les Lasombra <i>antitribu</i> sont inhabituels au lieu de rares du fait de l'histoire
Clans Rares:	Valeurs par défaut du Cadre

Règles spécifiques au Cadre:

- La Génération est limitée à 3.
- Les PX initiaux sont de 50XP, représentant une ville majeure dans le **Monde des Ténèbres**.

Notes pour le Conte:

- Cette chronique se focalise sur la guerre entre la Camarilla et les Anarchs. Cette chronique mènera probablement à un carnage si aucun compromis n'est trouvé.

Appliquez les simples étapes suivantes:

1. Définissez le cadre par défaut pour la chronique. Le cadre de la chronique fournit les règles de base – toutes les modifications de règles de cadre se basent sur le cadre comme point de départ.
2. Sélectionnez les factions autorisées dans la chronique. Certains cadres fonctionnent bien ensemble thématiquement, tels que la Camarilla et les Anarchs. Le Conteur peut décider d'utiliser les règles de faction suivantes:
 1. Les joueurs peuvent créer des personnages d'une faction approuvée, d'un cadre différent, en utilisant les règles de cadre normales pour ce personnage. Par exemple, un membre de la faction Sabbat peut être créé, en utilisant les coûts du cadre Sabbat ainsi que la rareté de clan associée.
 2. Les personnages d'une faction venant d'autres cadres doivent suivre les règles spécifiques du cadre de la chronique qui les accueille. Par exemple, un personnage de faction Sabbat devra suivre les modifications de cadre Camarilla (qui l'accueille) pour la diablerie plutôt que celles, plus laxistes, du Sabbat.
3. Notez les changements spécifiques dans le cadre par défaut comme norme pour la chronique.

[Modifier]

Las Vegas by Night: La Ville du Pêché en Ébullition

Las Vegas by Night: La Ville du Pêché en Ébullition

Thème: Chaos

Ton: Cupidité/Festif

Étendue: Las Vegas

Cadre: Nouveau, personnages de la Camarilla et Anarchs autorisés pour une durée limitée.

Accroche de la Chronique:

Ils disent que Las Vegas est une ville sans foi ni loi – une ville de vice, de pêché et de secrets cachés dans les milliers d'ombres laissées par les lumières éblouissantes. Les Ventrué de la Camarilla ont certainement parié sur Vegas et perdu. La récession économique qui a débuté en 2008 a frappé de manière particulièrement forte Las Vegas, les profits et placements appréciés des Ventrué se sont évaporés presque du jour au lendemain. Les Giovanni – longuement enracinés dans la ville en tant que rivaux des Ventrué – n'ont pas laissé passer leur chance. Ils se sont associés avec leurs nouveaux alliés – les Disciples de Set – et les deux clans réussirent à voler ou faire disparaître complètement l'influence de la Camarilla de Las Vegas.

Bien que les deux clans maintiennent toujours leurs ancrages à Venise et en Égypte, Las Vegas est devenu le quartier général de leur alliance officielle. Ils ont exploité leur association naissante et mis en commun leurs influences dans la Pègre omniprésente de la ville du pêché. Prenant le contrôle des réseaux criminel, des familles mafieuses, des cartels de la drogue, de la prostitution, ils ont profité de ces ressources pour établir des lieux où la police et les agences gouvernementales ne peuvent s'infiltrer. Cette alliance, contrôlant depuis peu la ville, cherche à renforcer sa position et à se protéger contre ses nombreux ennemis cherchant à récupérer le contrôle de Las Vegas avant que l'alliance puisse s'implanter davantage. Les autres clans sont les bienvenus pour faire des affaires à Las Vegas, mais les Giovanni et les Sétites ont été clairs: personne ne joue contre la banque et gagne.

Limite Graduelle de PX: Oui

Ajustements de Rareté de Clan

Clans Communs:	Caïtiff, Disciples de Set, Gangrel, Giovanni, Malkavien, Nosferatu et Toreador
Clans Inhabituels:	Brujah, Lasombra <i>antitribu</i> , Tremere, Ventrué
Clans Rares:	Assamites, Cappadociens, Filles de la Cacophonie, Gargouilles et Salubriens

Modifications de Coût:

- Les Voies d'Illumination suivantes sont considérées comme des atouts à 1 point: La Voie de la Mort et de l'Âme (connue sous le nom de Voie des Ossements pour les Giovanni), la Voie de l'Extase, et la Voie du Typhon.

Règles spécifiques au Cadre Modifié:

- Les personnages des factions Camarilla et Anarch sont autorisés.
- Les PX initiaux sont de 150XP, représentant une ville majeure dans le **Monde des Ténèbres**.

Notes pour le Conte:

- Las Vegas est un lieu de décadence où le marchandage est roi. La chronique appuie sur les Voies d'Illumination non-conventionnelles et sur la lutte menée par les clans indépendants dans le **Monde des Ténèbres**. Les personnages Cappadociens sont soit des espions soit des assassins attendant leur heure pour détruire cette alliance. Attention: Il s'agit d'une chronique interdite aux moins de 18 ans.

Créer un Nouveau Cadre

Vampire: La Mascarade dispose d'une grande quantité de matière canonique pouvant être utilisée pour créer des cadres uniques. Les trois cadres par défaut ne sont que quelques exemples parmi un grand nombre de possibilités. Un Conteur peut créer un nouveau cadre reproduisant un certain nombre d'époques tels que l'Âge des Ténèbres, le Londres Victorien, la Rome Antique, les Chroniques Giovanni, ou tout autre cadre né de votre imagination.

Les simples règles suivantes vous aideront à créer un nouveau cadre:

1. Définissez le lieu de votre cadre. Puis détaillez-le en suivant les étapes de Comment Organiser une Chronique.
2. Choisissez les clans courants de votre nouveau cadre.
3. Choisissez les clans peu fréquents de votre nouveau cadre.
4. Choisissez les clans rares de votre nouveau cadre.
5. Modifiez, s'il y a lieu, les coûts des atouts.
6. Modifiez, s'il y a lieu, les règles utilisées dans la section des règles spécifiques au cadre.

Créer la Bible de l'Histoire de votre Chronique

« *Qui déçoit, enchante aussi.* »

— **Platon** —

Même si vous êtes doués d'une mémoire phénoménale, il est impossible de garder tout le temps en tête chaque détail de chaque intrigue ou PNJ. Pour cette raison, de nombreux Conteurs utilisent une bible de l'histoire comme outil de gestion. Une bible de l'histoire est un répertoire écrit de toutes les informations qu'un Conteur doit savoir afin d'écrire ou faire jouer des intrigues pour votre chronique. Cela peut sembler être extrêmement chronophage de garder une trace écrite de toutes vos intrigues et scénarios quand tout ce que vous voulez est faire jouer de bonnes histoires pour amuser vos joueurs. Cependant, quand vous êtes au beau milieu d'une scène stressante, entouré de joueurs malins vous assaillant de questions innattendues – et qui pourraient emmener l'histoire hors des sentiers battus – vous serez content d'avoir une référence, particulièrement si cela vous donne un peu de temps avant d'avoir à décider de la suite à donner.

La bible de l'histoire conserve les faits et les informations importantes pour veiller à la cohérence dans votre jeu. Tout ce que vous créez pour la chronique devrait aller dans la bible de l'histoire: informations à propos du cadre, description des PNJ et leurs motivations, idées pour de futurs arcs d'intrigues, et développement des scénarios politique. Pensez-y comme une combinaison de journal et de schéma; il contient toutes les petites informations et l'inspiration dont vous devez vous souvenir tard dans la nuit durant une scène tendue quand les joueurs sont demandeurs de réponses immédiates vitales au cœur de votre intrigue mystère. C'est aussi l'outil le plus utile que vous pouvez fournir aux Conteurs qui vous succèdent. La transition devient alors incommensurablement moins déstabilisante si tout les faits importants des intrigues sont consignés.

Vous pouvez créer une bible de l'histoire de la forme qui vous plaira en fonction de vos besoins. Certains Conteurs préfèrent un fichier informatique sur leur ordinateur ou leur téléphone portable. D'autres préfèrent la sécurité et la sensation d'un classique classeur à tripe anneau avec des intercalaires pour chaque section. Quelques braves âmes prennent simplement des notes dans un journal.

Si vous avez une équipe de Narrateurs, une bible de l'histoire est absolument vitale – sans elle, vous ne pouvez être sûr que les intrigues et scénarios de votre équipe soient cohérents et assurent la continuité de la chronique. Et vous aurez tout à portée de main pour vous y référer aisément durant les sessions de brainstorming.

Inscrivez les éléments suivants dans la bible de l'histoire:

- **Une chronologie de votre cadre:** Cela n'a pas besoin d'être incroyablement détaillé, mais un calendrier des évènements historiques importants, particulièrement ceux ayant un impact direct sur l'histoire que vous contez est le bienvenu.
- **PNJ importants:** Rappelez-vous d'inclure les détails tels que les descriptions physiques, penchants politiques et traits généraux de personnalité.
- **Spécificités locales:** Vous voudrez savoir combien de sorties il y a dans le musée d'art Elyseum si les personnages s'y rendent fréquemment, ou si l'entrepot où ont lieu les rituels du pack appartient au Ductus. Ajoutez des détails originaux à ces lieux pour les rendre plus vivants, et si l'inspiration est là, détaillez-en quelques autres qui pourraient servir ultérieurement. Vous pourriez ne jamais les utiliser, mais vos joueurs pourraient vous surprendre, et vous aurez alors à sortir un lapin du chapeau.

Gérez votre localité comme un PNJ

La localité de votre histoire est autant un personnage dans l'histoire que les personnages de fiction qui la peuple. Les informations de votre localité lui donnent de la profondeur et de la texture dans l'esprit de vos joueurs et les encourage à l'appréhender comme s'il était réel. (Soyons clair: Détroit est une ville réelle, mais la Détroit de votre chronique ne l'est pas. C'est une version fictive de la ville réelle, déformée pour correspondre au **Monde des Ténèbres**, mais cela paraîtra plus authentique à vos joueurs si vous prenez le temps de faire des recherches et de les détailler.)

Pensez aux mortels habitant la ville, allant et venant jour et nuit, ignorants du **Monde des Ténèbres**, sachant toutefois qu'ils vivent dans un monde incertain et parfois dangereux. Comment vivent-ils ? Quelles sont leurs politiques ? Comment s'amusent-ils ? Quels sont les us et coutumes locaux qui rendent ces gens si uniques ou spéciaux.

Essayez d'imaginer quelles sont institutions locales et comment elles fonctionneraient en étant infiltrées par des vampires. Commencez par obtenir quelques informations précises à propos de la gouvernance locale et des services municipaux, puis passez-les au travers du filtre gothique-punk. Les bibliothèques, et autres ressources en ligne vous livreront une foule d'informations sur presque n'importe quelle municipalité, quelle que soit la taille, le nombre d'habitants, la structure gouvernante, ainsi que des cartes. Choisissez alors quelques lieux physiques dans la zone et reproduisez-les dans le jeu.

Par exemple, vous pourriez décider que le fameux théâtre du Michigan, aussi connu sous le nom de Plus Beau Parking Abrisé du Monde, ferait parfaitement office d'Elyseum. Y jouer n'est pas pratique, mais vous pourriez rechercher des images sur internet pour représenter l'effet que cela peut faire d'y être.

Si vos joueurs ont une tendance à la coopération, vous devriez envisager une session d'aménagement de la ville avec une carte, pendant laquelle les joueurs suggèrent et soumettent des lieux d'intérêts dans la localité. Cette collaboration pousse les joueurs à s'investir émotionnellement dans la chronique et crée des liens accrus au mythos de la chronique. Un joueur pourrait être curieux si des mortels dans un immeuble quelconque en centre ville sont soudainement harcelés par des Anarchs. L'immersion dans la chronique des joueurs sera largement accrue si le dit immeuble est un endroit connu qu'il a personnellement visité ou proposé.

Développer et Maîtriser des Scénarios

Le conflit révèle le personnage. La lutte conflictuelle n'est pas qu'un moyen direct d'arriver à ses fins – cela révèle aussi les réponses émotionnelles cachées de votre personnage. Dans la vie ordinaire, la plupart des gens évitent les conflits, mais pour qu'un semi-GN soit fructueux, c'est un composant essentiel rendant une scène mémorable. Les luttes des personnages les met au défi d'évoluer de manières inattendues, fournissant l'étincelle de vie faisant la différence entre un personnage plat et une création bien vivante qui divertit et captive.

Tandis que l'intrigue de l'histoire et les intentions des personnages se dévoilent, le conflit fournit un moyen de comprendre les motivations qui dirigent les personnages. Il y a trois types de conflits de personnage:

- Interne – le personnage contre sa propre nature (peur, colère, faim)
- Externe – le personnage contre l'environnement ou le cadre (surmonter un obstacle, fuir le danger)
- Relationnel – le personnage contre un autre (emporter un débat, combattre un ennemi)

Transformer un Conflit en Scénario pour Raconter une Histoire

Le conflit peut mener une histoire dans des directions inattendues et générer des scénarios intéressants. Un scénario est une scène où le joueur et le Conteur tente coopérativement de résoudre un conflit via l'application des règles.

Imaginez-vous jouer une Toreador Anarch nommé Rose. Après une décade d'abus du Prince Ventrue et de prédation sur les retardataires des cités dortoir, elle a enfin réussi à s'inviter à une réunion où les détenteurs du pouvoir doivent discuter du gain de son propre territoire de chasse. La musique agite la foule, avide de se sentir à nouveau vivante. La nuit est pleine de possibilités, et c'est le moment où tout ses plans et manipulation pourraient enfin payer, mais il y a une complication. Le Prince a amené une goule charmante dotée d'une voix magnifique à la fête, qui semble faire de l'œil à Rose.

Ce conflit peut être à l'origine de nombre de scénarios différents dans lesquels le personnage doit choisir quelle action entreprendre. Quelques exemples:

- Rose peut sentir le sang Français sur le veston de la goule, qui est le seul type de sang qu'elle peut vraiment ingérer. Elle meurt d'envie d'y goûter, mais le faire reviendrait à insulter le Prince, et ruinerait tout ses plans. Le Conteur peut transformer ce conflit interne en scénario en demandant au personnage de réussir un challenge statique de Volonté pour surmonter sa faim ou son désir, en fonction des motivations du personnage. Les conséquences d'un échec doivent être claires: si Rose perd cette bataille, elle agira selon ses désirs, et cela transformera cette lutte interne en externe tandis qu'elle essaie de se nourrir sur la goule.
- Plus tard dans la soirée, le Prince enferme la goule dans un sous-sol pour sa propre protection. La situation peut mener à un second conflit poussant Rose à découvrir un moyen d'apaiser sa soif discrètement sans découverte par autrui. Le conteur peut transformer ce conflit externe en plusieurs scénarios potentiels. Il pourrait s'agir, par exemple, d'un challenge statique de furtivité pour se faufiler au travers des gardes du Prince, ou d'un challenge d'investigation pour découvrir le passage secret connu du Prince seul. Ici les conséquences d'un échec sont incertaines: les gardes apercevront peut-être Rose, ou peut-être ne trouvera-t-elle pas le chemin pour goûter cette délicieuse goule dont elle a tant envie.
- Même si elle réussit les challenges ci-dessus, Rose pourrait se trouver en conflit direct avec d'autres personnages, tel que le Prévôt Tremere, qui est furieux que Rose ait osé violer le Domaine du Prince (et il pourrait bien parler de la goule ou du sous-sol, voire les deux). Ce conflit relationnel pourrait être résolu par une interprétation intense ou un scénario complexe (voir le **Système de base**) tandis que les personnages s'affrontent.

Utiliser des Scénarios pour Capter les Imaginations de vos Joueurs

Un scénario remarquable émane de la coopération et de la collaboration entre le Conteur et les joueurs. Ce fragile équilibre demande au Conteur de mener la danse tout en permettant aux joueurs d'apprécier l'influence qu'ils peuvent avoir sur le progrès de l'histoire. Le Conteur met en scène avec enthousiasme, un vocabulaire descriptif et des épreuves originales, tandis que les joueurs révèlent des aspects de la personnalité de leurs personnages et mettent en valeur leurs choix tandis qu'ils tentent de résoudre le scénario.

Apprendre à lire vos joueurs et comprendre quels sont les boutons émotionnels qui les amuseront et les intéresseront est critique pour catalyser leurs imaginations. Certains joueurs préféreront naviguer dans des situations sociales ou politiques délicates, d'autres désirent flirter avec le frisson mortel du danger et du désastre. Observez leurs actions et choix: vous pouvez apprendre beaucoup à propos de vos joueurs en restant discrètement dans un coin pendant une demi-heure à observer le jeu évoluer, qui traîne dans un coin, faisant la même chose que vous mais pour des raisons propres à son personnage ? Qui essaie de soutirer des faveurs de son Primogène ? Qui intimide, tyrannise, séduit, trahit ? Les joueurs révèlent leurs buts, ambitions et désirs au travers de leurs actions observables.

Écoutez attentivement les questions que posent vos joueurs durant une scène. Ces demandes révèlent exactement quels aspects de l'histoire les intriguent. Une fois que vous savez cela, vous pourrez modifier le scénario afin d'y inclure des détails qui les intéressent et activent les boutons émotionnels qui les feront adhérer à ce même scénario. Quand un joueur demande si un objet courant dispose ou non d'indices cachés, ou comment trouver l'endroit du havre caché du Prévôt, ou encore où son personnage pourrait obtenir du poison de qualité, ou ce que son personnage sait à propos d'un point obscur des mystères, il exprime son intérêt que vous pouvez noter afin de l'exploiter ultérieurement – idéalement en le transformant en histoire et en intrigue.

Cette technique ne suggère pas que vous deviez laisser les joueurs faire tout ce qu'ils veulent sans conséquences. C'est plutôt l'inverse: les actions doivent des conséquences significatives afin de marquer l'histoire. Les joueurs veulent et ont besoin de savoir que le monde que leurs personnages foulent est logique, même s'ils n'en comprennent pas tous les aspects. Si un joueur risque par choix la vie de son personnage, vous devriez calculer les chances justement et choisir les bons moyens de s'en sortir. L'équilibre est précaire. Si le joueur croit que les lois de l'univers sont arbitraires, il sera déçu. L'immersion nécessite que les joueurs aient foi en leur Conteur. Si la gravité ne fonctionne tout à coup pas comme l'on s'y attend, l'univers de fiction devient moins réel. D'un autre côté, si un Conteur est trop strict et laisse derrière lui un charnier de morts-papier, les joueurs seront frustrés.

Certains joueurs suggéreront des solutions au scénario que vous n'aviez jamais envisagé, mais c'est bien. Ce n'est pas un Livre Dont Vous Êtes Le Héros, aussi ne vous inquiétez pas si les joueurs prennent un chemin que vous n'aviez pas prévu. La communication est importante pour aider les joueurs à visualiser précisément ce qui se passe dans leurs imaginations. Pensez attentivement aux choix opérés par les joueurs, et soyez prêt à passer outre vos propres idées préconçues. Les joueurs créatifs stimulent le sentiment d'immersion ce qui augmente l'amusement de tout le monde. De tels moments peuvent mener à des histoires mémorables.

Rythme d'un Scénario

Le rythme est la vitesse de l'action durant une session de jeu. Certains scénarios vont à la vitesse de l'éclair; d'autres mijotent très longtemps avant d'exploser violemment; d'autres encore progressent de manière consistante et modérée. La clef pour rythmer un scénario est de surveiller le comportement et les réponses de vos joueurs. Allez trop vite et vos joueurs rateront des indices vitaux sans raison, puis passeront le reste de la soirée à s'arracher les cheveux et se sentiront frustrés tandis que la session dure tardivement. Un jeu qui n'avance pas ennueie les joueurs.

Permettez aux joueurs impliqués dans le scénario de marquer le rythme initial du scénario. Certains groupes vont aussi coopérer l'un avec l'autre d'une manière terriblement efficace de temps en temps, résolvant toutes les énigmes et dilemmes dont vous pensiez qu'il leur faudrait la nuit pour en venir à bout, changeant le rythme de rapide à affreusement lent quand ils se retrouvent sans rien à faire. D'autres se sentiront complètement dépassés par les informations et tout autant indécis sur la marche à suivre qu'ils ne garderont pas un rôle actif dans l'histoire. Quel que ce soit le cas, quand les joueurs cessent de jouer et rechignent à retourner en jeu, vous savez que vous faites face à un souci de rythme.

Certains Conteurs règlent les problèmes de rythme uniquement via les menaces extérieures, en ajoutant ou en supprimant au besoin du rythme qu'ils essaient d'obtenir. Cela fonctionne parfois, mais cela devient souvent trop évident, mettant en exergue le syndrome du « monstre de 22h » (l'introduction de l'ennemi ou de toute autre menace extérieure durant la dernière heure de jeu, qui est l'heure naturelle de ralentissement du rythme). Donnez-leur l'espace pour réfléchir au scénario et écouter attentivement les questions qu'ils posent pour voir les choses de leur point de vue. Notez que les questions qu'ils ne posent pas sont tout autant importantes.

Une fois que vous connaissez votre groupe, vous pouvez ajuster le tempo en ajoutant de nouveaux fils au scénario. Les jeux à rythme rapide lancent de nouvelles situations aux joueurs tout au long de la nuit, les forçant à jongler avec chaque nouvelle épreuve dès qu'elle se présente et leur laissant peu de temps pour appréhender la situation globale avant que la partie ne se termine. Les jeux à un rythme plus lent permettent une communication plus étendue entre les personnages, et donc des intrigues et scénarios plus subtils.

Les joueurs doivent partager une part de responsabilité pour maintenir le bon rythme. S'ils ne font pas des personnages avides, poursuivant activement leurs buts, prêts à prendre des risques de temps à autre, la charge de maintenance du rythme incombera entièrement au Conteur. Quand les joueurs se plaignent de s'ennuyer, demandez-leur quels sont leurs buts durant la soirée – s'ils ne savent pas quoi vous dire, c'est probablement une bonne idée de leur suggérer d'en trouver rapidement quelques-uns, et de chercher à les atteindre. Les personnages ne voulant rien, ne cherchant rien, ne désirant rien, et ne voulant pas prendre le moindre risque par peur de perdre sont ennuyeux, et leurs joueurs s'ennuieront donc par conséquent. Souvenez-vous qu'une chronique fructueuse est un effort collaboratif, et les joueurs doivent rejoindre le Conteur à mi-chemin.

Vous pouvez rythmer plus efficacement les histoires en apprenant à narrer de manière improvisée, spontanée. Si vous avez les grandes lignes de l'intrigue, vous pouvez souvent spontanément en retirer des scénarios liés à la situation globale tout en continuant à amuser les joueurs. Voyez la Improvisation pour une série d'astuces sur la manière de conter spontanément en utilisant des stratagèmes psychologiques.

Alternativement, vous pouvez réintroduire une intrigue que les personnages pensaient résolue afin de permettre la continuité de la session sans interruption – vous avez une liste de ces dernières dans votre bible de l'histoire, n'est-ce pas ? Si vous en avez le luxe, une autre façon de combattre l'ennui des joueurs et de maintenir le rythme est de nommer un Narrateur « Je m'ennuie ! ». Son unique responsabilité est d'aider les joueurs à s'impliquer dans l'histoire en leur posant les bonnes questions quant à leurs buts, et peut-être même de narrer quelques courtes intrigues qui ont été préparées dans cette éventualité.

Développer et Maîtriser des Intrigues

« Il y a dans les coeurs des plus insoucians des cordes qui ne se laissent pas toucher sans émotion. Même chez les plus dépravés, chez ceux pour qui la vie et la mort sont également un jeu, il y a des choses avec lesquelles on ne peut pas jouer. »

— **Edgard Allan Poe** — Le Masque de la Mort Rouge

Une intrigue est une série de scénarios connectés qui forme une histoire dans l'esprit des joueurs. Les intrigues de conte s'amorcent à travers les scénarios que vous fournissez, mais vos joueurs contribueront aussi de manière significative à l'intrigue tandis que leurs personnages s'efforcent d'atteindre leurs objectifs de la nuit et à plus long terme. D'où viennent les intrigues ? La plupart des bonnes idées d'intrigues commencent telles des graines plantées dans votre imagination, qui germent quand vous apprenez à exploiter votre propre créativité. Télévision, films, magazines, romans et quotidiens fournissent tous de potentielles idées d'intrigues.

La leçon la plus difficile à apprendre pour un Conteur est qu'une intrigue se déroule dans l'esprit d'un joueur tandis que ce dernier vit la chronique au travers du filtre de son personnage. Les Conteurs débutants tombent souvent amoureux de la finesse de leurs propres intrigues. Ces intrigues font généralement figurer des PNJ importants faisant les choix difficiles tandis que les joueurs se contentent de regarder, faisant d'eux les spectateurs de leur propre chronique. Nous avons la possibilité de faire littéralement tout ce que nous voulons, et pourtant cette simple vérité nous échappe parfois – l'intrigue de l'histoire arrive aux personnages. Tout les PNJ, scénarios et autres scènes doivent faire avancer l'histoire des PJ.

[Modifier]

Archétypes et Élaboration d'Intrigues

Les Conteurs ne lisent pas dans les pensées de manière omnisciente, aussi il peut être difficile pour les nouveaux Conteurs d'évaluer les types d'intrigues qui marcheraient le mieux pour les joueurs dans leur chronique. Un moyen simple de prendre le pouls des joueurs est d'examiner leurs fiches de personnage et de faire une liste des Archétypes les plus communs de la chronique. Un Archétype ne détermine pas seulement la manière dont un joueur incarnera le personnage, mais aussi un signal sur le type d'histoires qu'il est intéressé d'explorer. Un Archétype brutal voudra se battre au cours d'un scénario. Un Archétype roublard voudra ruser et tromper pour résoudre les problèmes.

L'astuce est d'apprendre à reconnaître les idées utiles et de créer des histoires à partir d'elles. Ce n'est pas facile à première vue, et parfois plus difficile que vous ne le voudriez, mais c'est quelque chose que vous devez apprendre par vous-même si vous voulez devenir un bon Conteur.

Prévoir des intrigues signifie effectivement connaître vos joueurs et les sujets qui retiennent leurs attentions. Vous pourriez être fasciné par la politique papale au XV^e siècle, mais à moins que vous ne puissiez trouver un lien pour la rendre attirante à vos joueurs, vous pourriez n'obtenir que des regards vides et des joueurs ignorant vos intrigues. Si cela arrive, vous devriez envisager que vous leur proposez un type d'intrigues inadapté.

Les joueurs ont une capacité d'attention très variable et peuvent avoir besoin d'être stimulés. Vous pourrez les amuser aisément avec guère plus qu'une histoire digne d'une pelote de laine. De tels joueurs sont les destinataires idéaux des intrigues et sous-intrigues à long terme car ils sont tenaces et déterminés durant de longues périodes, et propageront leur enthousiasme aux autres.

D'autres joueurs, ayant une capacité d'attention courte auront besoin d'une nouvelle pelote de laine à chaque session de jeu, de peur qu'ils s'ennuient très rapidement. Pour ces joueurs, chaque intrigue qui dure au-delà d'une session ou deux devient un enchevêtrement désespéré et déroutant de détails non désirés.

Certains joueurs focalisent sur des préoccupations sociales ou politiques immédiates et ne voudront pas avoir à faire à d'autres types d'interactions. Évitez de sortir ces joueurs de leurs scènes personnelles intenses avec des intrigues. Il est toujours temps de déclencher une histoire. Attendez que le tempo du jeu ralentisse avant de lui donner une tournure dramatique.

Vous voudrez offrir des pistes alternatives vers vos intrigues afin de satisfaire les besoins de tout vos joueurs. Gardez trace des différents types d'intrigues et comment ils satisfont les différents types de joueurs.

Attention: certaines intrigues amèneront votre chronique dans des endroits imprévisibles et étranges. Les intrigues peuvent devenir quelque peu compliquées, particulièrement quand les projets des personnages sont en conflit. Les troubles de ce genre sont à la fois une aide et une entrave. Le désordre attire et entraîne ces joueurs qui aiment être impliqués dans le plus grand nombre d'intrigues possible. Les autres joueurs réagissent mal aux troubles, et ils cesseront de participer quand une intrigue devient trop complexe pour eux à dénouer.

Si vous vous sentez dépassés, prenez du recul, envisagez toutes les options, et prenez alors la meilleure décision possible avec les informations disponibles.

Archétypes d’Intrigue

Souvenez-vous, les intrigues n’ont pas besoin d’être tortueusement complexes pour piquer l’intérêt de vos joueurs; les meilleures intrigues sont celles qui se contentent de fournir un cadre dans lequel vous et vos joueurs peuvent y rattacher des idées plus complexes au fil de l’avancement de l’histoire.

Envisagez ces résumés d’intrigue basique et où ils pourraient mener vos histoires:

- **Aspirer au Trône:** Un nouvel arrivant en ville cherche à s’emparer du pouvoir par la force. Tout les autres personnages doivent décider comment se placer face à ce nouveau régime. Le potentiel nouveau dirigeant servira ou desservira-t-il leurs buts ? Les personnages s’allieront-ils à lui, ou chercheront-ils à se libérer de la tyrannie ? Devraient-ils se rebeller, ou commencer à jouer des coudes dans la course aux statuts et aux postes ?
- **Invasion:** La ville est assiégée par une nouvelle menace qui la met en grand péril. La nuit paraît sombre aux personnages dans ce type d’histoire; ils commencent l’histoire au fond du trou, et les choses vont en empirant à partir de là. L’histoire pourrait tourner autour d’une ville de la Camarilla assiégée par le Sabbat, d’une cité tenue par le Sabbat menacée par une invasion d’Archontes, ou d’une localité tenue par n’importe laquelle des sectes faisant face à la menace de Loup-Garous ou de chasseurs (voir le **Chapitre Douze: alliés et Antagonistes**. Ce type d’histoire plaît souvent aux joueurs qui préfèrent l’action rapide et physique, offrant beaucoup de combat et de violence, qu’elle soit prévue ou non. Les conteurs devraient mettre l’accent sur la nature de l’histoire avant de démarrer la chronique.
- **Un Mystérieux étranger:** Une force mystérieuse, qu’elle soit vindicative ou malicieuse, confond et mine les personnages, qui doivent trouver la nature de l’entité et soit y mettre un terme soit la rendre inoffensive. Cette intrigue est particulièrement adaptée aux petits groupes, puisque le mystère peut perdre de son effet rapidement quand il est partagé par un trop grand nombre de personnages.
- **Roman Policier:** Le classique scénario « qui l’a fait » implique une cause vampirique. Le décédé est habituellement une personnalité de pouvoir ou d’autorité, telle que le Prince, l’Évêque, un Primogène ou tout autre vampire influent, et les circonstances de la mort sont floues. Les personnages doivent trouver qui l’a tué et pourquoi, et ce qui les lie. Les intrigues de meurtre sont des toiles de fond à long-terme idéales pour créer des sous-intrigues plus immédiates.
- **Un Jeu de Salons:** Les querelles et troubles sont partie intégrante de la société des non-morts, qu’ils plannent au sein des salons sophistiqués de la Camarilla ou dans les cours de la mort lors d’une fête de raid du Sabbat. Les tensions grimpent avec la circulation des rumeurs et présages, et plus d’un esprit audacieux décidera que le temps est venu d’agir.

Écrire des Intrigues Adaptées au Semi-GN: L’Économie de la Coolitude

L’expérience narrative du semi-GN est très différente du média traditionnel tel qu’un roman, un film ou encore un classique JDR sur table. Les narrations classiques suivent strictement l’histoire et la perspective d’un nombre limité de personnages, mais un Semi-GN est l’histoire combinée de chaque personnage impliqué dans la chronique.

L’économie fonctionne à travers la rareté et la demande, ce qui dirige entièrement le système. Une idée fausse du Semi-GN est de croire que l’économie réelle du jeu est basée les points d’expérience (PX).

Les joueurs ne sont pas directement en compétition les uns contre les autres pour gagner des PX. Le conteur récompense les joueurs en se basant sur la participation, le costume, et l’interprétation. Les joueurs qui ne gagnent pas le montant maximum de PX permis pour un mois donné peuvent, avec un peu de temps, gagner des PX supplémentaires avec des scènes inter-partie, des rapports ou en jouant par mail.

La véritable économie d’un Semi-GN fructueux est l’*Économie de la Coolitude*. Dans ce système, les joueurs consomment et produisent une qualité inconnue de ce qu’on appelle la coolitude. Comment se fait-il que certains joueurs semblent toujours créer des personnages attirant les feux de la rampe ? Comment se fait-il que certains personnages ne semblent jamais briller, malgré un historique qui déchire, une bonne fiche de personnage, et un éventail de disciplines incroyable ? La réponse tiens dans l’économie de la coolitude.

L’Économie de la Coolitude présume qu’il y a un niveau fini de Calme dans n’importe quel jeu. Les joueurs accumulent naturellement des points sociaux de « coolitude » au fil du temps et l’investissement des dits points peut déterminer comment ils se débrouillent dans le jeu, et plus encore, à quel point ils s’amusent.

Les meilleures intrigues de Semi-GN encouragent l’interaction entre les personnages ce qui augmente la quantité de coolitude pour tout ceux qui sont impliqués. Imaginez que Rose l’Anarch veuille avoir sa propre boîte de nuit. Vous pouvez simplement lui permettre de dépenser des PX dans diverses Influences et Ressources et ensuite décrire l’action inter-partie d’achat.

Et hop ! Une boîte de nuit ! À quel point était-ce amusant ?

Et si vous aviez encouragé Rose à participer à l’Économie de la Coolitude ? Imaginez les actions suivantes possibles. Elles auraient pu mener à nombre d’intrigues sociales éclatantes ayant lieu entre les joueurs, qui pourraient répandre la coolitude aux autres personnages dans le jeu et liés les personnages entre eux.

- Rose pourrait aller à la rencontre des Ventrués et s’allier avec eux pour aider à acheter la propriété. Comment cela changerait-il la tension existant entre les Ventrués et les Anarchs ? Le Prince Ventrué utilisera-t-il cet accord comme un levier contre Rose ?

- Et si Rose allait voir les Giovanni pour soudoyer quelques gros bras pour protéger le club ? Comment la ville réagira au fait que les Anarchs travaillent ensemble ?
- Et si Rose avait convaincus ses compagnons Toreador de répandre la rumeur à propos de son club pour l'aider à le remplir ? Comment les membres de son clan loyaux à la Camarilla vont-ils ressentir cette intrusion dans leur bailliage ?
- Y a-t-il des personnages musiciens dans la chronique ? Imaginez comment il se sentiraient s'ils avaient une chance de monter sur scène en jouant dans un club possédé par un joueur.

Vous pouvez divertir la chronique entière en encourageant vos joueurs à y inclure les autres et à s'investir dans leurs personnages. Soudainement, ces autres joueurs s'investiront dans l'histoire de même que leurs personnages parce que le club fait partie de leur histoire. Lentement, cette boîte de nuit devient de plus en plus réelle au fur et à mesure que les personnages y font des réunions et commencent à l'inclure dans leurs histoires et leurs interprétations.

Intrigues Sociales

Vampire: La Mascarade est un jeu de manières, d'étiquette et d'alliances byzantine. Les scénarios sociaux sont souvent le type d'histoires le plus difficile à gérer car cet aspect du **Monde des Ténèbres** est le plus éloigné du nôtre. Le **Monde des Ténèbres** sert de miroir sombre de notre société, mais il est déformant et craquelé. Nous vivons dans une société aspirant à l'égalitarisme, où tout les hommes et femmes sont considérés égaux. La société vampirique a autant en commun avec le moyen-âge qu'avec les nuits modernes, et cela peut demander un peu d'adaptation pour interpréter correctement.

Envisagez les choses suivantes:

- L'Étreinte d'un Vampire définit sa Génération, et cela établit son rang pour le reste de son existence. Les Anciens sont les patriciens. Les Nouveaux-Nés sont les plébéiens. Les Ancillæ sont les commerçants interagissant entre les deux groupes. Le rang du vampire déterminent comment la société le traite. La Camarilla décourage vivement la mobilité haussière. Le Sabbat prêche activement les bénéfices de la diablerie. Cela demande un ajustement mental pour mettre de côté nos sensibilités modernes afin d'interpréter ce système de classe. Nous sommes éduqués pour traiter autrui avec respect et sans préjudice. De fait, il peut être inconfortable de faire montre de racisme envers un Ravnos ou de persécuter un Caïtiff. Il nous est inculqué que nous sommes égaux face à la loi, mais dans le **Monde des Ténèbres**, le concept de justice est plutôt différent. Dans la Camarilla, le rang, la position et le clan déterminent comment les lois du domaine s'appliquent à vous. Dans le Sabbat, la monomachie et la force de votre pack détermine votre destin.
- Les faveurs sont la monnaie des non-morts. Une faveur vaut plus que l'argent, la propriété ou même le sang. À moins que vous ne soyez secrètement un membre de la mafia, un échange formel de faveurs peut sembler bête. Car l'on nous apprend enfants à partager et aider les autres, il peut paraître étrange de demander à vos amis un service en échange de faveurs.
- La conscience d'une personne bien intégrée la décourage de faire de vilaines choses, mais les vampires ont la Bête. La Bête les encourage constamment à effectuer de noirs méfaits.
- La plupart des gens sont capables de se promener en plein jour sans craindre le soleil. Nous travaillons. Parlons de nos activités sur Facebook. Les vampires, cependant, doivent cacher leur existence à la face du monde sous une couche de mensonges et de secrets. C'est une existence solitaire; la seule chose qui vous aide à rester sain d'esprit est un autre monstre.

À l'échelle de la ville, les besoins de votre jeu en intrigues sociales varieront grandement en fonction du nombre et de l'expérience de vos joueurs. Chaque partie est, par définition, un scénario social.

Voici quelques astuces pour faciliter les bonnes intrigues sociales:

- Assurez-vous que les vampires se réunissent dans un but.
- Ayez un personnage qui s'arrange pour sécuriser le lieu de réunion et invite les autres vampires à se présenter.
- Donnez aux autres vampires une raison de s'y rendre, même si elle est sociale.
- Établissez les règles sociales du cadre. Un jeu de court Camarilla devrait être différent d'une rave Anarch.

Intrigues Sociales Inter-Connectées

Si vous jouez dans un jeu inter-connecté, envisagez des intrigues sociales régionales (incluant plusieurs chroniques à l'échelle d'un état) ou même globales qui encouragent l'interprétation entre les domaines, clans et factions. Les Conteurs devraient motiver les joueurs à organiser les événements spéciaux de jeu et inviter les chroniques voisines à participer. Les personnages qui travaillent à l'organisation de salons régionaux fructueux montrent un haut degré d'implication dans la chronique et devraient être récompensés.

Les intrigues sociales peuvent façonner la dynamique partout dans le monde. **Vampire: La Mascarade** est un jeu comprenant des éléments de corruption, d'intrigue et de guerre. Cependant, c'est aussi un jeu à propos d'un monde secret, d'une culture cachée. Qui d'autre qu'un vampire peut comprendre d'autres vampires ? Utilisez vos PNJ pour mettre en relief les événements importants auprès des PJ. Posez le décor: créez des faveurs, statuts et les rassemblements importants. Si vous vous intéressez aux détails, les autres participants aussi.

Intrigues Politiques

Les intrigues politiques se focalisent sur l'acquisition et le contrôle du pouvoir politique et temporel. La politique peut être définie selon la manière dont un groupe divise les ressources finies et basiques. Les ressources limitées dans **Vampire: La Mascarade** comprennent typiquement le statut, le sang et l'influence sur l'environnement. Cependant, un Conteur malin peut créer et définir d'autres ressources importantes et leur accorder une valeur avec la participation des joueurs. Une fois la valeur décidée et rattachée à un bien de la chronique, les joueurs seront en compétition l'un envers l'autre afin de contrôler le dit bien.

Si vous décidez qu'un certain quartier de votre chronique fournit un approvisionnement abondant en sang, vous créez une intrigue politique que vos joueurs peuvent ignorer ou chercher à contrôler. Cela peut mener à d'innombrables machinations politiques et de subtiles luttes de pouvoir qui font le cœur de **Vampire: La Mascarade**.

Vous pourriez introduire des PNJ mortels gérés par le Conte contre lesquels les joueurs seront en compétition. Par exemple, vous pourriez introduire un nouveau procureur de district, Robert Bagley, qui cherche à être élu en combattant le crime. Le vampire qui contrôle ou influence Bagley aura un bel effet de levier par rapport au reste de la ville.

Les personnages ayant une inclination envers le crime pourrait renvoyer cette sommité mortelle. Les personnages qui cherchent la stabilité voudront s'assurer que Bagley est sous contrôle. Cette bataille peut prendre de nombreuses formes: influences, scènes sociales pour influencer subtilement Bagley, ou un enlèvement brutal afin de le lier au sang ou s'assurer qu'il dorme avec les poissons.

À un niveau de base, cette intrigue implique des agissements politiques et autres complots contre entre PJ et PNJ.

Ce type de scénario ne fonctionne qu'avec une grande préparation du côté conte. Dans cette intrigue, c'est le travail du Conteur de créer le bac à sable afin que les PJ construisent l'intrigue et s'en dépêtrent. Les intrigues politiques correctement préparés diminuent la violence spontanée dans un jeu car ils fournissent des moyens concrets aux personnages d'entrer en compétition sans en arriver au meurtre de leurs ennemis. Les joueurs qui s'ennuient sont ceux qui risquent le plus de lancer des attaques futiles qui épuisent l'énergie du jeu. Les Conteurs demandent souvent à leurs joueurs, particulièrement ceux avec des Anciens, d'éviter la violence, mais comment pouvons-nous nous attendre à ce que ça colle avec le jeu à moins que les conteurs ne fournissent un background approprié.

Voici quelques exemples d'intrigues politiques:

- Divisez l'approvisionnement de sang de la ville en territoires de chasse. Donnez des actions de chasse supplémentaires à ceux qui détiennent les meilleurs domaines. Regardez vos joueurs intriguer pour contrôler les meilleurs territoires de chasse.
- Créez un wiki ou un site web pour la chronique détaillant le monde mortel de votre localisation. Assurez-vous de lister les mortels, organisations et immeubles importants afin de dépeindre une image crédible de votre cité. Chaque détail est une histoire complète potentielle pouvant se dérouler. Un contexte détaillé fournit à vos joueurs une chance de mettre en valeur le degré de liberté qui leur est accordé en montrant les affaires qu'ils mettent en place, leurs projets et les changements qu'ils amènent à la ville. Plus vous permettez à vos joueurs de s'ébattre dans le bac à sable, plus leur satisfaction grandit et plus la bataille pour le contrôle des ressources s'intensifiera. Que se passera-t-il si les Ventrués locaux achètent le bar favori des Brujah et en font un magasin de perles ? Voici le genre d'insulte qui déclenche une guerre de clan.

Les Conteurs peuvent encourager et éduquer les joueurs sur l'étiquette du cadre, les faveurs et le statut via des intrigues avec des PNJ. C'est souvent un moyen d'introduire le concept avec de nouveaux joueurs.

Intrigues Politiques Inter-Connectées

Les scénarios politiques inter-connectés demande au Conteur du temps et des efforts, mais ils peuvent être assez bénéfiques. Ces intrigues encouragent les joueurs à se déplacer entre les parties, afin d'utiliser faveurs et influences, et pour créer des factions inter-jeux. Les joueurs voudront naturellement tenir des réunions politiques à huit-clos; encouragez le contraire. Le spectacle politique fournit de la matière à d'excellentes parties. Encouragez les votes ou les prêts de statut en public, et permettez occasionnellement des ententes secrètes.

Les jeux évènementiels fournissent beaucoup de potentiel afin de générer ce type d'intrigues. Les Conteurs devraient encourager ces parties à focaliser sur certains types de scénario politique.

Voici quelques exemples de bons scénarios politiques pour des jeux inter-connectés:

- Rituels importants
- Réunions de faction
- Réunions de clan régionale
- Sommets pour la paix entre sectes
- Mise en place de traités locaux avec des clans indépendants

Les Conteurs devraient se renseigner consciencieusement pour comprendre quelles intrigues politiques pourraient être possible dans un état donné. Permettez que des mortels tels que des lieutenant-gouverneurs, des journalistes, juges et autres PDG d'entreprises soient des pions à prendre. Les PJ useront de faveurs, d'influences et iront même jusqu'à s'endetter afin d'avoir accès à la ressource dont ils ont besoin. Cela encouragera les personnages à interagir et à chercher assistance auprès d'autres domaines, et renforcera le jeu régional.

Les personnages Archontes sont un outil puissant pour éviter que le jeu ne s'éloigne trop de la base de référence. Les Archontes devraient récompenser les personnages qui restent au plus près des règles. Par exemple, si un Ancien traite un Caïtiff comme de la merde, même si le dit Caïtiff est populaire, l'Ancien devrait être récompensé. Les Archontes sont de bons personnages pour montrer comment les Conteurs voient la manière dont il faut jouer. La meilleure manière d'encourager le comportement désiré est de le récompenser.

Les personnages Justicar peuvent aussi être utilisés afin d'encourager le bon comportement sur une échelle plus large. Il y a deux types de pouvoir politique: ferme et souple. Le pouvoir ferme est la possibilité d'imposer martialement votre volonté sur autrui. Le pouvoir souple est la possibilité d'influencer autrui afin qu'ils aillent dans votre sens. Les Justicars dispose d'énormément de pouvoir ferme et souple. Les administrateurs nationaux peuvent influencer l'entièreté du réseau ainsi – les personnages prennent les Justicars pour exemples. Ainsi, ces PNJ devraient être des modèles de probité et servir de mètre-étalon aux administrateurs pour les joueurs confirmés. Si les PNJ sont crûment sans nuances, comment pouvez-vous vous attendre à ce que les joueurs agissent différemment ? Les PNJ Justicar devraient utiliser leur pouvoir souple pour encourager à ce que le jeu national suive un comportement correct. Vous voulez que les PJ respectent les faveurs ? Les PNJ Justicar devraient donner, prendre et dépenser des faveurs. Vous voulez punir un un personnage agissant n'importe comment ? Le Justicar n'a pas besoin de s'impliquer directement; à la place, il peut simplement impliquer ceux qui lui doivent des faveurs afin que quelque chose soit fait vis-à-vis de ce problème.

Intrigues MacGuffin

Un MacGuffin est un terme inventé par le fameux réalisateur Alfred Hitchcock pour un objet de grande valeur aux propriétés souvent mystérieuses. Un exemple de grand classique est une malette fermée contenant une récompense inconnue, dont les personnages principaux revendiquent la propriété.

Le MacGuffin proverbial pourrait être une goule spéciale, un texte ancien, ou une peinture inestimable. Cela doit avoir suffisamment de valeur pour que les personnages le désirent, et doit fournir un espèce d'avantage politique ou social. Une fois introduit, le rôle du Conteur devient celui d'un observateur et d'un arbitre occasionnel tandis que les personnages de la chronique mentent, trichent et assassinent pour récupérer le ballon.

[Modifier]

Exemple de MacGuffin

Durant la rénovation d'un hôtel en centre-ville, une pièce secrète ayant appartenu à un précédent Prince de la ville a été découverte. Vous pourriez introduire l'information, via un journal télévisé, ou les influences qu'un vieux livre recouvert de cuir fût découvert et rapidement mis sous séquestre par un homme en costume noir. Des rêves prophétiques pourraient révéler qu'un texte ancien contenant des secrets mortels a été découvert. Dès que les personnages savent que le dit livre a de la valeur, ils entreront en compétition les uns contre les autres pour l'obtenir et le garder.

Le Parcours du Héros

Joseph Campbell a proposé le concept du monomythe, encore appelé le Parcours du Héros. Cette théorie avance l'idée que tous les mythes du monde racontent essentiellement la même histoire, dont ils ne seraient que des variations. C'est l'histoire classique du jeune héros partant à l'aventure, affrontant un périple dangereux vers l'inconnu, et revenant triomphant contre toute attente afin de partager son savoir. Cette intrigue est naturelle dans notre culture, mais elle nécessite que le focus ne soit fixé que sur le personnage principal, c'est à dire le héros, au détriment des autres personnages.

Cette intrigue peut être dangereuse, particulièrement dans les parties assez grosses, puisqu'elle peut nuire à tous les joueurs tandis qu'un seul obtient toute l'attention tandis qu'il combat l'opposition.

Un Conteur avisé tentant de faire jouer ce type d'intrigue répartira les rôles clefs parmi divers joueurs et tentera de donner à chacun suffisamment d'attention plutôt que simplement en faire des éléments d'une histoire n'étant pas la leur.

S'Aventurer dans une Maison Hantée: Jouer en GN une Exploration de Donjon

Un des mythes les plus populaires est celui du héros visitant l'Enfer. À l'époque moderne, l'Enfer est représenté par une maison hantée, dans laquelle le héros doit s'aventurer pour obtenir la compréhension et l'acceptation de la mort. Les jeux de rôles traduisent souvent ce mythe en l'infâme exploration de donjon, dans lequel une coterie de personnages doit s'aventurer pour défaire les monstres et autres méchants les menaçant.

Il est important que les Conteurs développent l'immersion en faisant jouer cette intrigue. Si les joueurs imaginent les horreurs auxquelles leurs personnages font face, ils peuvent ressentir le frisson de l'aventure et la terreur profonde offerte par le scénario. Comme pour le Parcours du Héros, cette intrigue peut isoler les joueurs n'étant pas directement impliqués dans l'action. Un Conteur peut y engager tout les joueurs en permettant à ceux qui n'y sont pas impliqués une chance de jouer le rôle de monstres et de méchants, avec la promesse qu'ils auront droit à l'avenir à leur tour sous les feux de la rampe.

Le Degré de Liberté du Joueur et l'Intrigue Linéaire

Les intrigues linéaires existent depuis aussi longtemps que les premiers jeux de rôles. En résumé, une intrigue linéaire est n'importe quel scénario ne permettant pas aux joueurs de faire des choix propres. Soit ils font ce que le scénario demande, soit ils arrêtent de jouer – ce sont les seules options possibles. Quand les joueurs se plaignent qu'une intrigue est « sur des rails », ils veulent dire qu'ils ressentent l'absence de liberté réelle, ou du moins qu'ils ne voient pas la moindre liberté.

Les jeux vidéo traditionnels fonctionnent souvent sur un déroulement préprogrammé qui permet aux joueurs de progresser d'un niveau qu'à partir du moment où ils ont terminé chaque séquence de l'actuel. L'action s'arrête occasionnellement quand les joueurs sont forcés d'endurer une scène théâtralisée prédéterminée, qui vole aux joueurs leur liberté. Éventuellement, les joueurs intériorisent le fait qu'ils ne peuvent changer quoi que ce soit et attendent simplement la fin du chronomètre jusqu'à cela soit leur tour d'agir.

Les conteurs débutants essaient parfois d'utiliser cette tactique dans un semi-GN. Ils créent une intrigue complexe dotée d'un vilain quasiment inéluctable qui ne peut tout simplement pas être défait jusqu'à ce qu'un ensemble de conditions prédéterminées ne soit en place. À chaque partie, le vilain ou ses acolytes fait une apparition, se fait menaçant et ajoute de l'aléatoire au jeu sans se soucier des conséquences, car il est totalement immunisé aux réponses des joueurs.

L'histoire de tout les jeux de rôles tourne autour des PJ. Tout ce que fait un conteur doit être vu au travers de ce filtre. Si vous êtes davantage intéressé par le fait de raconter une histoire à propos de vos incroyablement géniaux PNJ, alors vous devriez diriger vos joueurs dans votre intrigue. La présence d'un conteur devrait toujours se faire sentir, mais rarement être vue directement.

Si un scénario ressemble à une scène extraite d'un jeu vidéo où les PNJ jouent les uns contre les autres, et que les joueurs ne peuvent avoir un impact sur l'histoire, vous pourriez être en train de faire jouer une intrigue linéaire.

Posez-vous ces questions avant de faire jouer une intrigue:

Le Test Linéaire

- Les PJ peuvent-ils altérer l'issue de cette intrigue ?
- Quels enjeux les PJ ont-ils dans ce scénario ? Que peuvent-ils gagner ? Que peuvent-ils perdre ?
- Comment cette intrigue promeut-elle l'histoire des PJ ?
- Qu'est-ce que cette histoire révèle à propos des personnages ?
- Si vos PJ tentent quelque chose d'intéressant qui n'est pas prévu dans votre intrigue, les laisserez-vous faire ?
- L'intrigue empêche-t-elle l'accès aux PNJ clefs, aux autochtones ou aux événements, quel que soit le degré d'astuce déployé par les plans des joueurs, car votre chronologie est rigide ?

Si vous ne pouvez répondre à ces questions d'une manière laissant un degré de liberté à vos joueurs, alors vous devez vous demander pourquoi vous voulez faire jouer cette intrigue, et vraisemblablement modifier son objectif afin qu'il soit question des personnages et non plus de vous ou vos PNJ.

Techniques de Conteur: Trucs et Astuces sur les Ficelles du Métier

Les recommandations suivantes aident les Conteurs de tout niveaux à maîtriser de bons scénarios.

Fondu au Noir

Le **Fondu au Noir** est une technique empruntée aux réalisateurs de films, qui sépare les scènes et permet un arrêt dramatique durant l'action. Quand un personnage fait face à un destin horrible, le Conteur insinue ce qui pourrait se passer via une allocution imagée puis dit simplement, « fondu au noir ». La véritable horreur est l'inconnu, et laisser parfois le joueur imaginer son propre destin tragique sera bien plus effrayant que tout ce que vous pourrez concevoir.

Exemple : Jen narre une scène pour Grég, dont le personnage vient de tomber sous l'emprise d'un Évêque Tzimisce particulièrement de mauvaise humeur. L'Évêque a l'intention de torturer le personnage de Grég, usant des pouvoirs atroces de Vissitude pour lui infliger douleurs et souffrances, mais Jen sait que cela pourrait rendre Greg très mal à l'aise. Elle est tout à fait capable de décrire chaque moment de détresse du personnage, mais choisi à la place de dire, « OK, tu sais que tu es mal parti, et que ton ravisseur va te torturer de manière insoutenable afin de te « persuader » de révéler l'endroit où se réfugient les Anarchs. Tu essaies de t'endurcir face à ce qui t'attend, mais c'est bien pire que tout ce que tu pouvais imaginer dans tes pires cauchemars. Le Démon te regarde sournoisement tandis que ses griffes creusent sous la peau de ton épaule et puis...fondu au noir. » Il est inutile de continuer – l'imagination de Grég remplira les blancs, et parfois un joueur peut imaginer des choses bien plus horribles que ce qu'un Conteur peut dire avec de simples mots.

Improvisation

Parfois les joueurs avanceront très vite dans les histoires, au point d'avoir éclipsé vos plans pour l'intrigue. Une technique d'improvisation vous aidera à amuser vos joueurs et à les ramener dans le cadre général de l'histoire. Posez des questions à vos joueurs et écoutez-les attentivement afin de déterminer quelles réponses les stimulent le plus. Si vous êtes malin, les joueurs vous diront exactement ce qu'ils veulent pour l'intrigue.

Si vous faites jouer un scénario dans lequel un Ancien Malkavien, effrayant complete pour apeurer les personnages, vous pouvez poser aux joueurs quelques questions et ils vous diront quelles choses feront peur à leurs personnages. Tel un détective, vous pouvez faire des déductions afin d'adapter votre scénario.

[Modifier]

Fondu au Noir et Niveau de Confort du Joueur

Certains joueurs ne sont pas intéressés ou pas à l'aise avec les aspects les plus viscéraux de l'horreur. Si vous sentez le malêtre d'un de vos joueurs, vous devriez arrêter la scène et arbitrer immédiatement. Vous pouvez utiliser le Fondu au Noir pour arrêter rapidement une scène mettant mal à l'aise. Le Fondu au Noir n'évite pas les conséquences à un personnage, mais il respecte le niveau de confort du joueur sans pour autant ignorer le ton et la saveur du Monde des Ténèbres.

Exemple d'Improvisation

Le Conteur veut mettre l'accent sur le fait que l'ancien Malkavien, Midian, est effrayant et veut terrifier les joueurs.

Conteur: Midian plisse les yeux et vous observe comme s'il regardait votre âme. « Devriez-vous me croiser, et je trainerais votre corps jusqu'au camps comme Achille l'a fait à Hector. Vous connaîtrez toutes les significations du mot souffrance. Votre famille déplorera votre naissance. »

Joueur: Quelle merde ! Midian est-il au courant de l'existence de mon petit frère ?

Conteur: Comment pourrait-il le savoir ?

Joueur: Ce Malkavien l'a découvert il y a environ deux mois, tu te souviens ?

Conteur: Midian continue. « Heureusement, votre frère est là pour endurer le châtement de vos pêchés. »

Si vous doutez vraiment de la manière de régler le rythme ou d'offrir à vos joueurs de l'amusement, demandez à vos joueurs ce qu'ils veulent faire ensuite. Écoutez attentivement leurs réponses et adaptez vos réponses de manière appropriées. Cette tactique vous donne du temps pour respirer et réfléchir, et, plus important, cela explique pourquoi l'action est en déclin.

Arrêt Temporel

Une scène peut rapidement être hors de contrôle quand de nombreux joueurs parlent fort, et que la tension croît tandis que les joueurs sont profondément immergés dans le jeu. Les personnages peuvent avoir accès à des pouvoirs pouvant se combiner de manières étranges et imprévues. Parfois, vous devez simplement tout arrêter, prendre en compte tout ce qui s'est passé, et donner une pause aux joueurs. Si cela arrive, annoncez un « arrêt temporel » pour informer vos joueurs qu'ils devraient tous arrêter de parler entre eux et attendre patiemment sur place jusqu'à que ce le Conteur puisse analyser la scène et déterminer la meilleure évolution de l'action. Le but de cette technique n'est pas de punir ou de gêner les joueurs, mais de donner au Conteur une chance de résoudre rapidement et de manière amusante la situation pour tout le monde.

Il n'y a rien de mal à demander un arrêt temporel pour méditer sur la scène, poser des questions aux joueurs, et prendre un moment pour réfléchir à la suite.

L'impact d'un jeu 24/7

Quand le jeu se finit-il ? Le jeu finit-il jamais ? Les joueurs ont accès à la technologie leur permettant de participer de ci de là à la chronique de manière continue, 24 heures par jour, souvent sans que le Conteur ne soit même au courant. Certains joueurs voudront des actions inter-partie longues et très détaillées par mail, interagir avec des camarades de jeu ou dans des scènes d'interprétation par messagerie instantanée, ou encore partager des informations par texto. D'autres planifieront et intrigueront entre les parties par téléconférence, et d'autres encore utiliseront des réseaux sociaux pour étendre l'action du jeu.

Ce comportement est encore plus courant dans les jeux inter-connectés. Les joueurs utiliseront leurs smartphones pour communiquer, en temps réel, avec des joueurs partout dans le pays ou le monde, tandis qu'une partie se déroule. Leurs actions sont-elles propres à leurs personnages (est-ce le personnage ou le joueur utilisant le téléphone pour questionner ses alliés dans d'autres villes à propos du Prince venant en visite, ou pour pétitionner un soutien politique contre un rival l'ayant tout juste humilié ?)

Vous pourriez voir votre charge doubler car les joueurs s'attendent à pouvoir continuer de jouer à loisir, mais leur interdire d'utiliser internet ou leurs téléphones mobiles ne fonctionnera sans doute pas. Vous devez donc décider quelles sont les limites en fonction des attentes de vos joueurs vis-à-vis du niveau d'interaction des actions inter-partie que vous pouvez gérer, la manière dont vous pourrez gérer les dites actions, et à quel point vous leur permettez d'impacter la chronique.

Voici quelques réflexions:

- Employez le Système d'Actions inter-partie du livre pour vous aider à limiter l'activité entre les parties à un niveau que vous pouvez raisonnablement gérer. (Voir **Se nourrir**.)
- Décidez de votre délai de réponse vis-à-vis des mails entrants. Vous pourriez espérer répondre à tout les mails relatifs au jeu dans les 24h après réception, mais parfois cela n'est pas réaliste. Dites à vos joueurs à quoi s'attendre, et prévenez-les quand vous ne pouvez respecter votre calendrier auto-imposé. L'absence de politique officielle crée l'attente iréaliste que vous répondrez à tout les joueurs très rapidement, peut-être même dans l'heure.
- Envisagez de nommer un Narrateur chargé de la gestion de l'activité inter-partie, et assurez-vous régulièrement qu'il n'est pas débordé.
- Imposerez-vous, ou non, des limites aux joueurs désirant que leur personnage utilise leur téléphone portable pour contacter les personnages de joueurs absent lors de la partie ? Les appels téléphoniques sont-ils toujours en jeu et donc sujets à être observés, écoutés et interrompus ? Le joueur faisant l'appel ou envoyant le SMS doit-il prévenir le Conteur afin que cela soit pris en compte dans l'action de la chronique ?
- Décidez si vous limiterez le genre d'actions que les personnages peuvent accomplir entre les parties. En particulier, autoriserez-vous les personnages à se lancer en ligne dans des actions inter-partie nécessitant des challenges et des tests ? Qu'en est-il de la mort de personnage – une scène en ligne peut-être comprendre le risque de Mort Finale, ou cela ne peut-il qu'arriver durant une partie ?
- Élaborez une méthode pour suivre et tenir un registre de toutes les interactions qui auront lieu par mail, messagerie instantanée, SMS et discussions vocales. Les détails de ces scènes peuvent s'avérer importants à l'avenir.

Savoir Quand Arrêter une Partie: Personne ne Prend de Bonnes Décisions à 2h du Matin

Il arrivera que le jeu dure depuis de longues heures. Peut-être est-il très tard, mais vos joueurs veulent continuer jusqu'à ce qu'ils résolvent l'intrigue, le combat ou un scénario qui les passionne. Ils demanderont à finir la scène car autrement ils seront bloqués jusqu'à résolution. La vérité est que les Conteurs sont humains, et à ce titre ils atteignent parfois leurs limites physiques et mentales. Si vous avez atteint cette limite, et que vous gérez une scène tard dans la nuit, des heures après que le jeu aurait dû s'arrêter, alors vous avez l'option de mettre la scène tout simplement en pause et de mettre fin à la partie. Il vaut mieux arrêter le jeu quand vous vous sentez trop fatigué pour prendre de bonnes décisions plutôt que de commettre des bévues faisant dérailler la scène voire même endommageant la chronique. Vos joueurs seront déçus, mais ils apprécieront aussi vos efforts pour assurer la qualité du jeu après qu'ils se soient calmés.

Que Pourrait-il Mal se Passer ? Écueils des Intrigues

Tout les Conteurs font parfois des erreurs. Essayez de ne pas être trop anxieux quant à elles; à la place, essayez d'apprendre de vos erreurs et réparez-les si nécessaire. Voici quelques erreurs courantes que même les Conteurs expérimentés font parfois.

Se Faire Poser un Lapin

Bon, c'est de nouveau arrivé – les joueurs qui devaient incarner des PNJ importants vous ont contacté à la dernière minute pour vous dire qu'ils ne pourraient finalement pas être à la partie. Vous commencez dans 10 minutes, que faire ? Le remède le plus rapide est de trouver un joueur de remplacement immédiatement ou d'incarner le PNJ vous-même si possible. Éventuellement, vous pouvez reporter la scène impliquant ces PNJ jusqu'à ce que vous puissiez trouver les interprètes, mais de toutes manières aucune solution ne sera parfaite. Vous serez échaudé même s'il y a de bonnes excuses à la suppression de la scène. Si un interprète vous lâche plus de deux fois, il est probablement mieux de recourir à quelqu'un d'autre ultérieurement.

Favoritisme

Il est quasiment inévitable d'être accusé de favoritisme à un moment ou un autre durant votre carrière de Conteur. Parfois ces accusations sont sans fondement et motivées par la jalousie, l'immaturation ou l'arrogance. Parfois il peut y avoir du vrai. Apprenez à vous demander si vous ne permettez pas au favoritisme de s'immiscer dans vos décisions. Et si la réponse est « oui », vous devez à vos joueurs et au jeu reconnaître votre erreur et faire ce que vous pouvez pour corriger le tir. Si vous êtes convaincu que l'accusation est sans fondement, discutez avec l'accusateur à part. Essayez d'aller à la racine du problème, en lui demandant pourquoi il pense que vos décisions favorisent sans réserve un autre joueur.

Le meilleur moyen de vous protéger contre le favoritisme est, bien sûr, de ne pas y recourir. Cela peut toutefois arriver inconsciemment malgré vos efforts. Dans des environnements concurrentiels, vous devriez envisager de nommer un Narrateur chargé des scènes de combat pour vos amis proches ou intimes quand la mort d'un personnage est possible.

Mauvais Choix

Quand vous êtes responsable de la gestion d'un évènement composé de nombreux éléments mobiles, vous aurez parfois une nuit sans, et prendrez une décision que vous regretterez ultérieurement. Peut-être avez-vous déclaré unilatéralement un changement dans la politique du jeu au beau milieu d'une partie, sans penser à toutes les implications. Ou peut-être avez-vous simplement oublié d'appliquer une règle et altéré involontairement l'issue d'une scène.

Malheureusement, essayer de réparer les dégâts causés par un mauvais choix est souvent encore plus dommageable à l'histoire que de serrer les dents et d'assumer. C'est particulièrement vrai si votre erreur a altéré une intrigue importante, modifié le cours de l'histoire ou causé des changements significatifs, tels la mort d'un personnage. Dans de tels cas, il ne pourrait pas être possible de défaire ce qui a été fait sans causer davantage de dégâts, et il est habituellement conseillé de vous excuser auprès des personnes concernées, d'apprendre de cette erreur, et d'aller de l'avant. Les Conteurs ne sont pas omniscients, et il vaut mieux conserver la confiance des joueurs que de prétendre ne jamais se tromper.

[Modifier]

Zone Rouge: Modifier les Résultats d'une Scène Après Coup

Qu'un Conteur modifie la continuité d'une scène de la chronique s'apparente à passer en *zone rouge*. Une chronique est un ensemble de scènes formant une histoire au long cours, et modifier ne serait-ce qu'une scène déjà jouée une fois peut complètement modifier voire endommager une chronique. Certaines des raisons poussant un Conteur à revenir sur une scène terminée comprennent la triche, la mort d'un personnage suite à une erreur d'application des règles, ou à un résultat qui porterait préjudice à l'intégrité de la chronique.

Par exemple, si un joueur réussit à convaincre un Narrateur qu'il devrait être autorisé à passer au JT pour fulminer à propos des vampires, le Conteur peut simplement déclarer que ça n'est pas arrivé et modifier les événements.

Si un joueur est démasqué en train de tricher dans une scène de combat tendue, impliquant la mort injuste d'un personnage, le Conteur peut souhaiter revenir sur la scène. Cependant, ce n'est pas une raison pour mettre en doute systématiquement toutes les décisions concernant l'application des règles. Typiquement, un unique recours aux règles ne transformera pas radicalement un combat dans un sens ou dans un autre. Si la scène n'avait pu être terminée telle quelle sans une erreur d'application des règles, le Conteur devrait envisager de modifier la scène. Une erreur unique ou triviale ne doit pas permettre à un joueur d'échapper à la mort de son personnage.

[

Distribuer les Points d'Expérience

Au fil de la vie, on apprend de ses erreurs d'hier et on se prépare aux défis de demain. L'Expérience dans le Mind's Eye Theatre est représentée par les points d'expérience (PX) donnés aux personnages à la fin de chaque session. Le nombre de PX accordés dépend de la manière dont le personnage s'est débrouillé durant la partie, et de l'activité du joueur.

Distribuez les PX ouvertement et soyez prêts à expliquer la logique de vos décisions conformément aux règles. Si les joueurs sont en désaccord, écoutez-les et assurez-vous connaître toute l'histoire. Accordez ensuite les PX à ceux qui les ont mérité. Soyez attentifs, car accorder trop de PX peut rendre les personnages trop puissants trop rapidement et donner aux joueurs une attitude laxiste envers leurs objectifs. D'un autre côté, accorder trop peu de PX décourage les joueurs et atténue leur sentiment de satisfaction.

Accorder des PX, par conséquent, requiert un équilibre délicat entre la satisfaction des joueurs et le maintien de l'intégrité du jeu.

Les directives suivant vous aideront:

- **Automatique:** Chaque personnage reçoit 1 PX par session de jeu, représentant l'acquisition d'un savoir quotidien, courant.
- **Interprétation:** Le meilleur moyen pour les conteurs d'encourager l'interprétation est de la récompenser de manière tangible avec 1 PX.
- **Commandement:** Vous devriez accorder 1 PX à chaque joueur qui a pris une place importante dans l'histoire. Quelqu'un qui s'est impliqué, qui, par ses efforts, a fait progresser le scénario mérité un autre PX. Prenez en compte le fait que si plusieurs joueurs ont fait avancer les choses, chaque participant devrait se voir accorder 1 PX.
- **Partager le devant de la scène:** Certains joueurs graviteront naturellement autour des projecteurs de part leur charisme. D'autres joueurs auront besoin d'aide pour avoir leur part de gloire. Les joueurs qui tendent la main à leur pairs et encourageant le jeu collaboratif devraient être récompensés par 1 PX pour encourager un tel comportement.
- **Fairplay:** Les joueurs faisant bonne figure dans la défaite et restant humbles dans la victoire devraient être récompensés d'1 PX afin d'encourager ce type de comportement.

Système (Optionnel) d'attribution de PX bonus

Les PX accroissent l'investissement des joueurs dans une chronique en les récompensant pour leur participation, et cela accroît l'amusement de quiconque étant impliqué. En utilisant le système optionnel de distribution de PX, les conteurs ont l'opportunité de récompenser immédiatement le bon comportement des joueurs.

Quand les conteurs pensent qu'un joueur améliore de manière significative l'amusement général, il peut se voir accorder immédiatement un point bonus de PX.

Quelques-unes des activités qui peuvent valoir un PX bonus comprennent:

- Un personnage essayant une tactique complètement nouvelle, même si elle échoue. Cela encourage les joueurs à continuer à innover et entretient leur investissement dans l'histoire.
- Un joueur qui prend des risques avec son personnage mais qui le fait en impliquant la rhétorique ou les idéaux de son personnage.
- Un joueur qui encourage les autres à tenter leur chance tout en attendant leur tour.

Les conteurs ne devraient donner ces récompenses que lors de situations extraordinaires, ou les joueurs risquent de s'attendre à de tels bonus, leur volant ainsi une part de leur pouvoir.

Règles (Optionnelles) de Chronique interconnectée

Les grands jeux en réseau suivants des chroniques à long terme ont des problématiques spécifiques concernant la conservation des informations et la régulation des PX. Les règles suivantes ont été créées pour les jeux à grande échelle (qui ont cours dans plus d'une ville) et qui durent plus d'une année. N'hésitez pas à utiliser tout ou partie des règles suivantes en fonction des besoins de votre chronique.

Limites Mensuelles Uniformes des PX

Si votre jeu comprend plus d'une ville, envisagez une limite normalisée de PX afin que le jeu soit équitable vis-à-vis des joueurs partout dans l'association.

- Mettez la limite à 10 points par mois. Cela évite les trop grandes disparités, notamment pour les joueurs ayant des facilités pour se déplacer.
- Mettez la limite à 6 points par session, il est important d'encourager les joueurs à participer à plus d'une session par mois. Mais la plupart de vos joueurs ne pourront ne pourront jouer plus d'une fois par mois, aussi il est important de faire que la 1ère session jouée durant le mois rapporte davantage que la seconde.
- Fournissez aux joueurs l'opportunité de gagner des PX supplémentaires jusqu'à atteindre la limite mensuelle. Certains de vos joueurs seront très intéressés par le jeu mais ne peuvent pas jouer plus d'une fois par mois. Permettre à ces joueurs de gagner les 4 points restants possibles

en écrivant des histoires à propos de leurs personnages ou en jouant en ligne, ce qui ne fera qu'augmenter leur intérêt pour le jeu.

Limite (Optionnelle) Graduelle d'Expérience pour les Chroniques à Long Terme

Ces Chroniques durent aussi longtemps qu'il le faut afin de pouvoir raconter les histoires souhaitées. Certaines ne durent que quelques sessions. Celles-ci tendent à durer peu de temps et accordent de grosses récompenses en terme de PX. Les chroniques à long-terme demandent une « combustion » plus lente. Certaines chroniques durent des dizaines d'années, et, à moins que le nombre de PX distribué soit précautionneusement géré, le jeu souffrira d'une course dévastatrice aux PX, et les nouveaux joueurs se sentiront perdus et désemparés quand ils essaieront de rejoindre le jeu.

Dimensionner correctement la distribution des PX permet aux chroniques à long terme de récompenser les personnages ayant survécu au fil des années sans pour autant pénaliser sévèrement les nouveaux personnages. La table ci-dessous esquisse un système dimensionné où le nombre de PX qu'un personnage peut gagner par mois décroît au fur et fur du temps.

Plutôt qu'une limite fixe de PX pour tous les joueurs, chaque jeu durant plus d'une année devrait instaurer les limites graduelles suivant les règles suivantes:

- Les personnages avec moins de 100 PX gagnés peuvent gagner jusqu'à 10 PX par mois.
- Les personnages avec plus de 100 PX gagnés peuvent gagner jusqu'à 8 PX par mois.
- Les personnages avec plus de 200 PX gagnés peuvent gagner jusqu'à 6 PX par mois.
- Continuez à réduire le total de PX qu'un personnage peut gagner; pour chaque 100 PX gagnés supplémentaires, réduisez la limite de PX de 2 par mois, jusqu'à ce que la limite atteigne 2.
- La limite de PX ne devrait jamais être inférieure à 2 par mois.

Note: Les PX initiaux ne comptent pas dans le total des PX gagnés.

Total des PX Gagnés	Nombre de PX qu'un Personnage Peut Gagner par Mois
<100	10 PX par mois
101 - 200	8 PX par mois
201 - 300	6 PX par mois
301 - 400	4 PX par mois
401 +	2 PX par mois

Incitation d'un Nouveau Personnage

La limite graduelle des PX peut sérieusement aider à rendre votre chronique attirante pour les nouveaux joueurs, mais si celle-ci se déroule sur une période de temps prolongée, vous pourriez vouloir introduire la règle d'Incitation d'un Nouveau Personnage. Celle-ci est un ensemble de PX donnés aux nouveau personnages afin de les aider à mieux s'intégrer dans la chronique sans se sentir impuissants. Des directives pour calculer l'Incitation d'un Nouveau Personnage sont listées ci-dessous:

1. Calculez le total des PX gagnés par les personnages de votre chronique. Ce nombre devrait refléter le nombre maximal de PX possible qu'un personnage a gagné au long de votre chronique.
2. Modifiez votre Document de Cadre de Chronique pour inclure l'énoncé suivant: « Les PX initiaux sont la valeur de base (30 PX par défaut) + l'Incitation d'un Nouveau Personnage (25% de la moyenne des PX gagnés durant la chronique) »

En supposant que la moyenne des PX gagnés durant votre chronique est 200 PX, alors les PX initiaux pour un nouveau personnage seront: la base (30 PX) + 25% de la moyenne (50 PX) = 80 PX.

Note: Les PX initiaux ne comptent pas comme des PX gagnés lors du calcul des PX pour la limite graduelle de l'expérience.

Créer l'Ambiance

Tout écrivain vous le dira, d'excellents personnages, un thème captivant, ou une intrigue intéressante ne suffisent pas – vous devez aussi aider votre assistance, dans ce cas, vos joueurs, à s'imaginer autant que possible votre monde. L'espace dans lequel vous jouez peut influencer la perception qu'ont vos joueurs de l'histoire globale – S'il est bien aménagé, ça peut être inspirant. Inversement, si le lieu est quelconque et bardé de distractions, vos joueurs auront plus de mal à entrer dans leurs personnages et à y rester. Plus vous pouvez les aider à visualiser le monde dans lequel ils se trouvent, plus ils s'impliqueront dans son histoire.

Astuces pour Sécuriser et Payer un Lieu de Jeu

Louer l'endroit idéal pour une partie est souvent le plus gros défi logistique auquel une équipe de conte doit faire face. L'endroit idéal est sans danger, confortable, et d'une taille adéquate pour la partie. Idéalement, le lieu fourni suffisamment d'intimité afin que le jeu ne perturbe pas le public, dont l'espace est un tant soit peu flexible, afin que les joueurs puissent se regrouper largement ou que des scènes individuelles puissent être gérées au fil de la nuit.

- **Espace Loué:** Beaucoup de lieux font de bons candidats pour des parties de toutes tailles – galeries d'art, cafés, salles de réception, boîtes de nuit, et autres petites salles de spectacle. Les lieux loués, en plus de répondre aux besoins de base d'une partie, sont souvent bien décorés et fournissent parking, toilettes et autres aisances pour les joueurs.
- **Lieu Public:** Si le coût est une préoccupation, envisagez de trouver un lieu public, tel un parc ou une université, dans lequel jouer. L'absence d'ameublement de base et de lumière peut parfois aviver l'imagination de vos joueurs. Assurez-vous, toutefois, de la sécurité et de prendre des mesures afin de ne pas déranger autrui en jouant dans un lieu public. Prenez toujours contact avec les gestionnaires du lieu afin d'obtenir la permission d'utiliser l'endroit, et assurez-vous d'avoir un plan de secours si le temps ou toute autre perturbation nécessite de changer de lieu.
- **Lieu Privé:** Certains de vos joueurs peuvent avoir une habitation assez grande pour accueillir des parties. Les résidences privées peuvent parfois être un défi de taille – il faut du travail supplémentaire pour imaginer un lieu confortable pour autre chose qu'il n'est, il est donc crucial de redoubler d'efforts pour transformer l'espace avec de la décoration, de la musique et des lumières. Assurez-vous que la partie respecte la maison de l'hôte et se plie à toute règle ou restriction en vigueur sur place.

Éclairage

Tout comme tamiser la lumière dans un théâtre classique aide à minimiser les distractions et renforce l'immersion de l'auditoire dans l'histoire, un bon éclairage influence le ton et l'humeur du jeu. Ne serait-ce que tamiser les lumières quand le jeu commence, et remonter son intensité à la fin de la nuit, donnera à vos joueurs des signaux clairs les aidant à incarner et sortir du personnage.

Les lampes à LED offrent une alternative sûre et bon marché aux bougies traditionnelles, et les bougies électriques modernes sont quasiment impossibles à distinguer des vraies. Les ampoules colorées sont aussi un moyen facile et bon marché de changer l'éclairage d'un lieu. Évitez les bougies en cire et autres objets inflammables – la plupart des salles interdisent leur utilisation pour des raisons de sécurité.

Musique

Peu de choses donnent le ton comme la musique – demandez à vos joueurs. La plupart des joueurs **Vampire: La Mascarade** passent un temps considérable à créer des listes de lecture spécifiques à leurs personnages, profitant de la musique pour s'aider à se mettre dans l'état d'esprit recherché ou transmettre des émotions nuancées.

L'électronique portable rend plus facile que jamais d'améliorer une partie avec de la musique, même si vous êtes dans un espace de jeu public. Il est aisé de poser un téléphone ou une tablette à un endroit et de l'utiliser pour diffuser votre présélection musicale – mais si vous le faites, assurez-vous que l'objet soit en sécurité et ne disparaisse pas. Évidemment, si le lieu est équipé d'un système hifi utilisable, profitez-en.

Une foultitude de collections musicales adaptées à une partie sont disponibles. Les bandes originales de film donne une bonne ambiance générale. Pour une intrigue politique élégante, envisagez un enregistrement d'orchestre classique; pour un club miteux, essayer une compilation de mix dance dépassé. La diversité est infinie.

Sélectionner la musique est aussi une excellente tâche à déléguer à vos joueurs. Donnez aux joueurs dont les personnages organisent la soirée l'opportunité de choisir la musique et la plupart seront ravis de transmettre leur créativité au travers de la musique. Il est simple de créer et partager légalement des listes de lectures sur de nombreux services de musique en ligne – et vos joueurs pourraient même se mettre à écouter vos compilations de jeu entre les parties. Soyez clairs sur la marche à suivre concernant la musique jouée durant les parties – particulièrement concernant la musique avec des paroles explicites ou des sons dissonants.

Décor

La plupart des associations ont en réserve un ensemble de décors type, bon marché, pouvant être utilisé pour parer rapidement un lieu donné et lui donner une atmosphère particulière. Des cagettes en plastique sont d'excellents outils de stockage portatifs et ils aident clairement à identifier quels objets sont disponibles aux joueurs qui souhaitent aider à décorer l'espace de jeu.

Envisagez les choses suivantes:

- **Tissu:** Les pièces de tissu de décoration, de diverses longueurs et couleurs sont les meilleurs éléments pour décorer rapidement un lieu de jeu. Draper artistiquement une pièce de tissu argenté sur une chaise pliante la transforme soudainement en un siège élégant; attacher un fin tissu de manière asymétrique au travers du plafond peut imiter un repaire souterrain. Le tissu décoratif est versatile et simple d'utilisation – il suffit de faire attention au risque d'incendie.
- **Mobilier pliable:** Portatif et simple, le mobilier pliable peut changer drastiquement un espace de jeu. En ajoutant une table, des chaises, une terrasse extérieure, vous voilà à la terrasse d'un café. Un banc public peut soudain devenir un siège social.
- **Petits Objets:** Les magasins d'occasions sont d'excellents moyens pour trouver des petits objets intéressants pouvant être utilisés pour décorer un lieu. Vases, chandeliers, fleurs artificielles et autres objets d'art bon marché sont intéressants à garder sous la main.

Accessoires

Contrairement aux décors génériques, les accessoires peuvent être utilisés efficacement pour mettre en place un ton donné, pour transmettre un cadre inhabituel voire servir de pièce maîtresse à une intrigue. Donnez à vos joueurs un objet qui puisse vraiment être pris en main, déplacé et suivi visuellement poussera vos joueurs à interagir.

Par exemple, disons que vous maîtrisez une intrigue dans laquelle les personnages découvrent un livre rare contenant des informations inhabituelles. Quand vous amenez cet objet dans l'histoire, vous pouvez le rendre tangible en fournissant à vos joueurs un vieux livre à couverture rigide, peut-être muni d'une fiche ou dans lequel se trouve une feuille imprimée décrivant son contenu. Cela n'aidera pas seulement à créer l'intérêt des personnages, mais attirera aussi l'attention des autres joueurs, qui pourraient du coup chercher à se renseigner à son sujet, à l'acheter voire même le voler à ses propriétaires.

Les conteurs peuvent aussi utiliser des accessoires prédéterminés afin d'indiquer la présence de PNJ récurrents. Par exemple, vous pouvez choisir de porter un fedora donné à chaque fois que vous avez besoin d'incarner le baron local du crime. En donnant à ce personnage un accessoire lui permettant d'être aisément identifié, vous n'aurez plus besoin de décrire verbalement ce PNJ aux joueurs une fois qu'ils l'auront rencontré. Ainsi, vous encouragez les joueurs à rester dans leurs personnages et à réagir sans interrompre la scène avec des questions superflues.

Narrateur Ambiance

Au début d'une partie, quand la plupart des joueurs ont probablement des questions pour le conteur ou son équipe, il peut être difficile de trouver le temps de mettre en place l'espace de jeu. Envisagez de confier cette tâche à un joueur, pour lequel vous aurez préparé à l'avance quelques instructions simples avant chaque partie. Arranger la lumière, choisir la musique, mettre en place le décor et préparer les accessoires permet à la créativité des joueurs de s'exprimer et souvent les poussent à suggérer et trouver d'autres moyens pour améliorer l'espace de jeu.

Médiation

La médiation est un système de résolution alternatif des différends dans lequel deux joueurs ou plus discutent de la résolution d'une scène en n'utilisant les règles standards. Des usages avisés de la médiation peuvent aider à maintenir un rythme rapide à une scène et permettre aux joueurs de continuer à incarner leurs personnages quand l'issue est claire ou que les joueurs sont davantage intéressés par l'interprétation.

Une médiation réussie implique d'équilibrer deux facteurs: ce que les joueurs veulent pour leurs personnages et ce que leurs personnages sont capables de faire. Il peut sembler que des personnages impliqués dans un combat aient des motivations totalement incompatibles. À première vue, des personnages en opposition disposés à tuer leurs ennemis ne semblent pas avoir de base commune à une médiation. Le Conteur devrait demander à chaque joueur quelle issue leur serait acceptable et leur offrir rapidement un compromis.

Un joueur se destinant initialement à tuer un ennemi peut réaliser qu'il lui serait plus utile vivant. Peut-être peut-il à la place le pousser à se joindre à sa cause, ou il peut forcer un autre personnage à faire renoncer un groupe entier ou faire face à de désastreuses conséquences à l'avenir. La cible voudra simplement s'enfuir. Une négociation juste pourrait résulter en une correction brutale de la victime comme avertissement pour avoir nuit à ses affaires, mais la cible finira par s'en aller. Le joueur de la victime pourrait appuyer sur le fait que les conséquences d'un meurtre n'en valent pas la peine, mais si l'autre joueur est d'accord pour le laisser en vie, il arrêtera d'essayer de lui voler ses affaires. Le joueur de la victime pourrait faire courir le mot comme quoi il ne faut pas toucher à l'agresseur. S'ils s'accordent sur le résultat négocié, l'attaquant affichera ses prouesses et enverra paître son ennemi, tandis que le sujet est toujours en vie. De plus, aucun des deux n'a à s'occuper des conséquences comme une action de police ou la création d'un nouveau personnage. Chacun s'en tire à bon compte.

La négociation en tant qu'alternative au combat peut-être aussi simple ou engagé en fonction de la volonté des joueurs impliqués. Toutefois, il est important que le médiateur prenne des notes précises de l'accord. Un joueur qui retourne immédiatement sa veste et viole l'accord tue le jeu et brise autant la forme que le fond de la règle. Ne pas respecter un accord de médiation est de la triche, et le Conteur devrait réagir en conséquence.

Souvenez-vous que bien que la médiation soit une règle de résolution hors-personnage, rien ne dit qu'elle ne puisse être utilisée autant que possible comme une conversation en jeu. En effet, des joueurs expérimentés peuvent souvent négocier au cours d'une scène sans problème, la présence de la médiation ne se faisant apparente que s'ils doivent se référer aux attributs et aux nombres en cours de négociation.

Gérer des Joueurs Perturbateurs

Certains joueurs influencent négativement le jeu. Chaque Conteur rencontrera un joueur perturbateur. Vous saurez parfois quand vous avez un joueur à problèmes car les autres joueurs vous en parleront, souvent longuement – mais pas toujours. Parfois vous devrez reconnaître le problème sans avoir d'aide. Dans un cas comme dans l'autre, il en va de la responsabilité du Conteur de gérer ces soucis, et vos options dépendent de la nature exacte du problème. Dans presque tous les cas, réussir à le régler requiert un toucher délicat. Il n'y a que dans les cas les plus extrêmes de mauvaise conduite intentionnelle et permanente que l'expulsion du joueur est la réponse adaptée. Malheureusement, c'est parfois la seule décision raisonnable que vous pouvez prendre si le joueur ne redresse pas la barre après avoir été mis face aux griefs qui lui sont reprochés. Entre ce coup fatal et ignorer le problème en espérant qu'il se règle de lui-même (ce qui n'arrivera pas), il y a d'autres possibilités.

Prenez-en compte votre nombre de joueurs en évaluant les joueurs à problème. Un unique joueur à problème peut mettre sous pression une partie à faible nombre de joueurs, car son comportement touche tout le monde et peut être hors de contrôle avant que vous puissiez agir. Dans une grosse partie, ou une partie inter-connectée, le même problème ne sera pas aussi grave car la taille du jeu peut absorber un niveau modéré de mauvais comportements sans trop de problèmes, vous laissant un peu de temps pour gérer la situation. Cependant, vous devez reconnaître et régler le problème rapidement si vous voulez obtenir le meilleur résultat. Restez poli et direct en échangeant avec un joueur à problème; énoncez votre inquiétude calmement mais clairement, et soyez ferme en prenant vos décisions. Vous agissez au nom de tous vos joueurs quand vous avez à gérer ce genre de problème.

Avocats des Règles

Certains joueurs, souvent appelés « avocats des règles », prennent davantage de plaisir à débattre de la signification des règles qu'à jouer. Ils confondent souvent l'un et l'autre. Tous les Conteurs doivent interpréter les règles à la volée de temps à autre, doivent décider de la manière de gérer une situation non couverte par ce livre, et doivent la plupart du temps le faire rapidement et sous pression; ils n'en sont pas ravis du tout, d'autant plus quand le Conteur n'interprète pas les règles de la même manière préférée par les avocats des règles.

Ces joueurs deviennent problématiques quand leur besoin d'imposer leur interprétation des règles sur le jeu et les joueurs commence à soit saper le travail du Conteur à faire avancer le jeu – car le joueur veut arrêter l'action pour débattre de chaque décision et interprétation – soit nuit au plaisir à jouer des joueurs. Afin de gérer efficacement les avocats des règles, vous devez les connaître aussi bien que possible, et être prêt à assumer votre rôle d'arbitre du jeu.

Essayez d'expliquer à l'avocat des règles qu'il est de votre prérogative de Conteur d'appliquer et d'interpréter les règles, ainsi que de prendre des décisions à la volée à l'occasion. Fournissez au joueur une possibilité de recours claire: dites-lui exactement comment faire connaître son désaccord et de quelle manière c'est approprié. Prévoyez éventuellement un moment pour en discuter après la partie, ou demandez-lui d'envoyer un mail, mais demandez toujours à ce que le joueur cesse d'interrompre le jeu pour des questions de règles. Les décisions prises à la volée doivent parfois être expliquées ou révisées après les faits, tant que les joueurs sont capables de l'accepter, vous ne devriez pas avoir cette conversation trop souvent.

Joueurs Excessivement Compétitifs

Il y a des joueurs qui, pour ce qui leur semble être de bonnes et valides raisons, voient le semi-GN comme un genre de sport de compétition dans lequel les victoires se comptent au nombre de cadavres: plus ils tuent de personnages, plus leur score est élevé. Leur intérêt n'est pas pour les éléments thématiques et narratifs du jeu. Ils découragent parfois activement ces éléments en vue de maintenir un environnement propice au meurtre de personnage. Il est important de retenir que ce style de jeu n'est ni bien ni mal – il n'est toutefois pas suffisant comme base pour une chronique. Le caractère non créateur de cette facette du jeu signifie qu'elle ne finit que d'une seule manière (tout le monde ou presque est mort), et il nie ou diminue la possibilité qu'ont les autres joueurs d'apprécier le jeu via ses autres facettes plus durables. Ce n'est pas juste que ces joueurs sont compétiteurs; ils refusent d'accepter qu'il y a d'autres manières correctes de jouer le jeu, et ici se tapie le danger, car l'histoire et tout les autres considérations sont mises à part en faveur d'un jeu direct d'adversité en tête à tête.

Quelques astuces pour gérer des joueurs excessivement compétitifs:

- Fournissez à ces joueurs des PNJ contre lesquels s'engager dans des tactiques de guérilla. Si vous avez plusieurs de ces joueurs, apprenez-leur à s'amuser l'un l'autre en les encourageant à jouer des PNJ les uns contre les autres.
- Si votre chronique est petite, vous pourriez avoir besoin de parler aux joueurs et leur demander de séparer leur coterie pour équilibrer les forces du jeu.
- Expliquez aux joueurs le plaisir de perdre et le drame de récupérer de la défaite, encouragez-les à recourir à des moyens moins létaux pour se mettre à l'épreuve via des batailles sociales.

Méta-jeu Néfaste

Parfois les joueurs permettent à leurs personnages d'user du savoir qu'eux, joueurs, possèdent mais auquel leur personnages ne devraient ou ne peuvent pas connaître. C'est du *méta-jeu*, et au mieux c'est déloyal; au pire, en étant fait délibérément en vue d'obtenir un avantage dans le jeu, c'est de la triche. Les joueurs obtiennent régulièrement du savoir que leur personnage ne connaît pas juste en discutant avec leurs confrères joueurs en dehors du jeu, et puisqu'ils ne risquent pas d'arrêter de se voir entre amis, ils devraient mettre eux-mêmes se surveiller pour éviter un tel comportement. Parce qu'un joueur lit ce livre, il sait que la discipline X fait la chose Y, mais à moins que votre personnage détienne ce pouvoir ou ait une bonne raison, permettre à votre personnage de connaître cette information est du méta-jeu. C'est encore pire si vous permettez à votre personnage d'agir suite à cette information pour obtenir certains avantage alors qu'il n'est pas sensé connaître la dite information.

Quand vous identifiez du méta-jeu, parlez au joueur incriminé aussi rapidement que possible, et rappelez-lui que son personnage ne peut utiliser des informations obtenues hors du cadre du jeu. Conseillez-lui de rester dans son personnage aussi longtemps que possible, et de faire attention à la provenance des informations que possède son personnage avant d'agir. Un joueur peut parfois comploter avec un autre afin de trouver un moyen de faire que son personnage a des raisons de transmettre des informations de valeur. Bien qu'il soit difficile de prouver que de tels incidents soient intentionnels, ils sont néfastes pour le jeu et devraient être dissuadés.

Joueurs Délibérément Perturbateurs

Ces joueurs sont un véritable problème, des gens qui prennent du plaisir à perturber le jeu. Peut-être est-ce un joueur arrivant ivre ou drogué à chaque partie, ou bien le joueur affronte des difficultés dans la vie de tout les jours faisant que ses frustrations et ses manques se répandent dans le jeu. En dehors de cela, quand un joueur démolit délibérément le jeu, l'enlever du jeu est la meilleure option. Vous n'êtes probablement pas professionnel de la santé mentale, conseiller d'orientation, conseiller spirituel ou quoi que ce soit de la sorte – vous êtes ici pour gérer le jeu et le rendre amusant aux joueurs. Interdire l'accès au jeu à ce type de joueurs est de votre responsabilité.

Créer un Jeu Inclusif

Le semi-GN, comme tant d'autres hobbies, attire une large variété d'individus; différentes ethnies, orientations sexuelle, genre et origines. Sans aucun doute, la communauté est largement plus ouverte qu'elle ne l'était quand **Vampire: La Mascarade** est sorti il y a plus de 20 ans. De même, la communauté de joueurs a grandi et changée, devenant de plus en plus diversifiée.

Vampire: La Mascarade est un jeu à destination d'individus matures, abordant des thèmes touchant des problèmes très personnels et sociaux. Occasionnellement, un thème ou une intrigue peut être litigieux, réhaussant les émotions, invoquant des biais culturels, ou dépeignant des scénarios désagréables pour certains joueurs. En tant que dirigeant de la troupe, le Conteur a la responsabilité de faire que les parties soient sûres, accueillantes et responsables quant aux thèmes abordés.

Écoutez vos joueurs, exploitez leur savoir et participez de manière ouverte aux discussions abordant la culture, l'histoire et les contextes historiques. L'histoire est pleine de bigoterie et d'intolérance, et les personnages au fait de l'histoire, ou les sujets d'intrigues percutants peuvent créer un environnement de jeu inconfortable ou dépeindre des portraits défavorables. Souvenez-vous qu'une partie de **Vampire: La Mascarade** n'est pas sensé reproduire fidèlement l'histoire. Au lieu de cela, ce devrait être une exploration amusante et théatrale des thèmes historiques. Trouver des moyens d'intégrer ces éléments en montrant toutes leurs facettes; encouragez vos joueurs à se parler avant d'interpréter les concepts de leur personnage qui pourraient mettre certaines personnes mal à l'aise. Respectez les joueurs disant que quelque chose outrepassent leurs limites, et ne permettez pas les concepts ouvertement injurieux. Évitez le recours excessif ou occasionnel aux stéréotypes raciaux dans les PNJ peuplant votre chronique. Le **Monde des Ténèbres** repose énormément sur les archétypes, mais en allant trop loin, ceux-ci peuvent se transformer en caricatures raciales ou culturelles. Par exemple, dans le canon de **Vampire: La Mascarade**, les membres du clan Assamite s'assombrissent physiquement au fil des siècles, mais un visage noir n'est pas une blague, et ce n'est pas un « bon déguisement ».

Le genre, lui aussi, peut être un sujet sensible. Les femmes deviennent plus nombreuses dans les communautés de jeu, et la diversité sexuelle dans les semi-GN est quelque chose de fantastique à voir. Souvenez-vous qu'il peut être intimidant de marcher au sein d'un environnement manifestement dominé par l'autre genre, particulièrement quand le cadre intègre beaucoup l'histoire ou si le jeu est très complexe. Peu importe le genre de l'individu, traiter quelqu'un comme s'il était moins important, moins « dangereux » en tant que vampire, moins au fait des règles, ou simplement moins intelligent, est condescendant et malpoli. Cela s'applique aussi aux personnes homosexuelles ou transsexuelles; tout à chacun devrait être le bienvenu et réputé pour la diversité des talents qu'il apporte au jeu.

Les sujets touchant au sexe doivent être abordés avec une grande précaution. Par nature, **Vampire: La Mascarade** encourage une composante sensuelle et séductrice, faite de beauté et d'avarice. Toutefois, les Conteurs doivent se rappeler que certains individus peuvent avoir vécu des histoires de viol, de violence, d'agression et autres traumatismes. De telles personnes ne devraient *jamais* être mises mal à l'aise par les thèmes sexuels d'un semi-GN Vampire. Prévenez vos joueurs à l'avance si une scène venait à aborder de tels thèmes, et laissez vos joueurs recourir au « fondu au noir » plutôt que de détailler des scènes difficiles en jeu.

Ne permettez pas aux autres de remettre en cause le droit d'un joueur à participer activement. Les joueurs ne devraient jamais s'entendre dire qu'ils ne sont pas de « vrais » joueurs parce que leurs intérêts sont de se costumer ou d'interpréter plutôt que de minimiser les règles. C'est aussi risible que de renvoyer quelqu'un du jeu car il ne peut pas s'offrir un costume. Les joueurs sont attirés par le semi-GN pour une multitude de raisons. Encouragez tout le monde à participer, respectez la communauté, et contribuez. Une personne accro aux règles peut échanger son expertise contre quelques heures de cours de couture, et un adepte du théâtre pourrait conseiller un historien avide sur la manière de jouer les faiblesses désuètes de son personnage. Rappellez-vous que vos joueurs disposent d'une large palette de savoir, d'intérêts et de capacités. Assurez-vous de poser des questions, plutôt que de supposer du type de jeu favori d'un individu.

comme indiqué, **Vampire: La Mascarade** est un jeu d'horreur gothique, dans un monde exigeant et injuste. C'est un jeu à destination d'individus matures, abordant des thèmes extrêmement difficiles. Nous avons chacun nos limites, nos zones de confort, et il est important de s'assurer que chaque joueur – peu importe leur passif, ethnie, séyualité ou culture – se sente à l'aise et bienvenu. Pour cela, les Conteurs devraient toujours se rappeler qu'ils sont les protecteurs de la troupe, et qu'ils ont la responsabilité d'être accueillants et scrupuleux envers tout les joueurs. Offrir un cadre hors jeu sûr, ouvert, prompt au dialogue à vos joueurs vous aidera beaucoup à créer d'excellentes parties.

Camarilla

« *Vivre parmi les Mortels a causé notre ruine ! Nous avons violé l'esprit de la Sixième Tradition, et nous en payons le prix par le sang ! Les Mortels sont trop nombreux et trop jaloux de notre pouvoir. Ils tenteront de nous détruire aussi longtemps qu'ils auront connaissance de notre existence. Nous devons leurs tourner le dos. Nous devons nous cacher de leurs yeux envieux.* »

— **Rafael de Corazon** — Ancien Toreador, Fondateur de la Camarilla

[Modifier]

Une Nuit au Musée

Elle portait son vieux jean délavé et un sweat-shirt trop grand de l'université, qu'elle avait réussi à cacher à son sire, ainsi que des lunettes dont elle n'avait plus besoin. Sophie se sentait presque comme si les trois dernières années à vivre dans les ombres n'étaient jamais arrivées. Elle prit l'escalier lentement, imitant consciencieusement la lenteur d'un humain qui pourrait ployer sous l'effort. La dernière fois qu'elle avait été au musée seule, avait été la nuit où elle sut attirer le regard de son sire. La nouvelle-née ne pouvait s'empêcher de frissonner à ce souvenir. L'Institut des Arts de Détroit présentait une architecture de la renaissance néo-italienne, avec des arches romaines et de larges colonnes en marbre blanc et était sinistrement illuminé face à l'horizon nocturne.

Il était tard, mais le Musée grouillait d'animation. C'était le terrain de jeu des laquais de l'académie et de cette élite qui s'accroche aux faux-semblants et à la culture. Sophie avait passé l'essentiel de sa vie d'adulte à étudier ici. Elle montra ses accès récemment renouvelés au garde de sécurité, qui l'autorisa à rentrer dans le hall principal, qui menait à un labyrinthe byzantin de galeries et d'expositions. Elle se dirigea vers la porte sécurisée menant à la réserve et aux sous-sols et heureusement loin des yeux indiscrets.

« Excusez moi. »

La voix était basse, râpeuse et bien trop proche pour son confort. Elle pivota lentement vers la voix jusqu'à croiser le regard d'un grand homme décharné, dans un costume froissé, marchant vers elle. Son visage était pointu, de forme angulaire, encadré par des cheveux sombres à longueur d'épaule. Elle le connaissait depuis sa fête d'émancipation. Il s'agissait de Darren Lockwood, Gardien d'Elysium de Detroit.

« Je suis le *Gardien* de ce lieu sacré. Cette zone est hors des limites pour notre espèce. Les invités sont encouragés à rester dans les galeries pour leurs réunions privées.

- Je suis Sophie Rourke, Infante *Favorisée* de l'Ancien Vivek. En fait, je travaille ici. (Elle montra le badge pendant à son cou comme preuve). Je travaille sur une nouvelle étude de l'auto-portrait célèbre de Vincent van Gogh, qui pourrait révolutionner ce que nous pensons de ce peintre très important. Sa propre peinture pourrait avoir empoisonné son sang, contribuant à l'instabilité mentale qui l'a forcé à s'ôter la vie. »

Lockwood se rapprochait, la renflant comme s'il pouvait sentir le mensonge sur elle, puis croisa les bras autour de son torse.

« J'ai été chargé d'un devoir et je suis toujours *Triomphant*, quand je me dévoue à une tâche. Cet Elysium n'a pas été brisé pendant des centaines d'années et restera ainsi, sous ma garde. Les Courtoisies requièrent qu'un officier de la cour se porte garant de votre conduite. Votre sire est dans le salon de l'aile est, mais nous pouvons le contacter et obtenir sa parole sur le sujet. »

S'ils avaient été hors de l'Elysium, Sophie savait qu'elle aurait pu le charmer avec rien de plus qu'un clin d'œil, un sourire et une bonne dose de Transe. Elle aurait rapidement transformé ce puissant Gangrel en chiot minaudant. Lorenzo Giovanni l'avait avertie que Lockwood avait voyagé plus loin dans les espaces sauvages que tout autre vampire ne l'osait et qu'il y avait trouvé quelque chose de terrible qui l'avait changé à jamais.

Elle ne pouvait menacer ou intimider celui-ci, mais il avait une faiblesse connue : un cœur tendre.

« Je veux lui faire une surprise. Je veux le rendre fier de mon Étreinte. Y-a-t-il quelque chose d'autre que je puisse faire pour obtenir cette permission?

- Si vous trouvez un autre officier de la cour qui se porte garant de vous, vous pourrez circuler. »

Sophie paniqua un moment avant de se souvenir de la carte de visite dans son sac. Elle fouilla jusqu'à trouver la carte, froissée et pliée. Darla Wilkerson. Elle appela le numéro, et attendit une réaction.

« Oui, répondit abruptement la voix à l'autre bout.

- C'est Sophie.

- Je sais qui vous êtes. Que voulez vous ? »

La Primogène Wilkerson détestait déjà Sophie, donc elle sut qu'elle devait prendre un ton soumis:

« J'essaie d'obtenir accès à la réserve du Musée, mais M. Lockwood insiste que sur le fait que j'ai besoin de votre aide. Je sais que c'est inconvenant, mais j'aurais apprécié que vous occupiez de ce sujet *trivial*, pour que nos comptes soient réglés. »

- Passez le moi »

Elle transmet le téléphone portable au Gardien d'Elysium. Il écouta calmement pendant quelques instants avant de répondre au téléphone :

« Très bien, il en sera alors fait selon votre *Noble* parole. »

Lockwood tendit le téléphone puis s'en alla.

« Mademoiselle Rourke, si vous trompez ma confiance, il y aura punition. »

Sophie replaça le portable à son oreille. La Primogen Wilkerson parla sans attendre confirmation :

« Quoi que vous fassiez actuellement, ne vous faites pas prendre. J'estime que notre affaire est close.

- Oui. Je vous remercie. »

La Primogen Wilkerson raccrocha, sans un mot de plus.

Sophie passa son badge sur la plaque métallique et l'acier de la porte se déverrouilla. Les étagères étaient virtuellement vides, à l'exception d'un agent d'entretien solitaire qui terminait lentement de ramasser les débris des poubelles et passa ensuite rapidement à la zone suivante.

Lorenzo Giovanni et Wadjet Abdullah lui avait offert un demi-million pour ce boulot simple. Sophie avait les relations humaines pour accéder à la cible sans utiliser de pouvoir qui violeraient l'Elysium. Le vol d'humains pouvait être ignoré facilement, mais violer la sacralité d'un Elysium était synonyme d'une sentence de mort.

Elle ne pouvait comprendre pourquoi ils se prendraient autant de mal pour un artefact qui était clairement un genre d'arnaque. Le seul mystère était de déterminer si c'était l'Institut de Technologie de Californie ou le MIT qui avait fait le coup.

Sophie examina les lambeaux d'articles de la presse qu'elle avait, encore une fois. Elle avait discrètement vérifié ses sources à Détroit. Personne à l'université ou au Musée ne prenait cette farce sérieusement. Ce n'était même pas stocké dans l'archive protégée. De faux artefacts disparaissaient tout le temps, ça faisait parti de la blague.

Elle ouvrit la mallette, amusée par le fait que quelqu'un puisse imaginer que ce globe de métal lisse puisse être autre chose que moderne. Elle ne pouvait traduire le Sanskrit, mais c'était suffisamment facile à feindre avec des logiciels de traduction modernes. Toucher l'orbe produisit une sensation douce dans ses doigts. Étonnamment le métal était doux et chaud, comme si elle touchait de la chair. Les lettres disparurent et se transformèrent en anglais. Clairement, c'était une sorte de blague. Comment, sinon, pourrait-elle lire ça ? Pourtant les mots lui glacèrent le sang.

Étreignez, n'aimez pas, car l'amour, dans mon Étreinte, flétrira et mourra.

Il y avait quelque chose d'étrange et d'horrible concernant cette orbe. Elle le sentait, mais savait qu'elle ne pouvait ignorer les demandes de l'Alliance Indépendante. Elle cacha l'orbe dans son sac, comme prévu. Sophie avait prévu de lire un moment, pour laisser au Gardien le temps de se désintéresser de ses activités, mais sa peau frissonna.

Quelque chose n'allait pas et elle voulait se débarrasser de l'orbe aussi vite que possible. Elle se rua hors de la réserve, ouvrant les portes bruyamment et quitta l'entrée, cachant à peine sa panique. Le Gardien la dévisagea d'un regard noir, mais ne fit rien.

Portant son sac à l'épaule, elle trotta péniblement, sur le fil entre la marche détendue et le jogging, jusqu'à finalement perdre toute contenance et se décider pour une course franche dans le but d'atteindre sa Mercedes dans le parking de la bibliothèque, deux blocs plus loin. Elle déverrouilla le coffre avec sa clef électronique, pour y jeter rapidement le sac, mais alors qu'il s'ouvrait, des ombres étouffantes s'élevèrent en volutes autour d'elle. Un brouillard épais, artificiel d'ombre liquide l'engouffra, consommant toute lumière. Elle ferma les yeux, tentant de crier, mais les ténèbres éteignirent le son. C'était comme mourir une seconde fois. Des tentacules d'ombre, aussi froides que la tombe, claquèrent autour d'elle, la plaquant au sol.

Quand elle sentit la chaleur à nouveau et la brise nocturne contre sa peau, Sophie ouvrit les yeux pour découvrir la lumière halogène bénie des lampadaires clignoter au dessus d'elle.

Son sac avait disparu et avec lui, l'orbe. Qu'avait-elle fait ?

Camarilla
Surnom(s)
Tour d'Ivoire
Clans piliers de la secte
Assamite, Brujah, Malkavien, Nosferatu, Toreador, Tremere et Ventru
Clans courants du cadre
Brujah, Caïtiff, Gangrel, Malkavien, Nosferatu, Toreador, Tremere et Ventru
Clans inhabituels du cadre
Assamite (Vizir), Giovanni, Disciples de Set et Ravnos
Clans rares du cadre
Cappadociens (Samedi), Filles de la Cacophonie, Gargouilles, Lasombra, Salubrien, et Tzimisce (Carpathien)

Lignées déconseillées du cadre
Sans

- A travers un reflet sombre – Histoire de la Camarilla
- Autorité globale: l'Architecture de la Tour d'Ivoire
- Les titres d'un Domaine: La Base de la Camarilla
- Les Traditions
- Courtoisies et Intrigues: Lois du Domaine, Coutumes et Interprétation des Traditions
- Les Conclaves
- La Liste Écarlate
- Prestations et Tour d'Ivoire
- Plots politiques et Sociaux
- Rang et Statut dans la Tour d'Ivoire
- Mécaniques Spécifiques de Cadre
- Annexe : Édit de Succession

A travers un reflet sombre - Histoire de la Camarilla

Au point culminant de l'Âge des Ténèbres, le monde était au bord de la ruine. Les catastrophes dévastaient l'Europe, diminuant le troupeau et forçant les Vampires à entrer en compétition pour des ressources limitées. Les anciennes rivalités et rancunes se réveillaient alors que les Anciens faisaient la guerre à leurs ennemis. Peu se rappelaient de la leçon de Carthage, où les vampires vivaient à lisière de la société, ne se cachant pas et ne gardant pas un œil sur le bétail.

Ces nuits sont emplies de dangers alors que l'Inquisition traquait les vampires sans discrimination et les brûlaient publiquement. Les Anciens sacrifièrent leurs enfants liés au sang à l'inquisition, espérant avoir une chance de s'échapper, mais les croyants étaient impitoyables. En plus de ces menaces mortelles, les Assamites cherchaient activement à diabler les Anciens et les Anarchs se sont alliés avec eux, ayant besoin d'éclaireurs expérimentés, de conseillers et des sorciers pour renforcer leur propre rébellion. Par conséquent, la révolte Anarch a démarré en faisant de sérieux dégâts aux anciens de nombreux clans, libérant leurs enfants et prouvant être une sérieuse menace, même aux plus éloignés des Mathusalems.

Une simple et brillante idée, proposée par une coterie d'Anciens très influents en 1435 lors d'une réunion spéciale à Viennes, a changé le monde à jamais. Cette coterie, appelée la Camarilla, convainquit la société vampirique de changer ses lois âgées de plusieurs millénaires. La sixième loi de Caïn, *Le silence du Sang*, devint la Première Tradition, appelée la **Mascarade** : *Nul ne devra révéler sa vraie nature à qui n'est pas du Sang. Quiconque le fera ne pourra plus se réclamer du Sang.*

Ce changement à été accueillis avec beaucoup de scepticisme, alors que certains ne voulaient pas rejeter ce qu'ils percevaient comme leur pouvoir sur les mortels. Pendant les deux décennies suivantes, cette petite coterie a gagné en influence et en soutiens de leurs pairs, permettant de convaincre le monde que les Vampires n'ont jamais existé. Ils encouragèrent les mortels à s'adapter aux méthodes scientifiques et lentement, les vampires sont devenues des légendes et des superstitions pour effrayer les enfants.

La Camarilla a même écarté le mot même de "Vampire", préférant le terme plus subtile de "Semblable" pour faire référence aux liens du sang entre membres de la même espèce, de l'Ancien au Nouveau-Né, du Sire à l'Infant. Ils avancent la *Voie de l'Humanité* comme clé du salut, les anciennes voies ont été abandonnées. Se cacher des mortel requiert de limiter les abus du passé, abandonner les anciennes rivalités et découvrir de nouveaux moyens d'évacuer la Bête.

Le mot "Camarilla," veut initialement dire "petite chambre" en Espagnol, avant de signifier *un petit groupe de courtisans qui entourent et conseillent le Prince*". Cette coterie influente éponyme à construit un système basé sur l'influence, le prestige et le népotisme, dans une secte qui en est venue à dominer le monde grâce à la force de l'élégance de cette idée.

Alors que la coterie devient lentement dominante et s'épanouissait en une secte de Vampire, elle devient la *Tour d'Ivoire*, un euphémisme utilisé pour décrire un monde où les intellectuels se sont engagés dans des recherches déconnectées des préoccupations pratiques de la vie de tous les jours. Le prestige et le pouvoir au sein de la Camarilla est devenu une fin en soi, alors que la subtilité politique et les manœuvres sociales se sont avérées être extrêmement importantes pour le succès de chaque Vampire - et sa survie.

La victoire au sein de la Tour d'Ivoire requiert une ambition impitoyable, une façon de penser élégante et la capacité de porter un masque humain tout en comprenant sa monstruosité inhérente.

La Fondation de la Tour d'Ivoire

« Dans le jeu des rois et des reines, nous devons sacrifier notre compassion sur l'autel d'une certitude inébranlable. Pour régner sagement, l'on doit régner totalement. La Justice n'a pas de pitié. »

— **Hardestadt** — Ancien Ventrue, Fondateur de la Camarilla

En 1381, une bande de paysans Anglais se sont rebellés contre leur seigneur local, déclenchant un soulèvement partout en Angleterre. Les forces loyalistes de Richard II ont vite fait de mettre fin à cette révolution des paysans, mais le conflit a attiré l'attention et le soutien d'un large nombre de jeunes Vampires insatisfaits, qui sympathisèrent avec les mortels opprimés. Cette inspiration perdura pendant une décennie avant déclencher la Première Révolte Anarch.

En 1394, l'ancien Ventrue Hardestadt et la conseillère Tremere Meerlinda ont appelés les Anciens les plus influents de l'Europe pour discuter de ce sujet; ils proposèrent un plan audacieux pour créer une organisation de l'ombre qui contrôlerait les mortels. Un certain nombre de puissants vampires, y compris le Prince Mithras de Londres, rejetèrent net cette idée ne souhaitant pas céder une parcelle de leur autorité locale. D'autres Anciens apprécièrent ce plan, mais craignaient d'entreprendre des actions alors que l'Inquisition les chassèrent ouvertement. Ainsi, la proposition fût majoritairement oubliée, excepté par quelques ambitieux vampires qui éventuellement, formèrent une coterie, appelée la Camarilla.

Un groupe habile de nouveaux-nés Tzimisce développèrent un rituel mystique (appelé la Vaulderie) qui brise les Liens de Sang, grâce à un Lien de Sang plus faible et partagé. Inspirée par l'insolence de Tyler et renforcée par la diablerie de leurs anciens, la jeunesse rebelle, maintenant appelée Anarchs se mettait en marche au travers de l'Europe, mettant au rebut le travail des siècles et revendiquant le sang de leurs Sires. Au sommet de leur folie, les rebelles détruisirent l'antédiluvien Lasombra et revendiquèrent aussi la destruction de Tzimisce. Mis en appétit par l'opportunité d'aller diabler les anciens européens, les Assamites rejoignirent la mêlée du côté des Anarchs.

Les feux de l'Inquisition continuaient à brûler les morts-vivants, envoyant d'innombrables bandes de nouveaux-nés à leur mort alors que les anciens se cachèrent de la violence. Beaucoup pensaient qu'une guerre finale contre les mortels était la seule option pour survivre.

Inspirés par la tragédie de la révolte des paysans, les infants commencèrent à comploter contre leurs sires. Une jeune Brujah du nom de Tyler menât une coterie de nouveau-né dans la première frappe, un siège contre le château d'Hardestadt, où ils tuèrent et diablèrent un nombre indéterminé d'anciens Ventruie.

Chassés de tous les côtés par les Anarchs et l'Inquisition, Hardestadt fit appel à une seconde convocation d'Anciens en 1435.

[Modifier]

Le Secret d'Hardestadt

Le prestige de l'Ancien Ventruie Hardestadt a beaucoup aidé pour convaincre de nombreux Anciens d'adopter les notions radicales de Rafael De Corazon quant à la Mascarade et à créer la Camarilla pour la faire respecter.

Inconnu de la plupart des Vampires, l'assaut sur le château Hardestadt en 1395 à complètement réussie; l'Anarch Brujah Tyler, à diablé l'influent Ancien Ventruie. Son infant le plus vieux (Hardestadt le Jeune) à assumé l'identité de son Sire pour créer un charade qui atteste de l'échec de l'attaque de Tyler. Ayant peur des représailles du clan Ventruie, Tyler à gardé sa victoire secrète.

Pendant de nombreux siècles, seul un groupe bien sélectionné d'Anciens Ventrues connaissaient le secret de la déception d'Hardestadt le Jeune. Une décennie après que les Gangrels aient quittés la Camarilla, l'éminent chercheur Gangrel Beckett à découvert la supercherie. Craintif d'une exposition, Hardestadt le Jeune à recrutés des assassins pour le réduire au silence. Le Ventruie à annulé le contrat d'assassinat une décennie plus tard, quand l'Imperator Karsh conduisit les Gangrel de nouveau au sein de la Camarilla.

Il proposa un arrangement, sous lequel certains vampires pourront recevoir l'autorité d'agir sans distinctions de clans et de lignes territoriales pour s'occuper des problèmes qui menacent la société Vampirique dans son intégralité. Les petites préoccupations sur l'autorité locale ont encore une fois menacées de tuer dans l'œuf toutes avancées vers une solution. Fidèles à eux-mêmes, la plupart des anciens n'offrirent que leur scepticisme et se préparèrent à partir pour rejoindre leurs propres havre sécurisés, en laissant passer la tempête, de la même manière qu'ils le firent pendant des siècles.

A la fin, Rafael de Corazon, qui n'était alors qu'un Toreador peu impressionnant utilisant le nom respecté de son sire, pris la chance de s'adresser aux anciens de la convocation. Il récita la sixième loi de Caïn. "Tu ne dois pas révéler ta véritable nature à ceux qui ne sont pas de ton sang. En le faisant, tu renonces aux liens du sang."

Ces mots ont rencontrés un silence de marbre, mais de Corazon n'a pas plié, même quand menacé ou hué. Il continua à réciter la Sixième Loi et commença à railler les anciens pour avoir autorisé l'abandon de la tradition qui les avait tous gardé saufs. Le discours passionné atteignit même les esprits les plus fermés.

Hardestadt utilisa cette ouverture créée par de Corazon pour pousser l'idée que la Sixième Loi, maintenant appelée la Mascarade, devait être imposée par une nouvelle organisation de l'ombre.

En quelques courtes décennies, ces sept Semblables, maintenant connu sous le nom des Fondateurs, persuadèrent un nombre conséquent d'ancien à rejoindre leur cause. Les Fondateurs avaient besoin d'une force militaire unifiée pour combattre les Anarchs. Les anciens contrôlent leurs propres lignées, goules et agents, mais clairement, ces ressources ont déjà failli précédemment. S'ils voulaient survivre, les anciens réalisèrent qu'il fallait qu'ils coordonnent leurs efforts et combinent leurs forces dans une unité militaire cohésive. Plus tard, ces guerriers furent surnommés Myrmidons, surnommés d'après les soldats qui suivirent Achille dans la guerre de Troie.

Les Fondateurs commandaient de manière unie les Myrmidons et bon nombre de leurs rangs furent tirés des infants des Fondateurs même. Ils étaient responsable de la protection des Fondateurs chaque fois qu'ils se réunissaient pour discuter de leurs plans et objectifs; mais plus que ça, ils étaient régulièrement envoyés accomplir de missions de terreur ou d'assassinat, ciblant les leaders Anarchs les plus connus. Tyler dû esquiver une douzaine de ces tentatives d'assassinat, mais ses compagnons leaders n'eurent pas autant de chance.

Inspirés par le succès des Myrmidons, les anciens organisèrent des coterie de guerre qui traversèrent les lignées de clan, rassemblées à travers le monde connu, liées par un objectif commun, celui d'arrêter les Anarchs. Mécontents de la rupture de leurs lignes de communication et de commerce, les Disciples de Set assistèrent nombre de ces coterie avec des provisions, des informations et de l'assistance pour voyager dans des terres dangereuses.

La certitude du danger réussit finalement à unir les anciens dans un but commun et il commencèrent à reprendre du terrain sur leur infants hargneux. Une fois que les Myrmidons découvrirent le lieu caché de la légendaire forteresse Assamite d'Alamut, la fin de la révolte Anarch était assurée.

En 1493, les chefs du Mouvement Anarch furent défaits par le pouvoir de la Camarilla. Les fondateurs organisèrent une convention pour négocier avec les Anarchs. La Convention de Thorns fût tenu dans un abbaye en Angleterre et là, les Anarchs acceptèrent les termes de leur reddition. Le Traité de Thorns autorisa les Anarchs à revenir au sein de la Camarilla comme l'infant prodigue, sous les auspices d'une organisation subordonnée à la Tour d'Ivoire.

Les Assamites se rendirent plutôt que de faire face à l'extinction. Les Fondateurs furent moins bienveillants avec les Assamites et les punirent avec des termes fixés dans le Traité de Tyr, qui limitaient formellement leurs mouvements et pratiques. Dans le but de prouver leur loyauté à la Camarilla, les Tremeres jetèrent une malédiction sur les Assamites, qui les empêchaient de gagner subsistance - ou les bénéfices de la Diablerie - en buvant du sang de vampire. Ce geste puissant était nécessaire pour les Tremere, afin de pouvoir surmonter la méfiance et les inquiétudes des autres vampires.

Les arguments contre l'adhésion des Tremere étaient nombreuses, notamment le fait que se ranger avec les Tremere amèneraient les Tzimisce à devenir les ennemis de la Camarilla à jamais. Combattre aux côtés des Mages pendant la révolte Anarch a été vue comme une nécessité, mais nombreux furent ceux qui se méfiaient d'une alliance avec les Usurpateurs, les autres clans se rappelaient en privé du pogrom commis envers les Salubriens par les Tremeres. Certains blâmaient les mages des pestes qui ont suivies le massacre des doux guérisseurs.

[Modifier]

Les Fondateurs de la Camarilla

Adana de Sforza (Brujah)	Milov Petrenkov (Gangrel)	Camilla Banes (Malkavien)
Josef von Bauren (Nosferatu)	Rafael de Corazon (Toreador)	Mistress Fanchon (Tremere)
	Hardestadt (Ventrue)	

Les Tremeres cependant, étaient préparés à faire face à ces objections; ils préparaient ce moment depuis des siècles. Ils avaient construit lentement un réseau de faveurs, alliés et dettes, en particulier avec les Ventrues et les Toreador. Un grand nombre de Tremere avait été vitaux pour arranger un passage sécurisé des Anciens à Viennes. A la fin, le bon sens l'a emporté - il était simplement trop utile de garder les Mages et leurs impressionnante maîtrise de la Thaumaturgie comme alliés. Cependant, la Camarilla a insisté sur certaines concessions avant de formellement les accepter dans l'alliance. Le Clan Tremere a été obligé de signer un vœu qui atteste de la libération de toutes les Gargouilles, détruire le rituel qui sert à les créer et ne jamais essayer d'en faire plus. Ainsi, les Tremeres devinrent le septième clan fondateur de la Camarilla.

Avec cette consolidation du pouvoir, la Camarilla s'imposa comme un force prééminente de la société Vampirique. Cependant, la Convention de Thorns n'a pas complètement résolu le problème Anarch. Une faction extrémiste qui se complaisait dans la violence et qui a développé un goût pour la diablerie refusa de retourner sous le joug de cette même société qui a provoqué leur rébellion en premier lieu. Ces mécréants rejetèrent la prétendue paix et ont fuit en Scandinavie pour soigner leurs blessures et rancunes. Quand ils réapparurent de leur exil auto-imposé, ils se sont reformés dans une secte qui deviendra l'opposition la plus sanglante et la plus inébranlable de la Camarilla : Le Sabbat.

Une Prison Dorée: La Normalisation de la Société Cainite

La victoire de la Révolte Anarch apporta beaucoup de prestige à la naissante Camarilla. Les Fondateurs pressèrent leur avantage en encourageant l'adoption de leur version des Traditions, avec en Première Tradition la Mascarade, qui avait été si longuement ignorée, au centre de leur structure. Motivés par l'Inquisition et l'appréhension du pouvoir de la Camarilla, la société vampirique suivit l'exemple des Fondateurs. Les Vampires n'utiliseraient jamais leurs pouvoirs ouvertement sur les mortels directement. A la place, les Semblables agissent depuis les ombres, faisant respecter les Traditions et se protégeant du feu de la colère des mortels avec une charade qui viendra à se propager partout sur le globe.

Le monde a changé pendant les révoltes Anarchs. Si les Vampires voulaient évoluer sous la protection de la Mascarade, ils devaient changer aussi. Les Princes dirigeaient toujours des domaines spécifiques, mais leur règne devait incorporer une collection codifiée des Traditions, ainsi qu'une surveillance limitée de la part de la Camarilla. Cela encouragea les voyages alors que des alliances se formèrent au delà des domaines et des limites de clans. Un nouvel ordre social avait été formé, basé sur le statut reconnu au sein de la Camarilla.

A l'assemblée des Fondateurs suivante, la Convention de Thorns, le Maître des Cérémonies, l'Ancien Brujah Eleanor de Valois, mit en avant une motion pour déterminer si l'autorité des Fondateurs et de leurs agents devait continuer à présider sur la Camarilla, maintenant que la guerre était terminée. Les présents ont massivement votés afin que les Fondateurs puissent continuer en tant que Justicars de la Camarilla avec aucun pouvoir supérieur mandaté pour les surveiller. La nouvelle position de Justicar sert comme la plus haute autorité de la secte et le poste devait être réévalué 30 ans plus tard.

Les nouveaux élus Justicars réalisèrent rapidement qu'alors que leur secte avait traversé ces épreuves avec une nouvelle force, leurs devoirs de juges, magistrats et gardiens de la paix les écartaient de leur véritable objectif, faire avancer la cause de la Camarilla elle-même. Un grand conclave spécial fût appelé par les Justicars en 1504 pour aborder ce problème. Seul les élites de la Camarilla furent invités à cette réunion un peu particulière - elle a volontairement été tenue secrète pour ceux qui n'étaient pas invités à participer. Lors de cette assemblée, tenue dans une petite

ville juste à en dehors de Vienne, les Fondateurs expliquèrent aux Semblables réunis qu'ils ne pouvaient accomplir leurs devoirs de Justicars s'ils voulaient diriger avec succès la Camarilla dans vers sa domination légitime.

Sept nouveau Justicars, un de chaque clan, furent choisis par un vote de tous les présents. Les Fondateurs formèrent un nouveau conseil de supervision qui possède le pouvoir de casser les décrets des Justicars - Le Conseil Intérieur. Les Justicars servent maintenant des mandats de 13 ans, après quoi ils sont reconsidérés et possiblement remplacés par un vote du Conseil Intérieur. Judicieusement, le Conseil Intérieur, a organisé la présentation des nouveaux Justicars pour s'assurer que leurs agents aient le poids de l'expérience pour endoctriner de nouveaux membres.

Des anciens présents lors du conclave objectèrent qu'une faction si petite ne devrait pas manier autant de pouvoir, mais les Fondateurs utilisèrent des faveurs et dettes pour s'assurer que le vote modifiant la structure de la Camarilla soit adopté avec une marge confortable.

La Promesse

Bien que le clan Cappadocien soit resté neutre pendant la Révolte Anarch, il aussi été touché par des bouleversements et la rébellion.

Avec l'aide secrète du Clan Ventrué, Augustus Giovanni, la tête de la famille de marchande étreinte dans le Clan de la Mort, s'est levé dans une insurrection traîtresse et diabla l'antédiluvien Cappadocien, remodelant le clan à son image. Ce *Coup d'Etat Familial* n'est pas passé inaperçu au sein de la Camarilla, alors que le clan auto-renommé Giovanni commença à mener des guerres à petites échelles contre des domaines de la Camarilla dans des tentatives d'étendre sa richesse et son territoire.

Malgré les avantages des Giovanni, comprenant la Nécromancie et leurs alliés fantomatiques, la Camarilla eut vite fait de forcer les Giovanni à se rendre et à souscrire à un traité de non-interférence politique. La Camarilla accepta la reddition et envoya Rafael de Corazon pour en négocier les termes avec Claudius Giovanni. Ensemble, ils rédigèrent la Promesse, un document qui mettait en forme et réglementait toutes les futures relations Giovanni-Camarilla pour les siècles à venir.

La Guerre entre Sectes

Alors que la Camarilla grandit en pouvoir et influences sur le monde, il est apparu comme évident au Conseil Intérieur que leur nouvelle secte devait avoir une structure interne pour maintenir leur influence. A ce moment, le combat avec le Sabbat naissant n'était limité qu'à des escarmouches de frontières mineures. Les Ventrué et les Toréadors resserrèrent leurs influences sur leurs domaines, rendant impossible l'implantation de pieds-à-terre par les agents du sabbat. Les Nosferatus et [MalkavienMalkaviens surveillaient leurs ennemis et rapportaient des informations aux Princes en cas de besoin. Le Clan Tremere brandit sa puissance Thaumaturgique au bénéfice de la Tour d'Ivoire, contrant les menaces mystiques. Menée par les Brujah et Gangrel, la puissance militaire de la Camarilla était trop grande pour que leurs ennemis gagnent dans un assaut ouvert. Les officiers des Justicars, alors connus comme Prévôts, ont contré avec succès toutes les manœuvres tactiques ou feintes du Sabbat avant qu'elles ne dégénèrent en guerre ouverte.

Cependant, des attaques plus subtiles étaient efficaces. En Septembre de 1595, la Main Noire monta un coup d'état qui failli massacrer tout le Conseil Intérieur. Le Justicar Toréador Jean-Paul Pierre LaMont s'est fait parjure et révéla le lieu et les détails de la sécurité du Conclave à une énorme meute de guerre Sabbatique. Aurait-elle réussi à lancer l'attaque surprise planifiée, la Sabbat aurait très bien massacrer tout le Cercle Intérieur d'un seul coup. C'est le prévôt Federico DiPadua qui a noté un changement subtil mais soudain dans le comportement de LaMont et après une enquête révéla la force d'invasion.

Sa coterie engagea l'ennemi quand DiPadua lui-même courra jusqu'au Grand Conclave pour prévenir l'assemblée. Les Justicars, Prévôts et même le Cercle Intérieur furent forcé de combattre les soldats de la Main Noire pour s'en sortir. On raconte qu'au moins un membre du Conseil Intérieur est tombé pendant cette action. DiPadua a été félicité par le Cercle Intérieur avec le titre d'Archonte, qui devint plus tard le titre standard pour tous les agents des Justicars.

Les anciens de la Camarilla ont été à la fois outrés par la traîtrise et l'assaut sur leurs personnes et ils usèrent de représailles avec enthousiasme. Jamais, depuis toutes ces années, n'y a-t-il eu autant d'Archontes en service qu'il y avait de Prévôts entre les années 1595 et le début des années 1600.

Le Nouveau Monde

Malgré la présence de plusieurs agents dans la cour espagnole, le Cercle Intérieur n'a jamais pu déterminer avec certitude si des influences Lasombra ont jouées un rôle dans la décision de financer les voyages de Christophe Colomb. La découverte des Amériques a permis au Sabbat de fuir de l'autre côté de l'océan en nombre toujours croissant pendant le 17ème siècle. Les Justicars et le Cercle Intérieur se sont fortement divisés sur les actions, s'il devait y en avoir une, à entreprendre en réponse. La plupart des Semblables à ce moment, tenaient une vision très europécentrée du monde et nombreux étaient ceux qui pensaient qu'il fallait autoriser, même encourager, leur retraite vers le nouveau monde et bon débarras. Inversement, d'autres semblables reconnaissaient que l'expansion vers de nouveaux territoires donneraient des opportunités aux Vampires plus jeunes sans menacer la stabilité des Anciens et ainsi, réduirait les chances d'une nouvelle révolte Anarch qui devrait gérer la

Camarilla. Infants et Grands-Infants des Princes et Primogènes Européens firent leur chemin vers l'Ouest et plusieurs Archontes s'y rendirent avec eux en tant que protection et yeux du Conseil Intérieur.

La situation du nouveau-monde s'est transformé en une impasse. Alors que la Camarilla avait des intérêts dans les deux camps de la guerre de Trente Ans et peut avoir encouragé la Révolution Française et Américaine, il y avait que peu de mouvement dans les luttes entre sectes. Les alliances se solidifièrent, la rhétorique était lancée d'avant en arrière et des escarmouches étaient menées sans grands effets. Mais surtout, la plupart du 17^{ème} et 18^{ème} siècle était un temps de retranchement et de renforcement pour la Camarilla.

L'industrialisation bourgeonnante fit bouger de plus en plus de mortels dans les villes et ouvrit de nouveaux boulevards de pouvoirs; les clans de la Camarilla étaient plus intéressés à poursuivre ce pouvoir que de lutter contre des meutes de guerres. De plus, après la Révolution Américaine, un nombre d'Anarchs cherchant un nouveau départ se déplacèrent aux États-Unis, attirés par l'idéal mortel d'une démocratie électorale.

Le conflit entre la Camarilla et le Sabbat à été ravivé pendant la Guerre de 1812 entre les jeunes États-Unis et l'Empire Britannique; elle a caché une guerre ouverte entre le Sabbat et la Camarilla pour le contrôle du littoral Atlantique. Flanké par des territoires Sabbatiques au Québec et en Floride, la Camarilla Américaine perdit la côte Est, une cité après l'autre, pendant les 50 années suivantes. La Camarilla réussit à garder le contrôle de quelques cités clés après les assauts, mais les combats dans les rues nocturnes n'ont jamais vraiment pris fin.

La bataille décisive suivante entre le Sabbat et la Camarilla n'a pas eu lieu avant le milieu du 19^{ème} siècle, alors que les deux sectes s'affrontèrent pour le contrôle des nouvelles frontières ouvertes. Tous deux voyaient des opportunités dans les vastes étendues de terre, qui fournissaient de la place pour se développer et se retrancher si bien, qu'il était impossible de les déloger. La Camarilla passa extrêmement proche de la perte de ce territoire (et selon quelques érudits, de la guerre elle-même), mais quelques défaites soudaines du Sabbat accordèrent un sursis à la Camarilla; lui permettant de repousser ce dernier. Certains prétendent encore que seule ces défaites permirent à la Camarilla de se maintenir en Amérique; de telles affirmations jettent habituellement des silences glacés dans les lieux où elles sont mentionnées.

Au début du 20^{ème} siècle, le Sabbat explosa dans une guerre civile et la Camarilla prit avantage de cette situation pour renforcer son appui aux États-Unis. Le Nouveau-Monde à rapidement été divisé par les trois sectes de Vampires

Le 20^{ème} Siècle

Le 20^{ème} siècle a connu un certain nombre de conflits et de changements dévastateurs dans le monde alors que les mortels se sont adaptés à une industrialisation rapide, aux conflits politiques et aux divers changements sociaux. L'abdication et l'assassinat du Tsar Nicolas II et la montée du communisme soviétique a presque éclaté en guerre entre plusieurs Anciens Ventrues et Brujahs.

La Première Guerre Mondiale a endommagé la stabilité de la Camarilla, puisque les batailles les plus graves ont eu lieu dans une Europe dominée par la Camarilla, permettant au Sabbat une latitude sans précédents pour envoyer des invasions revanchardes sans risquer ses propres territoires. Pourtant, à peine une décennie plus tard, le Sabbat a perdu les quelques gains précieux qu'il avait gagné pendant la dévastation de la Grande Dépression Économique. Bien peu de leurs troupes et de leurs pions étaient de la bonne strate économique-démographique pour traverser cette crise.

A la fin du 19^{ème} siècle et le début du 20^{ème} siècle, l'expansion coloniale Britannique revendiqua des portions conséquentes du sous-continent Indien. Beaucoup des Semblables Britanniques suivirent leurs troupes dans la recherche d'un nouveau territoire, mais découvrirent rapidement que les Ravnos, un clan précédemment cru pour être sans domicile fixe et nomade, avait déjà revendiqué une bonne partie du territoire. Les batailles sur le territoire Indien coûta la vie d'anciens importants, amenant les tensions à un nouveau sommet. Les événements autour du globe empêcha la Camarilla de pleinement se concentrer sur l'Inde et les anciens locaux réalisèrent qu'ils ne pouvaient pas gagner une telle guerre. Par conséquent, les deux côtés se mirent d'accord sur une paix profitable à tous.

La Deuxième Guerre Mondiale testa les limites de la Mascarade. Au début, un certain nombre d'anciens européens, en particulier des Clans Ventrue, Toreador et Tremere, soutenaient les puissances de l'Axe, les utilisant comme un pare-feu pour se protéger contre une deuxième invasion du Sabbat. Cependant, une fois que la découverte des camps de concentration filtra, de nombreux Semblables s'opposèrent aux Nazis avec toute la puissance et toutes les influences qu'ils pouvaient rassembler.

Le Conseil Intérieur refusa de choisir un camp dans ce conflit de mortels. Les Justicars étaient fortement divisés entre le soutien du plus grand bien de la Camarilla ou la populace mortelle du monde. Par conséquent, ils supportèrent, contrecarrèrent ou tentèrent de manipuler la machine de guerre d'Hitler selon leurs ambitions individuelles et leurs morale. Cependant, il devint finalement évident à tous, même aux Semblables les plus bercés d'illusion, qu'Adolph Hitler était un danger pour le monde. Pourtant, la guerre et l'Holocauste ont créé des clivages entre de nombreux clans Camarilla et Semblables et tant que la guerre faisait rage, il semblait que ces blessures ne guériraient jamais.

Cette situation a toutefois rapidement changée. La peur et la terreur poussèrent les clivages politique vers le passé, quand les États-Unis lâchèrent leur bombe atomique sur Hiroshima. Les mortels possédaient désormais la capacité de détruire une ville entière; peut-être même le monde, en un clin d'œil. Depuis les nuits de l'Inquisition n'y avait-il plus eu d'argument aussi grand en faveur de la préservation de la Mascarade.

L'Étoile Rouge

« J'aurais pu m'attendre à cela d'un chien, mais pas de toi, Tanner - m'amener ici avec une petite armée de Gangrel pour détruire un seul Toreador. »

— **Xavier de Calais** — Ex-Justicar Gangrel

En Juillet 1999, une Étoile Rouge brilla dans le ciel, signalant une série de changements connus sous le nom de la *Semaine des Cauchemars*. Le Sabbat a vu cet événement comme une sainte révélation et a immédiatement commencé une Croisade. Ils étreignirent des quantités massives de mortels, les dirigeant vers la Camarilla de façon sauvage. L'Épée de Caïn saisit les cités d'Atlanta et de Washington, D.C. dans un assaut sanglant. La guerre entre les sectes repris, suscitant des escarmouches partout en Europe et aux Amériques.

Pendant ces batailles, le Justicar Gangrel, Xavier de Calais, découvrit une effroyable créature sous New York City, qu'il croyait être indiscutablement un signe clair du réveil d'un Antédiluvien. Xavier revint du front pour parler avec le Conseil Intérieur de la Camarilla, mais échoua à les convaincre que le réveil des Antédiluviens posait un danger à la secte. Énérvé par ce qu'il percevait comme un manque de pragmatisme face à une menace à son Clan et au monde, Xavier démissionna de son poste de Justicar, abandonnant la Camarilla. Furieux par le sacrifice apparemment inutile de leurs frères de clan, une majorité des Gangrel le suivirent, se déclarant indépendants et ne devant plus aucune allégeance à la Camarilla.

Après l'apparition de l'Étoile Rouge, de plus en plus de Caïtiffs commencèrent à faire surface de par le monde. Cette prolifération de Sang-Clairs endommagea grandement la Mascarade et la Camarilla reserra grandement sa sécurité, essayant désespérément de calmer la vague. Ces mesures de sécurité inclurent l'éradication des Caïtiffs non revendiqués; beaucoup d'Anciens de la secte ont fermé les yeux face à ce pogrom.

L'Exode des Schismatiques

« De la méditation, vient la compréhension. Dans l'immobilité, il y a un parfum de mort. Rappelez-vous, mon petit : le silence peut être une source de grande force. »

— **Tegyrius** — Assamite Justicar

Les Enfants d'Haqim se sont rapidement retirés de la société Vampirique après l'humiliation du Traité de Tyr. Ils ont discrètement servi des Princes de par le monde en tant qu'assassins, en échange de primes de sang, qui étaient utilisées par l'Arm dans la recherche, de manière de briser la malédiction Tremere. L'arrivée de l'Étoile Rouge a réveillé un ancien Mathusalem appelé ur-Shulgi qui dormait depuis près de 2000 ans dans les entrailles d'Alamut. Connu sous le titre de l'Aigle, Ur-Shulgi a réclamé le Trône d'Obsidienne et a immédiatement brisé la Malédiction Tremere sur ses frères de clans, leur permettant de diabler librement d'autres vampire à nouveau.

En tant que le nouveau plus Ancien d'Alamaut, Ur-Shulgi exigea du clan qu'il revienne vers des pratiques plus anciennes - des pratiques et croyances qui n'étaient plus suivies par les Assamite modernes - et qui interdisent la vénération d'Allah. Le schisme interne qui en résulta, brisa le clan en deux. Al-Ashrad percevait que son Sire posait un terrible danger, l'Amr des Sorciers fuit Alamut avec une fraction du clan dans une nouvelle faction majoritairement composée de Vampires de la caste des Vizirs. Ils pétitionnèrent à la Camarilla pour en devenir membres et furent finalement accepté comme l'un des Clans Piliers de la Camarilla. Tegyrius, un ancien juriste qui aurait marché avec Alexandre la Grand, est devenu Justicar Assamite.

Les Nuits de la Tourmente

« Le monde se transforme en merde, mais nous avons un travail à faire. »

— **Theo Bell** — Justicar Brujah

Terrorisés par la signification de l'Étoile Rouge, beaucoup de vampires se mirent à chercher des connaissances sur la Géhenne et des moyens mystique de se protéger alors qu'ils se préparaient à la Fin des Temps. La Camarilla a essayé d'ignorer les Nuits de la Tourmente, tuant quiconque propageait des informations sur l'Étoile Rouge. Après que les Gangrels eurent quitté la secte, le Cercle Intérieur a été forcé de resserrer sa main mise sur les principautés et les domaines. Le désespoir mena certains Semblables à passer littéralement des contrats avec le Diable, acceptant des pactes infernaux.

Un petit groupe de Vampires, connu sous les des Archontes Josians, furent dirigés par le Cercle Intérieur pour qu'ils prennent en charge des enquêtes sur la Géhenne et déracinent la corruption au sein de la Camarilla. La populations de Semblables a largement ignoré les Josians, jusqu'à ce que l'Assamite Tegyrius soit nommé en tant que Justicar. Sous son influence, les Josians ont acquis un soutien politique significatif et ont été en mesure de révéler la propagation de l'inférialisme dans la Camarilla.

La croisade du Sabbat contre la Camarilla s'essouffla alors que les Caïnites perdirent la foi en l'Étoile Rouge et que leurs ressources étaient trop faibles. Un groupe de chasseurs mortels, grandement organisé, s'attaque au Sabbat, dévastant leur population à Detroit, Puerto Rico et Manille. Des chasseurs mortels et des agences gouvernementales secrète traquèrent et détruisirent des diocèse entiers du Sabbat.

La Camarilla, qui eu plus de succès quand il s'agit éviter d'attirer l'attention des chasseurs mortels, grâce à sa Tradition de la Mascarade, esquiva la majeure partie de ces attaques. Cependant, la tragédie frappa en 2010 quand le souvent peu subtile Brujah Jaroslav Pasek mourra des rayons du soleil aux mains d'un gang de Chasseurs assez vicieux, qui aurait exercé la vraie foi contre lui. Le remplaçant de Pasek, l'archonte légendaire Theo Bell, se rallia à la Camarilla et a maintenu les pertes au minimum.

La Mascarade était à un cheveu de tomber et les reproches tombèrent sur les sans-clans. Des bandes de Caïtiffs furent détruites simplement pour le crime d'avoir été sans clan. Les Princes comme les Archontes menèrent avec enthousiasme des pogroms pour calmer les peurs des citoyens. La demande d'éradication s'est depuis refroidie, mais la plupart des Caïtiff gardent leur origine secrète, craignant la mort ou pire si on les découvre.

[Modifier]

Theo Bell, Justicar Brujah

Connu pour ses vues anti-constitutionnelles au sujet de la Camarilla, ça été une grande surprise pour la société Caïnite que Theo Bell accepta la position de Justicar Brujah après que des Chasseurs eut détruit des cités de Sabbatique et son ancien employeur. Beaucoup croient que Bell a peur que le Conseil Intérieur réagisse de manière excessivement violente envers la population mortelle, surtout après que la Camarilla eu créée la position d'Imperator. D'autres spéculent que le nouveau respect de Bell envers la Camarilla a quelque chose à voir avec son Sire, Don Cerro et le conflit grandissant entre les Brujah et les Ventrués.

L'Édit de Succession

[Modifier]

Le Curieux Cas du Prince Tara et du Domaine de San Diego

Tara, Anarch notoire, s'est aventurée en Californie au début de la Deuxième Révolte Anarch, cherchant une occasion de gagner du pouvoir. Le soutien de sa progéniture à été un facteur majeur dans la défaite de Don Sebastian et de son alliance. Quand les Anarchs eurent besoin de quelqu'un pour mener le combat dans San Diego, tara s'est immédiatement portée volontaire.

Une fois sur place, Tara découvrit que le Prince de San Diego avait été tué. Rapidement, elle s'est déclaré Baron de San Diego. Au fil du temps, un gang rival d'Anarch l'ont évincée, la forçant à fuir la cité. Tara patienta jusqu'à ce que ses ennemies soient affaiblis par les combats contre le Sabbat et est revenue avec une force à elle. Une fois qu'ils sécurisèrent la ville, elle à formellement rendue sa position Anarch et a prêté allégeance à la Camarilla pour gagner des soutiens sur sa revendication de la ville. Très peu de Vampires de San Diego l'ont mise au défi, puisqu'ils étaient fatigués des combats dans le domaine. Ils espéraient que la Camarilla apporterait la paix au domaine qui n'a vu que la guerre depuis très longtemps.

Après Les Nuits de la Tourmente, la Camarilla prit conscience que, pour s'assurer de la longévité de la secte, il lui faudrait trouver un moyen d'endiguer la montée des Caïtiffs et stopper la surpopulation de Vampires dans les zones non-Camaristes. Les Chasseurs Mortels se renforcent et les cités avec un nombre significatif de Vampires risquent de plus en plus d'être sous le coup d'une investigation et d'une éradication par ces agences. En 2007, l'Édit de Succession à été issu par Anastasz Di Zagreb, Justicar Tremere et ratifié par quatre Justicar supplémentaires : Cock Robin des Nosferatu, Guil des Toreador, Luncinde des Ventrué et Pascek des Brujah.

L'annonce a été accueillie à la fois par la crainte et la célébration. L'édit établit un nouveau statu quo politique, en plaçant le pouvoir entre les mains de ceux qui détiennent le domaine - qu'ils soient Anarch ou entièrement Camarilla. Tant qu'un domaine Anarch place une limite sur l'étreinte, ses dirigeants se voient accordés l'autorité de régner comme bon leur semble et leurs territoires sont protégés des incursions de la Camarilla. Accepter la protection de l'Édit c'est reconnaître les liens des Anarchs avec la Camarilla. Légalement, l'Édit de Succession ne fait que définir la relation entre les deux sectes établie dans la Convention de Thorns. L'édit implique que la Seconde Tradition est sacro-sainte et certains prétendent qu'elle peut finalement s'appliquer aux Giovanni, aux Disciples de Set, ou à tout autre groupe qui ne participe pas activement à la guerre contre la Camarilla (c.-à-d. pas le Sabbat). Les Justicars n'ont pas fait de clarification ou de proclamation sur cette interprétation de la loi.

Un certain nombre d'ainés et de Princes considèrent cela comme une victoire, renforçant la Seconde Tradition et amenant les Anarchs plus profondément au sein du troupeau. L'interdiction de donner l'étreinte profite à la Camarilla de trois manières. Tout d'abord, il interdit la création d'enfants qui, quand ils sont étreints par des Anarchs à sang-clair, sont susceptibles d'être Caïtiff. Deuxièmement, il empêche le nombre total d'Anarchs de croître trop rapidement. Enfin, il limite la surpopulation générale, aidant ainsi à garder les vampires, dans leur ensemble, cachés à la surveillance des chasseurs.

Certains belliciste au sein de la Camarilla grincent des dents à l'idée de ne pas être capable de récupérer une cité Anarch par la force de leurs bras. Cependant, ceux qui sont versés en politique réalisèrent rapidement qu'il était toujours possible de saisir des praxis, de la même manière qu'un Prince faible qui tombe en faveur d'un successeur plus fort; l'Édit veut simplement dire que l'intrus impatient doit être un peu plus politiquement prudent. De plus, les domaines Anarchs qui jouissent de la Seconde Tradition (en faisant respecter plus ou moins la Troisième) peuvent devenir complaisants et même se surprendre à profiter des avantages d'un domaine sécurisé. Certains de ces territoires peuvent même se convertir à la Camarilla, trouvant que les autres Traditions ne posent plus autant de problème.

Pour le texte, voir Édit de Succession.

L'Essor de l'Imperator

Pendant Les Nuits de la Tourmente, le Cercle Intérieur a créé une nouvelle position - *Imperator* - responsables de la protection de la secte des mortels et menant la guerre de la secte contre le Sabbat. Un certain nombre de puissants Vampires ont postulé pour le poste partout autour du monde.

La Clan Brujah proposé un candidat surprenant. Germaine, un criminel Anarch notoire sur la Liste Écarlate, qui cherchait la clémence et sa suppression de la liste des Anathèmes. En tant qu'Anarch retournant dans le troupeau, le retour de Germaine aurait été un coup politique pour les Brujahs et la Camarilla. Étonnamment, la Justicar Guil ne s'est pas opposée à sa nomination, malgré quelques grondements discrets de la part des Toreador.

Karsh, alors chef militaire, fit un sombre pari sur la dernière nuit pour réclamer le titre d'Imperator. Il faisait face à une impasse. Beaucoup de Semblables étaient toujours en colère contre les Gangrels, qu'ils aient abandonnés la Camarilla. Karsh promit cette nuit que bientôt, les Gangrel chercheraient à revenir dans le troupeau. L'assemblée, en particulier le Justicar Assamite Tegyrus, protesta contre la proposition de Karsh jusqu'à ce qu'un certain nombre d'Ancien Ventrue tournèrent leurs soutiens vers Karsh, révélant une lettre vérifiée de soutien d'Hardestadt lui même.

Malgré la détermination des Brujah à aider l'un des leurs qui a été injustement traité par la Camarilla, le Cercle Intérieur nomma Karsh Imperator, lui accordant une autorité significative afin de lever une armée pour la protection de la secte. Cette manœuvre politique mena à une autre période de tensions entre les Ventrue et les Brujah.

La première action de l'Imperator à été de convaincre un Prince Nosferatu, Stanford Warwick, de briser la tradition Nosferatu de la solidarité et découvrir les plans du Sabbat. Warwick décida de vendre ses frère antitribu pour pouvoir sauver une cité remplie de Vampire de la Camarilla. Le Cercle Intérieur utilisa les informations de Warwick pour défendre Cleveland et éradiquer un certain nombre de meutes du Sabbat qui se seraient dangereusement nourris sur la population. L'Épée de Caïn a été contrainte de battre en retraite.

Après cette victoire, la Camarilla poussa vers le sud pour reprendre Atlanta et l'ouest de la Géorgie, repoussant des meutes de Sabbat à Birmingham et Montgomery. Une zone démilitarisée s'est formée le long de la frontière de l'Alabama, qui est toujours présente actuellement

[Modifier]

Amour et Révolution: Germaine et la Liste Écarlate

En tant que nouveau-né, Germaine à séduit le Comtesse Toreador d'Adhemar, une infante de la Justicar Guil et ensemble, ils ont fait filtrés des informations à ses alliés Anarch pour que les Brujahs gardent une longueur d'avance sur les Toreador. Le stratagème à fonctionné et les révolutionnaires Français eurent l'occasion de capturer le roi et la reine avant qu'ils ne puissent fuir Paris. Les Toreadors ont profondément senti le goût de la défaite et ils savaient que quelqu'un du clan les avait trahis. La Comtesse d'Adhemar utilisa toute sa ruse pour dissimuler sa culpabilité dans les enquêtes suivantes. Au final, les Toreadors blâmèrent Germaine et dans leur fureur, ils avancèrent un Trophée.

Madame Guil a peu fait pour traquer Germaine. Le Sabbat à tenté de de le recruter de manière répétée. La Comtesse d'Adhemar cherche impitoyablement à détruire Germaine et couvrir sa participation dans la révolution il y a plus de 200 ans.

Le Retour du Clan Prodigue

« Nous prouverons, avec notre cœur et notre sang, que nous pouvons à nouveau être les dirigeants de la Tour d'Ivoire. »

— **Darren Lockwood** — Gangrel Gardien d'Élysée, Detroit

Pendant le temps de leur exil auto-imposé, les Gangrel formèrent une alliance ténue avec les Tremeres. Pendant Les Nuits de la Tourmente, les Tremere ont parlé avec véhémence contre l'exclusion des Gangrel et contre la posture du Cercle Intérieur qui disait que les Antédiluviens n'existaient pas, citant leur propre expérience avec le prétendu infernaliste Saulot pendant l'Âge des Ténèbres.

Le Sabbat a tourné son attention sur les Gangrels isolés, une fois qu'ils en eurent terminé avec les Disciples de Set et les Giovanni, pensant qu'ils pouvaient rassembler le clan tout entier dans l'Épée de Caïn. Le Clan Tremere y a vu une opportunité de se faire un allié d'un ancien ennemi et fournirent aux Gangrel des informations cruciales contre le Sabbat, ce qui permit aux Apatrides d'éviter d'être capturés.

Plus tard, le clan Tremere réussit à convaincre les Anciens des Gangrel de revenir dans la Tour d'Ivoire et renouveler les liens de fidélité. Il était clair pour les Gangrel que le Sabbat ne les laisserait jamais en paix chercher leur propre façon de vivre. En 2011, le Conseil Intérieur ré-accepta les Gangrel dans la Camarilla, bien que le Clan s'est vu refuser les avantages et lauriers offerts à un clan pilier.

L'alliance tenue continua même après le retour du Clan Gangrel; le clan des Apatrides n'oublie jamais une dette. Bien qu'ils aient de nouveau été accueillis au sein de la Camarilla, les Gangrel sont toujours les moutons noirs de la secte, un rappel constant de l'échec du Conseil Intérieur à faire face à une menace qui les a presque tous détruits. Le Cercle Intérieur n'a toujours pas désigné un Justicar Gangrel et on dit qu'il faudra un certain temps avant que les Gangrel ne soient de nouveau considérés comme une Clan Pilier de la Camarilla.

L'Imperator Karsh parle pour les Gangrel au Conseil Intérieur quand c'est nécessaire, mais les détails desdites conversations sont inconnus. Peu ont entendu parlé du Conseil Intérieur depuis des décennies, menant beaucoup à se demander qui dirige la destinée de la Camarilla. L'Imperator continuent de maintenir ses troupes, les appelants par leurs anciens titre de Myrmidon, prétendant qu'ils sont nécessaires pour faire face aux

nombreux dangers toujours présent pour la secte.

Les rumeurs abondent quant à Karsh et son intention de prendre le contrôle de la Secte pour remplacer le Cercle Intérieur avec un leadership plus militaire.

Rupture de la Promesse

En 2010, le Clan Giovanni a envoyé une déclaration privée au Cercle Intérieur, énonçant ses intentions de briser la promesse. Ils prétendaient que le clan avait besoin de pleinement s'engager avec la société des Semblables pour pouvoir survivre après avoir subi des attaques répétées du Sabbat sur les avoires du clan.

L'impudence perçue irrita la Camarilla, qui vit cette déclaration comme un défi à son pouvoir et son autorité sur les affaires mortelles et la Mascarade. Une petite faction au sein des Ventrue, menée par Purissimma Geiss, s'est prononcée en faveur d'une alliance avec les Nécromanciens. Les Tremere et Brujah trouvèrent un terrain d'entente et ont sévèrement rejeté de telles suggestions. Le Clan Tremere ne voulait pas qu'un autre clan avec la Maîtrise de la magie du sang ne gonfle les rangs de la Camarilla et ne menace son monopole. Les Brujah ont récemment perdu certains de leurs intérêts aux Giovanni, surtout à Las Vegas et n'était pas d'humeur à soutenir les Ventrue ou leurs alliés.

La Camarilla menaça d'une seconde guerre les Giovanni, avant qu'un grand nombre de Disciples de Set n'utilisèrent un nombre incalculable de dettes veilles de plusieurs siècles qu'ils avaient de dizaines de hauts membres de la Camarilla, y compris du Cercle Intérieur.

Par conséquent, la Tour d'Ivoire a discrètement capitulé, annonçant que le Clan Giovanni était libéré de la Promesse, mais qu'ils n'avaient pas le droit d'adhérer à la Camarilla. Les Giovanni semblèrent plutôt satisfaits par cette limitation, pourvus qu'ils soient autorisés à faire des affaires en public sans être harcelés.

L'annonce de la nouvelle Alliance Indépendante fondée à Las Vegas a été accueillie avec un silence glacial de la Camarilla. Les historiens se rappellent d'antiques échanges commerciaux d'épices entre Venise et l'Égypte et trouvent qu'ils est plutôt naturel que ces deux clans trouvent un terrain d'entente. De nombreux Anciens croient que ces deux clans de réputation infâme sont trop peu dignes de confiance pour maintenir un tel accord. Ils prévoient que la rupture de l'alliance laissera les deux groupes en rivaux amers et fournira de futures possibilités dans le Jihad.

[Modifier]

Dona Manuela Bolívar, Justicar Malkavien

De ce que l'on prétends, Dona Manuela Bolívar est une jeune Ancienne née sur les rives du Venezuela. Certains croient qu'elle est liée au légendaire révolutionnaire Doña Manuela Sáenz. par respect, les membres de la Camarilla la réfère comme "Libertadora del Libertador" ou la Libératrice des Libérateurs, pour avoir conduit le Sabbat en dehors du territoire de la Camarilla. Bolívar est connue pour sa voix douce et chic, mais effrayante de perspicacité. Ça été une surprise quand des infiltrés du Sabbat capturés réagirent avec une terreur jusqu'alors inconnue à sa présence. Certains se demandent pourquoi ces monstres lient la Justicar Malkavienne à la légende de La Llorona, ou La Pleureuse. Certains ont spéculé que Bolívar est beaucoup plus âgée que la Camarilla n'a été amenée à croire et aurait été l'inspiration de la Déesse Aztec Xochiquetzal.

Victoire de la Camarilla en Amérique du Sud

Tout le long du 20ème siècle, le Sabbat et la Camarilla ont âprement lutté pour le contrôle de l'Amérique du Sud. Les sectes se sont violemment engagées dans des escarmouches, utilisant des techniques de guérilla. Cela a créé une faille critique; en une journée, une cabale organisée de Chasseurs, brûlant d'une foi vertueuse, a abattu un certain nombre de meutes au Brésil, en Argentine et au Paraguay, laissant l'opportunité à la Tour d'Ivoire de proclamer sa domination sur ces terres.

Les vestiges en lambeaux du Sabbat autrefois puissant ont été poussés en exil plutôt que de faire face au nouveau Justicar Malkavien, Dona Manuela Bolívar. Les infiltrés Sabbat capturés, craignant de prononcer son vrai nom, tremblaient rien qu'en pensant à elle et chuchoteraient son nom "La Llorona" ("La Pleureuse").

Mené par Alexandria, Prince de Buenos Aires, la Camarilla a subtilement influencé des projets de modernisation dans beaucoup des cités, stimulant l'économie en tirant parti des riches ressources naturelles et en canalisant les bénéfices pour sécuriser les pays pour la Tour d'Ivoire. La rumeur veut que le prochain Grand Conclave soit hébergé en Amérique du Sud.

Autorité globale: l'Architecture de la Tour d'Ivoire

« Un Roi naît, vit, règne et meurt. Seul la domination des Semblables survit au passage du temps. »

— **Lucinde** — Justicar Ventrué

En théorie, la Camarilla est une fédération de domaines, et des Princes qui y règnent. En vérité, il y a une lutte constante entre l'autorité locale du Prince, et la supervision globale des Justicar pour protéger la Mascarade et la secte.

La Camarilla était, à l'origine, une association souple de domaines, de coteries, et d'importants Semblables, dans une alliance basée sur un égoïsme éclairé. La vigilance et le travail nécessaires à maintenir la Mascarade, et à défendre la Tour d'Ivoire des menaces externes ont graduellement amené à la création d'une structure politique globale, pour gérer les problèmes trop gros pour être pris en main par un seul domaine.

Bien que la Tour d'Ivoire déclare que le monde lui appartient, il y a des portions du monde où le Sabbat, ou d'autres vampires, règnent sans partage.

Avoir une organisation globale réunissant les différents domaines de la Camarilla encourage le voyage, et crée des liens entre les villes, à grand renfort de faveurs et de passés commun, diminuant d'autant le danger pesant sur chacun au sein de la Tour d'Ivoire.

Cercle Intérieur

Une fissure probable dans la Tour d'Ivoire

Certains estiment que l'Imperator est une menace directe pour le Cercle Intérieur, et qu'il est en train de lever une armée pour prendre le contrôle de la Camarilla. Pour l'instant, les mouvements politiques ont été subtiles, mais de façon surprenante, l'Imperator Karsh a reçu beaucoup de soutien de Princes puissants, en colère contre les Justicar et leur prise de pouvoir lente via des machinations politiques pour affaiblir le pouvoir des Princes.

Le Cercle Intérieur est une cabale secrète, composée d'un unique membre de chaque Clan pilier, et qui contrôle la Tour d'Ivoire. C'est la société secrète typique, inspirant des légendes dignes des pires cauchemars des plus grands conspirationnistes. Peu connaissent leurs identités, la liste des membres du Cercle Intérieur, mais personne ne peut nier que ces vampires sont le véritable centre de pouvoir autour duquel tourne la Camarilla. Personne ne sait exactement comment les membres du Cercle Intérieur obtiennent leur poste, à part simplement survivre au point d'avoir un âge très avancé, et s'élever à un pouvoir monstrueux.

Tous les 13 ans, ces maîtres secrets se retrouvent à Vienne (Autriche) pour discuter des menaces potentielles à la Camarilla, et du futur de la secte. Beaucoup pensent que le Cercle Intérieur guide activement la Tour d'Ivoire, dirigeant les Justicars selon les nécessités, et changeant les orientations de la secte. Ce qui ont attiré la colère collective du Cercle Intérieur l'ont généralement fait de façon spectaculaire, gagnant l'une des plus grandes punitions qui puisse être organisée : une place sur la Liste Écarlate, ce qui garantit essentiellement au criminel une Chasse au Sang éternelle.

Les Membres du Cercle Intérieur peuvent dépenser leur Statut anonymement, utilisant les Justicar comme porte-parole pour cet usage. Souvent, quand ils le font, ils décident d'utiliser le statut *Menaçant* seulement possédé par le Cercle Intérieur, pour permettre à ceux qui ont un peu de jugeote politique de comprendre d'où vient l'ordre.

L'autorité du Cercle Intérieur inclue :

- Nommer ou congédier les Justicars
- Déterminer les directions sociales et politiques dans lesquelles avance la Tour d'Ivoire.
- Trancher les débats et doctrines à l'échelle de la secte
- Créer des Édits qui vont changer la doctrine fondamentale, les lois ou les coutumes de la secte
- Définir les méthodes de jugement et de punition
- Mettre des individus sur la Liste Écarlate
- Nommer ou congédier l'Imperator
- Avoir une immunité face à l'Autorité de tous les membres moins puissants de la secte
- Nommer des Alastors au sein de la Secte
- Faire respecter le Statut, de manière générale

Un membre du Cercle Intérieur possède les traits de Statut Durable *Ascendant*, *Autorité*, *Commandeur* et *Menaçant* tant qu'il est en place. *Menaçant* est un statut Durable réservé à un PNJ, et qui donne le plus haut niveau de commandement : tout ce qui est techniquement possible est

dans sa capacité. Quand un membre du Cercle Intérieur dépense un trait de Statut pour donner à un Semblable offensant le Statut Négatif *Déshonoré* ou *Rejeté*, ce statut ne peut être supprimé que par un autre membre du Cercle Intérieur.

Imperator

Confronté aux menaces croissantes du Sabbat, des Chasseurs ayant la Vraie Foi, et à ses propres tiraillements internes, le Cercle Intérieur de la Camarilla a décidé récemment de nommer un commandant militaire pour mener la milice de la Camarilla. Ce commandant est connu sous le nom d'Imperator.

L'Imperator agit comme la voix du Cercle Intérieur sur tous les sujets guerriers, coordonnant les efforts entre les Princes et les Justicar par ses agents, connus sous le nom de Myrmidons. Avec le titre vient l'autorité d'absoudre théoriquement n'importe quel crime pour ces guerriers qui combattent en son nom. Un certain nombre de Harpies désapprouve cette politique, affirmant que ça perturbe l'organisation de la société, et affaiblit le pouvoir des Princes. Peu ont pourtant refusé de reconnaître l'autorité de l'Imperator. Ce dernier ne peut être démis de son poste que par la volonté du Cercle Intérieur, et est immunisé à toute poursuite d'un officier inférieur de la Secte.

L'autorité de l'Imperator inclue :

- Lever une milice, et la coordonner pour gérer des menaces et des ennemis spécifiques, quand autorisé par le Cercle Intérieur.
- Absoudre toute personne, même ceux Chassé au Sang ou sur la Liste rouge, qui souhaite combattre au nom de l'Imperator
- Nommer des Myrmidons.
- Promouvoir les Édits du Cercle Intérieur changeant la politique globale de la secte, mais seulement en ce qui concerne la défense.
- Lancer et faire respecter une Chasse au Sang mondiale sur un membre de la secte qui refuse d'aider
- Avoir une immunité face à l'autorité de tout officier inférieur de la secte.
- Faire maintenir les règles de Statut.

L'Imperator gagne les traits de Statut Durable *Ascendant*, *Autorité*, et *Commandeur* tant qu'il est en poste.

Quand l'Imperator dépense un trait de Statut pour donner le trait de Statut *Déshonoré* ou *Rejeté* à un Semblable offensant, ce statut ne peut être enlevé que par le Cercle Intérieur, ou un Justicar dans le cadre d'un Conclave Judiciaire.

[Modifier]

Myrmidons

Selon l'Iliad, les Myrmidons étaient des guerriers légendaires, commandés par le célèbre demi-dieu Achille. Les Fondateurs de la Camarilla ont emprunté ce nom mythique pour leurs propres commandants militaires durant la Révolte Anarch, jusqu'à ce que le nom d'Archonte devienne courant. L'Imperator a réutilisé ce nom pour les guerriers qui servent sous sa bannière. Si les archontes sont les prévôts des Justicar, les Myrmidons sont les Fléaux de l'Impérator. Beaucoup de Myrmidons sont d'anciens criminels, qui ont été contraint de servir pour obtenir le pardon. Alors que leur ardoise a été effacée, beaucoup de Princes se souviennent des crimes commis par ces ex-mécréants, et préfèrent les voir au loin, en train de combattre pour la Camarilla, plutôt qu'aux réunions de Cour, et visitant les Elysium.

Les Myrmidons ont tous les pouvoirs des Archontes, mais au lieu du Statut Durable *Noble* ils ont *Exempté*.

Justicars

Edits des Justicar

Les Traditions sont à la base de toute autorité au sein de la Camarilla. Les Princes ont le droit d'imposer les Traditions localement, mais il est de l'autorité des Justicar de réviser et interpréter les Traditions à une échelle globale. Ces Édits marquent généralement un changement important au sein de la politique de la Camarilla. Par exemple, l'Édit de Succession a déterminé une nouvelle conception de ce que signifie tenir la Praxis sur un domaine, et réaffirme la volonté de la Camarilla d'inclure indépendants et Anarchs sous son égide. Un édit est toujours étudié et approuvé par au moins trois Justicars.

Elus par le Cercle Intérieur pour une durée de 13 ans, les Justicar sont les autorités générales de la Camarilla, chargés d'agir en tant que juges, jurés, et bourreaux. Chacun des Clans piliers de la Tour d'Ivoire possède un unique Justicar. Les Justicar ont un immense pouvoir sur la société des Semblables, et sur la Camarilla. La plus grande autorité qu'un Justicar possède est celle de produire un Edit, une analyse judiciaire qui clarifie comment une Tradition doit être désormais interprétée, ou qui introduit une loi mineure de la Camarilla. Ces vampires dangereux ne servent pas seulement en tant que juges austères, mais aussi comme des meneurs et des défenseurs de la société, encourageant discours et alliances au sein de la secte. Ils appellent et gèrent parfois des Conclaves, dans le but d'encourager les vampires de la Camarilla à tenir salon, créant une occasion de se rencontrer, qui n'arriverait peut-être jamais sinon. Un bon ou mauvais mot d'un Justicar au bon moment peut être une meilleure récompense que l'or ou le Statut. Les Justicar sont regardés avec admiration et crainte. Aucun Semblable n'ose refuser de les aider, même si ça peut impliquer la

destruction dudit vampire. Les Justicar parcourent la Camarilla tels des colosses, et l'ombre qu'ils projettent est en fait bien longue.

Soutenus par le Cercle Intérieur, les Justicar ont la capacité de s'assurer qu'un Prince fou, ou excessivement despotique soit formellement démis de ses fonctions avant qu'il ne fasse trop de mal aux Traditions, ou qu'il fasse pencher la balance des combats en défaveur de la Camarilla.

Un Justicar peut automatiquement enlever à un Prince tout trait Durable lié à son titre. De plus un Justicar peut annoncer une Chasse au sang globale envers des criminels de la Camarilla. Une telle chasse au sang ne peut être enlevée que par intervention du Cercle Intérieur. Les Justicar peuvent également proposer des noms sur la Liste Rouge, au Cercle Intérieur, et offrir des récompenses au nom de leurs Clans.

Un Justicar possède un grand pouvoir au sein de la Camarilla, durant son mandat, mais il doit l'utiliser avec précaution, sans quoi ceux qui auront été abusés chercheront à se venger une fois qu'il aura été relevé de ses fonctions. Il est rare qu'un Justicar s'implique dans les affaires d'un domaine, à moins que le problème soit si grave que la Mascarade soit réellement en danger. Si les problèmes d'un domaine dépassent ses frontières, mettant en danger d'autres domaines, un Archonte peut être envoyé pour enquêter et résoudre le problème.

Les Justicar sont officiellement démis de leur poste par la volonté du Cercle Intérieur; ils sont immunisés aux poursuites de n'importe quel officier inférieur de la Camarilla; si un Justicar se montrait trop autocrate ou incompetent, un adversaire pourrait l'humilier par une Motion de Censure lors d'un Conclave Judiciaire ou d'un Grand Conclave. Un Justicar qui a perdu le soutien de l'assemblée malgré ses avantages politiques considérables, est généralement considéré trop faible pour être un officier viable, par le Cercle Intérieur; il est alors démis. Mais de tels événements sont rares, c'est seulement arrivé deux fois dans l'histoire de la Camarilla, la plus récente étant la démission du Justicar Brujah Pascek peu avant son assassinat par des Chasseurs, en 2010.

L'autorité d'un Justicar inclue :

- Appeler un Grand Conclave, un Conclave Judiciaire ou Régional
- Produire un écrit demandant la présence de n'importe quel membre *Accepté* de la secte
- Produire un Edit pour changer les lois de la secte
- Enlever la Praxis à un Prince, lui ôtant son statut Durable.
- Appeler une Chasse au Sang, sur les ennemis de la secte et criminels
- Avoir l'immunité face aux poursuites des officiers inférieurs de la secte.
- Nommer des Archontes à son service
- Nommer l'hôte d'un Conclave *Primus Inter Pares*
- Faire respecter globalement les lois du Statut.

Un Justicar gagne les traits de Statut Durable *Ascendant*, *Autorité*, et *Commandeur* durant son mandat. Quand un Justicar marque un Semblable offensant avec le trait de Statut Négatif *Déshonoré* ou *Rejeté*, ce statut ne peut être supprimé que par le Cercle Intérieur, l'Imperator ou un Justicar durant un Conclave Judiciaire de la secte.

Archontes

Archontes Josiens

Les Josiens étaient auparavant un groupe d'élite composé d'Archontes chargés de trouver les cultes de la Géhenne, et d'enquêter secrètement sur les mythes découverts, pour évaluer les dangers réels de la Géhenne. Une fois Tegyrus élevé au rang de Justicar, il a demandé au Cercle Intérieur d'avoir autorité sur les Josiens, et cette demande a été finalement approuvée. Tegyrus a changé les objectifs du groupe. En plus de leurs devoirs existants, il leur a donné l'ordre de chasser les infernalistes au sein de la Camarilla, utilisant son autorité en tant que Justicar pour soutenir leurs actions. Les Josiens ont une très large latitude d'action, sont entraînés dans les arts martiaux traditionnels Assamite, les meilleurs quand il s'agit de combattre des Baali, et les diabolistes infiltrés depuis longtemps dans la secte. Beaucoup d'Anciens vampires, redynamisés par le but de Tegyrus (ou contraints à le servir, par des faveurs) ont rejoint les Josiens. Un certain nombre d'Anciens puissants se sont pris d'intérêt pour les Josiens, leur apportant entraînement, aide mystique, et soutien politique. Beaucoup de ces mécènes sont Malkaviens, Ventrué et Toréador, la même alliance de Clans qui a combattu contre les Baali à Carthage.

« C'est sûr, la Camarilla est putain de loin d'être parfaite, mais c'est seul façon d'empêcher une société de superprédateurs surnaturels de se déchirer de l'intérieur. C'est pour ça que je suis d'accord pour risquer la Mort Finale pour qu'elle continue à tourner. »

— Jessica Kesch —

Les Archontes sont les agents habilités d'un Justicar. Ils servent d'yeux et d'oreilles pour la Camarilla, représentant la première ligne de la Justice globale de la Tour d'Ivoire. Les Justicar envoient leurs archontes enquêter sur les rumeurs troublantes, et découvrir les potentiels problèmes avant qu'il y ai une crise. Si un archonte trouve seulement un problème mineur, il donne au Prince local, ou à son prévôt, un conseil sur comment gérer la situation, et l'avertit qu'il serait bon qu'il soit résolu à son retour.

S'il trouve un problème sérieux, il le prend en charge personnellement. Bien que les archontes puissent utiliser des goules ou de plus jeunes vampires pour gérer les tâches abrutissantes, la plupart des Archontes s'attendent à être autonome (et c'est ce qui est attendu d'eux), ne contactant

leur supérieur Justicar qu'une fois leurs enquêtes terminées, ou pour présenter des rapports de situation.

Un Archonte est exempté de poursuites pour violation des Cinquième et Sixième Traditions quand il est au service de son Justicar. Il est attendu d'un archonte qu'il ignore la Tradition de l'Hospitalité, si cela devait mettre en danger la réussite de sa tâche. Et s'il devait rencontrer la cause du problème, un Archonte est autorisé à tuer en toute impunité, au nom du Justicar qu'il sert. S'il trouve un problème exceptionnellement grave, il en réfère à son Justicar, probablement au point d'organiser un Conclave Judiciaire.

Les Archontes ne sont pas immunisés aux usages de l'étiquette, ou à la colère des Harpies. Si un Archonte fait un faux pas social ou politique, ils en sont punis, comme tout officier. De telles punitions sociales impliquent qu'un Archonte a abusé de son autorité. Souvent un Prince punit un archonte pour envoyer un message à un Justicar qui fourre un peu trop son nez partout, dont le travail marche un peu trop sur les prérogatives du Prince et de la Seconde Tradition.

Un Archonte peut se déplacer pendant des semaines sans contacter son employeur, surtout s'il s'agit de travail sous couverture. Cette habitude peut avoir des résultats désastreux si un Justicar ne se rend pas compte que quelque chose de fâcheux est arrivé à son Archonte.

L'autorité d'un Archonte inclut :

- Avoir une exemption de poursuite pour bris des Cinquième et Sixième Tradition en service
- Avoir une immunité face aux Chasses au Sang quand elles ne sont pas décidées par le Justicar, l'Imperator ou le Cercle Intérieur.
- Nommer jusqu'à deux Servires (des adjoints permanents) à son service.
- Faire respecter les lois du Statut liées à sa tâche.

Un Archonte gagne les traits de Statut Durable *Commandeur* et *Noble* durant la durée de son mandat.

Alastor

Un Alastor est un agent du Cercle Intérieur ayant pour mission de chasser les Anathèmes : des vampires qui ont été ajoutés à la Liste Écarlate de la Camarilla, et désignés comme devant être détruits par l'intégralité de la secte. Si un vampire qui n'est pas un Alastor arrive à détruire un Anathème, il est automatiquement forcé de servir en tant qu'Alastor. Tandis que les Archontes répondent aux Justicar, les Alastor ne répondent qu'au Cercle Intérieur. N'importe quel semblable (y compris un Alastor) qui diable un Anathème prend la place de sa victime sur la Liste Écarlate. Les Alastor ont un tatouage mystique rouge (qui ressemble à l'Ankh de la Camarilla) placé sur leur paume droite, pour montrer leur position.

Les responsabilités d'un Alastor incluent :

- Entrer sur n'importe quel domaine, à la recherche d'un Anathème
- Avoir une exemption de poursuite pour violation des Cinquième et Sixième Traditions dans le cadre de ses fonctions.

Un Alastor gagne le trait de Statut Durable *Noble* durant la durée de son mandat.

Les titres d'un Domaine: La Base de la Camarilla

La colonne vertébrale de la Camarilla, c'est la force des domaines et les Princes qui y règnent. Les Justicars argumentent que la Mascarade, la Première Tradition justifie leur autorité toujours croissante. Mais les Princes contrent cet argument en pointant la Seconde Tradition : "Ton domaine est ta charge". Les avocats d'une politique basée sur les domaines rappellent que la Camarilla n'a pas de véritable gouvernement centralisé, seulement un Cercle Intérieur qui se réunit de façon irrégulière et une escouade itinérante de Justicars chargée de la mise en application, mais dont la majorité sont tout aussi hypocrites et corrompus que d'autres Semblables égoïstes.

Les Princes sont considérés comme étant la vraie force de la Camarilla. Beaucoup de vampires tissent des liens de loyauté par des lignages ou leur clan, rendant difficile d'imposer toute autorité centrale sur les membres de la Camarilla. Un Prince fort, avec de bons soutiens, peut retenir un Justicar, politiquement, s'il est malin et qu'il a bien des soutiens.

L'avancée des technologies a permis aux Justicar de garder un œil constant sur la Camarilla et de clamer des terrains politiques habituellement tenus par les Princes. Durant les siècles précédents, la Camarilla a établi un lot de titres importants utilisés dans l'immense majorité des domaines. La société des Semblables en est venu à accepter ces titres comme honorables et nécessaires pour aider les domaines à agir dans les voies prévues par les Traditions. Ces offices offrent à une société structurée un moyen non-sanglant de faire respecter la Mascarade, de donner du pouvoir à ceux qui savent mettre en avant les usages de la Camarilla et punir ceux qui agissent contre la secte.

Prince

Titres creux et Princes Insignifiants

Les petites villes et zones rurales ne peuvent soutenir qu'une poignée de Semblables, mais une structure est tout de même requise, pour s'assurer que les affaires de la Camarilla, en particulier la Mascarade, sont toujours respectées. Ces domaines peu peuplés sont menés par des Princes Insignifiants, qui ont toutes les responsabilités d'un Prince, sans en avoir les ressources ou le prestige lié à l'effort. Souvent, les anciens préfèrent la sécurité relative des villes et trouvent les zones rurales dangereuses et ennuyeuses. De jeunes vampires qui choisissent d'affronter les petites villes se retrouvent dans une organisation à demi-structurée, où le "Prince" est celui qui a le plus gros pistolet, ou qui est le plus respecté. Les nouveaux-né appellent souvent ces Princes, des "Princes du Canapé" car le domaine entier du Prince pourrait tenir sur le canapé de ce dernier. Un Prince Insignifiant n'a que les traits de Statut Durable *Autorité* et *Souverain* durant son règne

« Vous venez de renâtrer dans une secte qui a plusieurs siècles d'existence, dont les meneurs ont convaincu le monde que notre existence est un mythe. Inutile de dire que nous serons exigeants. En échange de votre droit de vivre et de votre éducation, qui vous ont déjà été donnés, vous devrez adhérer à nos lois et coutumes - les traditions. Et si vous souhaitez progresser dans notre société, vous devrez m'impressionner. »

— **Paul Walker** — Ancien Brujah et Prince de Kenosha

Le Prince est le vampire qui réclame le droit de régner sur un domaine. Un Semblable devient Prince en proclamant la Praxis et s'il y arrive, il a la liberté de faire comme il l'entend au sein de son domaine - du moins en théorie. Dans les nuits modernes, le titre de Prince est synonyme de Camarilla, mais ce titre remonte aux structures féodales de l'Âge des Ténèbres et utilisé encore par des vampires bien antérieurs à la Camarilla.

Le titre de Prince s'applique aux régnant quelque soit leur genre; bien que le titre ai des origines patriciennes, l'utilisation moderne du titre tient plus de Machiavel que de la royauté. Un Prince a pour rôle de maintenir la paix et peut créer des lois locales connues sous le nom de *Curiosités*. Il doit aussi faire tout ce qui est nécessaire pour maintenir la ville en ordre et la protéger des incursions. Un Prince a beaucoup de casquettes, incluant diplomate, commandant en chef, créateur de loi, mécène des arts et juge. Alors que son autorité vient des Traditions, son succès en tant que Prince doit plus à sa capacité à gérer un domaine rempli de prédateurs nocturnes surnaturels, par un usage compétent d'influence, de persuasion, de charisme personnel et une volonté brute. Certains sont en effet des tyrans despotiques, mais bien peu peuvent maintenir leur praxis longtemps sans un peu de talent pour l'administration.

Historiquement, ce poste était réclamer par le plus fort vampire de la région, régner comme il l'entendait. Petit à petit, après la Convention de Thorns la Camarilla a redéfini la perception moderne du Prince, incluant la présence d'un conseil consultatif de Primogènes. Petit à petit, certains privilèges et responsabilités sont devenues liées au poste, que ça soit par le souhait du régner, ou la demande des sujets. La position a fini par atteindre sa forme connue durant la Renaissance. La véritable capacité et les pouvoirs d'un Prince varient d'un domaine à l'autre. Un Prince puissant peut choisir de gérer chaque parcelle de la ville personnellement, alors qu'un Prince moins capable peut être la figure de proue d'un Primogènat influent. La Camarilla n'a pas de politique établie en matière de succession et reconnaît habituellement le plus puissant vampire qui veut réclamer le titre comme Prince.

Le règne d'un Prince est absolu, jusqu'à l'instant où il perd le pouvoir, remplacé par autre via une manœuvre politique ou un coup d'état sanglant. Si un Prince se montre incapable de maintenir la sécurité de la cité contre les incursions extérieures, il peut être forcé d'abdiquer par un Conclave Judiciaire. Si le Prince trouve la mort Finale ou est limogé de son poste sans qu'un successeur clair soit établi, le poste revient en général à son Sénéchal. Plus d'un Prince maladroit a trouvé une Mort Finale "accidentelle" ouvrant la voie à un Sénéchal ambitieux.

L'autorité d'un Prince inclue :

- Interpréter et imposer les Traditions au sein du domaine.
- Reconnaître les Semblables arrivant sur la cité
- Exiler les indésirables
- Déterminer des territoires de chasse pour les Clans sur le domaine.
- Déclarer ou révoquer des Elysium
- Lancer des chasses au sang sur les criminels et les ennemis de la secte.
- Faire respecter son Droit de Destruction, conformément à la Sixième Tradition.
- Approuver les usages des Traditions (comme d'autoriser une étreinte, etc...)
- Punir les mécréants qui violent les Traditions (en particulier la Mascarade.
- Faire respecter le Statut au sein de son domaine.

Un Prince gagne les traits de Statut *Autorité*, *Commandeur* et *Souverain* pendant toute la durée de son règne. Il peut accorder sa *Reconnaissance* à tout individu sur son territoire, sans avoir à dépenser de trait de Statut.

Sénéchal

Primogene Gangrel

Le Clan Gangrel est récemment retourné au berceau de la Tour d'Ivoire, mais un nombre important de Princes ne leur ont pas encore pardonné leur trahison. Beaucoup de princes n'acceptent pas de donner un poste au Primogenat à ce Clan

Le terme sénéchal décrivait autrefois un poste dans les anciennes maison noble, chargé de gérer les affaires domestiques, superviser les serviteurs et administrer les comptes des dépendances. Dans les domaines de la Camarilla, le Sénéchal est habituellement l'assistant le plus fiable du Prince, ; il parle en son nom durant ses absences. Quelque nuit que ce soit, le Sénéchal doit être un gestionnaire capable, un assistant exécutif disponible, remplacer son hôte et être capable de remplir toute une douzaine d'autres missions que le Prince pourrait lui demander.

Un Prince enverra généralement les vampires qui demandent audience vers son Sénéchal, afin qu'ils soient obligés de le convaincre de l'importance de la discussion. Un Prince maladroite peut obliger son Sénéchal à remplir des devoirs peu plaisants ; mais cela leur revient généralement dans la figure plus tard. D'autres font d'un Sénéchal peu doué un bouc-émissaire lors de problèmes politiques déplaisants, affirmant que le Sénéchal n'a pas donné au Prince des informations juste, complètes ou en temps et en heure.

La plupart des vampires essayent d'être dans les bonnes grâces du Sénéchal, car cet auguste Semblable a l'oreille du vampire le plus important du domaine. Bien qu'un Sénéchal puisse décider de ne pas agir directement contre un vampire offensant, un sénéchal rusé peut facilement filtrer l'information qui lui arrive, pour faire apparaître l'objet de sa colère comme un fou, ou une menace pour le Prince.

Servir comme intermédiaire face à ceux qui voudraient parler au nom du Prince permet au sénéchal d'accéder à une quantité impressionnante d'informations et dans certains cas, ils sont au moins aussi informés que les Harpies. Parfois une rivalité informelle peut se développer entre le Sénéchal et les Harpies, pour savoir qui a accès aux meilleurs gossip. Une telle compétition est dangereuse pour un sénéchal, car il est facile, pour d'autres vampires comme le Gardien d'Elysium ou le Prince, d'estimer que le Sénéchal est un rival en terme de pouvoir et d'influence.

L'avantage principal de prendre cette rôle difficile, est que si le Prince meurt ou est chassé par le Primogène, sans héritier clair pour la Praxis, le Sénéchal devient le Prince légalement, aux yeux de la Camarilla.

L'autorité d'un Sénéchal inclut :

- Faire respecter l'autorité du Prince, parler et agir en son nom lorsqu'il n'est pas là lors d'une soirée, ou absent du domaine.
- Avoir l'oreille du Prince : le Prince ne peut pas refuser d'entendre une requête de son Sénéchal (que le Prince accepte ou non la requête est une autre histoire, mais il ne peut refuser au Sénéchal l'opportunité de lui parler)
- Faire respecter le Statut sur le domaine de son Prince.

Un sénéchal possède le trait de Statut Durable *Noble* tant qu'il est en poste et il gagne le trait de Statut Durable *Autorité* quand il se trouve dans une réunion locale où le Prince n'est pas.

Primogène

Le Conseil des Primogènes

Une ville a besoin d'avoir au moins quatre Primogènes pour être considérée comme un domaine de la Camarilla en bonne et due forme. Sinon, le domaine ou la ville est considéré Insignifiant (voir plus haut) et cette ville ne peut s'offrir de Harpie digne de ce nom. Un Prince qui a manifestement mis trop de Semblable au Primogenat découvrira vite qu'il est plus facile pour ses ennemis de le chasser dans un coup d'Etat de salon. Si un Prince devait accepter d'avoir plus de huit Primogène à son conseil, son standing est réduit à celui d'un Prince Insignifiant, signifiant qu'il ne peut régner sans un nombre excessif de conseillers

Jürgen von Verden, Prince de Magdeburg, est réputé avoir inventé le terme de Primogène. Il a recruté certains anciens d'importance, à son Assemblée des Primogènes, pour lui fournir des conseils dans ses efforts de guerre pour reprendre le vieux royaume de Transylvanie aux Tzimisces. Des Princes, voulant le soutien des anciens locaux, ont partagé leur pouvoir avec de tels conseils. Après la Convention de Thorns il est devenu courant pour des domaines d'avoir un Conseil des Primogènes pour en assurer la stabilité. De fait, c'est devenu une question de prestige pour un Prince d'avoir des anciens importants à son conseil.

L'autorité principale des Primogènes est de surveiller socialement, récompenser ou punir leurs frères de clan au sein du domaine. Les Primogènes surveillent leurs pairs pour leur éviter d'éventuels abus de pouvoir. Les Primogènes qui en profite pour accroître artificiellement le prestige de leur Clan et se font prendre, subiront certainement une réaction sèche de la Harpie.

Les primogènes parlent pour leur Clan durant les réunions du Primognat et dans les réunions formelles de la cour. Dans les nuits modernes, le Primogenat est un conseil consultatif pour le Prince. Usuellement, le Primogène est le membre le plus influent de chacun des clans piliers de la Camarilla. Mais il arrive qu'un Prince souhaite offrir une place à un membre ne faisant pas parti des clans piliers mais influent. C'est inhabituel mais pas considéré scandaleux, si ce Primogène est puissant et vu comme un bénéfice pour la Tour d'Ivoire.

Cependant, si ce Primogène inhabituel échoue, le Prince paiera le prix politique du scandale causé par les Harpies. Les *Courtoisies* d'un domaine définissent comment un Primogène est nommé; certains domaines imposent à leur clans de voter pour élire leur primogène à travers un vote démocratique, alors que d'autres se basent sur un consensus entre anciens du Clan. Le Prince a le droit de refuser un siège au Primognat s'il estime qu'ils ne sont pas assez nombreux au sien du domaine, ou pour punir un comportement mécréant. C'est une manœuvre politique dangereuse, qui peut mener à des rancœurs durables entre le Primogène et le Prince.

Les Semblables sages qui visitent une nouvelle ville iront d'abord trouver le Primogène pour apprendre les *Courtoisies* locales, avant de chercher à être *Reconnu*, pour s'éviter des gaffes sociales.

L'autorité d'un Primogène inclue :

- Gérer punitions et récompenses envers les membres de son Clan.
- Conseiller et informer le Prince des événements récents.
- Parler pour le Clan lors des réunions du Primognat.
- Délimiter, au sein du territoire donné au Clan par le Prince, des territoires de chasse pour les membres de son Clan.
- Imposer sa lois auprès des membres du Clan, qu'ils soient en visite ou résidents

Un Primogène gagne le trait de Statut Durable *Noble* tant qu'il est en exercice.

[Modifier]

Le Pouvoir du Primogène : Chasser le Prince

Le pouvoir du Prince sur son Domaine est absolu, tant qu'il tient la Praxis du domaine. Si le Primogenat demeure uni contre son Prince, ils ont la capacité de chasser le Prince sans effusion de sang. Le Conseil des Primogènes, en tant que groupe, doit dépenser 4 traits de Statut Durable *Noble*, les trois premiers pour symboliquement lui enlever tout Statut Durable et le dernier pour lui enlever la Praxis. C'est un usage unique du Trait Durable *Noble* qui ne peut être utilisé que par un Primogène d'un Domaine sur le Prince du même domaine.

Les Primogènes qui s'opposent à cette décision peuvent également dépenser leur statut *Noble* pour annuler la rébellion de l'un des Primogènes déloyaux. Si le Primogenat réussit dans son entreprise, l'ancien Prince perd sa Praxis, le Statut Durable et les droits liés au titre. La Praxis n'est plus réclamée et vacante, jusqu'à ce qu'un autre la prenne, ou que l'ancien Prince force le Primogenat à se soumettre à sa volonté par la coercition ou la violence. Cependant, cette tactique ne vient pas sans conséquence : les Primogènes qui dépensent leur Statut *Noble* pour chasser le Prince doivent réaffirmer leur rôle de Primogène auprès de leur clan, avant de pouvoir regagner ce Statut Durable.

Fouet

Le primogènat est souvent limité au plus ancien ou plus influent membre de chaque clan pilier, ce qui limite le conseil à six ou sept semblables dans la plus part des cas. Néanmoins, la majorité des Primogènes apprécie d'avoir un lieutenant ou une sorte assistant exécutif pour montrer une image d'unité de Clan et pour les aider à gérer la population nombreuse du Clan. Cet assistant est souvent assigné aux détails ennuyeux qui ne demandent pas l'attention complète du Primogène. En Angleterre et aux États-Unis, les Primogènes ont adopté le terme Fouet, issu de la politique mortelle, pour décrire ce semblable qui les sert.

Le jeu de chaise musicale et d'intrigue autour de ce poste peut être plutôt intense, car nombre de Primogènes présentent le poste comme une voie vers le prestige et le pouvoir. D'autres rétorquent sur le fait qu'il ne peut y avoir qu'un Primogène par Clan et que le seul moyen pour ces vampires d'obtenir un tel poste est d'aller sur un autre domaine, ou de le prendre sur les cendres de l'actuel.

Un Fouet ne gagne aucun statut durable par lui-même, mais gagne temporairement le trait de Statut Durable *Noble*, lorsque, dans une réunion locale, le Primogène n'est pas là.

Harpie

Guerre Sociale dans la Camarilla

La violence à visage découvert est détestée. Il est attendu des Semblables qu'ils contrôlent leur Bête et ne fracassent pas une personne qui les insulte. Les mécréants sociaux qui agissent selon ce comportement brutal se retrouvent très vite à encourir la colère des Harpies et de tous ceux du domaine qui s'impliquent dans l'ordre social de la Tour d'Ivoire. Ignorer les protocoles acceptés de la société est un affront direct à l'intégrité de la Camarilla et ne peut être toléré et on ne peut laisser se répandre l'idée qu'un tel comportement est viable. Bien sûr, ce qui arrive loin des yeux de la cour est un tout autre sujet.

Un nouveau-né étreint au sein de la Tour d'Ivoire pourrait avoir du mal à imaginer le contexte historique d'avant la Camarilla. La fondation de la Camarilla a causé la codification de nombre de coutumes vampiriques au sein d'un système mondiale, qui place une bonne part de pouvoir entre les mains d'un titre connu sous le nom de Harpie. Dans le monde de la Camarilla, où les allées du pouvoir ressemblent à un club de vieux gentlemen, la Harpie est le titre le plus proche de l'idée d'égalité des chances que l'on puisse trouver. Une Harpie capable est un arbitre des convenances sociales, un propagandiste pour le dogme de la Camarilla et un courtier calculant en faveurs et qui s'assure que l'économie locale des faveurs est saine.

Faveurs et scandales sont depuis longtemps une part de la société des Semblables et depuis les temps anciens, les Harpies s'assurent que les us sociaux soient respectés et les faveurs enregistrées. Une Harpie habile peut murmurer un mot dans la bonne oreille et causer un dommage irréparable à la réputation d'un Semblable; ne serait-ce que pour cette raison, les harpies sont respectées. Ce respect donne aux harpies une certaine protection contre la vengeance violente. Honte au mécréant de base qui tue une harpie qui fait son devoir. Toutes les harpies du monde iront s'unir pour exterminer une telle menace. Cependant, ceux qui vivent par l'épée sociale peuvent mourir à cause d'elle. Une harpie déshonorée est punie deux fois plus durement par ses pairs, parce qu'elle est sensée d'autant plus savoir éviter les faux pas.

N'importe quel Semblable avec la bonne dose d'astuce, de malice et de savoir-faire peut se retrouver à ce poste. Bien sûr, un prétendant qui essaye, mais n'est pas à la hauteur de la tâche, verra la nouvelle de sa faute de goût particulière atteindre les oreilles de tous les domaines, sauf peut-être les plus bucoliques.

Beaucoup de nouveaux-nés remettent en cause à un moment le pouvoir des Harpies, affirmant qu'un Semblable qui peut ignorer les aboiements d'une Harpie peut simplement faire prévaloir son point de vue par la force. Une telle naïveté ne dure pas très longtemps : tous les anciens ont un intérêt à maintenir leur ascendant social. Le travail des harpies confine les conflits à l'arène sociale, ce qui préserve les plus vieux vampires. Ces jeunes vampires finissent par apprendre qu'ils se fourvoient.

Une Harpie est au sommet de la chaîne alimentaire sociale du domaine. Si une Harpie est particulièrement vicieuse elle peut encourager la cour à snober un exclus, punir quiconque est sympathique en public avec sa cible. Elle le fait en déclarant qu'il est scandaleux de ne serait-ce que parler avec ce vampire en public. Un vampire ostracisé de cette façon est dans une situation inextricable. Il ne peut partir dans être encore plus tourné en ridicule et ne rien dire ne lui cause généralement que plus de frustration, alors qu'il supporte déjà les gloussements difficilement audibles de ceux qui le méprisent. De plus, la Frénésie causée par de telles provocations mène à des punitions sévères : les Semblables sont sensés être capable de contrôler leur Bête et les faibles devraient rester chez eux. Des insultes mordantes peuvent faire plus de mal aux anciens qu'une lame ou une balle, surtout dans une arène où l'astuce est le seul moyen d'attaquer, comme un Elysium ou la cour du Prince.

Un vampire qui se repose uniquement sur la force brute est démuni face aux assauts d'une Harpie. Une pique particulièrement vicieuse sera choisie et répétée par des dizaines d'autres Semblables, humiliant la cible où qu'elle aille. (Certains nouveaux-nés vont jusqu'à créer des MEME internet spectaculaires et se les partager avec leurs alliés pour s'amuser.)

Ces techniques peuvent sembler douces, comparées au fait d'arracher la gorge de quelqu'un avec une force et une vitesse surnaturelle. Mais souvenez-vous que la Camarilla est une société où la violence contre les personnes *Reconnues* est interdite, sauf en des circonstances

exceptionnelles.

Les Harpies peuvent sponsoriser d'autres vampires et en faire leurs assistants en tant que Harpie mineur, pour apporter les nouvelles, les gossip et les informations à leur façon. Une Harpie avec deux, ou plus, assistants est désignée comme Maître(sse) des Harpies, ou plus simplement Maître(sse) Harpie.

Pendant que les règles sociales complexes du Statut se sont développées au sein de la Camarilla, les Harpies ont affirmé leur autorité sur les réputations. Dans les premières nuits, cette autorité a causé nombre de problèmes : et si plusieurs harpies étaient en désaccord ? Comment déterminer si une Harpie est suffisamment importante pour avoir le droit d'enlever du standing à d'autres ?

Ironiquement le monde mortel a eu un problème similaire avec la croissance du monde bancaire et les solutions se font écho. Les Harpies ont demandé le soutien des Primogènes de leur domaine, tout aussi bien que les banques ont demandé le soutien des gouvernements, pour affirmer leur légitimité.

De nos jours, l'alliance entre les postes de Primogène et les Harpies sert de contre-poids au pouvoir du Prince. Une Harpie doit avoir le soutien du Primogenat pour garder son poste. Les Primogènes ont besoin d'une Harpie forte pour consolider leur pouvoir. Usuellement le Conseil des Primogènes nomme la Harpie par un vote à la majorité. Tant que la Harpie conserve le soutien du Conseil des Primogènes, elle peut continuer son travail.

Les responsabilités d'une Harpie incluent :

- Négocier et faire de l'échange de faveurs au nom des membres du domaine
- Maintenir le registre officiel des faveurs pour le domaine.
- Juger et trancher les conflits de faveurs au sein du domaine.
- Conseiller et avertir le Prince des événements récents.
- Organiser l'acclamation ou l'opprobre sur les Semblables du domaine
- Nommer jusqu'à deux Harpies Mineures (adjoints permanents) à son service.
- Ostraciser les indésirables hors du domaine.
- Surveiller et encadrer les dépenses de Statut dans la juridiction du domaine de son Prince.

Une Harpie (ou Maître des Harpie) gagne les traits de Statut Durable *Proéminent*, *Noble* et *Gardien* tant qu'elle conserve son poste.

Une Harpie Mineure ne gagne pas de trait de Statut par elle-même, mais gagne temporairement le trait durable *Gardien* lors des réunions locales, si le Maître des Harpies n'est pas là.

[Modifier]

Avertissement : Évitez le Bleed

Les joueurs Harpies devraient faire attention à s'assurer que leurs personnages dirigent leurs commentaires mordant vers l'erreur des autres personnages et non envers le joueurs lui même. Gardez toujours en tête la distinction entre le personnage et le joueur.

Gardien d'Elysium

L'Elysium est un lieu défini par le Prince d'une ville, comme étant l'un de ces rares lieux où les Semblables peuvent interagir avec leurs pairs et être raisonnablement à l'abri de la violence. C'est un honneur d'être responsable d'un lieu aussi sacré. Le Gardien d'Elysium a des pouvoirs impressionnants, mais il ne peut l'utiliser que dans des limites très définies. Dans les recoins de l'Elysium, le Gardien a toute autorité pour faire ce que on lui semble nécessaire pour préserver la Mascarade et la sacralité de l'Elysium. Les Gardiens sont chargés de la sécurité physique du lieu, tout autant que des conséquences sociétales de ce qui pourrait y arriver.

Le Gardien d'Elysium doit approuver tout rassemblement tenu dans l'Elysium et peut refuser, sans avertissement, toute soirée, événement, qui aurait lieu à l'Elysium s'il estime que c'est une menace pour la Mascarade ou pour la sécurité des Semblables. Les résidents du domaines retirent du prestige, du pouvoir et du plaisir des événements faits dans un Elysium. Les Semblables apprécient de discuter affaires et divertissement avec des dignitaires d'autres domaines, dans des Elysiums impressionnant, comme un symbole du pouvoir au sein de leur domaine.

Ceux qui cherchent le prestige social demandent souvent le droit d'organiser des bals et des expositions dans un bel Elysium. Et souvent, ceux qui veulent parler avec le Prince doivent entrer dans l'Elysium pour ce faire. Enfin, le Gardien doit contrôler la présence d'arme au sein de l'Elysium En tant que tel, par l'autorité conférée par son poste, il a le droit de refuser l'entrée à qui que ce soit. Cela inclue même de refuser l'entrée au Prince ; les pouvoirs du Gardien sont au dessus de l'autorité du Prince sur le sol de l'Elysium (bien qu'abuser de cette autorité capricieusement mène souvent à des problèmes).

L'autorité d'un Gardien d'Elysium inclue :

- Retirer aux Semblables leurs armes dans l'Elysium

- Utiliser toute force nécessaire pour défendre l'Elysium
- Exiler les indésirables hors de l'Elysium
- Donner des ordres à tout mortel (y compris des serviteurs d'un autre) au sein de l'Elysium.
- Avoir l'immunité de toute persécution du Prince ou des Harpies quand c'est en défense de l'Elysium
- Faire respecter les lois du Statut dans les Elysiums qui font parti du domaine physique du Prince.

Un Gardien d'Elysium gagne les traits de Statut Durable *Homme de main* et *Gardien* tant qu'il conserve son poste.

Shériff

La mission d'un shériff est d'être le principal homme de main du prince, disciplinant la communauté des Semblable lorsqu'elle viole les Traditions. Bien que les Princes emploient de plus en plus d'enquêteurs et d'agents précautionneux et ayant de la jugeote et du tact, l'usage populaire continue de présenter le Shériff comme la plus grosse brute au service du Prince.

En plus de réparer les bris de Mascarade - une tâche de plus en plus vitale avec la croissance des médias grand public et la menace des Chasseurs - le Shériff doit se préparer à défendre le domaine en temps de crise. Le Sheriff et ses adjoints visitent les râteliers communs et à la mode, pour vérifier que tout le monde est suffisamment discret. Ils écoutent les services d'urgence, la police, les média locaux et d'autres sources de rumeurs pour vérifier les faits louches.

En tant que guerre, le Shériff est souvent appelé à être le seigneur de guerre local, coordonnant les actions du domaine et menant le combat personnellement. Un Shériff peut choisir des adjoints (deputies) pour l'aider sans sa tâche, leur donnant son autorité pour la nuit.

La plus part des Shériff voient les devoirs du Fléau comme une ingérence dans leur juridiction et il est rare que les relations entre les deux postes soient bonnes. Les autres Semblables de la ville font surtout en sorte ne pas se retrouver entre les deux

Un Prince attend typiquement de la majorité des officiers de sa cour d'utiliser de solutions élégantes, mais il est toléré une certaine latitude au Shériff, sur ce sujet. Les problèmes ont parfois besoin d'une réponse physique et tant que la Mort Finale n'est pas atteinte, le Prince et son Primogenat savent détourner pudiquement le regard quand le Shériff contourne les règles. Si la cible de la colère du Shériff est peu appréciée, la Harpie pourrait même joyeusement révéler les détails de sa punition à toute la cour. Un Serif rusé sait où se situe la ligne entre faire son travail et offenser la cour.

Les responsabilités du Shériff incluent :

- Protéger et réparer la Mascarade
- Avoir jusqu'à deux adjoints temporaires à son service.
- Se préparer aux crises militaires et y mener des stratégies
- Combattre le Sabbat et les autres ennemis de la secte.
- Protéger le Prince en son domaine.
- Faire respecter les règles du Statut au sein du domaine physique de son Prince.

Le Shériff gagne les traits de Statut Durable *Homme de main* et *Privilegié* tant qu'il conserve son poste.

[Modifier]

Note de traduction

Shériff est le terme utilisé en VO dans cet ouvrage, mais il est lié historiquement aux domaines camaristes américains, les domaines européens préfèrent le terme Prévôt (parfois écrit Prevost). Considérez les deux termes interchangeables. Identiquement, le terme Adjoints (deputies) peut être remplacé par Sentinelles.

Fléau

Le Fléau a pour rôle de débarrasser la ville des vampires indésirables, spécifiquement ceux créés sans l'approbation du Prince; souvent ces indésirables incluent également les Caïtiff et autres vampires sang-clair. La majorité des villes refusent d'avoir un Fléau, mais un certain nombre de Prince s'appuient sur la peur de l'infâme "Temps du Sang Clair" prophétisé dans le Livre de Nod pour renforcer leur équipe. Parfois, des Princes utilisent également un Fléau pour éliminer leurs ennemis.

Certains disent que le poste de Fléau est ancien, datant de l'Age des Ténèbres et ressuscité aux temps modernes ; d'autres affirment que c'est une création récente. Peu importe la vérité historique, dans les villes où un Fléau hante les nuits, c'est un croque-mitaine et une source de terreur pour les vampires illégitimes.

La Tour d'Ivoire traite le poste avec un dédain assumé. Beaucoup de Semblable humanistes rejettent volontairement ceux qui servent en tant que Fléau, les traitant de bouchers irrécupérables. Les rares Semblable qui essayent de faire en sorte que le Fléau soit complètement intégré au sein de la société de la Camarilla sont rarement appréciés dudit Fléau et de leurs pairs vampiriques.

Lors d'une nuit classique, un Fléau va frayer dans les parties lugubres et moins peuplées de la ville. Là il va chercher des traces de fuyitifs, tel que des rats et des chiens errants vidés de leur sang, ou des endroits où la populace des rue est plus effrayée qu'habituellement. Certains Fléau mettent en place des pièges élaborés, alors que d'autres chassent les Caïtiffs comme s'il s'agissait de Bêtes. Certains princes exigent que les proies soient ramenés vivantes pour être questionnées, dans l'espoir d'apprendre qui a étreint l'infant. D'autres se contentent de regarder les têtes ou les crocs ramenés, ou de voir la prise de la nuit.

Des fois, souvent suite à une rumeur ou un tuyau, parfois même sans, le Fléau rend une visite aux Semblables réguliers de la ville, pour vérifier s'ils n'hébergent pas d'infant créé illégalement. Dans de tels moments, les Fléau les plus sages sont plus précautionneux que d'habitude, comme les vampires plus âgés sont bien plus rusés et dangereux que les morveux qu'ils chassent usuellement.

Les responsabilités du Fléau incluent :

- Détruire les vampires qui ne sont pas *Reconnu* par la Camarilla
- Combattre le Sabbat ou les ennemis de la secte
- Faire respecter les règles du Statut au sein du domaine du Prince

Un Fléau gagne le trait de Statut Durable *Homme de main* tant qu'il conserve son poste.

Les Traditions

« Tacite aimait dire que "Plus l'état est corrompu, plus il y a de lois." Balivernes! Nous semblables, n'avons besoin que de six. »

— **Morgan Vargas** — Ancien Ventrué, Prince de Detroit

Les Traditions forment la source de toute l'autorité de la Camarilla et de ses lois. Pendant les nuits actuelles, le Prince d'un domaine remplit le rôle d'Ancien souligné dans les Traditions. Une grande partie de la culture des vampires provient des Traditions - la présentation est décrite dans le Tradition de l'Hospitalité, la chasse au sang dans la tradition de la Destruction et le morcellement des terres dans la tradition du Domaine. Jusqu'en ces nuits, elles restent le rempart de la société Camariste et sont strictement appliquées, de peur que le fait de les ignorer pourrait mener à des événements catastrophiques comme l'Inquisition, ou pire. Un intérêt personnel éclairé font que la plupart des Semblables suivent ces règles simplement parce qu'elles ont trop de sens et qu'ils ne veulent pas avoir d'ennuis.

Les coutumes codifiées dans les six Traditions était en place dans certaines formes bien avant la formation de la Tour d'Ivoire, mais toutes les Traditions n'étaient pas vénérées avant que la Camarilla ne les impose.

Ces six lois représentent la législation universelle de la Camarilla et sont à la source de nombreuses tensions entre les offices mondiaux de la Tour d'Ivoire et les Princes locaux. Les Justicars avancent la Première Tradition, la Mascarade, comme justification de l'assomption de pouvoirs jusqu'alors inconnus pour protéger la Camarilla. Les Princes contrent en revendiquant la Deuxième Tradition, le Domaine, pour rester absolu dans leur autorité sur leur domaine. L'interprétation des traditions et de comment un Prince appliquent ces lois dans un domaine local est nommée de manière informelle les "Courtoisies et Intrigues".

Tous les nouveaux-nés devraient apprendre et comprendre les Traditions. L'ignorance n'est pas une excuse quant à une violation de l'un de ces préceptes. Ces lois sont absolues; toute violation de celles-ci vont à la rencontre d'une rétribution rapide et sévère.

La Première Tradition: La Mascarade

Nul ne devra révéler sa vraie nature à qui n'est pas du Sang. Quiconque le fera ne pourra plus se réclamer du Sang.

La Mascarade est au centre de l'existence de la Tour d'Ivoire et beaucoup d'érudits Semblables sont d'accord pour dire que le très célèbre discours de Rafael de Corazon a marqué la formation de la Camarilla. Fut un temps, les Semblables pouvaient se déplacer à l'air libre dans la gloire de leurs pouvoirs, mais les temps ont changé et les mortels en sont venus à posséder une technologie terrifiante et le pouvoir de détruire le monde. Pendant les 500 dernières années, les Semblables ont lutté afin d'éradiquer les croyances et les connaissances des vampires en trafiquant des rapports, discréditant (ou éliminant) les témoins et en disciplinant ceux qui brisent la Mascarade. La plupart des Princes définissent un bris de Mascarade en se révélant comme un Vampire aux yeux d'un humain (par erreur ou choix) et en laissant ledit humain s'échapper en possession d'un tel savoir.

La Camarilla lutte pour garder l'humanité dans l'ombre quant à l'existence des Vampires. De nombreux Anciens se rappellent de la folie et des massacres qui ont suivi l'Inquisition et ils punissent impitoyablement ceux qui répèteraient l'erreur qui a mené à sa création. Le châtimeur pour avoir brisé la Mascarade est, le plus souvent, la Mort Finale. Chaque Vampire de la Camarilla est censé être attentif quant aux violations de la Mascarade et se doivent d'arrêter n'importe quel bris qu'il aurait pu rencontrer. Échouer à arrêter une violation de la Mascarade ou à rapporter un bris aux autorités appropriées est presque aussi grave que de briser la Tradition elle-même; la Camarilla prend la Mascarade très au sérieux. Par conséquence, les Prévôts et leurs Sentinelles analysent constamment les territoires de chasse pour la moindre erreur dans le maintien de la Tradition. Alors que les autres lois de la Camarilla sont occasionnellement sujettes à des interprétations plus souples, la Première Tradition reste inviolable.

La Seconde Tradition: Le Domaine

Ton domaine est ta charge. Tous t'y doivent respect. Nul ne peut défier ta parole dans ton domaine.

La Deuxième Tradition est à la base de l'autorité d'un Prince sous son domaine. Quand un Prince déclare une praxis, il déclare à tous les autres Vampires qu'il a la liberté de faire ce qui lui plaît avec son territoire.

Une gestion réussie des ressources d'un domaine est vitale pour la sécurité d'un Prince. Le monde est devenu considérablement plus resserré ces derniers siècles et le nombre de Semblables rivalisant pour un lopin de terre qu'ils peuvent appeler leur possession s'accroît chaque nuit. En ces nuits, il est rare qu'un Semblable qui possède un domaine significatif ne soit pas un Prince ou un puissant Ancien. Souvent, les Princes donnent au compte-gouttes des parcelles de leur domaine en paiement d'une faveur ou d'un service et en échange, attendent de l'occupant de faire respecter la volonté du Prince sur ces terres. Cependant, ceux qui s'attendent à une autonomie dans ces situations, seront terriblement déçus.

Récemment, des Semblables ayant l'esprit un peu plus tourné vers les affaires imposent leur ascendant sur des aspects de la vie mortelle dans une cité donnée. Les jeunes vampires se querellent maintenant pour des sociétés de courtage et des développeurs de logiciels plutôt que pour quatre blocs de chasse de premier choix. Beaucoup d'Anciens, enracinés dans les vieilles habitudes sont fermement convaincus de la valeur des biens

immobiliers, rejetant cette tendance comme la fantaisie d'une jeunesse condamnée à échouer. D'autres, cependant, ont noté cette pratique qui prend de plus en plus d'ampleur et se demandent ce qui pourrait être réellement gagné.

La Troisième Tradition: La Progéniture

Tu n'auras de descendance qu'avec l'aval de tes Anciens. Si tu crées sans cet accord, toi et ta descendance serez détruits.

Au sein de la Tour d'Ivoire, le droit de créer une progéniture est l'une des bénédictions les plus férocement recherchées qu'un Prince peut offrir à des sujets loyaux. Tant qu'il contrôle le droit d'amener des humains au sein de la société Vampirique, le Prince a un flux presque constant de Semblables qui cherchent à s'attirer ses bonnes grâces. Avant que les Princes ne couvrent la campagne et que les domaines étaient à quiconque pouvait les tenir, on cherchait généralement l'aval de son Sire avant de donner l'étreinte à un mortel. Pendant des siècles, alors que le pouvoir de la Camarilla commençait à briller, le terme d'Ancien vint à signifier Prince.

Ces dernières nuits, les Semblables cherchent frénétiquement à faire leurs propres infants. Mais les Princes gardent avec jalousie ce droit; en effet le contrôle de la population est l'un des problèmes majeurs auquel la Camarilla doit faire face. Les Vampires engendrent des vampires de plus et les autres sectes, comme le Sabbat, ont des méthodes de sélection naturelle qui viennent de ce problème. Les Nouveau-Nés de la Camarilla ont tendance à survivre et prospérer, sous la protection de la Tour d'Ivoire.

Cela présente un dilemme, même pour un prince rusé. Avoir trop de Semblables dans une cité menace la Mascarade et rend la chasse plus difficile. Trop peu laisse la cité vulnérable à des attaques. Des Princes sages appliquent impitoyablement la troisième tradition. Une adhésion stricte à cette coutume permet au Prince de savoir exactement combien de Semblables sont dans sa cité, qui a donné l'étreinte et peuvent ainsi, ajuster la population quand c'est nécessaire pour la sécurité du domaine.

Récemment, des Princes ont tenté d'avancer la Troisième Tradition afin qu'elle couvre la création des goules. Des clans, comme les Ventrués, s'oppose de manière véhémement à de telles mesures. D'autres avancent l'argument qu'une nouvelle espèce de Chasseurs nécessite des règles plus strictes quand il s'agit d'interagir avec des mortels.

La Quatrième Tradition: La Responsabilité

Ceux que tu crées sont tes infants. Jusqu'à leur émancipation, tu les commanderas en toutes choses. Leurs péchés seront les tiens.

Étreindre un mortel dans le monde de la Camarilla est un énorme risque pour le sire. Le Sang provoque de grands changements, à la fois dans le corps et l'esprit du mortel. L'afflux du pouvoir peut submerger un nouveau vampire et provoquer des erreurs de jugement qui peuvent menacer la Mascarade dans son intégralité. Par conséquent, le sire d'un nouveau Vampire est considéré comme personnellement responsable pour les actions de son Infant jusqu'à ce qu'il soit formellement déchargé de cette responsabilité par le Prince. Le Sire fait pleinement face à tous les châtements que l'Infant encourt, jusqu'à inclure la Mort Finale.

Les Princes qui font preuve de sagesse font respecter cette tradition avec force, sentant que la Responsabilité force les jeunes Semblables à prendre l'étreinte au sérieux et à choisir soigneusement leur descendance. Pour libérer officiellement un Infant, le Sire doit présenter sa progéniture au devant du Prince et annoncer à la cour que ledit Infant est prêt à être relâché.

La Présentation offre au Prince la chance de pouvoir interroger l'Infant et de déterminer si son Sire l'a éduqué correctement. Le processus implique habituellement des questions sur les Traditions et comment elles peuvent s'appliquer dans des situations non conventionnelles. L'échec mènera à un scandale de la part des Harpies et une possible punition de la part du Prince, peut-être l'humiliation de placer l'Infant sous la tutelle d'un autre vampire, voire sa destruction.

Le Prince Kathryn Watson de Charleston a levé cette Tradition pour créer une curiosité locale; elle a requis que toutes les présentations aient lieu lors d'une saison sélectionnée chaque année. Les Sires voulant présenter leurs infant pour leur libération sont responsables de tenir une fête de la libération pour toute la cour.

La Cinquième Tradition: L'Hospitalité

Honore le domaine d'autrui. Lorsque tu pénètres dans une ville étrangère, présente-toi devant celui qui y règne. Sans son approbation, tu n'y es rien.

La Tour d'Ivoire est une société de prédateurs, qui cherchent à limiter leur soif de sang en s'engageant dans des interactions sociales faites pour apaiser les situations tendues. Les élégances sociales les empêchent de se déchirer les uns avec les autres à vue et leurs permettent d'établir d'autres relations que celles du type : "tuer ou être tué". La Cinquième Tradition est l'exemple parfait de ce tampon social, puisqu'il est autorisé d'aller d'un territoire à un autre, sans immédiatement entrer en conflit.

Si un semblable traverse le domaine d'un autre, il est de coutume pour le visiteur de venir s'annoncer pour prévenir tout épanchement de sang inutile. A son niveau le plus simple, la Cinquième Tradition est un mandat pour tous les étrangers qui entrent dans une cité pour venir se présenter au Prince. La présentation peut revêtir bien des formes, allant d'une simple présentation à une récitation formelle des traditions et de son lignage. A Edmonton, le Prince demandent toujours un service des Semblables qui rendent visite. C'est vu comme grossier, mais il s'agit de sa prérogative.

Lors des nuits actuelles, cette Tradition est en générale accomplie en approchant un membre des Primogènes ou le Sénéchal pour demander une rencontre avec le Prince d'une cité et demander son approbation. Les Princes sages se contentent d'accorder facilement cette acceptation aux visiteurs temporaires et de questionner de près les immigrants qui cherchent à établir une résidence sur la cité.

En reconnaissant un Vampire qui s'est présenté, un Prince lui accorde sa permission de rester, résider et chasser sur la cité. En se présentant, le Vampire reconnaît l'autorité du Prince et s'assure qu'il ne sera pas détruit à vue par le Fléau qui ne le connaît pas.

Certains essayent de court-circuiter cette Tradition particulière; si quelqu'un peut maintenir un profil suffisamment bas, sans l'approbation de la *Reconnaissance*, les troubles provoqués sont négligeables. Certains pensent que n'importe quelle présentation obligatoire face au Prince pourrait être un piège ou une façon de se vendre à la Tour d'Ivoire. Certains ne veulent tout simplement pas reconnaître l'autorité du Prince quelle que soit la façon, la manière ou la forme. Les Anciens - en particulier si le Prince en question est plus jeune qu'eux - de nombreux Anarchs et des indépendant voient les choses ainsi.

Cependant, en refusant de se présenter, le Vampire devient un hors-la-loi et il change de juridiction, du Prince vers le Prévôt - ou le Fléau.

La Sixième Tradition: La Destruction

Nul ne détruira un de ses semblables. Le droit de destruction appartient aux seuls anciens. Seuls les plus anciens d'entre nous peuvent appeler à la chasse au sang.

Selon les plus anciennes lectures connues de cette loi, la Sixième Tradition donne le droit à un Sire ou un Ancien de détruire n'importe laquelle de sa progéniture. Le Prince, sous les auspices de la Camarilla, garde le droit de la Destruction sur n'importe quel Vampire de son domaine. Il est attendu du Prince qu'il utilisera ce pouvoir de manière responsable et seulement pour le bénéfice du domaine contre les mécréants qui sont une menace directe.

Il peut étendre ce droit à d'autres, mais finalement le Prince est toujours responsable de toute mort légitime qui se produit sous son règne. Si le Prince abuse de sa Praxis en utilisant le droit de Destruction trop cavalièrement, il risque de voir son Domaine se soulever contre lui dans un coup d'état pour le priver de son pouvoir.

Les Sires ont toujours le droit à la destruction sur leurs enfants non accepté avant la Présentation, mais sinon la destruction de Semblables est strictement hors-la-loi dans les domaines de la Camarilla. Les Sires qui tentent de réclamer le Sang en prétextant leur ancien droit d'aïnesse peuvent se voir refuser leur demande par le Prince. Une fois qu'un nouveau-né à été présenté et accepté, il appartient à la Camarilla.

Les liens de sang sont puissants et de nombreux Princes retarde délibérément la Justice pour pouvoir accepter des pot-de-vins ou des faveurs de la parts des Sires, Primogènes ou autre frères de clan du condamné qui cherchent à obtenir l'autorisation du Prince d'abattre un frère de clan incontrôlable.

Les Traditions sont désignées pour protéger tous les membres de la société caïnite. La Sixième Tradition est primordiale pour maintenir des comportements civilisés dans un domaine, particulièrement entre prédateurs qui rivalisent pour des territoires de chasse. Il est possible de réclamer - voir d'acheter - le droit de destruction sur un autre, mais le Prince n'accorde jamais un tel droit sans un grand coût.

La Création et la Destruction sont deux des armes les plus puissante dans l'arsenal d'un Prince et il les garde avec jalousie. N'importe quel Semblable qui cherche à usurper ce privilège Princier et à achever l'existence d'un autre Vampire sans permission se verra plus souvent recevoir la Chasse de sang, un ordre qui vient du Prince pour tous les résident dans son domaine, dans le but qu'ils traquent et détruisent celui qui est chassé.

Quand elle est maniée avec prudence, la menace d'une Chasse au sang est la plus efficace des armes qu'un Prince peut exercer. Utilisé capricieusement, il peut facilement mener à la chute d'une praxis. Pour plus d'informations sur la déclaration et la promulgation d'une chasse au sang, voir La Chasse au Sang.

Courtoisies et Intrigues: Lois du Domaine, Coutumes et Interprétation des Traditions

Un Prince a le droit d'interpréter comment les Traditions seront respectées sur son Domaine. Ces interprétations sont souvent traitées comme des Traditions mineures auxquelles on fait référence par le mot "Courtoisies", qui tire son origine des traditions des Cours Françaises qui décrivent les diverses règles et étiquettes requises pour survivre à Versailles. L'euphémisme courant pour naviguer les carrefours boueux entre les Courtoisies et les Traditions sont appelées les "Intrigues". Les Semblables doivent comprendre les Courtoisies et les Intrigues afin de pouvoir survivre au coupe gorge qu'est le monde de la société de la Camarilla.

Il est attendu de chaque visiteur d'un domaine d'apprendre rapidement les Courtoisies locales et les Intrigues de la cour. Un Prince fixera certaines attentes et ceux qui sont placés sous sa protection sont attendu de connaître ses lois. L'ignorance de ces coutumes n'est pas une excuse acceptée et les Semblables qui se plaignent trop trouverons que les punitions pour avoir violé des Courtoisies et Intrigues qui ne lui sont pas connues seront extrêmement sévères.

Traditionnellement, c'est au Primogène d'expliquer les Courtoisies et Intrigues aux visiteurs et aux nouveaux-arrivés. Si un Primogène échoue à éduquer un frère de clan avant de l'avoir amené au Prince pour la Reconnaissance, il est usuellement considéré comme étant aussi fautif aux yeux de la société.

La Sainteté de L'Elysium

Le mot Elysium prends son origine des Champs Élysées de la Mythologie Grecque, un paradis dans l'au-delà où les choisis jouissent d'une paix depuis longtemps méritée. Dans la société des Semblables, un Elysium est une terre neutre publique, quelque soit la politique, que n'importe quel Semblable à bonne réputation peut visiter. C'est un lieu sacré où les morts-vivants peuvent trouver un répit du monde Vampirique et s'engager dans la vie Vampirique/ C'est un lieu important à tout semblables, de la personnalité mondaine à l'ermite étranger, puisqu'il s'agit d'un lieu de sanctuaire disponible à tous les vampires quand il est en danger par ses pairs.

Beaucoup de jeunes Vampires considèrent les tradition de l'Elysium comme des coutumes ennuyeuses et dépassées, mais cette pratique égalitaire traite en tant qu'égaux tous les Semblables, quelque soit leur condition sociale ou réputation. L'Elysium est sous la "Pax Vampirica", signifiant qu'aucune violence de quelconque nature ne peut avoir lieu là - l'Elysium est une terre neutre. Les tempéraments peuvent s'enflammer et des mots échauffés peuvent être échangés, mais les rivaux sont tenus de garder leurs tempéraments en laisse. Les griefs et les rivalités ne disparaissent pas simplement parce qu'un Semblable est entré en Elysium. Les Vampires qui souhaitent amener un conflit en Elysium doivent choisir les bonnes armes : les griffes, les crocs et les armes à feu sont interdites, alors il faut utiliser les insinuations et les potins, la rumeur et le scandale. La violence est strictement interdite en Elysium et les individus sont censés garder ce comportement sous contrôle.

Les Gardiens d'Elysium retireront de force ceux qui ne peuvent pas se contrôler et qui autorisent l'éclosion de ces rancunes dans des confrontations violentes. Les officiers du Domaine punissent sévèrement ceux qui partent en frénésie au sein de l'Elysium et les conséquences sociales peuvent être dévastatrice pendant des années ou des décennies.

Être présent à un événement en Elysium fournit l'opportunité à la fois aux nouveaux-nés et aux anciens de se détendre et baisser leur garde, sachant bien que la réputation du domaine est en péril si il y a une faille de sécurité.

Le Gardien de l'Elysium est responsable de tout ce qui arrive sous sa juridiction, y compris l'ordonnancement ou l'annulation d'événements. Cette position implique un grand prestige et des examens pointilleux.

Les résidents d'un domaine viennent y passer leurs nuits, pour débattre, faire de la politique et conduire des intrigues entre eux pendant des heures. Les affaires de la cité des Semblables prends aussi place en Elysium et à peu près tous les vampires auront au moins une occasion de visiter l'Elysium, si ce n'est au moins pour parler avec le Prince ou un Ancien. Cependant, c'est très certainement un aire de jeu des anciens et les jeunes qui s'y aventurent sont tenus de s'en souvenir.

Bien que les Elysé servent souvent de lieux de rassemblement pour les Semblables, la Mascarade doit être maintenue à tout instants si des mortels sont proches. De la même manière, si certains rafraîchissements sont quelques fois servis, il est considéré de mauvais goûts de venir en Elysium en ayant faim comme les vampires qui ne sont pas repus ont souvent des tempéraments plus explosifs. Des Princes vont au point d'interdire de chasser à proximité comme une concentration de la population de Vampire en un seul lieu pour facilement résulter en un certain nombre de morts suspects dans la zone.

Si un Vampire amène un invité dans l'Elysium, il est responsable du comportement de cet invité.

Les règles de base d'un Elysium sont simple mais souvent légèrement modifiée par les Courtoisies d'un Prince donné :

L'Elysium est considéré comme neutre, une terre sanctifiée séparée des considérations de sectes ou par la politique.

- Toutes les formes de violence sont strictement interdites sur les terres de l'Elysium. (Dans certaines cités, les Courtoisies incluent cette protection au passage vers ou de l'Elysium.) Cette règle inclut le fait d'utiliser ses disciplines avec force, même celles avec une approche plus douce comme la Domination et la Présence sur d'autres invités. Certains Elysium découragent l'utilisation de n'importe quelle disciplines, exception faites lorsqu'il s'agit de protéger la Mascarade. (Notez que les Nosferatu sont souvent exemptés de cette règle afin qu'ils puissent camoufler leurs véritables apparence. Même quand il n'y a aucun danger pour la Mascarade, ils sont encouragé à utiliser Occultation afin d'éviter de déranger les autres invités.)
- La présence des bêtes de la lune (Loups-Garous), des Sauvages (Fae) ou ceux qui bus le sang du cœur (diabolistes) sont interdits.
- Personne ne peut détruire l'art dans un Elysium. (La définition de "Art" à été étendue à inclure l'artiste lors de certaines occasions, faisant des Vampires du clan Toréador certaines des plus grands partisans de l'Elysium.)
- Toute chasse est prohibée dans la zone qui entour l'Elysium.
- L'Elysium et son contenu sont sacro-saint et ne doivent pas être endommagés.
- Les paroles du Gardien sont la loi sur ces terres et il peut traditionnellement punir ou exécuter quiconque viole l'Elysium.

La Fondation d'Elysium

Les Elysium sont des refuges surs, à qui sont donnés un respect sanctifiés par les Semblables de toutes les Sectes. Selon un ancienne Tradition, un Elysium est un site dont l'existence (ou dont l'existence d'artefacts logés dedans) est critique à l'histoire, la culture ou le savoir. En Europe, ces lieux sont des lieux de grande distinction: d'ancien site saints, musées célèbre et ainsi de suite. Sur les plus jeunes continents des Amériques, théâtres, bibliothèques et église font partis de ces bâtiments communément éminent, tant que le site est suffisamment proéminent pour justifier une protection et un respect éternel.

Les Elysiums ne sont pas créés par caprice ni sanctifiés par la parole d'un Prince ou par les louanges d'une harpie. Dans une cité significative avec beaucoup d'histoire, il peut y avoir aussi bien de trois à quatre de ces sites, tous facilement reconnaissable comme des lieux de grande importance dans le passé de la ville ou comme dépositaires irremplaçable de culture, art et sagesse. Un Prince (ou un autre leader sociétal), avec le soutien quasiment entier de sa population, peut nommer un nouvel Elysium (ou enlever cet honneur à un site violé) dans le domaine dudit leader. Ces élévations sont certaines d'être vues d'un oeil très critique par le reste de la population de Semblables. Un Prince qui confirme une simple boîte de nuit ou un parking en tant que l'Elysium sera la risée et son titre est susceptible d'être réclamer par un autre individu plus adéquat.

Le concept d'Elysium précède les différentes sectes de Vampires et une des rares choses considérées plus importante que la politique. Si les Anarchs revendiquent un territoire où un Elysium est hébergé, ils sont censés en prendre soin et de le défendre comme le ferait la Camarilla; de même que les possesseurs d'Elysium sur leur domaine considérés comme Indépendants les gardent sacro-saint. Bien que le Sabbat revendique ne peut pas se soucier de tels lieux sacrés, la plupart des membres les plus anciens de l'Épée de Caïn traitent encore les Elysium avec une certaine révérence et même leurs jeunes tumultueux peuvent voir la sagesse qu'il y a en s'assurant que les lieux visibles et historiques ne souffrent pas. Il doit y avoir un monde qui mérite le règne du Sombre Père quand il reviendra.

Une Violation d'Elysium et ses Conséquences Sociales

Une violation d'Elysium arrive quand l'une des règles plus haut est violée. (Notez que le Gardien d'Elysium et ses agents sont immunisés à ces règles dans le cadre de la protection de l'Elysium. Par exemple, la Gardien peut avoir besoin de physiquement restreindre un visiteur en frénésie.) Les intentions du violateur ne sont pas pertinentes, seulement que les lois de l'Elysium ont été brisées. Quand une violation à lieu, le Gardien d'Elysium et/ou le Prince doit sévèrement punir l'auteur. Si le public de Semblables est au courant du bris et qu'une punition appropriée n'a pas été imposée dans les 30 jours, cela causera un scandale pour tous les membres du domaine; chaque Vampire résident du domaine gagne automatiquement le trait de statut négatif Déshonoré pendant trois mois. Traditionnellement, le domaine ne peut construire un nouvel Elysium ou héberger des rassemblements dans d'autres Elysium pendant cette période ou la durée sera étendue à six mois.

Les Harpies d'autres cités se moqueront des résidents d'un domaine qui à failli à maintenir son Elysium. Les Gardiens d'Elysium peuvent interdire à des Semblables Déshonoré d'être présent à l'Elysium dans leurs cités.

Le Semblable qui à violé l'Elysée reçoit le trait de statut négatif Déshonoré pendant une année et un jour. De plus, le Prince et le Gardien d'Elysium sont susceptibles d'appliquer des punitions dévastatrices, sinon la Mort Finale. Par exemple, dans le domaine de Detroit, un Anarch du nom de Hopper est accidentellement parti en frénésie en Elysium. Le Prince Vargas à répondu en ayant Hopper flagellé publiquement et ensuite affamé pendant un mois, soulignant le fait qu'il est sage de se nourrir avant d'arriver en Elysium. Certains ont considérés le Prince Vargas comme étant miséricordieux.

Une fois qu'un Elysium à été brisé, le lieu perd à tout jamais sa sanctité. Il ne peut plus jamais être considéré comme un Elysium. Tout investissements dans ce lieu devient inutile aux yeux de la Camarilla. Les Vampires croient qu'être propriétaire d'un tel lieu amène la malchance. Il y a longtemps, si un Elysium était violé, les Vampires brûlait le bâtiment au sol et recouvraient la terre de sel pour que plus rien ne pousse comme un avertissement à tout semblable qui oserait causer de la violence dans un Elysium.

Crime et Punition

Un Prince doit défendre les Traditions dans son domaine ou cela sèmera le doute dans l'esprit de ses citoyens, voir pire, des Justicars. Le Prince est le point culminant de la justice du domaine, mais la vraie situation est plus compliquée : Prévôt, Primogène, Princes, Archontes, Justicars et le Conseil Intérieur impacte tous de manière significative les lois de l'existence des morts-vivants.

"La volonté de la cité: La volonté du Prince." Derrière les simples mots de ce vieux proverbe, se cache une toile complexe de pouvoir, dettes et d'ambition. Le Prince doit déterminer la forme de la Justice dans son domaine, mais il y a beaucoup d'opportunités de subvertir cette justice, avant, pendant et après qu'elle n'atteigne le Prince.

[Modifier]

La Vérité et la Politique

Aucun Prince ne souhaite voir un vampire qui tient une haute position au sein de la Camarilla être publiquement accusé d'un crime sérieux par quelqu'un de statut inférieur. Les Semblables sont des créatures paranoïaques, jalouses et corrompues, aiguillonnées par leurs Bête à accomplir ce qui les fait se sentir en sécurité. La Force éternelle de la Camarilla ne doit jamais être remise en question, de peur que leur propre pouvoir soit amoindri. Si cela veut dire que le coupable doit être autorisé à, en apparence, s'en sortir, alors c'est un petit prix à payer pour la stabilité de la Tour d'Ivoire. Cependant, si un crime est suffisamment sérieux, le Prince s'assurera que son Prévôt mène l'enquête pour dévoiler la vérité, même si ça ne sera jamais annoncé à la cour, afin de faire du chantage et une punition personnalisée.

Coupable Jusqu'à Preuve du Contraire (si le bon Semblable Accuse)

La justice de la Camarilla n'est pas basée sur un procès par les pairs de l'accusé, des pouvoirs mystiques pour apprendre la vérité ou même des preuves directes, mais bien par la condition sociale et le statut. Le Statut est le meilleur bouclier qu'un Vampire peut avoir quand il est accusé d'un crime. Les mécréants qui ignorent le statut et continuent à appuyer un problème, même si ledit Semblable est manifestement coupable, mènent à danger les fondations de la Camarilla en s'attaquant à la source même de sa force et de son pouvoir.

Typiquement, un individu coupable tentera d'éviter la punition pour un crime en s'arrangeant afin qu'un allié accuse un Semblable qui habite en marge de la société de la Camarilla, comme un Caïtiff ou un criminel Anarch. Cela fonctionne plus souvent qu'autrement, en raison du poids du statut et de la position de l'accusé. L'opinion et la perception des officiers de la cour sont énormément plus importants que des vraies preuves. Si un Caïtiff est accusé et exécuté pour avoir violé la Mascarade et que le crime en question se répète, alors les accusateurs sont susceptibles de blâmer un conspirateur Caïtiff pour avoir affaibli le domaine.

La toile politique et sociale de la Tour d'Ivoire repose sur le concept que la condition sociale et la réputation sont vitales à la survie des Traditions. Si un Semblable qui tient un poste à la cour ou beaucoup de statut sur un sujet, la société présume qu'il dit vrai à moins qu'il ne se fasse contredire par un Semblable de plus haut statut que lui. C'est pas grave si les mots prononcés étaient illogiques ou manifestement faux. Contredire une telle déclaration serait de défier le poids du statut derrière ces mots.

Les Princes et Justicars veulent que les criminels soient punis, surtout les meurtriers et les diabolistes. Cependant, la Tour d'Ivoire doit être maintenue coûte que coûte et c'est causer la sédition au sein de la Camarilla que négliger le statut et la condition sociale et de prouver le système comme faux.

Si le public a été sensibilisé au sujet d'un crime, il nécessite une punition, des boucs émissaires avec un statut négatif approximatif sont trouvés et punis. Si personne ne présente de preuves réelles, usuellement le Prince va promettre une peine moindre si l'accusé se confesse, à l'exception des crimes les plus extrêmes. Si deux Semblables sont suspectés d'un crime, le Prince examinera les soutiens politiques et statut de chacun des suspects. Si l'un d'entre eux est soutenu par un Ancien de grande importance, alors clairement il s'agit de l'autre qui a commis cet acte odieux.

Cela ne veut pas dire que des Semblables avec un grand statut s'en sortiraient à chaque fois après avoir commis un meurtre, mais un Prince doit être sûr de la culpabilité en secret afin que le criminel ne puisse pas esquiver la justice en clamant publiquement son innocence.

Pots-de-Vins et Paiements

Le moyen le plus sûr d'empêcher le Prince de punir le coupable est de s'assurer qu'il n'apprendra rien d'un crime en premier lieu. Le coupable doit offrir un généreux bienfait pour éviter les accusations, surtout si la punition est susceptible d'être fatale. Prévôts, Nosferatu ou tout autre Semblables intelligents accumule un nombre impressionnant de bienfaits en nettoyant derrière des Semblables négligeant.

Le Prince fait souvent une habitude de surveiller les prestations dues au Prévôt pour voir lesquels de ses sujets peut avoir eu besoin de tel services.

Jugements et Tribulations

Une fois qu'un suspect à été formellement accusé, ce qui arrive ensuite dépend du Prince et des standards de la justice dans le domaine via les Courtoisies.

Typiquement, le Prince écouterait les charges par son Prévôt ou un autre officier de la cour et émettra un jugement sommaire. Si le suspect à réussi à esquiver la capture, le Prince peut choisir de juger par contumace.

Si l'accusé est notoire ou populaire, le Prince peut décider de tenir un procès publique, pour démontrer sa force, permettant à tous les Semblables d'observer, voir de participer. Inversement, les procès peuvent être tenues derrière des portes closes avec seulement des témoins choisis à la main présents pour témoigner.

Certains Princes sont en faveur d'un procès Napoléonien, où seul eux sont à même de poser les question et à quiconque ils les posent ont mieux fait de répondre rapidement, en vérité et complètement. D'autre Princes, habituellement ceux qui ont passé la majorité de leur existence aux Etats-Unis, autorisent l'accusé et l'accusateur de présenter avec leurs propres mots ou appeler des avocats, témoins ou alliés pour parler en leurs noms. A moins qu'un autre agenda ne soit impliqué, les mots d'un officier de la cour tiennent typiquement plus d'influences que les Vampires moins illustre.

Une fois qu'un Prince a atteint un verdict, il doit le transmettre, avec toutes les peines qui vont avec. Un Prince peut faire l'annonce lui-même ou déléguer cette tâche à un autre Semblables ou serviteurs.

Si le verdict rend coupable, mais que l'accusé n'est pas en détention, le Prince peut demander aux Semblables de la cité de fournir toute l'aide possible pour ramener ce criminel à la Justice. Dans le cas que la sentence est la mort final, le Prince peut ordonner une Chasse au Sang.

[Modifier]

Utiliser un système de corruption

L'intégralité du système judiciaire et politique de la Camarilla est préjudiciablement corrompu et les membres de la Camarilla ne prétendent pas le contraire. L'alternative est le chaos et inviter le Sabbat, les Chasseurs et les Lupins à détruire la Tour d'Ivoire - c'est du moins de ce qu'en prétendent les anciens. La meilleur protection qu'un Semblable de plus bas statut a contre les accusations d'un vampire d'un plus grand statut que lui, est de donner un alibi approprié. Cela coûtera peut-être une faveur ou un autre prix élevé, mais il est préférable à l'alternative.

Offrir Justice

La Justice de la Camarilla n'est pas lié à la jurisprudence comme la justice mortelle. Un Prince est plus ou moins libre d'appliquer toute les punitions qu'il désire tant qu'il n'offense pas ses sujets au point de la rébellion. Certains aspirent à une justice ironique, façonnant la punition aux crimes, alors que d'autres sélectionnent simplement la sentence la plus dure qu'ils peuvent, en espérant qu'elle découragera toute nouvelle infraction. Dans la plupart des cas, la diablerie et les violations de la Mascarade résulte dans la mort finale, préférablement après une lente torture.

Une sélection de sentences allant dans un ordre décroissant en sévérité suit. Cette liste n'est pas exhaustive; les Princes sont connues pour être plutôt inventif quand il s'agit de condamner des criminels. Il est aussi intéressant de noter que les sentences peuvent énormément varier. Un crime pourrait mériter la mort par la lumière du soleil et un autre par décapitation. Un Prince peut exilé un criminel en le laissant sur un bord de chemin dans une contrée infestée de Lupins; une autre pourrait être une chasse au sang pour le conduire hors de la cité; une autre peut être de construire une catapulte pour lancer le criminel de l'autre côté de la rivière. Au final, le Prince choisit comment punir ceux qui ont brisés les Traditions de son domaine.

Sentences Sévères

- **Mort Finale:** Le criminel est décapité, brûlé, ou autrement exécuté, garantissant une destruction complète.
- **Torpeur:** Le criminel est forcé à la torpeur, soit par perte de sang, blessure ou les deux.
- **Pieuté à long terme:** Les criminel à le coeur pieuté et est soit caché ou est montré à tous.
- **Drainage et exil:** Le criminel est presque complètement drainé de sa vitae et ensuite conduit en dehors de la cité.
- **Exile:** Le criminel est expulsé de la cité.
- **Lien de sang:** Le criminel est forcé à boire le sang d'un autre semblable pendant trois nuits successives. Communément, le criminel est lié au sang au Prince, un ou plus de primogènes ou à la victime du crime.

Sentences Modérées

- Servitude forcée: Le criminel est forcé à servir un autre Semblable, peut-être même une goule.
- Torture: Le criminel est forcé à enduré une torture physique, psychologique ou sociale.
- Breuvage de sang: Le criminel est forcé à boire le sang d'un autre semblables une ou deux fois, l'approchant d'un lien de sang ou le faisant complètement s'il à déjà bu de la vitae de ce vampire.

Sentences Mineures

- **Perte de réputation:** Le criminel est remercié de son office à la cour et perds tous les avantages et traits de statuts associés.
- **Perte de propriété:** Le criminel est privé de l'une de ses possessions. Cela peut inclure la destruction d'un enfant ou d'une goule.

La Chasse au Sang

« Tu veux connaître l'éternité ? Guérit cette blessure. Recouvre cette cicatrice. Mais tu ne pourras jamais, jamais enlever l'humiliation de la défaite. Vit avec ça, chien Gangrel. »

— **Antar** — Ancien Nosferatu, Architecte de la Camarilla

L'arme la plus dévastatrice dans l'arsenal d'un Prince est la Chasse au Sang, un ordre qui appel la Mort Finale d'un criminel dans son domaine. Typiquement, un Prince donne cette sentence quand un mécréant à commis une offense sérieuse, comme la destruction d'un Semblable, diablerie, violation de la Mascarade ou tout autre attitude suffisante qu'un Prince juge nécessaire comme étant une menace nécessaire à la sécurité de la Mascarade et aux Semblables de la cité dans leur ensemble.

Les Princes ont utilisés la chasse au sang comme un moyen d'éliminer des opposition politique ou personnelle aussi, bien que ce soit, au sens strict du terme, interdit et utiliser la chasse au sang à mauvais escient peut provoquer de graves sévères conséquences pour le Prince sur le long terme.

Un Prince peut déclarer une chasse au sang si le crime est suffisamment sérieux pour être une menace à son Domaine et son auteur a esquivé la justice plus conventionnelle. Le Prince peut ordonner la présence de tous les Semblables dans son domaine et faire une proclamation publique, indiquant le nom et les crimes du sujet, ou il peut faire émettre l'édit à son Prévôt et aux Primogènes en attendant de leur part qu'ils les fassent passer à ceux sous leur domination.

Tout Semblables qui à entendu l'ordre d'une chasse au sang est attendu d'y participer. Tout Semblable qui fournit une assistance à la cible d'une chasse au sang deviendra souvent le prochain à être chassé.

La cible d'un chasse au sang recevra le trait de statut négatif appelé *Chassé au sang*, qui confère les pénalités suivantes :

- La cible d'une chasse au sang perds de manière permanente tout traits de statuts permanent, inné et temporaire et gagne le trait de statut Rejeté.
- La cible d'une chasse au sang ne peut pas offrir ou réclamer de dettes / bienfaits quel qu'ils soient. Certains criminel vont essayer de corrompre d'autres Semblables avec des promesses de paiement pour plus tard, mais bien peu prendrons cet avantage à moins qu'ils ne croient que le cible survivra le supplice.
- Tout semblables attrapé en association ou en train d'assister un Vampire chassé au sang dans les limites du domaine recevra automatique le trait de statut négatif Déshonoré.

une chasse au sang est limité aux frontières d'un seul domaine, bien que les pénalités sociales pour porter le trait de statut négatif Rejeté restent actifs tant que la cible le possède.

D'autres Princes peuvent faire respecter cette chasse au sang avec une simple annonce qu'ils soutiennent la chasse au sang dans leur domaine, portant tous les effets de la sentence dans leurs domaines. C'est souvent un moyen politique de gagner un soutien politique d'autres Prince, comme ils s'attendent à ce que leurs chasses au sang soient aussi répliquée dans le futur.

Certains Vampires utilisent le chaos pendant une chasse au sang afin de régler leurs scores et se débarrasser de rivaux et ennemis et de nombreux Vampires se laisse tenter à commettre la diablerie sur la cible ou sur un autre Vampire qui à eu le malheur de se retrouver entre deux feux.

La vitesse à laquelle une chasse au sang est poursuivie dépend souvent du sentiment populaire derrière l'édit du Prince. Si le Primogène ou tout autre Semblable voit la chasse au sang comme la poursuite de l'un des rivaux du Prince, ils sont bien moins susceptibles de la poursuivre aussi avidement qu'ils le feraient si ils croyaient que le sujet est l'auteur d'un crime réellement haineux ou une menace pour eux.

En général, le domaine approuve les appels du Prince à la chasse au sang sur un criminel qui amené un autre Semblable à la Mort Finale, a commis la diablerie, sérieusement menacé la Mascarade, conspiré avec le Sabbat ou à représenter une menace pour la population du domaine sous d'autres formes.

Les Semblables sont moins concernés avec un ennemi qui pourrait poser un risque ou un inconvénient à la carrière politique du Prince et commencerons à être paranoïaque quand le Prince commencera à invoquer la Chasse au Sang sur des sujets aussi mineurs. Dans ces cas là, ils chercherons peut-être à regarder pour remplacer un souverain aussi extrême.

Récompenses de la Chasse au Sang

Le Semblable qui fait tomber un criminel chassé au sang gagne automatiquement le trait de statut temporaire de Triomphant. De plus il gagne l'un des récompenses suivante :

- Un bienfait du Prince
- Un domaine personnel
- Le droit à l'Amarante (permission légal de diabler la cible de la chasse au sang)

[Modifier]

Loi du Talion & Chasse au Sang

L'institution légale traditionnelle derrière la Chasse au Sang est l'ancienne loi Lex Talionis, un principe légal qui peut-être résumé en "oeil pour oeil". C'est peut-être pour ça que le terme Lextalionis est devenu un diminutif informel pour un chasse au sang qui offre spécifiquement en trophée le droit à l'Amarante sur le criminel. Certains princes sont méfiants à gratifier l'Amarante, de peur que leurs citoyens y prennent goût et qu'ils continuent la pratique en dehors des projecteurs.

Lois de la Chasse au Sang

Il y a des lois qui s'appliquent lors des chasses au sang, qui sont religieusement imposées par tous les Princes qui condamnent un criminel avec une chasse au sang. Les Semblables obéissent à ces lois au risque de devenir le gibier de la prochaine chasse au sang.

- La Mascarade est sacro-sainte et ne doit pas devenir une victime de la chasse. Certains Semblables se laissent facilement par le frisson de la chasse, mais il est vital pour eux de se rendre compte qu'il n'est pas bon de faire tomber un criminel en commettant un crime plus grave ce faisant.
- La chasse au sang est une grave affaire de la justice. Nul ne peut se permettre d'aider le fugitif ou d'interférer avec les chasseurs. Aider le criminel d'une quelconque manière que ce soit est considéré comme un crime.
- La chasse au sang s'arrête formellement aux limites du domaine, à moins qu'un autre Prince étende la chasse dans leur propre domaine. Cette pratique est une règle générale; le Prince ne punira jamais personne pour avoir pourchasser la chasse un peu plus loin à moins que le chasseur n'ait violé le domaine d'un autre Prince.

Amener une chasse au sang au delà des limites de la cité (définies par le contrôle du Prince, pas par des lignes sur une carte) est simplement trop risqué. Les Princes gardent leurs praxis avec jalousie et chasser dans le domaine d'un prince étranger sans permissions peut provoquer des vagues politiques en tout genre.

Un Chasse au sang reste active jusqu'à la destruction de la proie. Elle ne peut être retiré que des manières suivante:

- Le Prince qui a lancé cette chasse au sang peut formellement rescinder la chasse avec un gros coût. Il perd la capacité de chasser au sang des criminels pendant les six prochaines sessions ou pendant trois mois, selon la durée la plus longue des deux.
- Si le criminel pétitionne auprès d'un Justicar lors d'un Conclave Judiciaire, il peut demander un procès. Si justifié, le Justicar à l'autorité de retirer une chasse au sang. C'est rarement le cas, comme cela dérange l'ordre naturel de la Tour d'Ivoire, mais cela à été fait, surtout dans les cas où les Princes abusent de leurs pouvoirs pour éliminer les rivaux.
- Un Prince est immunisé aux chasses de sang appelées par les autres Princes. Si la cible de la chasse au sang acquièrent une praxis légitimie, alors la chasse est levée. Les petits Princes ne sont pas intelligible à la même immunité.
- Si le Prince qui a issu la chasse au sang meurt ou est retiré du pouvoir, la chasse au sang est retirée à moins que le prochain Prince ne fasse respecter la chasse au sang.

La chasse au sang seulement quand le fugitif à été détruit et que le victorieux reviennent à la cour pour montrer la preuve de l'exploit. Si la proie s'échappe, la chasse au sang est considérée comme en cours jusqu'à ce que le Vampire Chassé au Sang est mort ou est parvenu à lever sa sentence. Malgré la cessation d'un chasse active, l'ordre de détruire le Semblable reste en place jusqu'à ce que la preuve de la mort du fugitif est amenée au Prince.

Les Conclaves

Un Conclave est l'épicentre de la société et de la politique de la Camarilla, servant de plus haut tribunal de la Tour d'Ivoire, de corps législatif choisissant la direction de la Camarilla, et de scène pour réaffirmer les principes de la secte.

Pour les anciens c'est un salon sans équivalent, une opportunité pour rencontrer d'autres de leur rang, socialiser et interagir les uns avec les autres sans les interruptions constantes des "enfants". Pour les Ancillae et Nouveaux-Nés, c'est un scène sociale où rencontrer des camarades de Clan et des amis, un lieu où échanger des potins et (si certains en ont le courage) de s'aventurer dans le monde de la politique vampirique à grande échelle.

L'opportunité de participer à un Conclave est aussi l'une des rares raisons pour lesquelles beaucoup de jeunes vampires ne désertent pas en faveur des Anarchs ou du Sabbat, ou n'abandonnent pas tout simplement la Camarilla, car c'est un temps où les jeunes peuvent parler directement aux anciens. Les Nouveaux-Nés ont une chance d'être entendus, et d'avoir une opportunité de voter sur la direction que prendra la Camarilla.

Tous les Semblables de la Camarilla qui entendent l'appel du Conclave sont invités à participer. De plus, les indépendants sont plus ou moins tolérés, car les sujets d'un Conclave peuvent concerner les vampires dans leur ensemble. Les invitations sont envoyés à l'Elysium d'un domaine, et partagées par le Gardien d'Eluysium. Les enfants et les camarades de coterie rapportent les informations aux absents.

Seul les Justicars peuvent appeler un Grand Conclave ou un Conclave Judiciaire, mais tout Prince peut demander un Conclave Régional. L'affluence à un tel événement dépendra de la raison du Conclave Régional, et du prestige du Prince (certains anciens pointent discrètement le fait que les Conclaves Régionaux devraient être renommés en "convocations", mais le nom est resté dans la langue vernaculaire, et il y a peu qu'on puisse y faire).

La logistique nécessaire dans l'organisation de l'un de ces rassemblement évite qu'ils soient trop fréquents; pour la même raison, les Semblables n'annulent un conclave que sous des contraintes extrêmes. Parce que tant de participants sont des anciens, et d'autres vénérables au sang puissant, les hôtes gardent le lieu du rassemblement secret aussi longtemps que possible, alors même que les organisateurs du Conclave doivent essayer de prévoir les besoins de ceux qui viennent de loin.

Grand Conclave

Un Grand Conclave est l'événement social et politique le plus important de la Camarilla. Les puissants et les jeunes se mélangent pour discuter et débattre de l'avenir même de la secte. Héberger un Conclave avec succès offre un prestige non négligeable; les Justicars donnent souvent cette opportunité à des Princes de leur propre clan. Un Prince qui héberge un Conclave gagne le trait de Statut Durable *Primus Inter Pares* (Premier parmi ses pairs) pour la durée du Conclave.

Un Justicar prévient généralement le Prince de la ville hôte quatre à huit semaines en avance, mais il peut lui donner moins de temps, s'il s'agit de sujets particulièrement pressants. Le Prince est, bien sûr, libre de décliner cet honneur, mais le faire suggère que le Prince n'est pas aussi capable qu'il devrait l'être. Cela fait du Prince douteux, et de son domaine des candidats probables d'enquête après que la crise actuelle ait été résolue. Dans la plupart des cas, le Prince accepte simplement, et redouble d'efforts pour mettre sous le tapis les problèmes qui le gênent, quels qu'ils soient.

Une fois le Prince informé qu'il est attendu de lui d'héberger un Conclave, il devra probablement convoquer tous ses assistants de confiance, et commencer à organiser les préparatifs. Certains Princes ont des plans de secours au cas où un tel événement surviendrait, d'autres improvisent. Si le Justicar doute de la compétence du Prince, il peut assigner certains de ses Archontes pour aider (ou diriger) l'équipe du Prince. Spécifiquement, le Prince attend du Justicar qu'il nomme un Semblable en charge de la sécurité du Conclave. S'il ne choisit pas un Archonte, alors le Semblable choisit gagne dans les faits le rang d'Archonte, et toutes ses prérogatives, jusqu'à la fin du Conclave.

Parmi les nombreux sujets que le Prince et son équipe doivent affronter, il y a notamment ceux liés à la sécurité, si le Sabbat ou les Anarchs décident de préparer une offensive; des logements pour les invités de la ville, spécifiquement les plus volatiles et les moins publiquement présentables; et un lieu approprié pour le Conclave en lui-même. Les hôtes doivent s'assurer qu'il y a une source adéquate de vitae : une tâche particulièrement difficile, sachant que beaucoup de Ventrue sont réticents à l'idée de laisser d'autres connaître les détails de leurs besoins élitistes. Certains Princes profitent aussi de l'occasion pour faire un peu de ménage de printemps, renforcer leurs alliances, et se charger de ces petits ennuis qui pourraient les embrasser durant l'événement qui arrive.

La plupart des Justicar annoncent la date et le lieu du Conclave bien en avance. Des Semblables peuvent tenir de plus petits conclaves avec moins d'anticipation, mais il est considéré poli de donner suffisamment de temps aux invités pour mettre en ordre leurs affaires avant de qu'il leur soit demandé de faire un tel voyage d'affaire. Tout membre de la Camarilla qui entend parler du Conclave peut y assister, mais la majorité ne s'y montre que si le Conclave se charge de sujets qui les intéressent. Cela signifie qu'un Primogène de Lisbonne ne sentira pas le besoin de se rendre à un Conclave traitant d'un renouveau infernaliste à Détroit, alors qu'un érudit Tremere qui a enquêté sur un événement similaire au 18e siècle pourrait se sentir obligé de faire le voyage. Dans certains cas les hôtes peuvent autoriser un indépendant précis à participer également, mais ils seront clairement surveillés. Le Sabbat est généralement plus le sujet du Conclave que son participant, il est difficile d'imaginer une situation où

ils seraient autorisés à venir, encore moins invité.

Les Semblables peuvent commencer à arriver dans la cité à partir d'une semaine avant le début du Conclave. Bien que tout le monde soit occupé, les invités attendent du Prince qu'il leur propose une occasion de se présenter. Les Justicars froncent les sourcils face aux Princes qui refusent l'entrée à des Semblables lors d'un Conclave, et les vampires débattent encore si les règles du Conclave ou les règles de la cité s'appliquent à ceux contre qui une chasse au sang a été déclarée.

Alors que les Princes accueillent les nouveaux arrivants, le Sénéchal peut distribuer des conseils, et des instructions, concernant les usages de la cité. De tels informations peuvent inclure les lieux où ne pas chasser, les limites de l'Elysium, comment contacter le Primogène d'un clan donné, ou où les Chasseurs sont connus pour résider. Dans le même temps, le Sheriff et ses adjoints essayent de noter les nouveaux arrivants, et font ce qu'ils peuvent pour vérifier qu'aucun ennemi de la Camarilla ne se soit glissé au milieu de la cohue.

Participer à un Grand Conclave

Le Porte-Parole du Conclave

Le responsable qui organise l'événement choisit le Porte-Parole du Conclave. Cette position enviable permet de présider toutes les discussions publiques d'un Conclave. Certains Justicars prennent le rôle pour eux même, s'ils veulent agressivement faire avancer un objectif. D'autres vont choisir un Archonte ou un Prince qui a été éduqué et motivé proprement à remplir ce rôle selon leurs vœux. Il est traditionnel que le Prince hôte soit Porte-Parole du Conclave, lors d'un Conclave Régional.

Les premières heures de chaque nuit d'un Grand Conclave sont réservées pour socialisation et les rencontres privées. Au moment prévu, les Semblables se réunissent dans un lieu où l'affaire publique du conclave prendra place. Le Porte-Parole du Conclave appelle alors le Conclave à l'ordre, avec quelques mots, puis les véritables actions politiques commencent.

Les coutumes d'un Conclave sont faites d'un agglomérat étrange de jurisprudence Grecque antique, d'étiquette de cour Européenne, et de pur instinct primaire de prédateur. Pour le non initié, un Grand Conclave peut ressembler à une série d'épreuves dangereuses, du fait de choisir le bon siège, de savoir où s'asseoir ou rester debout, savoir comment s'adresser à l'assemblée. Les Harpies guettent avec attention toute erreur ou affront.

Les nouveaux-nés et indépendants sont assis vers le fond de la chambre du conseil, et estiment souvent qu'ils ont des difficultés à capter le regard d'un Justicar. S'ils sont autorisés à parler, il n'y aucune garantie qu'aucun des anciens va réellement écouter ce qu'ils ont à dire. Néanmoins les Conclaves sont l'une des rares situations où un vampire plus jeune se voit garanti le droit de parler et d'être entendu de ses anciens. Les discussions continue tout au long du Conclave, sous la présidence du Porte-Parole. En tant qu'officier président, son devoir est de vérifier que l'attention ne soit pas déviée du sujet, et que tout Semblable qui a quelque chose à dire ai la possibilité de le faire. Il peut limiter le temps de parole des bavards et peut demander la sortie de tout vampire perturbateur. C'est son rôle, de faire en sorte que la Camarilla atteigne une

Traditionnellement, la durée des affaires d'un Conclave est limitée à une période désignée (parfois seulement quelques heures par nuit). Quand les sujets ont été tous abordés par tous les participants, le Porte-Parole du Conclave conclut la discussion. Il fera ensuite un résumé de la discussion, décrira les deux ou trois plans d'actions les plus populaires, et demandera une suspension d'audience, pour que chacun puisse réfléchir et discuter du sujet en privé. Le Justicar et les Archontes feront tout leur possible pour s'assurer qu'aucune coercition publique manifeste n'ai lieu durant cette suspension. Cependant, la suspension d'audience est l'un des temps les plus enrégés politiquement que l'on puisse avoir lors d'un Conclave, et ce qui arrive en privé, loin des yeux du public, est souvent négligé.

Le Prince hôte essayera de faire son possible pour que les visiteurs restent dans les limites du Conclave, afin de mieux se protéger de toute trahison. Dans ce but, les Primogènes et leurs clans préparent des séminaires, des soirées, et d'autres diversions pour que chacun des invités s'amuse pendant leur séjour. Certains Semblables plus jeunes suspectent que les véritables affaires du Conclave se décident durant ces périodes de suspension d'audience, quand les nouveaux-nés sont distraits et les anciens se retirent vers leurs propres diversions.

A la fin de la suspension, le Porte-Parole reformule les choix, et appelle à un vote. Le vote peut prendre plusieurs formes, qu'il soit à mains levées ou sur des papiers; ce sont communément les Archontes qui compteront les résultats. Les votes peuvent être comptés en public ou privé. Une fois que le Porte-Parole obtient le décompte final, il annonce les résultats et affirme rituellement que ce verdict représente la volonté de la Camarilla. Il demande à tous les participants d'adhérer à ses décisions, et d'informer tous les autres de ce qui a été décidé. Après le vote, le Prince hôte organise une dernière fête, où les Semblables rassemblés célèbrent leur adhésion à la plus grande secte vampirique du monde. Dans la majorité des cas, le Justicar quitte les lieux pour informer le Cercle Intérieur immédiatement du résultat du vote, juste après la lecture du verdict, bien qu'il puisse laisser un ou deux Archonte derrière lui pour s'assurer que tout se termine correctement.

Après le Spectacle

Une fois le Conclave terminé, il est attendu que les vистeurs quittent rapidement les lieux, à moins qu'ils ne souhaitent demander une permission formelle de résidence au Prince hôte. Le Sheriff passe une bonne partie de son temps à surveiller les départs d'invités, et noter qui reste. Cela peut prendre des mois pour que le domaine ne retrouve une vie normale, vu que les résidents doivent défaire les préparatifs qu'ils ont mis en place pour le Conclave, incluant le fait d'amadouer les officiels et prendre en charge tout problème mineur ou violation de Mascarade.

Les participants peuvent gagner ou perdre beaucoup, suivant leurs actions au Conclave. Les actions d'un Semblable peuvent affecter son statut, le respect et la réputation qu'il a, ses alliés, et même un nouveau né peut gagner le respect ou l'inimitié d'un clan entier par ses actes. Ceux qui hébergent avec succès, ou gèrent la sécurité d'un Conclave gagnent généralement un trait de statut en reconnaissance de leurs efforts. Ceux qui gaffent peuvent s'attendre à en payer le prix, perdant un statut proportionnel à la taille de leurs erreurs et la taille du Conclave. De tels vampires souffrent du statut négatif *Déshonoré*.

Ce qui se font remarquer par les Justicar ou organisent un Conclave sans accroc se voient généralement récompensés avec des traits de Statut Temporaire de valeur, tels que *Courtois*, *Favorisé*, *Honorable* ou *Loyal*.

Conclaves Judiciaires

Socialisation et Conclaves Judiciaires

Malgré le but restreint des Conclaves Judiciaires, des occasions sociales prévues sont souvent établies entre les témoignages et les jugements, pour relâcher la pression. Cela aide à augmenter le nombre d'anciens présents, ainsi que la présence autres membres de la Camarilla non impliqués personnellement dans le sujet ou le crime qui a forcé le Justicar à appeler un Conclave Judiciaire. Certains des participants sont très motivés à proposer des accords dans le but de soutenir la cause actuellement plaidée, et des Semblables entreprenants peuvent en tirer beaucoup de profit.

Les Justicars prévoient généralement des Conclaves Judiciaires dans deux buts:

- Déterminer la culpabilité ou l'innocence d'un vampire, ou d'un domaine, qui sont au delà de la Justice d'un Prince.
- Enquêter officiellement sur une menace potentielle à la Camarilla, par des discussions formelles, des entretiens et des des témoignages.

Un Justicar, souvent escorté par ses Archontes, préside le tribunal avec une poigne de fer, décourageant toute discussion qui ne participe à déterminer la culpabilité ou l'innocence de l'accusé. Dans de tels tribunaux, la culpabilité est présumée, et l'accusé doit se battre pour prouver son innocence. La majorité des Justicar posent des questions, écoutant tout Semblable qui ose, ou reçoit l'ordre de parler. A moins que le Justicar ait des raisons de croire que l'accusé ait une influence imméritée sur le domaine, même en étant incarcéré, les Conclaves Judiciaires impliquent rarement des Semblables d'une autre cité.

Les Conclaves Judiciaires sont pensés pour être rapides, efficaces et définitifs. Pour cette raison, les Conclaves Judiciaires durent rarement plus d'une poignée de nuits. Le Justicar a tout pouvoir pour juger de tels cas, et rendre son verdict et une sentence, mais il peut demander à un jury composé de Semblables respectés de décider du destin de l'accusé. Néanmoins le Justicar peut ne pas tenir compte du vote, s'il estime que de la coercition ou une corruption grossière ont été mis en place.

Certains Justicars préfèrent le jugement par épreuve. Si la sentence d'un Semblable inclue une épreuve, il doit réaliser une tâche difficile, souvent dans une limite de temps éprouvante. Si l'accusé réussit, les autres estimeront sa dette payée, et son innocence prouvée. Les tâches assignées en épreuve sont souvent potentiellement fatales - rares sont ceux qui échouent à une épreuve et y survivent.

Si le Justicar produit une autre sentence, elle est mise en oeuvre immédiatement après que le verdict ait été atteint, et le Justicar part pour résoudre une autre crise peu de temps après. Le Justicar peut ordonner à l'un de ses archontes de rester en arrière, pour vérifier qu'aucune punition n'est mise en oeuvre pour eux qui ont témoigné de manière impopulaire, mais ces derniers restent rarement plus d'une nuit. De tels infortunés devraient considérer de choisir un autre lieu de résidence, s'ils se sont faits de puissants ennemis.

Conclave Régional

Un Conclave Régional, ou Convocation Régionale est similaire à un Grand Conclave, à l'exception qu'un Prince invite d'autres à venir, et à discuter de sujets régionaux ou nationaux transverses à plusieurs domaines. Les règles de conduite sont identiques à celles d'un Grand Conclave, mais sur une échelle moindre. Typiquement le Prince hôte sert de modérateur, à moins qu'il ne préfère offrir la parole à un Prince extérieur ayant plus de statut.

Motions Formelles d'un Conclave

En théorie, tout membre de la Camarilla peut appeler une motion lors d'un Conclave, mais typiquement le Porte-Parole du Conclave ne reconnaîtra que des membres importants de la Tour d'Ivoire (des Princes, anciens ou des Harpies reconnues), des étoiles montantes avec des informations importantes sur le sujet en cours, ou des ennemis qu'il veut embarasser. Certains Semblables rusés corrompent le Porte-Parole du Conclave en amont, pour s'assurer qu'ils sont sélectionnés.

Le protocole pour appeler et décider d'une motion formelle est le suivant

1. Le Porte-Parole demande au Conclave s'il y a des motions.
2. Le pétitionnaire doit être formellement reconnu par le Porte-Parole du Conclave, qui lui donne la chance de s'exprimer. Si le Porte-Parole choisit le pétitionnaire, il devra annoncer formellement que ledit pétitionnaire a la parole.
3. Le pétitionnaire prend la parole et explique sa proposition. Il peut s'agir de la façon dont on interprète une Tradition, d'une motion de clémence pour une punition précédente, ou des suggestions concernant l'avenir de la Tour d'Ivoire.
4. La salle discute alors de la proposition, pose des questions, modérée par le Porte-Parole. Ce dernier a la possibilité de donner la parole à toute personne souhaitant parler ou témoigner.
5. Si le Porte-Parole estime qu'il y a eu assez de discussion, il peut appeler à un vote.
6. Les Votes consistent en un simple oui ou non. Si les votes sont comptés publiquement, la discussion devient souvent bruyante et turbulente. Les Semblables sont souvent tentés d'user de leurs pouvoirs surnaturels pour influencer les votes des autres. Mais cette pratique est sévèrement interdite. Les Semblables sont sévèrement punis si pris. Par exemple en 1814, un Toreador s'est fait prendre à user de Présence lors du vote, et a été contraint de passer le reste du Conclave pieuté, en spectacle devant tout le monde, alors que toute l'assemblée se moquait de lui.
7. Si la motion passe, la Camarilla la soutient de tout son poids, et la proposition devient l'une des Curiosités formelles de la Camarilla.

Motion de Censure

Tradition issue de la Rome Sénatoriale, la Motion de Censure exprime une désapprobation forte, ou une critique acerbe venant d'un corps politique. C'est le seul moyen par lequel des Princes peuvent contrebalancer le pouvoir des Jusicars.

Pour organiser une Motion de Censure:

1. Un Prince de la Camarilla doit demander à être reconnu par le Porte-Parole lors du Conclave.
2. Ce Prince doit formellement demander une Motion de Censure, que le Porte-Parole ne peut interrompre.
3. Le Prince pétitionnaire doit alors expliquer les raisons de son appel à une Motion de Censure.
4. L'assemblée doit discuter de la motion; Les Semblables peuvent parler et exprimer des opinions favorables ou opposées.
5. Une fois que l'assemblée a conclu, elle vote. Si le vote passe, la censure formelle du Justicar par le Conclave est enregistrée.

Une Motion de Censure réussie n'a pas de conséquences formelles.

Un Justicar censuré conserve son poste, mais il aura à rendre des comptes devant le Cercle Intérieur, et subir un interrogatoire poussé pour le scandale provoqué. Cela se passe rarement bien pour le Justicar, et s'il survit, il s'assurera généralement que son déplaisir est connu de ceux qui ont parlé contre lui.

La Liste Écarlate

« Il n'y a aucun besoin de rugir, quand le vrai pouvoir tue en un chuchotement. »

— **John McAdams** — Alastor Brujah de la Camarilla

Il y a des criminels, cachés dans la société vampirique qui sont si célèbre et craint que leur nom même inspire le sentiment de la peur. Collectivement connu comme les Anathèmes, les noms de ces monstres sont enregistrés sur une liste connue sous le nom de la Liste Écarlate. Quiconque est sur la liste rouge est sujet à une chasse au sang permanente dans n'importe quel territoire contrôlé par la Camarilla. La Liste Écarlate classe les membres selon leur niveau d'infamie chez les mort-vivants.

Pour avoir "l'honneur" d'une place sur la Liste Écarlate exige des crimes vraiment monstrueux, au delà de la pâle appartenance au Sabbat, de la diablerie à répétition ou même de l'infantalisme. Etre un anathème est considéré être une menace directe à la sécurité de la Camarilla.

Pour placer un vampire sur la Liste Écarlate, trois Justicars doivent dépenser leurs traits de Statut « Ascendant » pour annoncer l'introduction d'un nouvel Anathème. Ensuite, les Justicars présenteront toutes les informations pertinentes à propos du scélérat. Il n'y a que deux moyens pour un criminel de voir son nom retiré de la Liste Écarlate : mourir ou servir l'Imperator en tant que Myrmidon.

Il est considéré extrêmement tabou de diabler n'importe quel membre de la Liste Écarlate, de peur qu'une petite partie de l'âme du damné survive et souille celui qui l'a tué. Ceux qui ont brisé ce tabou voient rapidement leur nom prendre la place de leur victime sur la Liste Écarlate.

Implorer aux Justicars d'ajouter un Criminel à la Liste Écarlate

Seul le Cercle Intérieur et les Justicars ont le droit de rajouter un criminel sur la Liste Écarlate. Cependant, n'importe quel Prince ou Ancien peut amener une motion à un conclave [[Les_Conclaves|chapitre neuf, la Camarilla, les Conclaves) pour recommander un candidat aux Justicars. Les Justicars ne sont pas requis d'accepter cette motion, mais il est considéré scandaleux pour eux de refuser cette recommandation sans raison.

Pour pétitionner les Justicars à ajouter criminel connu à la Liste Écarlate:

1. Un pétitionnaire représentant un Ancien, un coterie puissante ou un clan dans son entièreté, doit présenter une motion à un Grand Conclave ou à un Conclave Judiciaire.
 - La pétition doit décrire les crimes de l'accusé, la prime exacte offert pour sa destruction et les noms de ceux qui offrent ladite prime.
2. L'orateur fera entendre le témoignage comme d'habitude et quand il pense que le sujet à été suffisamment parlé, appellera à un vote.
3. Si la motion passe, l'Orateur est obligé d'envoyer la motion aux Justicars et attendre un jugement. Si trois Justicars sont présent, ils peuvent appeler une suspension d'audience afin qu'ils puissent se consulter et prendre une décision.

Le Trophée

Un vampire audacieux qui à détruit avec succès un Anathème est récompensé avec un prix connue sous le nom du Trophée. Parfois appelé "La Marque de la Bête", le trophée est un tatouage fait de sang et d'encre qui est thaumaturgiquement appliqué sur la paume de droite. Ce tatouage est reconnaissable par n'importe quel Justicar, Prince, Archonte ou autre membre puissant membre de la Camarilla comme étant le sceau de l'Alastor.

Le Trophée possède les propriétés mystique suivantes :

- Une fois appliqué, le Trophée est à jamais connecté à l'Alastor. Couper la main ou même tout le membre n'enlèvera pas la trace du Trophée. Il apparaîtra tout simplement sur une autre partie du corps jusqu'à ce que le membre manquant repousse.
- Le Trophée peut-être détecté avec Auspex ou par d'autres moyens surnaturels comme un rituel mystique, même sous les vêtements.
- Le Conseil Intérieur a la possibilité de surveiller toutes les actions qu'un Alastor entreprends au travers d'un lien sympathique avec le Trophée.
- Si un Alastor devrait commettre l'Amaranthe, le Trophée le détruira mystiquement au prochain levé du soleil.

Le Trophée existe pour la protection de l'Alastor, puisqu'il lui donne un nombre significatif de privilèges et une certaine immunité alors qu'il voyage dans le monde pour chasser les Anathèmes (voir Alastor dans Architecture de la Tour d'Ivoire).

Prime sur l'Anathème

Il est de tradition pour un clan, ancien ou coterie qui parraine l'addition de l'Anathème à la Liste Écarlate d'offrir un prime.

Une fois qu'un nouvel Alastor est confirmé avec le Trophée, il est éligible à ses récompenses significatives. Quelques une des primes précédentes ont inclus :

- Une fortune en or ou une autre monnaie forte
- Le mentorat d'une discipline rare comme la Thaumaturgie ou la Nécromancie
- Accorder un domaine
- Un pardon des crimes passés, ce qui inclut l'enlèvement de toutes les chasses de sang
- Des bénédictions du sang de la part d'Anciens et de Princes

Anathème

Les monstres sur la Liste Écarlate sont collectivement considérés comme étant parmi les créatures les plus dangereuses de la planète. Ils sont rusés et assez puissant pour être une menace directe à la Camarilla et survivre ses tentatives de l'amener devant la Justice. Les anathèmes sont des individus suffisamment puissant pour raser des cités et tuer ceux qui les chassent.

Et ils n'ont plus rien à perdre.

Les précédents membres de la Liste Écarlate ont inclus des porteurs de maladies mystique, des seigneurs de guerre sabbatique, des diabolistes en série, des menaces de la Mascarade et d'autres horreurs que les Semblables craignent. Chaque Anathème est effrayant à sa manière, avec ses propres motivations, agenda et objectifs. Le seul point commun entre les Anathèmes c'est que la Camarilla les voient comme une menace suprême. Les conteurs qui introduisent un Anathème dans leurs histoires doivent s'assurer qu'il suit les thèmes et la logique de leurs chroniques. Si la chronique se centre autour d'une enquête, l'Anathème ajoute une nouvelle complication sur la table. Si l'histoire se concentre sur la bête, l'Anathème peut-être l'ultime représentation de la bête qui se déchaîne. Si l'histoire se concentre sur le destin et l'autodétermination, l'Anathème peut avoir été fait ce qu'il est au travers de force au delà de son contrôle - ou entièrement de sa propre volonté. Les Anathèmes sont des créatures plus large que nature qui peuvent être utilisées pour encapsuler le pire, ou possiblement le meilleur, de ce que c'est d'être un Vampire.

Prestations et Tour d'Ivoire

« *Il n'y a de pouvoir sans prix.* »

— **Ignatius Insolens** — Régent Tremere de Nuremberg

Les prédateurs immortels ne mesurent leur richesse en or, argent, ou possessions. Ils peuvent atteindre ces choses simplement en existant suffisamment longtemps et gérant leurs ressources sagement. Ce qui vient des mortels est transitoire et peut disparaître en l'espace d'un instant. Les Vampires ont existé à l'aube et la chute des empires mortels.

Les Faveurs sont la monnaie des Semblables et reflètent la richesse d'une personne au sein de la Camarilla. Une faveur est la reconnaissance d'une dette entre deux Semblables, habituellement enregistré par la Harpie de l'un de ces domaines. Cette formalisation de la relation entre deux prédateurs permet à la structure sociale complexe de la Camarilla d'exister sans violence visible.

Tous les Semblables impliqués dans l'affaire doivent être disposés à faire la Faveur et toutes les stipulations ou clauses apportées par la Faveur doivent être cités lors de son enregistrement. Le vampire qui doit une faveur est habituellement nommé le débiteur. Le vampire qui possède la Faveur est connu comme le créancier, comme il offre des services en échange d'un paiement futur.

Un débiteur ne peut se débarrasser d'une faveur qu'en la repayant, ou en ignorant formellement la faveur, risquant la colère des Harpies. Peu importe le statut du créancier, si le débiteur ignore une faveur majeure, de sang ou de vie, il perd du statut immédiatement : personne n'aime un vampire qui méprise quelqu'un qui a vécu des moments difficiles en son nom (voir plus bas).

Les créanciers qui acceptent une Faveur demandent généralement une stipulation : "vous ne pouvez me blesser physiquement pour toute la durée de cette faveur". Toute stipulation doit être enregistrée par la Harpie, le dit officier est chargé de la faire respecter.

La Mesure d'une Faveur

Au cours des 600 dernières années, les Harpies, tout autour du monde, ont travaillé avec diligence pour quantifier les faveurs et encourager une économie florissante, qui permet à la Tour d'Ivoire de prospérer. Les mesures suivantes ont évolué au cours du temps pour éviter les incompréhensions et l'inflation sauvage de faveurs au sein de la Camarilla.

Faveur Triviale

L'épine dorsale de l'économie des faveurs: la Faveur Triviale

Une faveur triviale est un excellent moyen de démarrer une relation. Y-a-il un ancien que vous souhaitez rencontrer ? Offrez une faveur triviale au semblable qui peut vous introduire auprès de lui. Avez-vous peur d'avoir vaguement offensé le Prince? Offrez lui une faveur triviale.

Une Faveur Triviale est un simple du pour avoir reçu un service peu important, une considération politique, ou avoir pardonné un faux-pas social. Ce type de faveur devrait être accepté librement et accepté comme une carte de visite. Le paiement d'une faveur triviale ne devrait jamais impliquer plus qu'un coup de pouce rapide, des services qui ne demandent qu'une session de jeu ou une nuit pour être faits.

Exemples de scénario impliquant une faveur triviale:

- Faire une introduction formelle auprès d'un Semblable important.
- Couvrir un faux-pas social potentiellement embarrassant, devant une Harpie
- Avertir quelqu'un d'un danger potentiel réel le menaçant
- Soutenir un objectif politique ou social qui ne sape pas vos propres positions
- Soutenir avec une tâche pour la soirée, tel que travailler à la sécurité, lors d'un salon politique
- Se servir de l'une de vos disciplines pour aider la cause de votre créancier.

Faveur Mineure

Une Faveur Mineure représente une prestation qui requiert un temps ou effort significatif, mais peu de risque. Le paiement d'une faveur mineur devrait représenter un service ou prestation unique qui ne devrait pas prendre plus de deux sessions de jeu (ou un mois, suivant ce qui est le plus long) à être faits.

Exemples de scénarios impliquant des Faveurs Mineures :

- Aider quelqu'un à trouver un chemin sûr au travers d'une ville hostile
- Faire jouer vos contacts et influences au nom de quelqu'un
- Révéler des informations extrêmement importantes
- Gérer une menace réelle sans risquer sa vie ou son sang
- Apprendre les premiers niveaux d'une discipline courante.

Faveur Majeure

Une Faveur Majeure représente une dette importante, qui requiert beaucoup de temps ou de ressources pour être payée, ce qui peut impliquer de risquer votre capital politique ou social personnel. Le paiement d'une dette majeur devrait impliquer un service ou une prestation unique qui ne prend pas plus de six sessions de jeu (ou trois mois, suivant ce qui est le plus long) pour être réalisées.

Exemples de scénarios impliquant des Faveurs majeurs

- Faire jouer vos contacts et influences dans le but de réaliser les objectifs de quelqu'un d'autre
- Apprendre les niveaux les plus hauts d'une discipline courante, ou les premiers niveaux d'une discipline rare ou inhabituelle.
- Révéler un secret important, qui pourrait avoir des conséquences très destructrices
- Acheter un commerce, terrain, bâtiment de premier plan.
- Vous aligner sur des objectifs politiques ou sociaux qui pourraient impacter vos propres positions au sein de votre Clan et vis-à-vis de vos alliés, comme soutenir la prise de la Praxis par quelqu'un.

Faveur de Sang

Une Faveur de Sang est une dette sacrée, qui ne peut être repayée qu'en versant le sang au nom du créancier. Le débiteur devra trahir des alliés, ruiner sa réputation, ou se placer dans une situation potentiellement mortelle, dans le but d'avancer les objectifs du créancier, d'où le nom de "Faveur de Sang".

Exemples de scénarios impliquant des Faveurs de Sang:

- Venir à l'aide de quelqu'un et souffrir de dégâts importants
- Trahir des secrets de Clan, ou apprendre des disciplines réservées, sachant que vous serez marqué comme traître si découvert
- Aider à la prise d'une Praxis par la force et tuer des alliés pour que cela arrive
- Retenir un ennemi terrifiant pour que le créancier puisse fuir.
- Assassiner un rival, ou un ennemi, sachant que vous pourriez être chassé au sang, si vous êtes pris.

Faveur de Vie

Une Faveur de Vie est une faveur rare, qui ne devrait être donnée que dans ces circonstances où un vampire en sauve un autre d'une menace extérieure directe qui détruirait sinon sa vie. Un vampire puissant ne peut pas simplement menacer un ennemi faible et réclamer une Faveur de Vie pour ne pas l'avoir détruit. Devoir une Faveur de Vie peut être tragique. Beaucoup de vampires estiment que devoir une Faveur de Vie est équivalent au fait d'être un enfant encore sous tutelle. Devoir une Faveur de Vie est comme abandonner toute volonté tant que vous n'avez pas sauvé la vie de celui à qui vous devez la vie.

Exemples de scénarios impliquant des Faveurs de Sang:

- Protéger un fugitif (qui pourrait bien être Chassé au Sang ou sur la Liste Écarlate) au nom de votre créancier.
- Protéger votre créancier de la justice du Prince, quoi qu'il en coûte, jusqu'au bout.
- Cacher un crime terrible, tel que la diablerie ou l'infantalisme.
- Aller sauver la vie d'un autre vampire face à un ennemi, avec un risque réel pour votre propre vie.

[Modifier]

Note de traduction

Le terme **dette**, bien qu'utilisé chez nous, est typique du Sabbat (qui utilise *debt* en VO). Alors que pour la Camarilla le terme consacré est *boon* (aubaine, faveur, prestation).

Nous avons choisi le terme **faveur** pour la Camarilla, histoire de rester fidèle au texte d'origine, mais aussi parce que le terme faveur est plus rond, plus diplomatique et enrobé que celui, plus brutal, de dette.

Le Crédit des Semblables : Posséder des Faveurs

Les Harpies ne font pas confiance aux Semblables étrangers qui refusent de devoir des faveurs. De fait, un Semblable qui n'a pas au moins une faveur enregistrée auprès d'un autre membre de la Camarilla souffre d'une limitation sociale mineure (voir Limitations de Statut

La Camarilla dépend de cette toile interconnectée de Statut et de prestations pour préserver les Traditions. Un vampire qui ne doit rien à personne n'a rien pour contenir ou restreindre ses actions. Un vampire qui refuse de jouer selon les règles du système est pire qu'un voleur. Les Nouveaux-Nés appellent ces solitaires des "vampires hobos" vivant à la bordure de la société et ignorant les liens de la loyauté et de la propriété.

L'un des avantages de devoir une Faveur, est une fois qu'un vampire offre une Faveur pour payer une dette ou pardonner une insulte, le sujet n'est habituellement jamais plus discuté. Offrez à un vampire insulté une Faveur et s'il l'accepte, vous êtes certain qu'il ne cherchera pas à se venger dans le futur. Si cette insulte est rappelée à nouveau, les Harpies pourront éviscérer socialement ce vampire qui a ignoré une Faveur payée de bonne foi.

Certains vampires estiment qu'offrir des Faveurs est un coup porté à leurs égos et le prennent comme une perte. Cependant, la seule véritable perte pour immortel est la Mort Finale. Les Semblables qui ne sont pas reliés à d'autres par des Faveurs perdent la protection basiques offerte par le fait de devoir une dette à un prêteur immortel. Un vampire à qui l'on doit une Faveur souhaitera la voir collectée tôt ou tard. Une fois qu'une Faveur est due, une relation est créée. Le créancier, à qui vous devez, a un intérêt d'investissement à vous garder dans le coin. Après tout, personne ne veut ses débiteurs disparaître soudainement.

Inversement, un jeune ou impuissant vampire, ne peut être forcé de devoir des Faveurs à un ancien, principalement à cause de la différence de pouvoir social entre eux. Un service doit être apporté, ou une réelle insulte soulevée pour que ça finisse en Faveur due. Les anciens paresseux qui essayent de récolter de tels fruits trop facilement accessibles, verront les harpies et les autres anciens surveiller de près leurs transactions. Les Semblables qui essayent d'affirmer trompeusement avoir sauvé la vie d'un autre trouveront des gens en colère parce qu'ils dévaluent ainsi la valeur des Faveurs.

Collecter des Faveurs

Un vampire avec un assortiment de Faveurs peut appeler les compétences, pouvoirs et influences possédés par des vampires à travers plusieurs domaines.

Les Faveurs offrent du contrôle sur vos ennemis, plutôt que de risquer votre existence en les tuant. Forcer vos ennemis à se soumettre à votre volonté est l'expérience ultime pour un vampire. Pourquoi devriez vous permettre à vos ennemis de s'échapper si facilement ? Refuser une Faveur d'un vampire est comme dire à quelqu'un que vous croyez que ce vampire est déshonoré. Ces relations aident les Semblables à retrouver du contrôle sur leurs existence et à gagner des alliés.

Si rien d'autre, vous devriez utiliser les Faveurs de vos alliés pour contrer les Faveurs que d'autres auraient sur eux.

Parjure et Harpies

Un Parjure est un vampire qui a refusé de payer une Faveur due. Stigmatiser un Semblable pour cette raison est la pire punition qu'une Harpie puisse utiliser. La Harpie doit d'abord publiquement donner une chance au débiteur de solder la Faveur. Si le débiteur ne remplit pas cette tâche de façon satisfaisante aux yeux de la Harpie, elle déclare le vampire voleur de *Parjure*, ce qui cause les effets sociaux suivants :

- Toutes les Faveurs liées à un *Parjure* sont nulles et non avenues. Ce vampire est désormais un voleur, la lie de la société vampirique.
- Tant que le Vampire souffre de la réputation de *Parjure*, il porte le trait de Statut Négatif *Déshonoré*. Souvent, ceux à qui il doit des Faveurs chassent et tuent leur ancien débiteur. La majorité des Princes bannissent les Parjures de leur domaines, vu que de tels vampires sapent la réputation de la ville entière. Un Parjure peut appeler de la décision à la Harpie qui l'a puni, implorant sa pitié, une fois qu'il a montré une volonté de payer pour ses crimes et ses Faveurs. Une Harpie qui pardonne trop souvent les Parjures verra ses camarades Harpies surveiller ses actions d'un peu plus près.

Si une Harpie refuse le pardon à un Parjure, alors l'ancien débiteur peut en appeler à un groupe de Harpies, d'au moins sept, mais pas plus de treize (ce qu'on généralement une volée de Harpies). Le Parjure peut raconter son histoire et apporter des preuves. La Harpie qui a donné le trait de Statut Négatif a la possibilité de défendre sa décision. A la fin chacun des membres du groupe annonce publiquement son vote. Si la Volée de Harpies casse la décision, alors le reste du terme de la punition échoit à la Harpie qui a donné le Statut Négatif. Si la punition est maintenue, le Parjure souffre de six mois additionnels par membre du groupe de Harpie qui a voté contre lui.

Parfois, il arrive qu'une Volée de Harpies de domaines dans la région (tel qu'un groupe d'états ou un petit pays) se rassemble lors d'un Conclave Régional pour passer les jugements sur un domaine entier, accusé d'ignorer les Faveurs. Si la Volée de Harpies décide par un vote à la majorité que le domaine entier a ignoré prestations et postes, ils peuvent déclarer l'intégralité du domaine de Parjure. Toutes faveurs venant ou sortant de ce domaine sont considérées nulles et non avenues. Les domaines souffrant de ce stigmate sont souvent considérés comme très peu recommandables; beaucoup considèrent que ceux qui y vivent ne sont pas réellement camaristes. Il arrive parfois que des domaines entiers se fassent la guerre à cause de Faveurs.

Chasse aux Sang et Faveurs

Une Chasse au Sang annule toute faveur due et possédée par un vampire. L'acte même de la Chasse au Sang nie l'existence du Vampire. Une créature ciblée par une chasse au sang n'est plus considéré comme étant un vampire, et il ne peut recevoir de faveur ou de prestation. Si un vampire parvient à laver son nom et voir la chasse au sang levée, il regagne toutes les faveurs existantes précédemment.

Les Vampires simulant leur propre mort

Les Vampires échouent parfois misérablement en politique et certains essayent de recommencer, en simulant leur mort. Un vampire sage clôt toutes les affaires non résolues avant de tenter un tel pari. Les Harpies ont une position très dure envers ces mécréants qui essayent de fuir leurs dettes ainsi. Un vampire pris en train de faire un tel mouvement désespéré va vite découvrir que toutes ses Faveurs ont été déclarées nulles et non avenues.

Cela ne supprime aucune faveur due par le vampire avant qu'il ne simule sa mort.

Plots politiques et Sociaux (Camarilla)

La Camarilla est une confédération de clans pinailleurs et de cités paranoïaques unis dans le simple but de maintenir et protéger la Mascarade. Des douzaines de conflits fondamentaux fissurent la Tour d'Ivoire, tels les anciennes rivalités du Jihad, les tensions politiques, les différences idéologiques entre jeunes et vieux sur la nature réelle du vampirisme.

Les parties dans un Cadre Camarilla devraient impliquer une alchimie unique, d'ascension sociale élégante, de machinations politiques déviantes, et du fait de contrôler le monstre en soi, alors que vous combattez les monstres hors des murs de la Tour d'Ivoire. Pour une chronique Camarilla réussie et excitante, les conteurs devraient s'assurer que des tensions sociales et politiques frappent la chronique, forçant les joueurs à faire des choix difficiles pour faire survivre leur personnage. Les personnages devraient être forcés d'explorer les conséquences de leurs choix sur le fait de survivre dans des nuits sans fin, en monstres luttant pour vivre dans le monde parmi les humains.

Chaque nuit est une suite apparemment sans fin de nouvelles alliances forgées, de faux espoirs maintenus, et survivance à des trahisons sans importance, juste afin de surmonter la monotonie de l'existence.

Conflits internes

- **Clans:** La fondation de la Camarilla est le but commun de protéger la Camarilla, qui unit des clans disparates ayant des points de vue et des forces très différents. Certains de ces clans ont été rivaux pendant des millénaires. La haine et les apriori ne sont pas faciles à surmonter, même sous la bannière de la Camarilla. En voici quelques exemples :
 - Les Brujah et Ventruie ont été des rivaux amères depuis que Rome a saccagé Carthage, et l'a réduite en cendres. Des événements récents ont fait ressurgir ces vieilles querelles, et certains pensent que ces deux clans pourraient emmener la Tour d'Ivoire dans une guerre civile.
 - Les Tremere ont souvent été haïs pour leur pouvoir et actes malfaisants, incluant de façon non exhaustive le massacre systématique des Salubriens, la création des Gargouilles et l'usurpation du Sang des vampires. La majorité de la Camarilla n'ont secrètement aucune confiance à offrir aux sorciers, mais les Malkaviens et les Nosferatus semblent avoir des griefs puissants contre eux.
 - Les Caitiffs ont longtemps été tout en bas de la société vampirique, essayant de vivre leur vie en marge de la société. Durant les Nuits de la Tourmente, les Princes du monde entier ont fait ce qu'ils estimaient nécessaire pour protéger la Mascarade dans leurs domaines. Les Fléaux ont discrètement massacré les sans-clans dans l'espoir vain de reculer la Géhenne de quelques décennies. Beaucoup estiment en privé que cette manœuvre a été un succès, et sont prêts à le faire à nouveau, si les rangs des Caitiffs venaient à s'étendre à nouveaux.
 - Les Gangrels peuvent bien être le clan prodige retournant à la Tour d'Ivoire, mais beaucoup se souviennent de l'abandon de la Camarilla par les Apatrides dans des moments difficiles. Beaucoup doutent désormais de la loyauté des Gangrels, et se demandent s'ils ne vont pas à nouveau partir, lorsque les temps seront difficiles.
- **Fossé des Générations:** La Tour d'Ivoire regroupe des antiques vénérables jusqu'aux nouveaux-nés naïfs à peine étreints, dans la même structure. Les anciens organisent cette hiérarchie statique de la Camarilla, pour protéger leur pouvoir, et éviter une autre Révolte Anarch ou Inquisition mortelle. La technologie et ceux qui la possèdent effraient les anciens, et la secte devient plus indigeste et paranoïaque. Les jeunes trouvent cela étouffant, mais quel autre choix ont-ils ? Ils peuvent soit chercher à se construire une sorte de non-vie, soit fuir au loin, pour rejoindre les effrayants Anarchs, ou les monstres fanatiques du Sabbat.
- **Prendre le trône:** Beaucoup voient dans l'usage du pouvoir un moyen de palier à leur ennui et aux langueurs de l'immortalité. La tension crée en risquant leur réputation et leur existence même pour quelques lauriers sociaux, et un pouvoir temporaire peuvent dépasser les instincts de survie naturels de la Bête. Lasse est la tête qui porte la couronne, par la crainte qu'un autre n'en vienne à tuer pour la saisir.
- **Un jeu de salons politiques:** Le Statut et les prestations sont les seules richesses importantes pour un prédateur immortel qui cherche à dominer ses semblables vampires. Une bonne part des activités sociales de la Camarilla tournent autour du fait de grimper à l'échelle sociale, et de donner des coups de talon à ceux qui cherchent à vous dépasser. Ceux qui sont pris dans l'engrenage social font tout ce qu'ils peuvent pour avoir l'avantage, même si d'autres doivent en souffrir.
- **La Tour d'Ivoire contre les domaines locaux:** La technologie permet aux Justicar d'étendre lentement leur porté politique jusque dans le quotidien des domaines locaux, au nom de la protection de la Mascarade. Les Princes repoussent de telles avancées en se retranchant derrière la Seconde Tradition. Combien de temps encore avant que cela ne se transforme en guerre entre les deux camps, et que la Camarilla ne se retourne contre elle-même ?
- **La Guerre Antique:** les anciens se battent continuellement pour la suprématie, par des manœuvres subtiles qui font écho au Jihad, et les jeunes et sans pouvoirs se retrouvent pris par la vague, espérant survivre.

Conflits externes

La Camarilla a un certain nombre de conflits internes et de plots potentiels, qui en font un cadre fonctionnant parfaitement en autonomie, mais il peut y avoir certains nombre d'histoires fascinantes qui peuvent être racontées via des conflits avec d'autres sectes et des crossovers.

Les Clans indépendants fonctionnent bien dans un cadre Camarilla, en tant qu'étrangers luttant pour être compétitifs dans une ville ou la machine politique est dirigée contre eux. Récemment, les Disciples de Set et les Giovanni ont formé une alliance, et cherché à envoyer des contacts à beaucoup de domaines de la Camarilla, cherchant des opportunités d'affaires.

Scénario Crossover: Camarilla et Anarchs

Le Cadre Camarilla est un décor parfait pour des Anarchs souffrant sous le contrôle des anciens. Beaucoup de Princes acceptent à contrecœur les Anarchs dans leur cité, tant qu'ils évitent de causer trop de troubles, et travaillent activement à protéger la Mascarade. Certains voient un avantage politique certain au fait d'avoir de tels outils corvéables qui peuvent travailler en dehors du système, afin d'obtenir des résultats. D'autres vont se réjouir à piétiner les imprudents Anarchs sous le talon de leur botte. C'est un scénario parfait pour illustrer les plots sociaux et politiques du Fossé des Génération, et des Guerres Antiques. (Pour plus d'information sur ce scénario du point de vue Anarch voir Scénario Crossover: Anarchs et Camarilla.)

Scénario Crossover: Camarilla et Sabbat

Les différences philosophiques et religieuses entre le Sabbat et la Camarilla font du conflit entre les deux un excellent moyen d'illustrer les thèmes du cadre. Une détente à contrecœur existe entre les deux sectes, mais ce n'est qu'une guerre froide furieuse, à petite échelle et cachée. Les espions du Sabbat tentent d'usurper des postes de pouvoir de la Tour d'Ivoire, pour user leurs ennemis de l'intérieur, et glaner des informations tactiques révélant tout type de faiblesse. Les Infiltrés tentent les jeunes avec des promesses d'illumination et de pouvoir, au coût de leur humanité. Des raids aléatoires organisés par des meutes de guerre testent les frontières des domaines de la Camarilla, et entraînent les troupes pour la guerre finale, que chacun des camps prévoit.

Défendre un domaine contre une croisade sanglante peut faire une chronique excitante mais courte. Souvent de tels conflits fonctionnent en éventuel contrepois du décorum d'intrigues et scandales de la Camarilla. Les conteurs gérant une chronique Camarilla devraient gérer le Sabbat comme un épice pour souligner les thèmes du cadre.

Rang et Statut dans la Tour d'Ivoire

Les individus progressent au sein des rangs de la Camarilla, selon leurs mécènes, leurs mérites et leur capacité à maintenir le statut quo.

Rang social

Au sein de la Camarilla, la valeur personnelle d'un individu est d'abord déterminé par sa génération et sa longévité, au sein de la Secte, et en tant que Vampire. Les anciens ont créé, défendu, et perpétué un système qui les favorise ; et qui avantage plus les ancillae que les nouveaux-nés. L'inégalité entre ses rangs sociaux crée une grande disparité au sein des Semblables de la Tour d'Ivoire, et a été une cause régulière de friction entre Semblables pendant les siècles.

Ancien de la Camarilla

Il est murmuré que le vrai pouvoir, au sein de la Camarilla, est dans les mains des anciens. Ce rang n'est pas un poste formelle, mais une reconnaissance sociale globale, donnée à ceux qui sont suffisamment rusés et puissants pour marcher dans les allées du pouvoir et de la politique en tant qu'ainés. De nombreux anciens pensent en privé qu'une autorité centrale forte au sein de la Camarilla n'est pas nécessaire, et qu'imposer plus de règles à autant d'anciens et puissants Semblables serait un désastre. Ils ne sont pas plus heureux d'observer ce que qu'ils estiment être des prises de pouvoir éhontées de la part de Justicars avarés et égocentriques.

Ces anciens Semblables avancent subtilement leurs complots byzantins secrets, comme autant d'escarmouches ininterrompues au sein du Jyhad. Les anciens obtiennent leur grand pouvoir de la peur et de l'oppression qu'ils font régner sur les plus jeunes pour que ces derniers les servent, car la plus part d'entre eux se souviennent avec amertume des nuits sanglantes de la Révolte Anarch. Les Nouveaux-Nés, évidemment, s'irritent d'un tel traitement, et finissent jaloux des rôles et pouvoir des Anciens. Le poids écrasant du prestige de ces derniers crée un plafond de verre qui pousse nombre de jeunes à tenter leur chance au sein du Mouvement Anarch.

Pour être accepté comme Ancien de la Camarilla, un vampire doit avoir une génération Puissante (qu'il soit Prétendant, Ancien ou Vénérable) et doit avoir été actif pendant au moins 300 ans. Un Ancien de la Camarilla gagne les traits de Statut Durable suivants : *Confirmé*, *Installé* et *Privilegié*. *Note : les Semblable ne peuvent gagner du Statut Durable que d'une source à la fois. Serafino a beau être Harpie de son domaine et Ancien de la Camarilla, il ne peut utiliser les bénéfices que d'une source de Statut Durable à la fois.*

Ancilla de la Camarilla

Le plus grand groupe de vampire au sein la Camarilla est celui des ancillae. Pour être considéré un ancilla de la Camarilla, le vampire doit être de 10ème génération (ou mieux) et avoir été actif pendant les 50 dernières années. Un ancilla de la Camarilla gagne le trait de Statut durable *Confirmé*. *Note : les Semblable ne peuvent gagner du Statut Durable que d'une source à la fois. Duela a beau être Primogène de son Clan et Ancilla de la Camarilla, elle ne peut utiliser les bénéfices que d'une source de Statut Durable à la fois.*

Nouveau-né de la Camarilla

Les plus jeunes et les plus récents vampires de la Camarilla sont les nouveaux-nés. Ils n'ont aucun trait de Statut Durable lié à leur rang.

Joutes

Les joutes sont une tradition importante de la Camarilla, entre pairs de même rang. Traditionnellement les règles suivantes s'appliquent aux joutes de la Camarilla :

- Les anciens ne peuvent être défiés en joute que par un autre ancien.
- Un Prince ne peut être défié en joute que par un autre Prince ou un Justicar
- Un Justicar ne peut être défié en joute que par un autre Justicar.

Pour plus d'informations, se référer à La Joute dans le Système dramaturgique.

Traits de Statut

Accepté

Être accepté au sein du cadre de la Camarilla est être *Reconnu*.

- **Reconnu**: Accepter la reconnaissance de la Camarilla fait de vous un membre officiel de cette secte, sous l'autorité d'un Prince, et protégé selon les Traditions. Pour avoir le droit d'utiliser votre Statut camariste au sein d'une cité, vous devez être *Reconnu* par le Prince de ce domaine. Certains officiers de la secte, comme les Justicar sont immunisés à cette limite.

Traits de Statut Durable de la Camarilla

La Camarilla utilise les traits de Statut Durable supplémentaires. Certains peuvent également être utilisés comme Statut Inné par des Mérites réservés aux Camariste.

[Modifier]

Note de la FAQ de By Night Studio

Être *Chassé au Sang*, être qualifié de *Parjure* (et par extension de *Profanateur*) sont des **réputations** (ou *moniker*). Une réputation est une étiquette sociale liée à un personnage qui lui donne des statuts positifs ou négatifs. Le Statut positif lié à une réputation peut être dépensé comme d'habitude et revient à du Statut Durable. Le Statut Négatif lié à une réputation ne peut être supprimé tant que la réputation est valable. Par défaut cette réputation dure autant que le Statut Négatif auquel elle est liée.

Ainsi *Parjure* est une réputation qui inclut le trait de Statut Négatif *Déshonoré* et qui ne peut donc être supprimé par *Favorisé*. Ce dernier trait de Statut ne peut pas non plus être dépensé pour supprimer la réputation *Chassé au sang*, qui donne le trait de Statut Négatif *Rejeté*.

De telles réputations peuvent être levées par la personne en étant à l'origine, dès la fin du Statut Négatif lié, ou dans les circonstances spéciales prévues dans le cadre de jeu.

Ascendant

Vous êtes l'autorité ultime au sein de la Camarilla. Votre voix peut soulever des montagnes, affecter le futur de la secte.

- **Passif**: Tant que vous possédez le Statut *Ascendant*, vous êtes immunisé aux effets du pouvoir des autres membres de la secte n'ayant pas le statut *Ascendant*, et pouvez contredire leurs ordres.
- **Dépensé**: Dépenser le trait de Statut *Ascendant* pour donner à votre cible le trait de Statut Négatif *Déshonoré*, ou pour lancer une chasse au sang mondiale contre votre cible. Si le trait *Ascendant* est dépensé 3 fois pour le même individu (d'une source différente à chaque fois) alors l'individu est placé sur la Liste Écarlate. Si vous êtes chassé au sang ou placé sur la Liste Écarlate, vous recevez le Statut Négatif *Rejeté* qui s'applique sur tous les domaines de la Camarilla. De plus le possesseur de ce trait de Statut peut le dépenser pour créer un édit doctrinal qui viendra altérer les usages de la secte. Le pouvoir de créer de tels édits est défini dans chacun des rôles qui octroie *Ascendant*.

Confirmé

Vous êtes un membre dévoué de la secte, à qui on fait confiance pour connaître et faire respecter les lois de la secte. On vous donne plus de crédibilité et de respect qu'à tous ceux qui sont nouveaux, ou pas encore testés.

- **Passif**: Tant que vous possédez *Confirmé*, vous pouvez approcher n'importe quel officier de la secte sans avoir besoin d'une introduction formelle, et sans conséquence sociale.
- **Dépensé**: Vous pouvez dépenser *Confirmé* pour exiger d'une créature mortelle non-surnaturelle (incluant également les goules, les revenants et autres) qui appartient à un membre de votre secte qu'elle obéisse à vos instructions, à moins que ça ne contredise directement des ordres antérieurs du maître du mortel en question (Suzerain, etc...) Si la cible refuse, vous avez suffisamment d'autorité pour la tuer (ou la faire tuer) sans qu'il n'y ai de représailles, ainsi qu'il est prévu dans les usages sociaux de la Camarilla. *Confirmé* ne peut être utilisé en combat.

Gardien

Vous êtes le protecteur de l'une des plus importantes coutumes de la Camarilla : soit vous êtes le défenseur d'un Elysium, soit la conscience sociale de la court des Semblables; votre pouvoir au sein de cette arène précise est formidable.

- **Passif:** Tant que vous possédez Statut *Gardien*, vous pouvez donner le Statut Négatif *Averti* à quiconque se comporte de façon inapproprié dans votre juridiction, ou qui ne respecte pas l'autorité de vos proclamations.
- **Dépensé:** Vous pouvez dépenser le trait de Statut Gardien pour donner le Statut Négatif *Déshonoré*. Les Gardiens d'Elysium peuvent punir ceux qui brisent l'Elysium, les traitant de *Profanes* alors que les harpies peuvent punir quelqu'un qui a été pris à ne pas payer une faveur légitime, les traitant de *Parjure*.

Noble

Vous avez pour responsabilité de guider une petite faction au sein de votre secte, alternant persuasion douce et condamnations bénignes. Tant que vous tenez votre office, vous devez guider vos camarades, et être un *Noble* exemple pour eux.

- **Passif:** Tant que vous possédez le Statut *Noble*, vous pouvez donner le trait de Statut Temporaire *Applaudi* ou *Loyal* sans dépenser ce trait. Un individu ne peut gagner qu'un trait de statut de votre usage du statut *Noble* à un instant donné, mais peut bénéficier de multiples usages de traits de Statut *Noble* tant qu'ils proviennent de sources différentes.
- **Dépensé:** Dépensez *Noble* pour donner à un individu qui a causé une offense suffisamment significative le trait de Statut Négatif *Vulgaire*.

Privilégié

Vous êtes un membre vénéré de votre secte, et les vampires donnent à votre avis un poids fort. La secte vous doit le respect.

- **Passif:** Tant que vous possédez le Statut *Privilégié* vous ne pouvez ouvertement ou effectivement être accusé de mentir, à moins que votre accusateur ne possède le trait *Privilégié*, *Commandeur*, *Triomphant* ou *Autorité*. Cela ne dit pas ce que les autres doivent croire de vos affirmations, uniquement que personne ne peut douter publiquement de la véracité de vos dires.
- **Dépensé:** Vous pouvez dépenser *Privilégié* pour donner à quelqu'un le trait de Statut Négatif *Vulgaire*.

Souverain

Vous exercez votre loi sur la Praxis d'un des domaines de la Camarilla. Tant que vous êtes au sein de votre domaine, votre ordre est inviolable, conformément à la Seconde Tradition.

- **Passif:** Tant que vous possédez le Statut *Souverain* vous contrôlez la praxis d'un domaine. Vous pouvez donner à un individu le Statut Temporaire *Courtois*, *Homme de main* ou *Loyal* sans dépenser ce statut. Un individu ne peut avoir qu'un trait de statut issu de votre usage du statut *Souverain* à un instant donné, mais peut bénéficier de multiples usages de traits de Statut *Souverain* tant qu'ils proviennent de sources différentes. De plus vous ne pouvez être contredit ouvertement au sein du domaine où vous tenez la Praxis, à moins que l'individu possède l'un des traits de Statut suivants : *Privilégié* ou *Autorité*.
- **Dépensé:** Vous pouvez dépenser le trait de Statut *Souverain* pour donner à votre cible le trait de Statut *Exempté*, ou pour initier une Chasse au Sang contre votre cible. Si vous êtes Chassé au Sang, vous êtes considéré comme ayant le trait de Statut Négatif *Rejeté* dans la ville de ce Prince. Cela n'a pas d'effet si vous voyagez dans une autre ville où vous n'êtes pas Chassé au Sang. Si le porteur du statut *Souverain* meurt ou est démis de sa Praxis, votre chasse au sang est aussi supprimée.

Traits de Statut Inné de la Camarilla

Architecte

Vous vous êtes battu pour la Camarilla durant la Révolte Anarch, et vous étiez présent lors de la signature du Traité de Thorns. Vous êtes considéré comme l'un des membres fondateurs de la Camarilla.

- **Passif** : Tant que vous conservez le statut d'Architecte, vous avez des privilèges spéciaux. Vous pouvez assister et être observateur de tout Conclave Judiciaire (mais vous ne pourrez y parler sans y avoir été invité), et vous pouvez approcher et soumettre une requête à n'importe quel Justicar, ou au Prince recevant lors d'un Conclave.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser le trait de Statut *Architecte* pour placer un sujet à l'ordre du jour du porte-parole d'un Conclave. A moins que vous souhaitiez inclure votre nom, le sujet sera présenté simplement comme "*Soumis à votre considération par un architecte de la Camarilla*".

Primus Inter Pares

Quand un Conclave est appelé, le Prince qui héberge le Conclave est considéré Premier parmi ses Pairs. Il gagne ce Statut Inné pour toute la durée du Conclave.

- **Passif** : Quand vous possédez *Primus Inter Pares* votre *Autorité* est supérieure à celle de tous les autres possesseurs d'*Autorité*. Les effets passifs et dépensés qui ne peuvent cibler quelqu'un d'*Ascendant* ne peuvent pas non plus vous cibler, et aucun usage d'*Autorité* ne peut contredire vos utilisations de Statut.
- **Dépensé** : *Primus Inter Pares* peut être dépensé pour dépenser le statut d'*Autorité*, d'*Installé* ou de *Privilegié* d'un autre personnage, sans autre effet. Il peut également être dépensé pour annuler toute utilisation de ces traits de Statut au sein de votre domaine.

Traits de Statut Temporaire de la Camarilla

Applaudi

Vous avez publiquement protégé la Mascarade, ou fait respecter les Traditions dans une situation difficile. Vous avez été loué par votre secte. Vos amis, alliés, et ceux qui les suivent approuvent la gloire liée à votre acclamation.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Applaudi* vous pouvez étendre l'effet passif d'un trait de Statut que vous possédez sur un autre individu, une fois par nuit. Ce bonus dure pour lui une heure, et tant qu'il reste à 10 pas de vous ou moins.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Applaudi* pour demander à un officier de la secte de partager avec vous son point de vue, ou vous offre un conseil, soit en public, soit en privé (comme vous préférez), sur un sujet qui est pertinent au sein du Domaine. Cela peut être utilisé pour avancer vos objectifs politiques, ou vos gains personnels, en proposant par exemple au Prince de parler de votre Soirée, pour inciter les gens à y aller, ou pour en manipulant un rival en le forçant à dire quelque chose qui pourrait le compromettre.

Galant

Vous avez payé une Faveur importante (une Faveur de Sang ou une Faveur de Vie), à un individu important au sein de la Camarilla (Ancien, Prince ou même Justicar). Les recommandations de ce vampire portent loin, convaincant les autres de vous permettre un peu de lest dans vos relations sociales.

- **Passif** : Le trait de Statut *Galant* n'a pas d'effet passif.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Galant* pour surmonter une erreur d'étiquette, ou une erreur politique que vous auriez fait dans les 5 dernières minutes. L'erreur a bien eu lieu, mais ceu qui auraient du en être offensés doivent accepter vos excuses, et ne peuvent retenir l'erreur contre vous.

Exempté

Vous avez reçu la permission d'être une exception aux lois de la secte. Cette responsabilité n'est pas donnée à la légère, et un mauvais usage de ce Statut sera puni violemment.

- **Passif:** *Exempté* n'a pas d'effet passif.
- **Dépensé:** Quand accordé, ce trait de Statut vous permet un bris bien défini de l'une des règles et lois de la Secte. Vous pouvez dépenser *Exempté* pour briser cette loi précise sans subir de punition. Cette action est une exception à la loi générale, permise par une *Autorité* d'un domaine.

Traits de Statut Négatifs de la Camarilla

La Camarilla a le trait de Statut Négatif supplémentaire suivant :

Vulgaire

Vous avez commis quelques infractions mineurs contre les usages de la Camarilla. Assez pour vous faire tancer, mais pas d'une gravité suffisante pour prendre une véritable censure. Vous allez devoir apprendre de vos erreurs, ou vous allez être puni plus brutalement.

- **Censure:** Tous vos traits de Statut Temporaire sont supprimés sans utilisation de leurs effets. Les traits de Statut Temporaire perdu de cette façon sont perdus de façon temporaire, et reviennent à la fin de la partie. Vous ne pouvez gagner de trait de Statut Temporaire tant que cet effet est actif. Le trait *Vulgaire* ne dure que la nuit où vous le recevez.
- **Punition:** Si vous recevez une seconde fois le trait *Vulgaire*, le premier est automatiquement transformé en *Averti*.

Limitation de Statut

La Camarilla applique les limitations de statut suivantes (pour plus d'information voir Limitation de Statut et Statut et Société Vampirique dans le Système dramaturgique) :

Limitation Mineure

- S'applique aux membres de la Camarilla n'étant pas étreint au sein de l'un des Clan piliers. Les Gangrels n'ont pas encore retrouvé le statut de Clan pilier.
- S'applique aux membres de la Camarilla suivant une voie de l'Illumination.
- S'applique aux membres de la Camarilla qui n'ont pas de faveurs enregistrées auprès d'une Harpie.
- S'applique aux membres de la Camarilla qui ont été membre du Sabbat au cours des 10 dernières années.

Limitation Majeure

- S'applique aux Caïtiffs connus
- S'applique aux membres de la Camarilla ayant commis une Diablerie.
- S'applique aux membres de la Camarilla ayant rejoint la secte il y a moins d'un an.

Mécaniques Spécifiques de Cadre (Camarilla)

Le Cadre Camarilla encourage un mélange de politique subtile, de manœuvres sociales élégantes, et d'horribles accès de violence, et la lente dégénération de l'Humanité du monstre qui essaye de s'accrocher à ce qui reste de l'humain qu'il était autrefois.

Le boulot du conteur est de maintenir ces thèmes et de garder la chronique concentrée sur ce qui fait du Cadre Camarilla quelque chose de si intéressant et riche.

Ajustements de Rareté : Clans

Le système de rareté des Clans est conçu pour refléter les chiffres de population des différents clans au sein du Cadre Camarilla, à l'échelle d'une chronique. La présence d'un clan sur cette liste ne signifie pas qu'un clan peut être membre de la Camarilla, seulement que ce clan peut apparaître dans le cadre. Par exemple, les Giovanni sont listés en tant que Clan Inhabituel dans le cadre Camarilla, mais le cadre précise clairement qu'ils ne sont pas autorisés à être membres de la Camarilla.

Les Clans suivants de la Camarilla sont considérés des clans piliers : Assamite, Brujah, Malkavien, Nosferatu, Toreador, Tremere et Ventrué.

Clans Courants (disponibles sans coût)

Les Clans courants d'un cadre sont les plus appropriés pour jouer. Il n'y a pas de coût additionnel pour jouer un clan courant au sein du cadre de votre chronique.

Les Clans courants sont : Brujah, Caïtiff, Gangrel, Malkavien, Nosferatu, Toreador, Tremere et Ventrué.

Clans Inhabituels (Atout à 2 points)

Votre personnage est membre d'un clan inhabituel, l'un de ceux qu'on ne trouve pas de façon ordinaire au sein du cadre de votre chronique. Ce clan n'est pas trouvé souvent, et vous pourriez être un genre d'étranger. Vous trouveriez quelques rares autres individus de votre clan au sein de ce Cadre, et vous pourriez recevoir moins de bénéfices de la secte, que ceux qui sont des membres intégrés de la société.

Les Clans Inhabituels sont : Assamite (Vizir), Giovanni, Disciples de Set et Ravnos.

Altération de la lignée Assamite pour le Cadre Camarilla

Une petite faction, mais passionnée, de Vizirs Assamites appelés les Schismatiques ont candidaté à l'adhésion au sein de la Camarilla, et se sont vus acceptés en 2004. Ainsi, Vizir est la caste par défaut pour les Assamites. Pour jouer un membre de la caste des guerriers (appelés Rafiq) dans le Cadre Camarilla, vous devez acheter un atout supplémentaire de lignée à 2 points. Ce clan est considéré inhabituel par la seule rareté de ceux qui ont survécu au schisme, non pour des tendances politiques.

Clans Rares (Atout à 4 points)

Votre personnage est membre d'un Clan Rare, l'un de ceux trouvés très rarement dans le cadre de votre chronique. De tels personnages peuvent être des solitaires, des étrangers, ou des observateurs solitaires de la société, et ils pourraient être traités assez mal (suivant ce qui est approprié pour ce cadre).

Les Clans Rares incluent Cappadociens (Samedi), Filles de la Cacophonie, Gargouilles, Lasombra, Salubrien, et Tzimisce Carpathien.

Altération de la lignée Cappadocienne pour le Cadre Camarilla

Les Cappadociens sont virtuellement inconnus au sein du Cadre Camarilla. Cependant la lignée Samedi existe au sein de la Tour d'Ivoire, en tant que gardes du corps et muscle pour les anciens. Par conséquent, la lignée Samedi est le choix par défaut pour les Cappadociens au sein du Cadre Camarilla.

Altération de la lignée Tzimisce pour le Cadre Camarilla

Le Clan Tzimisce déteste la Camarilla. Cependant une petite portion de la lignée Carpathienne a fait des gestes subtils d'apaisement envers la Tour d'Ivoire, envoyant des émissaires pour regarder les rassemblements de la Camarilla, et évaluant son leadership. Par conséquent, la lignée Carpathienne est celle par défaut pour les Tzimisce au sein du Cadre Camarilla.

Clans Restreints (Atout à 6 points)

Tout clan ou lignée n'est pas forcément appropriée pour le cadre Camarilla. Acheter une combinaison clan/lignée pour ce cadre qui requiert qu'un joueur dépense plus de 7 points d'atout est considéré Restreint. Un joueur doit obtenir la permission de son conteur avant d'acheter la combinaison, sous l'atout Clan Restreint.

Mécaniques Additionnelles

Ces mécaniques et matériaux additionnels ne sont généralement appropriés que pour le Cadre Camarilla, et ne devraient pas être apportés à d'autres types de chronique. Parler à votre conteur si vous souhaitez utiliser l'un de ces points pour votre personnage.

Atouts spécifiques du Cadre

Antiquités (Atout à 1 point)

Soit vous êtes mort-vivant depuis suffisamment longtemps pour avoir collecté un véritable entrepôt de curiosités anciennes, soit vous avez eu une aubaine à la Mort Finale d'un autre vampire. Vous pouvez dépenser une action inter-partie pour appliquer la qualité *Antique* à un équipement hors-combat. Cette qualité ne compte pas dans la limite des deux qualités d'un objet. Selon la décision de votre conteur, tout ou partie de ces objets de votre coffre d'antiquité pourraient avoir une valeur historique; et cela peut attirer l'attention de diverses agences mortelles, si ça se sait.

Architecte de la Tour (Atout à 2 points)

Vous avez combattu pour la Camarilla, durant la Révolte Anarch, et vous étiez présent à la signature du Traité de Thorns. Vous êtes considéré comme étant l'un des membres fondateurs de la Camarilla, et en tant que tel, vous recevez le trait de statut Durable *Architecte*.

Émissaire envers la Camarilla (Atout à 1 point)

Tout le monde, lors d'un rassemblement de la Camarilla, n'est pas un membre de la secte. Vous n'êtes pas *Reconnu* mais vous comprenez les règles du jeu politique de la Tour d'Ivoire, et vous savez les utiliser pour tirer votre avantage. Peut-être êtes vous un agent de liaison Giovanni, ou un Prêtre Disciple de Set, prêt à aider la Camarilla... et à profiter de ses luttes internes. Tant que vous n'êtes pas *Accepté* par une secte, vous pouvez avoir un trait de Statut Temporaire au sein de la Camarilla. C'est une exception à la règle qui empêche des vampires non-Accepté d'avoir du statut de secte.

Prodige Machiavélique (Atout à 1 point)

Vous êtes exceptionnel lorsqu'il s'agit de vous faire bien voir, de manipuler les autres, et de vous élever au plus haut de votre environnement social. Ce talent vous a bien servi depuis votre Etreinte. Socialement, vous êtes traité comme si vous étiez d'une classe sociale plus haute que votre véritable génération. Si vous êtes un nouveau-né, vous êtes socialement considéré comme un ancilla (et gagnez le trait de statut Durable lié au fait d'être ancilla); si vous êtes ancilla, vous êtes considéré comme un ancien (et gagnez le statut Durable alloué à un ancien). Les anciens ne reçoivent rien de cet atout.

Marionnettiste (Atout à 2 points)

Vous avez obtenu le contrôle d'un réseau d'influence qui s'est révélé particulièrement capable, et bien pensé. Chaque semaine vous regagnez une action d'influence dépensée, dans l'influence de votre choix.

Monopoliste (Atout à 1 point)

Vous avez la main sur presque tout ce qui arrive au sein de votre ville, et votre poids est bien plus important que la plus part des gens. Vous recevez une seconde spécialisation pour chaque point d'influence que vous achetez.

Sire Prestigieux (Atout à 1 point)

Votre sire est un ancien impressionnant, ou qui tient une position importante au sein de la Camarilla. Vous possédez le trait de Statu Durable *Loyal* tant que vous et votre sire évitez les scandales. Si l'un ou l'autres d'entre vous devait avoir le trait de Statut Négatif *Déshonoré*, vous perdez le bénéfice de cet atout, tant que le trait de Statut *Déshonoré* n'est pas enlevé.

Noblesse sociale (Atout à 3 points)

Dans votre passé, vous aviez une position sociale prestigieuse : peut-être étiez vous un Prince qui a régné longtemps, un Archonte, ou une Harpie célèbre. Bien que vous ne teniez plus forcément ce titre, votre nom est devenu synonyme des échelons les plus hauts de la société, et vous êtes traités avec un immense respect. Quand quelqu'un paye avec satisfaction une dette qu'il vous devait, vous pouvez lui donner le trait de Statut Temporaire *Galant*.

Handicaps spécifiques du Cadres

Accusé d'Hérésie (Handicap à 2 points)

Bien qu'accusé d'Hérésie par le passé, vous avez été autorisé à survivre. Vous avez peut être été pris en possession de livres interdits, comme le Livre de Nod, L'Euagetaematikon de l'hérésie Caïnite, ou le Gospel de Laodice (et votre copie a été saisie et détruite par les archontes Josiens); vous pourriez avoir montré trop de compassion à un Caïtiff, partagé des informations au sujet de Golconde, ou fait quelque chose d'identiquement interdit. A cause de cette erreur de jugement, votre nom est sur la liste des individus dangereux de la Camarilla, et vous êtes surveillés par les agents des Justicars. Vous êtes traité comme si vous étiez d'une classe sociale inférieur à votre génération actuelle, et perdrez les traits de Statut Durable possédés usuellement par votre Génération, remplacés par celle de la génération inférieure. Ainsi, un Ancien est considéré comme un Ancilla, un Ancilla est traité comme un nouveau-né. Si cet handicap est possédé par un nouveau-né, il est traité comme s'il était un Caïtiff, et gagne la Limitation de Statut Majeure appliquée aux Caïtiff.

Diablerie Pardonnée (Handicap à 1 point)

Vous avez commis la diablerie lors d'une chasse au sang, en résultat d'un Trophée, ou commis une diablerie avant la formation de la Camarilla. Vous avez un ordonnance d'approbation, signée par un Prince ou un Justicar. Bien que vous de puissiez être puni ouvertement pour cette maladresse passée, vous avez certainement réussi à vous faire des ennemis, et il y a beaucoup d'anciens qui se réjouirait de vous voir chuter définitivement.

Sectaire (Handicap à 2 points)

Vous croyez de façon sérieuse à la propagande de la Camarilla, et rien, aucune preuve, ne peut vous convaincre d'autre chose. Il n'y a pas de Fin des Temps, les Antédiluviens ne sont pas à craindre, le Golconde est une forme d'inférialisme, il n'y a jamais eu de cité d'Enoch, et le Caïn biblique est un mythe. Vous avez peut-être entendu certains rumeurs, mais vous savez que la Camarilla a éminemment raison. Quoi qu'il arrive, vous faites tout pour vous assurer que les autres adoptent la ligne du parti. Vous ne pouvez posséder la compétence Mystères au delà de 2, et vous

ne pouvez acheter l'atout Érudit.

Étreinte teintée (Handicap à 2 points)

Vous avez été Étreint par un membre prestigieux du Sabbat, et la Camarilla est au courant de votre origine. Bien que votre sire ait essayé de vous forcer à rejoindre sa secte, vous avez rejeté le Sabbat, et vous êtes enfuit, pour prêter allégeance à la Camarilla. Hélas, votre réputation sera toujours associée à votre origine douteuse. Par conséquent, votre nombre de traits de Statut Temporaire maximum est réduit de 1 par rapport à la normale, tant que vous avez cet handicap. Cette pénalité s'ajoute à toute autre imposée par une Limitation de Statut.

Combattant non entraîné (Handicap à 3 points)

Vous êtes peut-être un manipulateur social exceptionnel, ou un enquêteur doué, mais vous n'avez jamais été bon avec les spécificités des armes. Vu que la Camarilla a bien d'autres voies vers le pouvoir, vous ne vous êtes jamais préoccupé d'apprendre des choses aussi triviales. Par conséquent, vous ne pouvez faire de Manœuvres de Combat. De plus vous ne recevez aucun bonus issu des manœuvres de combat d'un attaquant en soutien, tant que vous avez cet handicap.

Édit de Succession

Les Mots de Ses Grâces :

Les Justicars sont les juges de tous, Camarilla et Anarch, comme il est inscrit dans la Convention de Thorns, la Tour est une et indivisible. En tant que secte, la Camarilla maintient Six Traditions, bien que les Anarchs ne soient liés qu'à une seule. Pour autant, dans ces temps troublés, le fardeau de la populace nous menace tous.

La Seconde Tradition stipule clairement : "*Ton domaine est ta charge. Tous t'y doivent respect. Nul ne peut défier ta parole dans ton domaine*". Les Justicar reconnaissent cela, et bien que les Anarchs n'épousent pas le langage de la société civilisée, ni ne s'appellent Princes, ils tiennent clairement la praxis de domaines; Considérant que les Anarchs sont des citoyens de la Camarilla, de facto ces domaines sont ceux de la Camarilla. Par conséquent, nous étendons ainsi la protection de la Seconde Tradition aux domaines Anarchs, tant que ces territoires ne mettent pas en danger la survie de nous tous.

Avec cela en tête, l'édit suivant est proclamé :

Tout Domaine Anarch, en paix avec les Justicars, non en rébellion ouverte, ni engagé dans la défiance contre eux, sera respecté tant que ses citoyens limitent les occasions d'Étreinte à pas plus de trois dans l'intervalle entre chaque Conclave. les territoires qui défient cet Édit ne recevront plus la protection de la Seconde, et Leurs Grâces soutiendront un retour de ces domaines à une praxis plus responsable.

Sabbat

« Venez, mes frères et sœurs, joignez vous aux rites sacrés. Parlez Son langage, partagez Son sang et assurez vous que les commandements du Sombre Père ne soient jamais oubliés »

— **Temoch le Chacal** — Régent du Sabbat

[Modifier]

Reflets Sombres

L'orbe était plus légère qu'elle s'y serai attendue. Creuse, peut-être - certainement pas alourdie par le poids de l'acier solide. Eden la sortit du sac et laissa tomber le tissu déchiré, inspectant sa récompense. Curieuse, elle lit les mots inscrits d'or brillant à sa surface *Étreignez, n'aimez pas...* disaient-ils, inscrit dans son italien natal. Étrange, qu'un objet aussi ancien soit aussi facile à lire. Eden scruta le reflet d'argent de la sphère, avant que soudainement, la Lasombra réalise qu'elle regardait ses propres yeux. Un frisson glissa le long de sa colonne. Les légendes sont vraies...

Le reflet de son visage était légèrement trop long, avec ses lèvres gonflées et larges, ses yeux bruns surmontant un nez légèrement crochu. Une peau pâle, si pâle qu'elle pouvait à peine deviner son teint autrefois doré. Était-elle toujours belle ? Cela faisait longtemps qu'elle ne s'était pas vue, et les années ravageaient tout ce qu'elles touchaient. Eden se rapprochant, baissant le regard avec fascination, captivée par l'image de ses yeux. Ils étaient plus lumineux que dans ses souvenirs, plus teinte de miel que de noisette. Il n'était pas surprenant qu'elle ai oublié la teinte exacte. Cela faisait presque deux cent ans qu'elles ne les avaient pas vus.

Eden n'était pas sûre du temps qu'elle resta là, adossée à un mur de brique de l'allée, scrutant la surface courbée de l'orbe. La lumière des rues ne se mouvait pas avec le passage du temps, et il était impossible de voir la lune à travers le halo du brouillard de Détroit. Se sortant de sa rêverie, Eden plaça l'orbe sous un bras. Elle était restée trop longtemps; sa meute attendait

Elle se tendit pour agripper le barreau le plus bas de l'échelle incendie, et appela les ombres pour guider ses mouvement. Des tentacules glissèrent hors des ténèbres, attrapant les barreaux de métal froid, et la soulevant, portant la Lasombra rangée après rangée de fenêtres brisées sans intérêt. Quand elle atteignit le sommet, elle se détacha de leur étreinte et atterrit avec grâce sur le toit du vieil immeuble. Une fois là, les mouvements d'Eden fléchirent.

Un grand squelette décharné d'homme était sur le toit, son visage ravagé éclipsé par les ombres. Une forme, là où il devrait y en avoir deux.

« Kreztov, dit-elle, reconnaissant la large face de crapaud du Nosferatu antitribu. »

Il sourit, ses dents formant une rangée de montagnes sortant à des angles impossible, entre ses lèvres pourrissantes.

« Inquisiteur Kreztov, corrigea-t-il poliment. Sa voix grondante glissant sur les syllabes comme un amant se délectant de la chair nue. Vous avez été dans ma bibliothèque, Ductus — durant le dernier Esbat, alors que j'étais... distrait. Pensiez vous que ne je ne pourrais le voir ? »

Ses yeux teintés de vert se rétrécirent. Eden leva un regard froid :

« Je ne vous ai rien volé. Où est ma Meute ? »

- Vous avez volé du savoir, Ductus. De tous les vols, c'est le plus dangereux..

- Si vous souhaitez me punir, vous pouvez demander un Rite of Contrition ou demander un Duel Ignoble. Si vous estimez que notre dispute ne peut être réglée autrement, il y a toujours l'Auctoritas. Article douze du Code :Le Ritus de Monomachie devra être utilisé pour régler toute dispute...

- Tu penses pouvoir me répéter le Code de Milan, comme un perroquet ?»

L'Inquisiteur se tendait, ses mains se serrant en poings. Eden cessa tout mouvement. Bien qu'elle n'ai pas peur physiquement du Nosferatu, sa colère était la colère de l'Inquisition. Un mot glissé dans la bonne oreille et Kreztov pouvait la condamner pour hérésie. Après un moment, la bouche fétide de Kreztov se courba en un sourire factice. :

« L'avez-vous ? L'orbe Phénicienne ? »

Il la déshabillait du regard. Impossible de cacher le trésor, alors Eden n'essaya pas, le levant à hauteur d'épaule, et laissant la lumière de la lune danser sur les mots dorés. Les yeux de Kreztov s'écarquillèrent, ses pupilles vertes se concentrant sur son reflet à elle, sur le métal.

« Donc l'orbe est magique après tout, souffla l'Inquisiteur. Phénicien. Comme beaucoup de choses de l'antique Phénicie, peut-être infernal? Certainement, cela doit être une ruse d'un Antédiluvien, envoyé pour semer le chaos comme la pomme Grecque de discorde. »

Avec une nonchalance feinte, il laissa ses doigts se déployer vers elle, comme des vers après la pluie.

« Donnez la moi. »

Elle secoua la tête :

« Je n'ai aucune obligation de le faire.

- Statut Quatorze, Chevalier. Tout Sabbat a le droit de vérifier le comportement et les activités de ses Frères... »

Eden finit sa phrase avec empressement :

« ... pour maintenir la liberté et la sécurité. Je suis là, Inquisiteur, libre et en sécurité. A moins que vous sachiez que l'orbe est infernale, vous n'avez aucune autorité pour me la confisquer. Voulez vous risquer votre non-vie sur un pari ? »

La Lasombra leva le menton, ses yeux brillants.

« Mes frères de meute. Tragaard et al-Quresh. Où sont-ils ? »

Son comportement patient tournait à l'aigre, et la Bête luisait de contrariété derrière le regard d'algue du Nosferatu. Les mains de Kreztov's se baissèrent, dans un geste entre la résignation et l'agacement.

« Ils se battent. En fait je crois qu'ils pourraient être en train de faire face à leur mort finale. »

Laissant le choc s'installer, Kreztov continua :

« J'ai découvert que les Anarchs allaient attaquer pendant votre tentative de voler l'Orbe Phénicienne, et j'ai éclairé vos camarades de meute sur leur position. Bien sûr, je pourrais avoir sous-estimé le nombre d'Anarch... par un facteur de trois pour un. »

Une fureur monstrueuse se leva dans l'esprit d'Eden, menaçant de submerger ses pensées. Ses veines devenaient du feu, et malgré ses efforts pour la calmer, sa Bête rugissait à la surface. Elle avait un fort vinculum avec ses frères de meute, et le désir qu'ils représentaient était presque écrasant, comme l'exigence de la Bête, du sang et de la douleur.

« Où ? parvint-elle à grogner entre ses dents serrées.

- Je vous dirais volontiers où... Si vous abandonniez l'orbe. Ici et maintenant. »

L'esprit d'Eden fusait, cherchant toute brèche possible lui permettant de lui lacérer le visage et cracher sur ses cendres, - mais elle n'en trouva aucune. Les actes de l'Inquisiteur était déplorable, mais permis par le Code. Elle avait la puissance de transformer ce petit Nosferatu en pulpe. Mais la politique et le Code de Milan lui interdisaient d'agir ainsi. Elle devait choisir entre sa meute et sa récompense. Le Vinculum gagna.

« Soit. Eden gronda, la face rouge de colère. Vous avez ma parole. »

Dans une large grimace de victoire, l'Inquisiteur Kreztov lui donna l'adresse et tendit la main. Eden nota le lieu dans sa mémoire. Elle regarda l'orbe une fois de plus, croisant les yeux sur la surface réfléchissante. Peut-être que c'était pour le meilleur. Garder ce don miraculeux semblait presque un blasphème, une tentative infantile d'échapper aux punitions que le Sombre Père avait placé sur ses rejetons. Est-ce que l'orbe était une ruse créée par quelque antique Antédiluvien? Une tentation pensée pour détourner la foi de quelqu'un envers Caïn ? Certainement, Eden pouvait passer l'éternité plongée dans ces yeux... Ses yeux.

Son corp droit, sa volonté aussi dure qu'une poutre d'acier, dans son effort de retenir le massacre de la Bête, Eden tourna les talons. Elle souleva l'orbe dans les ténèbres dans un seul mouvement, plaçant toute la violence de sa force surnaturelle dans son lancer. Kreztov gémit dans une protestation muette. Sa main s'abaissa, et le sourire du Nosferatu s'effondra en une bouche béante remplie de dents. Alors que la particule d'argent brillant filait comme une comète dans la nuit, Eden murmura, sombre :

« J'ai rempli ma parole en tant que Chevalier de l'Accord Honorable, Inquisiteur, telle que ma voie le demande. J'ai abandonné l'Orbe Phénicienne... »

Elle sourit, et son expression était froide et sans humour.

« Mais pas à vous. »

Sabbat
Surnom(s)
Épée de Caïn, Église du Sombre Père
Clans piliers de la secte
Lasombra, Tzimisce
Clans courants du cadre
Brujah, Pander, Serpents de la lumière, Gangrel (Coyote), Lasombra, Malkavien, Nosferatu, Toreador, Tzimisce et Ventrué (Croisé)
Clans inhabituels du cadre
Assamite, Emissaires des Crânes, Tremere (Telyav), Ravnos et Salubrien
Clans rares du cadre
Filles de la Cacophonie, Gargouilles.
Lignées déconseillées du cadre
Brujah: Sages, Cappadociens : Lamies, Ravnos : Brahman, Salubrien : Soigneur, Toreador : Volgirre, et Tzimisce : Carpathien.

Il y a longtemps, le monde vampirique était plongée dans la rébellion. De jeunes Caïnites se sont dressés contre leurs aînés et ont demandé à être libre des chaînes du sang. Sur les cendres toujours vives de cette révolution, une arme de haine et de défiance a été forgée : une secte de vampires nommée le Sabbat.

Certains connaissant le Sabbat en tant qu'Épée de Caïn : une armée créée pour combattre et défaire les Antédiluviens, d'antiques vampires qui se réveilleront durant les dernières nuits du monde. D'autres connaissent la secte en tant qu'Église du Sombre Père : une religion basée sur le fait d'accepter le vampirisme, se délecter dans des buts noirs, et révéler le plus ancien vampire, le Caïn légendaire. En vérité, la secte est les deux.

Le Sabbat a été fondé sur des idéaux forts : liberté et unité, foi et libre arbitre. Ses membres sont les troupeau révérencieux du premier vampire, fêtant leur nature mort-vivante et leur état inhumain. En son cœur, le Sabbat est un culte. Les membres apprennent à croire que la Fin des Temps est proche, et que la Géhenne apportera le retour de Caïn et la récompense à leurs efforts en son nom. En attendant, le Sabbat mène une guerre de liberté et de survie face à la Camarilla, considéré comme les esclaves des Antédiluviens, pendant qu'eux luttent pour équilibrer liberté individuelle et liens nécessaires d'alliance.

Fondée par les Clans Lasombra et Tzisce, qui ont façonné l'essentiel de la secte, le Sabbat héberge tout type de vampires inhabituels, des antitribus des Clans principaux à une flopée de lignées rares, l'Église ouvre ses portes à tous les vampires qui marchent dans les pas de Caïn. Le Sabbat passe ses nuits entre petites meutes loyales, à partager de la vitae dans des rituels ténébreux, et rites sanglants. Le clergé religieux se dispute le pouvoir avec les Ductus militants, alors que les zélotes de la Main Noire sont dans une guerre froide avec les agents de l'Inquisition du Sabbat. L'Épée de Caïn est assaillie par les fractures idéologiques, par les agents infernaux et les Chasseurs mortels, consumée par les tensions internes et externes. Pourtant la secte demeure ferme, refusant de se rendre ou d'être réduite en esclavage.

La victoire demande de la force. Elle demande de la ruse. Elle demande de la foi.

Bienvenue au Sabbat.

- Sur un cheval pâle - Une histoire du Sabbat
- La Hiérarchie du Sabbat
- Ordres Militants
- Les Auctoritas Ritae
- Les Ignobilis Ritae
- Factions et Ritae de Faction
- Descente aux enfers
- Plots politiques et Sociaux
- Serviteurs
- Statut
- Mécaniques Spécifiques de Cadre
- Annexe : Le Code de Milan
- Annexe : Le Pacte d'Achat

Sur un cheval pâle - Une histoire du Sabbat

L'ascension de l'Épée

« *In nomine Caine; et Patris, et Gladius, et Sanguis Sancti...* »

— **Formule liturgique du Sabbat** —

Depuis les nuits antiques, des lignées de vampires puissantes se sont battues les unes contre les autres pour le contrôle du monde mortel. Les anciens étreignent avec précaution des nouveaux-nés choisis avec soin, forçant leurs infants à travailler sans relâche pour la gloire de leur sire. L'Europe infestée par la peste, réduisant les troupeaux mortels disponibles, force les vampires à s'éradiquer les uns les autres, juste pour survivre. Pour imposer leur point de vue les anciens utilisaient le Lien de Sang, remplaçant l'instinct de survie des infants par les émotions tronquées de l'addiction à la Vitae. Les infants étaient des pions, sacrifiés selon le bon plaisir des anciens. A un moment, ces batailles violentes ont fini par attirer l'attention des mortels, notamment de l'Église Catholique. Le Pape Grégoire IV a créé l'Inquisition mortelle, qui chasse les Caïnites et les massacre avec foi et feu.

Au début du XIVe siècle, une faction de jeunes vampires ont réussi à se révolter. Utilisant un rituel magique créé par les Koldun Tzimisce, ils ont brisé leur Liens de sang et contre attaqué face aux anciens, diablant beaucoup de leur sires. Cette révolution, connue sous le nom de Révolte Anarch, était une bataille sanglante et brutale qui a fait rage pendant près d'un siècle. La révolution a atteint son paroxysme avec deux coups inenvisageables : les enfants rebelles des clans Lasombra et Tzimisce ont battu et diablé leurs Antédiluviens, les véritables fondateurs de ces clans. Pendant ce temps, l'Inquisition mortelle chassait tous les vampires, profitant du chaos pour cibler des morts-vivants dans toute l'Europe et l'Afrique du Nord.

Dans une tentative désespérée d'arrêter la Révolte Anarch et d'échapper à l'Inquisition, une coterie composée d'Anciens Toreador et Ventruie et de leurs alliés s'est rassemblée dans une petite chapelle à l'extérieur de la ville anglaise de Silchester, en l'an 1493. Ici, ils ont fondé la Camarilla et forcé les Anarchs à signer la Convention de Thorns mettant fin à la révolte.

Mais tous les Anarchs ne voulaient pas la paix. Par défi, ces extrémistes ont brûlé la ville de Silchester et rejeté les termes de la reddition à la Camarilla. Ils se sont déclaré "Sabbat", un terme religieux précisant leur adhésion aux préceptes religieux de Caïn. Les Vampires Sabbat descendant de clans fondateurs de la Camarilla se sont fièrement appelé "antitribu" ou "ennemis du Clan". Suivant les ordres des Clans Lasombra et Tzimisce, qui rejetaient l'offre de la Camarilla dans son ensemble, le Sabbat ainsi créé brûla le village de Silchester et fait une affirmation audacieuse : nous ne serons jamais des esclaves.

L'Église du Sombre Père

« *Détruire un homme n'est rien. Alors que détruire tout ce qu'il a créé, et le voir s'écrouler devant vos yeux. C'est ce que j'ai fait pour Prague. C'est ce que je te ferai...* »

— **Vaclav Bili** — Voïvode Tzimisce

Au sortir de la Révolte Anarch, le Sabbat s'est répandu rapidement, convertissant beaucoup de vampires à la vénération de Caïn. Ils ont développé une doctrine, basée sur les légendes de la Ghéenne, qui annonçait que les fondateurs des clans se lèveraient, et se délecteront de leurs progéniture vampirique, à la Fin des Temps.

Ces fondateurs, les Antédiluviens, sont les petits enfants rebelles de Caïn. Selon un texte sacré connu sous le nom de Livre de Nod, les Antédiluviens ont désobéi aux sages conseils de Caïn, forçant le premier vampire à sortir de son sommeil, et à les maudire, eux et leurs rejetons. Le Sabbat croit qu'en détruisant les Antédiluviens, il sert les intérêts de Caïn, et fait comme il l'aurait ordonné.

Façonné par le puissant et charismatique Clan Lasombra, le Sabbat copie bien des aspects de l'église mortelle, modelant ses pratiques sur la culture et la hiérarchie religieuse. De plus le Sabbat a développé une magie du sang puissante, basée sur la foi de Caïn. Ces rituels de masse, appelés ritae, sont la pierre angulaire de la secte.

Pendant la Révolte Anarch, des petits groupes de vampires de génération faible ont travaillé ensemble, et ils ont été capable de défaire de bien plus puissants anciens agissant seul. Le Sabbat a perpétué cette stratégie, et la meute est devenue une part importante de la structure de la secte. Les meutes ont deux meneurs : un Prêtre et un Ductus. Un pour apporter les besoins spirituels, l'autre pour les mener au combat. Ces meutes qui agissent comme des cellules indépendantes, sont dirigés par un meneur au dessus des autres, ordonné lors d'un ritus formel. Ce meneur est nommé le Régent de Caïn.

Pour autant, tous les vampires Sabbat ne sont pas fanatiquement religieux. Un ordre interne, appelé la Main Noire, s'est élevé pour son excellence militaire, devenant les forces d'opération spéciale du Sabbat. En tant qu'infiltrés, assassins et agents sous couverture, la Main Noire se dévoue aux missions les plus dangereuses. Un second ordre, nommé Inquisition du Sabbat, se concentre sur la purge des hérésies, et la destruction des foyers d'infériorisme, qui rongent l'Épée de Caïn.

Au XVII^e siècle, la discorde au sein de la secte a causé de grandes controverses et réformes. La première Guerre Civile du Sabbat s'est essentiellement jouée entre les Clans Lasombra et Tzimisce, se concentrant sur les ressources, les territoires, et le droit de diriger la secte. Durant ce conflit, les Cardinaux ont refusé de partager le savoir des ritae, tentant d'assurer un contrôle sur ces rituels magiques, dans le but de maintenir l'autorité et la gouvernance de la secte.

La violence a divisé le Sabbat en deux factions idéologiques : les Ultra Conservateurs, qui voulaient établir une hiérarchie plus ferme; et les Loyalistes, qui espéraient plus de liberté. Le célèbre Lasombra Gratiano de Veronese, diaboliste de l'Antédiluvien de son clan, a conseillé au troisième Régent d'appeler un quorum de Prêtres, Cardinaux et Prisci, pour tenir le premier conseil oecuménique du Sabbat. Ce rassemblement, connu sous le nom de Synode des Orphelins, a formalisé les Auctoritas (ou "Grands Ritae") et les séparer des Ignoblis (ou "Bas Ritae" ou "Ritae de meute"). Là le Sabbat a posé comme loi que les Auctoritas Ritae devaient être partagés au sein de la secte, et que personne ne pouvait se voir refusé ce savoir; les Ignoblis ritae pouvaient appartenir à la meute ou la faction qui l'a créé.

Malgré ces concessions, les tensions politiques au sein de la secte ont continué à grandir. Les clans Lasombra et Tzimisce ont continué leur guerre, alors que la secte se développait dans le Nouveau Monde. Alors que la secte se concentrait sur ses problèmes internes, la Camarilla s'est invitée et a commencé à proclamer des domaines. Au moment où le Sabbat a réalisé ce qui arrivait, il était entouré et ses territoires étaient déjà pris. La secte avait abandonné sa domination sur l'Amérique du Nord.

Le Nouveau Monde

Les anciens c'est de la bouffe

Le Sabbat ne reconnaît aucune supériorité basée sur la génération, l'âge ou le lignage, et il est brutal envers ceux qui affirment être des "anciens". Dans le jargon habituel, "ancien" équivaut à "ennemi", et "membre d'une lignée" signifie "réduit en esclavage par mon sire". UN vampire qui affirme qu'il est un "Ancien du Sabbat" demande à se faire diabler, et se révèle comme étant ignorant des fondations mêmes de la secte. Cette posture est clairement hypocrite; il est de notoriété publique que les Tzimisce et les Lasombra ont des structures internes et exigent un respect du sire par l'enfant. Ces clans gardent juste cette structure interne privée, et le reste de la secte en est soulagé.

Les Vampires de l'Épée de Caïn sont de survivants et en dépit des obstacles, la secte a réussi à se réunir assez pour maintenir quelques bastions puissants au Canada et au Mexique. Cette continuité doit beaucoup aux actions de la Main Noire, qui a commencé à réclamer un spectre bien plus large d'autorité. Profitant des tensions au sein des dirigeants lors de la Guerre Civile du Sabbat, la Main a nommé sa propre hiérarchie interne, déclaré un mandat indépendant pour elle-même, et choisissait ou rejetait des "contrats" plutôt que de recevoir des ordres de la hiérarchie du Sabbat. Pire, dans leur fierté, les meneurs de la Main Noire ont laissé faire les manipulations par des forces extérieures, servant secrètement des vampires qui n'étaient pas de la secte.

En 1919, au paroxysme de cette hypocrisie, une légion de cadres de la Main Noire a combattu et détruit la majorité des membres de l'Inquisition du Sabbat, affirmant que celle-ci avait fait en sorte de privilégier des buts politiques à son devoir envers la secte. L'Inquisition a été réformée quelques années plus tard, mais les deux factions sont restés des ennemis amers. Ces batailles n'étaient qu'une part de la lutte interne perpétuelle qui continuait à ronger la secte. La première tentative de création de lois de secte, au sein du Sabbat, a été codifiée dans un document nommé Pacte d'Achat. Ce document a été signé en 1803 mais son texte définit qu'un membre de la secte peut être déclaré traître par "un Évêque, Archevêque dûment reconnu, ou un ancien de la secte". C'est l'emploi de ces mots qui ont lancé la Seconde Guerre Civile du Sabbat. Les Caïnites voyaient le Pacte d'Achat comme une tentative de renverser la doctrine du Sabbat et de restaurer la tyrannie des anciens, la raison principale de la Révolte Anarch.

En 1933, le Sabbat a convenu d'un autre synode, cette fois à New York (une ville que la secte a réussi à conserver, malgré les efforts de la Camarilla). Ici, le Sabbat a renouvelé ses vœux de liberté, unité, et religion de Caïn. Les adhérents de la Voie de l'Accord Honorable au sein de la secte, avaient depuis longtemps épousé l'idée d'un retour au code à et la loi, faisant la promotion de leur doctrine interne, un texte du XI^e siècle connu sous le nom de Code de Milan. Vers la fin de son mandat, le Régent Gorchrist a choisi plusieurs des plus importants principes de ce code antique, et les a mis au goût du jour, les utilisant comme base pour un document formel législatif pour le Sabbat. Bien que Gorchrist ait rencontré la Mort Finale avant de voir le fruit de son travail, les lois qu'il a envisagées furent signées officiellement dans la ville de New York en 1933. Le texte de ce nouveau Code de Milan remplaçait le Pacte d'Achat, et redonnait l'autorité à une forme plus neutre : "meneurs". Pourtant une Troisième Guerre Civile éclata en 1957, - bien que ce conflit soit plus un coup d'état échoué. Un puissant Brujah antitribu tentait alors de prendre le trône de Régent pour révoquer le Code de Milan. Il a échoué, et le code a été adopté au sein de la secte.

L'Année du Feu

Pendant une courte période en Juillet 1999, une Étoile rouge a brillé dans le ciel, annonçant une série de changement connus sous le nom de Semaine des Cauchemars. Selon les rumeurs qui se sont vite répandues au sein du Sabbat, l'Antédiluvien Ravnos s'est réveillé au Bengladesh, et a été immédiatement détruit par des forces inconnues, dans une bataille qui a duré 3 jours et 3 nuits. Le Sabbat a vu l'événement comme une révélation sainte, et le fait que l'Étoile Rouge était un signe du retour imminent de Caïn.

Le Régent a alors annoncé une Croisade, et le Sabbat a étreint une quantité impressionnante de mortels, les envoyant sur ses adversaires de la Camarilla en hordes sauvages. Que l'Étoile Rouge soit ou non une grande révélation de la Fin des Temps, c'est devenu un catalyseur pratique pour des Caïnites affamés, pressés justifier une Croisade totale, après des années de guerre froide.

Luttant avec enthousiasme, les forces du Sabbat ont conquis Atlanta, en Géorgie et Washington DC ; Détroit, l'un des bastions de la secte, s'est préparé pour ce qui semblait être l'arrivée imminente de Caïn. Pourtant, il y avait des revers : une malédiction puissante a traversé la secte, détruisant quasiment tous les Tremere antitribu, et dans un acte de trahison ultime, les Assamite antitribu ont quitté le Sabbat en masse lorsque leur Aîné les appelés à revenir à la montagne d'Alamut. Jetant tout forme de précaution, le Sabbat s'est levé, et préparé pour la Géhenne. Le temps était venu pour Caïn de revenir. Et... Rien ne s'est passé.

Aucun autre Antédiluvien semble ne s'être réveillé. L'Étoile Rouge s'est dissipée, et la gloire n'est pas venue. Cette réalisation lente fut suivie d'un retour de bâton dévastateur au sein de la secte. Les meutes se sont blâmées les unes les autres pour des manques de foi, ou de force militaire : tout ce qui aurait pu être une insulte suffisante pour perdre la faveur de Caïn. Les factions politiques ont implosé. Des fanatiques se sont lancés dans des suicides de masse, et la violence interne a jeté la secte dans le chaos. C'est alors qu'un coup massif a frappé la secte, et les Nuits de la Tourmente ont commencé.

En Janvier 2001, tous les vampires de la ville contrôlée par le Sabbat de Savannah ont été éradiqué en une seule nuit. Exceptionnellement coordonnés et bien informés, des groupes de chasseurs mortels, travaillant ensemble, ont profité du chaos au sein de la secte. Ces agents sont tombés sur les forteresses du Sabbat, et ont éradiqué meute après meute. Les vampires qui étaient en pleine célébration de la "Fin des Temps" ont été vite détruits, et l'Épée de Caïn massacrée sur la côte Est.

Les agents de la Main Noire ont tenté de rassembler la secte en disciplinant les meutes. Cependant, la défection des Assamite Antitribu avait divisé les dirigeants de la Main Noir, et sapé la prééminence de l'ordre au sein du Sabbat. Se vengeant d'anciennes rivalités, l'Inquisition a utilisé son pouvoir politique considérable pour anéantir davantage la réputation de la Main Noire. S'appuyant sur leur autorité, les Inquisiteurs ont découvert et révélé les liens de la Main avec des forces extérieures à la secte. Ces liens ont été coupés, et plusieurs agents importants de la Main ont été détruits pour trahison. En 2005, les maigres restes de la Main Noire étaient à deux doigts de plonger dans le néant.

Au final, ce fut la ténacité du nouveau Régent, Temoch le Chacal, qui a sauvé l'Église de Caïn de la destruction. Temoch a rassemblé les agents de la Main Noire restants et refusé le mendant d'indépendance autoproclamé de l'ordre. Appelant les Coyotes de la secte, sa propre lignée, il leur a demandé de rejoindre les rangs de la Main affaiblie. Avec leur aide, Temoch a re-dédié l'ordre à son but originel, en tant que défenseurs d'élite du Sabbat, et a utilisé la Main Noire pour localiser et extraire des meutes désespérées de zones déchirées par la guerre, regroupant les restes de l'Épée de Caïn autour de la ville de Mexico.

De nos jours

Est ce que la Géhenne a eu lieu?

Il y a beaucoup de points de vue discordants sur le fait de savoir si l'Étoile Rouge était ou non un signe de la Fin des Temps. Certains vampires au sein du Sabbat estiment que Caïn ne s'est pas levé parce que la secte a échoué à déceintement (comprendre : fanatiquement) honorer ses commandements. D'autres croient que l'Étoile Rouge n'était que le premier signe de la Géhenne, et que la réalisation de la Fin des Temps peut prendre des décennies, voir des siècles. Peut-être que les Antédiluvien sont réveillés, mais pas encore visibles. Encore que, peut être l'Étoile Rouge n'était pas un signe de la Géhenne, et que la Fin des Temps est encore à venir. Toutes ces possibilités (et bien d'autres) sont débattues au sein des meutes du Sabbat.

Beaucoup d'érudits et de meneurs puissants du Sabbat furent détruit durant les Nuits de la Tourmente. Le Sabbat est devenu faible, ses rangs drastiquement réduits, et il était toujours la cible principale des chasseurs mortels. La guerre contre les Antédiluvien et la Camarilla, bien qu'importante, doit passer en second devant la survie de la secte. Avidement en recherche d'espoir, beaucoup de meutes se sont lancés dans des recherches pour trouver des mythes perdus sur Enoch, une variante des prophéties du retour de Caïn, ou des révélations dans des pages perdues du Livre de Nod.

Bien que le Sabbat ai autrefois pratiqué les Étreintes de masse sans réserve, cette tactique a été sévèrement encadrée et n'est aujourd'hui pratiquée que comme partie intégrante d'une croisade officielle. Dans une époque où les caméras de sécurité du coin de la rue peuvent alimenter directement internet, Étreindre un grand nombre de mortels risque de révéler les buts de la secte en quelques instants. De plus de tels vampires sont faibles, au sang clair, et non entraînés; de tels ouvriers fast-food aléatoires ne peuvent jamais remplacer une armée perdue. Le don sacré du Baiser de Caïn doit être traité avec respect.

Autrefois, la guerre entre la Camarilla et le Sabbat reflétait la guerre froide mortelle. Maintenant, c'est plus des résurgences de techniques de guérilla. Les batailles sont plus petites, les combattants utilisent des techniques de type "hit-and-run", du sabotage, des incendies, et des raids rapides et précis, plutôt que de rester sur leur position et appeler des vagues de meutes de l'extérieur du diocèse. Le secte n'est pas équipée pour une guerre ouverte. Ne vous y trompez pas, il n'y a pas de sympathie entre la Camarilla et le Sabbat. Les vieilles rancœurs sont toujours tenaces, les vampires avides de vengeance attendent l'opportunité de frapper, rien n'est oublié ou pardonné. Les morts-vivants sont juste plus précautionneux. Briser la Mascarade délibérément au sein d'un territoire Camariste est encore un pari populaire, comme le sont les attaques ciblées sur des individus trop visibles, mais la Croisade violente et directe est devenu rarissime. Le Sabbat utilise plus attentivement les revenants, dirigés par l'Ordre de Saint Blaise pour protéger le Silence du Sang, et garder les territoires de la secte cachés.

Les Clans indépendants (essentiellement les Giovanni, Assamite et Disciples de Set sont des ennemis clairs de l'Épée de Caïn. Ces trois clans servent ouvertement leur fondateur, et leurs alliances ne sont pas comparable à la force de la Camarilla. Ils sont chassés et détruits sans avertissement ou négociation.

Les Anarchs intéressent la secte pour des raisons différentes. Trompés par la Camarilla, luttant pour leur liberté, les rassemblements Anarchs sont un terreau fertile de recrutement pour l'Église Sombre.

Dans certains lieux, la secte est toujours relativement puissante. Le Sabbat tient jalousement ses domaines au Mexique, en Afrique du Nord et dans l'Est de l'Europe. L'Épée de Caïn tient à se maintenir au pouvoir là où la technologie est moins évoluée, ou là où une tyrannie violente mortelle est soutenue par le contrôle du Sabbat. Le Sabbat continue sa domination sur Saint Louis jusqu'à l'Ouest de l'Ohio et la zone des Grands Lacs, jusqu'à ses bastions du Mexique et de l'Amérique du Sud. Pourtant, la plupart de la côte Est des États-Unis est fermement contrôlée par la Camarilla. New York reste une zone contestée. Et tout au sud, Miami est devenu un bourbier multi-culturel, un repaire d'infamie réclamée par aucune secte : une zone tampon aux alliances changeants et aux allégeances discutables.

Trahison

Au cours des Nuits de la Tourmente, une lignée Toreador menée par le Baron Philippe Volgirre, a fuit le Sabbat. Mécontents du renouveau religieux de la secte, et blâmés d'avoir attiré l'attention des Chasseurs avec leur art décadent inhumain, les Volgirre ont choisi de partir. La lignée a modifié ses visages et ses corps avec Vicissitude et brisé leurs Viniculum à la secte avec un rituel Thaumaturgique volé à l'Inquisition : un rituel appelé la Main Tranchée.

Le Sabbat a juré de se venger de ces traîtres - mais tant qu'ils ne sont pas traqués et détruits, la secte dirige sa colère vers les Toreador antitribu restants, s'assurant que, comme les Assamite antitribus, ils soient parfaitement au courant du déplaisir de l'Épée.

Le retour des Tremere Antitribu

Avant le retour de l'Étoile Rouge, les Tremere ont créé un rituel puissant pour détruire les antitribu de leur Clan. Le rituel a réussi, mais un petit groupe de Tremere antitribu ont survécu; spécifiquement ceux qui ne descendaient pas d'un ancien précis, Goratrix, dont le sang a été utilisé comme lien sympathique pour le rituel.

La majorité des Tremere antitribu restant sont des membres de la lignée Telyav : des sorciers centrés sur des rituels de magie païenne, plutôt que sur des sorts hermétiques. Seul une poignée de Tremere antitribu sont de sang pur Tremere, et ont eu la bonne chance de descendre d'autres anciens que Goratrix. Tous sont impatients de se venger de ceux qui ont lancé cette malédiction.

Renaissance

Le Silence du Sang

Après le massacre des meutes de Savannah, le Sabbat a réalisé qu'il était imprudent d'ignorer les dangers du monde mortel. Dans une époque de téléphones portables, de micro-caméras et de surveillance satellite, le Silence du Sang a été étendu. Les membres du Sabbat ne doivent pas attirer l'attention des chasseurs mortels, ni mettre en danger leur meute ou leurs frères de secte en permettant au monde mortel de localiser des rassemblement du Sabbat, ou d'identifier les pouvoirs de Caïn.

« Des monstres ? Non. Nous ne sommes des monstres que si l'on peut nommer des anges déchus ainsi. »

— **Yitzhak** — Toreador antitribu, Cardinal de Montréal

Après les Nuits de la Tourmente, le Sabbat a renouvelé son dévouement en la foi de Caïn. Les ritae sont devenus plus importants que jamais. Cependant, pour certains vampires, l'importance grandissante de la foi est une difficulté. Ceux qui n'ont pas une culture religieuse importante trouvent l'adhésion fanatique à ces pratiques ecclésiastiques déplaisante. Les plus jeunes membres de l'Épée de Caïn, particulièrement ceux qui ne sont pas Chrétiens, les agnostiques et les athéistes, peuvent avoir du mal à adhérer à la ferveur dévote doctrinale, et aux comportements paroissiaux. Il est difficile d'ignorer l'utilité tangible des ritae, mais voir de la magie à l'oeuvre ne prouve en rien l'existence de Dieu ou de Caïn.

Les membres du Sabbat ont différents points de vue sur le vampirisme, Caïn et la religion. Tous les membres ne sont pas des fanatiques religieux. Tant qu'un vampire n'affiche pas ouvertement des principes contraires à la doctrine de la secte, nie l'existence de Caïn, ou refuse de participer aux Auctoritas Rītae, il assure le minimum vital pour être considéré comme un véritable membre de l'Église.

Les vampires du Sabbat louent la croyance, vu qu'ils en voient le pouvoir concret à travers les divers ritae. Les sires du Sabbat recherchent souvent la capacité de croire dans un infant potentiel. Des individus aux idéaux forts - que la conviction soit en la religion, la science ou d'autres idéaux - font d'excellents Sabbat. Tant que la personne a une volonté forte et un esprit croyant, la foi authentique en l'Église Sombre viendra en temps et en heure.

En tant que secte, le Sabbat ne forme aucune alliance avec des vampires hors de l'Épée de Caïn. De telles créatures sont faibles et mal guidées, obéissant servilement à leurs anciens et défiant Caïn. Parfois, des individus Sabbat (ou une meute seule) pourraient interagir avec des indépendants et des Anarchs, essentiellement pour convertir ces vampires ou les manipuler pour qu'ils s'opposent à un ennemi plus dangereux. Interagir avec des vampires hors de la secte est dangereux ; l'Inquisition est prompte à apporter des charges d'hérésie à tout membre de la secte vu à passer du temps avec des étrangers. Ceux qui clament être en train de convertir ont tout intérêt à être capable de fournir une liste de demandeurs qu'ils ont amené au sein de l'Église Sombre.

Si un individu est ciblé par une conversion, mais ne rejoint pas l'Église sous quelques mois, il est condamné comme hérétique volontaire. Il est supposé que pour convertir un vampire, il doit avoir reçu des informations sur les pratiques et croyances du Sabbat - et il est interdit de partager de telles croyances avec un individu qui n'a pas pour objectif de rejoindre la secte. Si le demandeur ne se convertit pas rapidement, il sera chassé avec méthode, et diablé pour renforcer l'Épée de Caïn. Le membre du Sabbat qui a échoué à assurer le succès de la conversion sera puni également; les individus qui révèlent des secrets de la secte à des non-Sabbat sont passibles de l'Auctoritas de la Chasse Sauvage, et leur existence est perdue. Dans tous les cas, traiter avec ceux à l'extérieur de la secte est un sujet dangereux.

Tout ceci a souvent été un point d'hypocrisie vive au sein de la secte. Les membres du Sabbat antérieurs au traité de Thorns ont des liens avec des vampires hors du Sabbat. Une meute loyaliste pourrait négocier en dessous de table avec des vampires hors de la secte, ou s'allier temporairement avec un membre d'un clan indépendant contre la Camarilla, quand il s'agit d'affaire de survie.

Ces circonstances sont compréhensibles mais tout de même répréhensibles. Si de telles "exceptions" sont rapportées publiquement aux oreilles du Clergé, de la Main Noire ou de l'Inquisition, aucune clémence n'est montrée.

Elysium

Les plus jeunes Sabbat moquent ouvertement, et défient, la coutume de l'Elysium. Cependant beaucoup de membres plus âgés du Sabbat ont une superstition bien implantée sur les Elysei, et ils tendent à respecter de tels lieux par une prudence attentive. Alors que la secte n'a pas de loi interdisant de tels assauts, le Sabbat considère populaire qu'attaquer un Elysium est aussi dangereux que lâche.

Même les plus jeunes membres réalisent désormais qu'une attaque sur un Elysium génère une vengeance rapide, voire immédiate, et ciblée : c'est une colère partagée par la Camarilla et les clans indépendants. Tuer un vampire cause l'inimitié probable de la lignée de ce vampire, de ses alliés, ou de son clan. Cependant, briser un Elysium apporte beaucoup plus d'ennemis. Des individus ayant une rivalité personnelle verront la profanation d'un lieu sacré comme une raison de mettre de côté leurs différences, d'unir plusieurs lignées, clans et même sectes, dans une attaque ciblée contre le Sabbat. De plus une telle démonstration de lâcheté inutile provoque la haine d'individus qui auraient pu, sinon, être convertis par l'Épée de Caïn.

Le bris d'un Elysium n'est fait que lors de la toute fin d'un coup d'État, et jamais sans une certitude absolue de victoire.

La Hiérarchie du Sabbat

« *Quand je voudrai votre opinion, je la prédrai de vos entrailles.* »

— **Jack A. Prufrock** — Toreador antitribu proéminent

Le Sabbat possède une hiérarchie interne, bien qu'elle semble souvent plus tenir du désordre organisé. En effet, il y a deux chaînes de commandement distinctes. Chaque meute du Sabbat contient un Ductus et un Prêtre, dont le devoir est de protéger et diriger les vampires de cette meute. Hors de la structure de la meute, les meneurs qui ont été ordonnés, connus sous le nom de Clergé, ont une juridiction sur les territoires physiques, ayant une autorité à l'intérieur de cette structure formelle : Évêque, Archevêque, Cardinal et Régent. Certains rares autres individus, connus sous le nom de Prisci, conseillent la secte, mais ne font pas techniquement parti de l'une ou l'autre chaîne de commandement. En théorie l'avancement au sein de la secte est basée sur le mérite et l'accomplissement, plutôt que sur l'âge ou la génération. En vérité, la majorité des meneurs du Sabbat ont gagné leur autorité à travers des manœuvres politiques, l'échange de faveurs, où l'hypocrisie assumée. Les meneurs récompensent leurs alliés, et font pleuvoir les blâmes sur leurs rivaux, s'assurant que leurs supérieurs n'apprennent jamais toute l'histoire. Rediriger le blâme sur d'autres est la règle, et sans allié, un vampire du Sabbat se retrouvera le bouc-émissaire de tous les échecs.

Il y a aussi des factions politiques et des ordres militants au sein de l'Épée de Caïn. La Main Noire et l'Inquisition du Sabbat possèdent des chaînes de commandement internes, qui rendent des comptes directement au Régent. Des factions telles que les Ultra Conservateurs, ou l'Ordre de Saint Blaise, ont également des meneurs en interne. Les meneurs des différentes factions de la secte sont connus sous le nom de Vicaires. Ces Vicaires ne font pas parti de la hiérarchie de la secte, et ne portent que l'autorité que leur apporte leur élection politique.

Le Clergé

« *Le devoir, frères et sœurs. Souvenez vous que nous sommes tous liés aux Ritae, et les uns aux autres. Ce n'est que par le devoir que nous pourrons être libres.* »

— **Juan Carlos de la Bourbon** — Évêque de la Spiritualité

Le Régent de Caïn

Le Régent est le meneur absolu et théocratique du Sabbat. Il guide la foi et la doctrine de l'Église du Sombre Père. Le Régent est le commandant de l'Épée de Caïn dans sa guerre contre les antédiluviens et leurs pions, la Camarilla. Soutenu par le Consistoire (un conseil formé des Cardinaux et des Prisci), le Régent a le pouvoir de donner des ordres au nom du Sombre Père. Il est l'autorité la plus haute en ce qui concerne la Main Noire et l'Inquisition : les deux ordres obéissent aux diktats du Régent. Il ne peut être excommunié. Le poste de Régent ne peut être pris que par un défi de Monomachie réussi, sachant que le seul résultat acceptable pour le perdant est la mort. Pour plus d'information, voir Monomachie.

Le Régent peut nommer ou limoger tout membre du Clergé. Il peut nommer ou limoger un Séraphin de la Main Noire ou le Grand Inquisiteur du Sabbat, les investir de son autorité, ou leur retirer. Le régent recommande des noms pour intégrer le Conseil des Prisci, et confirme le nouveau Priscus par un Ritus, si le reste du Conseil approuve cette nomination.

L'autorité du Régent inclue, de manière non exclusive :

- Convoquer un Synode de la secte
- Supprimer ou imposer des limitations de Statut individuelles
- Excommunier tout membre du Sabbat.
- Lancer des Chasses Sauvages et des Festins de Sang, au sein du Sabbat.
- Rédiger des lettres patentes pour ratifier les analyses d'un Synode.
- Avoir l'immunité de poursuite, face aux officiers inférieures de la secte
- Exiger de n'importe quel membre du Sabbat qu'il fasse un Rite de Contrition.
- Ordonner (par un Bain de Sang) tout poste du Clergé au sein de la secte
- Confirmer un Priscus validé par le Conseil.
- Limoger tout membre du Clergé
- Nommer ou limoger Séraphins et Grand Inquisiteur.
- Nommer jusqu'à 5 Templiers à son service.
- Déclarer une Croisade en bonne et due forme ; le Régent est le seul capable de cela.
- Convoquer n'importe quel membre de la Main Noire ou de l'Inquisition, et lui donner des ordres.
- Faire respecter le Statut de manière globale au sein de la secte.

Le pouvoir du Régent est à la fois spirituel et politique, mais la position n'a que la force de son porteur, et n'a d'autorité que celle donnée par le respect obtenu. Le Régent actuel, un Coyote Gangrel du nom de Temoch, a gagné la loyauté de la secte par ses actes durant les Nuits de la

Tourmente. C'est un leader que beaucoup respectent, même si certains craignent le fanatisme qu'il amène avec lui.

Le Régent possède les traits de Statut Durable *Autorité*, *Commandeur*, *Menaçant* et *Sacro-saint* pour la durée de sa prise de fonction.

Menaçant est un trait de Statut Durable réservé à un PNJ et qui lui octroie le plus haut niveau de commandement; presque tout ce qui est permis rentre dans ses possibilités. Quand le Régent dépense du statut pour donner à un Caïnite offensant le statut négatif *Déshonoré* ou *Rejeté* ce statut ne peut être enlevé que par lui-même ou par un effort collectif du Conseil des Prisci. Le Régent peut enlever le fait qu'une personne soit *Initié* au sein du Sabbat, sans avoir à dépenser de trait de Statut.

[Modifier]

Liste des Régents de Caïn

- **Markel de Vasquez Itzal** (Lasombra, 5eme génération) — Ordonné en tant que premier Régent en Octobre 1493. A démissionné pour "revenir à ses études" au 100eme anniversaire de son élévation. Markel de Vasquez Itzal est le seul Régent à avoir survécu à sa démission.
- **Marozia d'Oscura** (Lasombra, 4eme génération) — Durant sa vie elle se faisait appeler "La Sénatrice de Rome"; en tant que vampire, d'Oscura était une diaboliste prodigieuse, et brutale, gagnant sa génération actuelle en dévorant l'âme un Vrai Brujah nommé Belit-Sheri. Marozia d'Oscura est morte dans des circonstances mystérieuses en 1625.
- **Niklas Berthraben von Weiss** (Lasombra, 5eme génération) — Appelé pour le premier Synode de la secte. Détruit en Monomachie en 1768. La dispute au sujet de la validité de sa défaite a causé la Première Guerre Civile du Sabbat.
- **Gorchist** (Tzimisce, 5eme génération) — A signé le Pacte d'Achat en 1803 et rédigé le Code of Milan (qui a été révisé et finalisé en 1933, bien après sa mort). Assassiné en 1860 durant la Seconde Guerre Civile du Sabbat.
- **Melinda Galbraith** (Toreador antitribu, 5eme génération) — La Troisième Guerre Civile du Sabbat a eu lieu durant son mandat, en 1957. Galbraith a été tuée en 2000 par une faction non déterminée, pour soupçon d'inférialisme. Après la mort de Galbraith, un Tzimisce nommé Zachary Sikorsky s'est fait passer pour elle et pris la Régence brièvement, mais son "mandat" n'a jamais été validé par un rite.
- **Temoch le Chacal** (Gangrel Coyote, 5eme génération) — Le Régent actuel marque un tournant visible dans l'orientation de la secte, passant de la Vieille Europe au Nouveau Monde. Étreint durant la guerre d'indépendance du Mexique, Temoch est une créature sincèrement dévouée, et un membre appliqué de la faction politique Orthodoxe, mélangeant des pratiques sanglantes Aztèques avec des rites de tradition Catholique. Temoch a créé une détente politique entre les Clans Lasombra et Tzimisce (chacun craignant que sa disparition permette à l'autre Clan de prendre la Régence). Son nom se prononce /Ti-mock/, mais les jeunes Sabbat l'appellent simplement "le Chacal." Sa meute se nomme Nuestra Muerte.

Cardinal

Les Cardinaux ont toute autorité pour gérer de larges zones géographiques, nommées Saint-Sièges. Les Cardinaux sont toujours l'un des membres des meutes basées dans le territoire qu'ils contrôlent. Les Cardinaux répondent directement au Régent. Il est attendu de lui qu'il serve au Consistoire et coordonne les Archevêques présents dans son territoire. Pour être élevé au rang de Cardinal, un membre de la secte doit avoir une connaissance certaine des Auctoritas Ritae, et être capable d'officier lors d'un Bain de Sang.

Les Cardinaux sont des autorités effrayantes, avec des pouvoirs immenses, restreints uniquement par les limites de leur territoire, et l'autorité du Régent lui-même. La plus part des membres du Sabbat ne rencontrent jamais le Cardinal, mais ont seulement entendu des rumeurs et des messes basses sur eux. créant des légendes qui donneraient des cheveux blancs à tout mortel.

L'autorité d'un Cardinal inclue :

- Ordonner (via un Bain de Sang) Archevêques et Évêques au sein de sa juridiction.
- Lancer des Chasses au Sang et des Festins de Sang au sein de son Saint-Siège
- Aider et conseiller le Régent
- Ordonner à tout membre de son Saint-Siège de faire un Rite de Contrition
- Nommer jusqu'à trois Templiers à son service
- Convoquer un conseil œcuménique de son Saint-Siège
- Rédiger une lettre patente pour ratifier les analyses de son conseil conseil œcuménique
- Limoger tout Archevêque ou Évêque au sein de sa juridiction.
- Exiler un membre du Sabbat hors de son Saint-Siège (de façon permanente ou temporaire).
- Convoquer n'importe quel membre de la Main Noire ou de l'Inquisition, de rang inférieur à lui (sans pouvoir lui donner des ordres).
- Faire respecter le Statut au sein de sa région (ou au sien des nomades)

Un Cardinal gagne le trait de Statut Durable *Autorité*, *Glorieux* et *Sacro-saint* tant qu'il est en poste.

[Modifier]

Cardinaux Célèbres

Le Sabbat promeut de nombreux Cardinaux, du Saint-Siège d'Amérique Centrale jusqu'aux différents territoires en Europe, les Caraïbes, Amérique du Nord, Amérique du Sud, et Afrique.

Ces individus sont les membres les plus remarquables, ou du moins les plus fervents, du Consistoire :

Canada

- **Yitzhak** (Toreador antitribu, 8eme génération) — Cardinal de Montréal. Meute: Shepherds of Caine, basée à Montréal, Canada. Voie de la Rédemption Nocturne. Orthodoxe.
- **Kyle Strathcona** (Ventruie antitribu, 8eme génération) — Cardinal de Calgary. Meute: The Risen, basée à Calgary, Canada. Humanité. Modéré.

États-Unis

- **Bruce De Guy** (Ventruie antitribu, 8eme génération) — Cardinal de l'Ouest. Meute: Ojos del Dio, basée à Tijuana, Mexico. Humanité. Ultra Conservateur.
- **Francisco Domingo de Polonia** (Lasombra, 7eme génération) — Cardinal de l'Est. Meute: Pro Tempore. Nomade tant que New York n'aura pas été récupérée. Voie du Pouvoir et de la Voie Intérieure. Ultra Conservateur.
- **Miranda the Baptizer** (Salubrien antitribu, 9eme génération) — Cardinal du Midwest. Meute: Murder of Angels, basée à Minneapolis/St. Paul. Voie de Caïn. Orthodoxe.
- **Dazhbog** (Tzimisce, 11eme génération) — Cardinal du Sud. Meute: Knights of the Red Legion, basée à Jackson, Mississippi. Voie de l'Accord Honorable. Ultra Conservateur.
- **Vanice St. Benedict** (Brujah antitribu, 9eme génération) — Cardinal des Nomades, Amérique du Nord (États-Unis et Canada). Meute: Aces and Eights, nomade. Humanité. Modéré.

Europe

- **Eleiser de Polnaco** (Lasombra, 7eme génération) — Cardinal de l'Église Centrale (Espagne). Meute: Puño de Caine, basée à Madrid. Voie du Pouvoir et de la Voie Intérieure. Ultra Conservateur.
- **Radu Bistri** (Tzimisce, 7eme génération) — Cardinal des Nomades, Europe. Meute: Bone Chalice, nomade. Voie de l'Accord Honorable Honorable Accord. Modéré.

Amérique du Sud

- **Legba** (Serpent de la Lumière, 9eme génération) — Cardinal du Brésil. Meute: El Cristo Negro, basée à São Paulo, Brazil. Voie des Cathares. Modéré.

Archevêque

Les Archevêques ont l'autorité pour administrer une ville donnée, ou un territoire, connus sous le nom de diocèses. Ce sont des membres d'une meute basée au sein de la zone qu'ils contrôlent.

Les Archevêques rendent des comptes au Cardinal du Saint-Siège dont ils dépendent. Les Archevêques coordonnent les stratégies militaires pour leur diocèse et font les Auctoritas Ritae lors des esbats (rassemblement) les plus importants. Pour devenir Archevêque un vampire doit avoir une connaissance profonde des Ritae de la secte.

Là où un Prince de la Camarilla est autoritaire et tyrannique, un Archevêque du Sabbat doit être plus malin et subtil. Le Sabbat ne fait pas respecter les traditions, et préfère mener sa Guerre Sainte. De fait, un Archevêque est à moitié leader spirituel, à moitié chef de guerre. Certains vampires n'arrivent pas à comprendre les compromis nécessaires d'un poste d'Archevêque, et peuvent perdre foi en leurs meneurs. Éduquer les ignorants est le défi le plus difficile à surmonter pour un Archevêque.

Un vampire devient Archevêque en se battant pour le poste, usuellement via Monomachie. Une fois le titre obtenu, il doit être ordonné par le Cardinal de son Saint-Siège.

L'autorité d'un Archevêque inclue :

- Donner ou supprimer des traits de Statut Temporaire ou Négatifs au sein de son diocèse
- Appeler un esbat au sein de son diocèse
- Aider et conseiller le Cardinal du Saint-Siège dont il dépend
- Nommer ou limoger jusqu'à 5 Évêques pour son diocèse
- Faire un rituel de Bain de Sang avec l'un de ses Évêques
- Autoriser des Chasses Sauvages au sein de son diocèse
- Nommer jusqu'à deux Templiers
- Exiger d'un membre de son diocèse qu'il fasse un Rite de Contrition.
- Exiler un membre du Sabbat hors de son diocèse

- Punir physiquement un membre de son diocèse (de façon permanente ou temporaire).
- Convoquer un membre de la Main Noire ou de l'Inquisition, inférieur à lui (mais ne peut leur donner d'ordre).
- Faire respecter le Statut au sein de sa zone géographique.

Un Archevêque gagne les traits de Statut Durable *Autorité*, *Glorieux* et *Ordonné* tant qu'il conserve son poste.

[Modifier]

Exemples de punitions

Punir un individu est difficile au sein du Sabbat. Les loyalistes rejettent jusqu'au droit du Clergé de les punir, affirmant que leur liberté va au delà de l'unité, et leur pouvoir personnel au delà de la hiérarchie. Pour qu'une punition ai lieu, le meneur doit avoir la preuve d'un crime. Faire pression sur les pairs, et avoir des preuves (ou du moins des circonstances bien présentées), marche mieux qu'un commandement tyrannique, quand il s'agit de faire appliquer le règlement. La punition peut avoir à être approuvée par un membre du Clergé (Archevêque ou plus), par le Ductus de l'individu, ou par son Prêtre de meute.

Infractions sévères

Trahison envers la secte, assassiner un membre de la secte, révéler des secrets de la secte, s'associer avec un vampire extérieur au Sabbat (de la Camarilla), refuser de prendre part à un Auctoritas Ritae.

Punitions sévères

Torture et démembrement, destruction, diablerie organisé par la meute de la victime, et Chasse Sauvage. Ces crimes sont suffisamment graves pour que les fautifs ne se voient pas offerts la possibilité d'un Rite de Contrition.

Infractions intermédiaires

Désobéissance, échec, tromper un meneur du Sabbat, mettre en danger la secte, briser sa parole d'honneur, lâcheté, s'associer avec un vampire extérieur au Sabbat (hors-Camarilla).

Punitions intermédiaires

Écorchage, membre brûlé par les flammes (avec une durée avant d'avoir l'autorisation de le faire repousser), marquage, mutilation, exil. Ces crimes peuvent généralement être lavés par un Rite de Contrition (qui évite la punition directe).

Infractions légères

Erreurs qui pénalisent la secte, manquer un ritae important mais avec une bonne raison, risquer la sécurité de la secte (sans l'avoir compromise).

Punitions mineures

Humiliation, flagellation, torpeur pour un certain temps et censure (interdiction de parole). Ces crimes sont généralement trop petits pour un Rite de Contrition, mais il arrive qu'il en soit demandé un si une personne s'estime suffisamment lésée.

Évêques

En tant que poste moins important, l'autorité d'un Évêque vient d'un Archevêque ordonné, ou d'un Cardinal. Tant que l'autorité approuve publiquement et formellement ledit Évêque, il n'est pas nécessaire que ce dernier ai été ordonné via un Bain de Sang. Pourtant, certains se voient donner une cérémonie d'Auctoritas complète, notamment les Évêques ordonnés au sein d'un diocèse très orthodoxe. Il arrive qu'un diocèse peu peuplé se voit dirigé par un conseil d'Évêques, à la place d'un Archevêque.

Un diocèse peut avoir de trois à cinq d'Évêques, chargés par l'Archevêque (ou le Cardinal s'il n'y a pas d'Archevêque) de gérer un aspect de l'administration de la ville. Il peut y avoir par exemple un Évêque de la Guerre, un Évêque de la Sécurité, un Évêque de la Spiritualité, un Évêque des Ressources, un Évêque de l'Information... Les Évêques peuvent être organisés et missionnés comme bon semble à leur Archevêque. Un Évêque ne peut nommer de Templier mais peut appeler ceux de son d'Archevêque en cas de besoin.

Usuellement, un Évêque de la Sécurité gère les havres communaux de son diocèse. Un Évêque de la Guerre entraîne au combat et à la stratégie les meutes locales. Un Évêque de la Spiritualité forme les meutes aux Auctoritas Ritae, et supervise les duels en Monomachie. Un Évêque de l'Information joue le rôle de maître espion, surveillant les meutes basées et nomades, et les vampires non-sabbat dans la zone. Un Évêque des Ressources maintient le joug sur les influences et les serfs du monde mortel.

Si un l'Archevêque est compromis, l'intégralité des Évêques du diocèse peut déclarer que le poste est ouvert aux prétendants. Ceux-ci se battent (généralement via Monomachie) et celui qui gagne le titre doit demander à être ordonné par le Cardinal de son Saint-Siège.

L'autorité d'un Évêque inclue :

- Porter l'autorité de son Archevêque au sein du domaine.
- Mener les Ritae quand son Archevêque l'autorise
- Remplir sa tâche administrative ou spécialisée
- Faire respecter le Statut au sein du domaine physique de son Archevêque

Un Évêque gagne soit le trait de Statut Durable *Béni* soit *Homme de main* (choisi au début de chaque nuit) tant qu'il conserve son poste. S'il a reçu un ritus de Bain de Sang lors de sa prise de fonction, il possède le façon temporaire le trait de Statut Durable *Ordonné* pendant les réunions locales, si l'Archevêque n'est pas présent.

Templiers et Paladins

Être nommé Templier est un grand honneur. Cela signifie être dans les faveurs évidentes d'un meneur de la secte, et voir ses compétences en combat reconnues. Recevoir le rôle de Templier est aussi vu comme une déclaration formelle de toute la meute de ce Templier, envers le meneur de la secte en question. Les Templiers ont toute une série de responsabilités, habituellement liées au fait de se battre pour, et de protéger le membre du Clergé qu'ils servent. Un Templier peut désobéir à tout ordre donné par un membre de la secte de rang inférieur au meneur qu'il sert, tant qu'il suit directement les ordres de cette personne.

Le terme Paladin était autrefois interchangeable avec celui de Paladin, tant que la ligne était floue entre les protecteurs du clergés et les paladins de l'Inquisition. De nos jours, le terme préféré pour un protecteur du clergé est Templier, alors que le terme Paladin est réservé aux agents de l'Inquisition uniquement.

Un Templier (ou un Paladin) gagne le trait de Statut Durable *Homme de main* tant qu'il conserve son poste.

Les Prisci

Les 13 Prisci servent la populace du Sabbat en tant que Sages et Chambellans, et ne font pas parti de la hiérarchie du Clergé. Un nouveau Priscus est nommé ou limogé par un vote à la majorité du Conseil des Prisci. Typiquement, un Priscus est un membre plutôt âgé de la secte, qui s'appuie sur des siècles de sagesse et d'influence. Son devoir est de conseiller le régent, et offrir ses lumières à l'Épée de Caïn. Parfois, un Priscus plus jeune peut être nommé, si leurs connaissances sont d'importance critique pour l'Épée de Caïn. Les Prisci servent au sein du Consistoire, et on leur donne des titres secondaires pour indiquer leur domaine d'expertise (comme Priscus des Ritae, Priscus de la Doctrine, Priscus des Tactiques, et ainsi de suite).

Le Régent utilise souvent les Prisci comme porte-paroles ou comme médiateurs pour les problèmes internes à la secte, et les rivalités, leur faisant confiance pour trouver des solutions raisonnables. Quand le Sabbat se rencontre lors d'un Synode ou d'un Conseil œcuménique, pour discuter d'articles de foi, ils présentent leurs décisions à un Priscus à la fin du rassemblement. C'est lui qui ratifie chaque sujet, codifiant les décisions sous forme de loi œcuménique (ou réécrivant celles-ci).

Avec un vote unanime, le Conseil des Prisci peut annuler un décret du Régent sur tout sujet, à l'exception notable des Croisades. Cette possibilité est rarement utilisée, vu qu'un Régent contrarié est un ennemi puissant. Dans des circonstances rares, un groupe de trois Prisci peuvent, conjointement, enlever l'ordination à un Cardinal, Archevêque ou Évêque. Le Régent peut bien sûr réinstaller cet individu (et punir les Prisci offensants) s'il désapprouve.

Un Priscus a le pouvoir de :

- Excommunier tout vampire qui prouve être ignorant ou dangereux pour la secte
- Exiger de n'importe quel membre de la secte qu'il effectue un Rite de Contrition
- Exiger du Régent, par un vote à la majorité du Conseil, qu'il effectue un Rite de Contrition s'ils estiment qu'il a commis un crime
- En tant que groupe, ils font le Bain de Sang qui ordonne le Régent.

Un Priscus gagne les traits de Statut Durable *Notoire*, *Proéminent* et *Sacro-saint* tant qu'il conserve son poste. Un Priscus peut excommunier tout membre de la secte qui prouve une ignorance significative des doctrines de la secte ou du Code de Milan, ou qui prouve sa dangerosité pour la sécurité du Sabbat, et ce sans dépenser de Statut.

[Modifier]

Le Conseil des Prisci

Les Prisci (singulier Priscus) ont un pouvoir très important, tant qu'ils savent l'utiliser. Ils n'ont aucun territoire, ne dirigent aucune armée, mais ils peuvent ruiner un membre de la secte avec un mot. Habituellement il y a 13 Prisci au sein du Sabbat, mais au fur et à mesure que la secte grandit et évolue, ce nombre (et les clans représentés) varient.

En tant que tels, les Prisci ne font pas partie de la hiérarchie du clergé et leur rôle est plus de conseiller que d'exprimer une autorité envers la secte. Les membres de la faction Loyaliste peuvent et aiment prendre de tels rôles.

Voici les plus éminents -ou du moins les plus fervents- membres du conseil des Prisci :

- **Sascha Vykos** (Tzimisce, 6eme génération) — Pas de meute. Voie de la Mort et de l'Âme. Faction politique inconnue
- **Charles Delmare** (Lasombra, 8eme génération) — Meute: Virtud. Voie du Pouvoir et la Voix Intérieure. Ultra Conservateur.
- **Joseph Pander** (Pander, 9eme génération) — Meute: Uprising. Humanité. Pander.
- **Leila Monroe** (Lasombra, 10eme génération) — Meute: Dressed to Kill. Voie du Pouvoir et la Voix Intérieure. Ultra Conservateur.

- **Adonai** (Salubrien antitribu, 7eme génération) — Meute: Deny Defeat. Voie de l'Accord Honorable. Ultra Conservateur.
- **Dorotea Black** (Tremere antitribu [Telyav], 8eme génération) — Meute: Dux Bellorum. Humanité.
- **Gustav Mallenhous** (Ventruie antitribu, 7eme génération) — Meute: Fides Vincit Omnia. Voie du Pouvoir et la Voix Intérieure. Orthodoxe.
- **Dominique Touraine** (Ventruie antitribu, 8eme génération) — Meute: Freedom's Bell. Humanité. Modéré.
- **Venere Carboni** (Toreador antitribu, 7eme génération) — Meute: El Dorado. Voie des Cathares. Orthodoxe.
- **Nox et Nod** (Malkavien antitribu, 10eme génération) — Meute: See No Evil. Humanité. Modéré.

La Meute

Textes Sacrés

Plusieurs anciens textes composent le canon de l'Église du Sombre Père. Le Livre de Nod est le tome le plus sacré, connu à minima par bribes de tous les membres dignes de ce nom. Les vrais érudits étudient aussi des écritures plus méconnues, comme les Fragments d'Erciyes, les Chroniques d'Ubar, le Gospel d'Irad & Adah, le Codex des Damnés, et le poème védique Blessures de l'Épée de Nuit. Des vampires particulièrement audacieux pourraient même rechercher des textes hérétiques, tels que les Révélations de la Sombre Mère, ou le Cantique de Japheth (qui affirme que Caïn est mort). Ajoutez à cela des centaines de prophéties et de visions enregistrées aux cours des siècles, et il est facile de comprendre que bien peu de vampires se considèrent comme une autorité sur l'ensemble de cet ésotérisme.

Le Sabbat existe en meutes : des petits groupes de trois à sept (mais jamais plus de 10) Caïnites. Chaque Sabbat appartient à une meute, du Régent au plus humble des nouveaux initiés. Les Meutes changent très rarement : leurs membres sont très loyaux, liés ensemble par le rite de Vaulderie. Les Meutes ont une structure interne, qui inclue un Prêtre et un Ductus, des postes qui ne font pas part de la hiérarchie du Clergé.

Quand la secte a commencé, les meneurs étaient composés d'un Régent et de beaucoup de Prêtres de meute. Peu après, une seconde position au sein de la meute était établie, celle de Ductus, pour superviser les questions de combat pour chaque cellule du Sabbat. L'équilibre entre Ductus et Prêtre est différent au sein de chaque meute. Certaines meutes considèrent que le Ductus est leur meneur principal, alors que d'autres estiment que ça revient à leur Prêtres. D'autres enfin divisent les responsabilités équitablement entre les deux.

Il y a deux types de meutes : nomades, et basées. Les meutes nomades (parfois appelés *cavaliers*) parcourent la campagne, certains en tant qu'éclaircur, d'autres errant juste. Les meutes basées (appelées *Coven*) choisissent une ville et maintiennent un refuge de meute permanent là bas.

Aucune force extérieur ne peut exiger, demander, ordonner de changer les responsables au sein d'une meute - pas même le Régent, car ces postes sont sacrés aux yeux de la meute. Bien sûr, un membre non initié ne peut servir en tant que Prêtre ou Ductus, et c'est comme ça que les autorités de la secte contournent l'obstacle. C'est cependant une stratégie dangereuse, car un tel abus de pouvoir ne passe jamais très bien au sein de l'Épée, spécifiquement quand il sape les fondamentaux de la secte.

Ductus

Un Ductus est responsable des activités journalières et opérationnelles de la meute, et endosse le rôle de chef de guerre. Il est responsable de l'entraînement et de l'efficacité de la meute, mais aussi de sa sécurité et de sa protection.

Dans la majorité des meutes, le Ductus est l'autorité principale, même si dans des meutes avec un fond plus religieux, le Prêtre peut avoir plus d'autorité, tant qu'il ne s'agit pas de s'entraîner ou de se lancer au combat. Un Ductus peut punir physiquement tout membre de sa meute (voir la liste sur cet article).

Un Ductus gagne le trait de Statut Durable *Béni* tant qu'il conserve son rôle. Un Ductus est responsable du respect du Statut au sein de sa meute.

Prêtre

Le Prêtre est responsable du développement spirituel de ses frères de meute. Il conduit les ritae et a pour responsabilité le leur offrir conseil, et assistance sur les Voies de l'Illumination, soit par une supervision directe, soit en s'assurant que le frère de meute obtient un mentorat en bonne et due forme.

Malgré le titre, les Prêtres ne font pas parti de la hiérarchie du Clergé du Sabbat, et n'en retirent aucune autorité. Les Prêtres doivent apprendre trois Auctoritas Ritae (la Cérémonie de Création, la Vaulderie et la Monomachie). Un prêtre peut ordonner à tout membre de sa meute de faire un Rite de Contraction.

Un prêtre gagne le trait de Statut Durable *Ordonné* tant qu'il est en poste. Si un personnage possède les exigences du trait de Statut *Savant*, il peut être récompensé et l'obtenir, le Prêtre dépensant alors son statut *Ordonné*.

Un Prêtre est responsable du respect du Statut au sein de sa meute.

Abbé

On ne trouve le rôle d'Abbé qu'uniquement dans les Covens (bien qu'il y a des histoires de meutes nomades dont l'Abbé avait pour rôle de maintenir les véhicules). Un Abbé est chargé de la maintenance et de l'entretien du Havre Commun de la meute. Il ne gagne aucun Statut Durable de ce rôle.

Véritable et Faux Sabbat

« Vous osez juger de ma valeur? Chaque nuit, je marche parmi des vampires qui ont juré d'éradiquer mon Clan. La survie est une victoire, ne trouvez-vous pas ? »

— **Dorotea Black** — Tremere antitribu et Priscus

Les Véritables Sabbat sont passés par l'Auctoritas Ritae de la Cérémonie de Création. Cela signifie que le vampire a été marqué, et qu'il a pris le Serment du Sabbat en au moins une occasion. Tous les Sabbatiques gagnent *Initié* à la fin de leur Cérémonie de Création. Pour plus d'information, voir les Auctoritas Ritae.

Faux Sabbat

Les membres de la Secte doivent passer une période de test (généralement de plusieurs mois à un an) avant d'être autorisés à passer la Cérémonie de Création. Les non-initiés, ou Faux Sabbat, sont considérés comme des biens matériels, possédés collectivement par leur meute adoptive.

Ils n'ont aucun droit, et ne peuvent participer à d'autres rites que la Vaulderie (et là encore, ils ne peuvent que boire, et pas donner leur sang). La meute qui adopte un nouvel arrivant est responsable de son comportement, et peut être punie si son jouet cause des problèmes. N'importe quel Véritable Sabbat peut abuser de, ou donner des ordres à un vampire non-initié, mais seul son Ductus peut le blesser de façon permanente ou le détruire, et seul son Prêtre de meute peut l'initier. Les Faux Sabbat n'ont aucun Statut.

Les membres de la secte qui ont été excommuniés deviennent de Faux Sabbat jusqu'à ce que leur initiation ait été refaite par une Cérémonie de Création. Un Prêtre a l'autorité pour excommunier n'importe quel membre de sa meute. Seul le Régent, les Prisci, et le Grand Inquisiteur peuvent excommunier quelqu'un hors de leur meute - et seulement dans des circonstances rares :

- Le Grand Inquisiteur peut excommunier un Véritable Sabbat reconnu coupable d'hérésie.
- Un groupe de 3 Prisci peut excommunier un Véritable Sabbat qui se montre particulièrement ignorant, ou met en danger sa secte.
- Le Régent peut excommunier n'importe quel Véritable Sabbat, selon son bon vouloir.

Être excommunié signifie simplement qu'un vampire est de nouveau considéré un "Faux Sabbat" et qu'il doit être formellement rééduqué, avant de recevoir la Cérémonie de Création. Excommunier un vampire lui ôte tout Statut, Titre et Rang, annulant tous les faits d'armes déjà réalisés. Les Titres et Statuts enlevés par une excommunication ne reviennent pas quand le vampire passe une nouvelle fois par la Cérémonie de Création.

Un Faux Sabbat est toujours un membre de la secte, et est possédé par sa meute. Cette meute a le droit d'exiger beaucoup de toute personne qui endommage sa propriété sans son consentement. Une fois excommunié, il ne peut être ré-initié avant un an et un jour, à moins que l'Autorité qui punit ses erreurs ne permette son initiation, ou à moins que le Régent n'absolve publiquement sa transgression.

[Modifier]

Note de traduction

Le terme anglais *uninitiated* se traduit par le barbarisme dés-initié. Ce qui est assez moche et n'existe pas en français. Du coup le terme excommunié, tout aussi religieux a été choisi.

Il ne faut cependant pas en retenir le côté définitif, mais bien le fait de ne plus être en communion avec la foi et doctrine, le fait d'être sorti du groupe.

Ordres Militants

La Main Noire

Partagez le plaisir

La Main Noire constitue la force d'élite du Sabbat, mais un Conteur devrait veiller à ce que les joueurs de la Main ne soient pas les seuls à faire les choses amusantes. Toute la secte est une armée, et il devrait y avoir assez de batailles pour tous. Avoir un joueur de la Main Noire qui invoque l'article XIII peut aider un Conteur à intégrer une majorité de joueurs dans les missions critiques et dangereuses de la Main Noire.

« Bien que ravagée et trahie, la Main se lèvera à nouveau. Nous écrirons le récit de notre vengeance en lettres de feu »

— **Jalan-Aajav** —

La Main Noire est un ordre de soldats d'élite, dont les membres sont les combattants les plus doués et les plus dangereux de la secte. Ces agents spéciaux se chargent des missions les plus périlleuses, sacrifiant souvent leur vie au service de l'Épée de Caïn. Certains membres de la Main se définissent comme la "Tribu Perdue", en référence à un passage du Livre de Nod qui décrit les descendants les plus fidèles de Caïn.

À l'origine, la Main Noire était une milice, organisée spécifiquement pour mener des assauts contre les cités de la Camarilla ou pour maintenir l'ordre en temps de crise. Dans ses premières nuits, la Main Noire ne conservait pas son mandat entre les missions ; elle était plutôt rassemblée au besoin, puis démobilitée quand la menace n'était plus imminente. Comme le pouvoir de l'ordre s'accroissait au sein de la secte, l'adhésion devint plus permanente, avec une chaîne de commandement interne établie. La Main Noire remporta de nombreuses victoires sur les ennemis hors de la secte, même si elle défendait la secte de l'intérieur, détruisant la majorité de l'Inquisition lorsqu'elle s'obstina à dire que l'ordre utilisait son autorité pour nuire à la secte. Bien que l'Inquisition ait été remodelée et réformée, la rivalité entre les deux factions continue, à la limite d'une haine extrême.

Bien qu'elle ait gagné pouvoir et prestige pour ses nombreuses victoires, au cours des siècles, la Main Noire a été infiltrée par un culte de la mort nommé Tal'Mahe'Ra. Comme ces forces extérieures prenaient le contrôle de l'ordre, elles commencèrent à changer son fonctionnement pour servir leurs propres besoins. Au lieu d'obéir au mandat de la secte, la Main Noire commença à insister sur le secret interne, à la limite de la paranoïa. En outre, un nombre abondant d'Assamite antitribu gravitait dans l'ordre. Ces meneurs commencèrent à prendre des contrats, à la manière d'Alamut, plutôt que de servir réellement la secte. La Main Noire devint redoutée, mais aussi honnie.

Quand l'Étoile Rouge se leva, l'Aîné d'Alamut rappela le Clan Assamite. Avec horreur, l'Épée de Caïn découvrit qu'une majorité d'Assamite antitribu (y compris des dirigeants de la Main Noire) étaient toujours loyaux au fondateur de leur Clan, comme les Assamite de la secte répondaient à l'appel de l'Aîné. Alors que la majorité de ses membres désertaient, la Main Noire commença à s'effondrer. De vieilles rancunes refirent surface, et des vendetta emportèrent un certain nombre des membres qui restaient. Les agents de l'Inquisition du Sabbat, prompts à profiter des difficultés de la Main Noire, découvrirent les infiltrés de la Tal'Mahe'Ra dans la Main, bien que l'Inquisition n'ait pas totalement compris la nature des créatures qu'elle avait déterrées. Les serviteurs du culte de la mort furent chassés comme hérétiques partout où ils furent trouvés. La secte considéra cela comme une victoire (en particulier pour l'inquisition vengeresse), mais ce fut presque un coup fatal pour la Main Noire déjà dévastée.

Durant les Nuits de Tourmente, le Régent Temoch appela les derniers membres de la Main Noire à Mexico. Refusant d'accepter la destruction de la Main, il ordonna à ses propres Templiers de rejoindre la Main, gonflant les rangs de l'ordre avec de puissants Gangrel et Nosferatu – et parmi eux, l'infant du Régent. La Main Noire sert désormais le Régent, obéissant à ses ordres et plaçant toute confiance en son commandement. Il en est la plus haute autorité.

Missions de la Main Noire

Les missions typiques de la Main Noire incluent :

- **Enlèvement** : Quand le Sabbat a besoin d'information, ou pour faire chanter un adversaire plus puissant afin qu'il renonce, la Main-Noire enlèvera occasionnellement un vampire non-Sabbat. Quand tout est terminé, la cible a le choix : la conversion forcée ou la mort par diablerie.
- **Assassinat** : Habituellement, si un ennemi spécifique doit être détruit, le Sabbat envoie simplement une meute bien entraînée pour remplir le contrat. Toutefois, à quelques occasions (habituellement pour semer la division dans le camp ennemi), un membre de la Main Noire peut être chargé d'effectuer un assassinat pour piéger une autre cible. De telles opérations peuvent être des missions suicides ; il est plus important que l'ennemi ignore l'implication du Sabbat que de voir revenir l'agent.
- **Espionnage** : Seuls les membres de la Main Noire (pour l'infiltration à grande échelle) ou les Évêques de l'Information (pour l'infiltration locale) sont autorisés à infiltrer les organisations ennemies, et alors même, seulement pour quelques mois. Compte tenu de l'efficacité des pouvoirs vampiriques d'investigation, il est souvent préférable d'alterner un certain nombre d'infiltrations à court terme que de tenter une

infiltration plus profonde.

Adhésion

La Main Noire n'a jamais possédé beaucoup de membres, mais ses rangs actuels sont volontairement restreints, pour prévenir la réapparition des infiltrations passées. Moins de 30 Caïnites servent actuellement l'ordre. Là où la majorité de la secte est composée de grouillots et de bidasses, les agents de la Main Noire sont des spécialistes : des espions d'élite recevant des missions spécifiques, quasiment impossibles – des tâches qu'ils accomplissent avec une brutalité vicieuse.

La Main Noire est officiellement neutre dans la politique de la secte. Ses membres ne peuvent pas occuper de position au sein de la secte, incluant les titres du clergé et les responsabilités de meute. De plus, une meute ne peut jamais avoir plus d'un membre de la Main Noire. Considérant l'infortunée histoire de l'ordre, il est devenu essentiel de s'assurer que les meutes ne soient jamais composées uniquement de membres de la Main Noire.

Un membre de la Main Noire a les mêmes droits et pouvoirs que tout autre soldat de la secte, sauf quand il est chargé d'accomplir une mission. À ce moment, les agents peuvent en appeler à l'Article XIII du Code de Milan, qui établit que tous les Sabbat doivent soutenir la Main Noire. Cette loi lui permet de commander aux meutes locales et aux membres de la secte quand la Main a besoin de soutien ou de compétences précises. Cependant, compte tenu de l'histoire récente et des révélations sur l'infiltration par des extérieurs, la secte considère la Main Noire avec suspicion. Toujours reclus et mutiques, leurs frères de l'Épée de Caïn ont peu de raisons de leur faire confiance. Bien que l'Article XIII l'autorise à demander de l'aide, l'ordre a beaucoup à faire s'il souhaite regarder le respect qu'il a perdu.

La Main Noire tend à être composée de Gangrel (avant tout de la lignée des Coyotes), Nosferatu antitribu, Brujah antitribu, et de Pander. L'ordre n'accepte pas les lignées inhabituelles ; étant donné l'histoire de la Main avec ce culte de la mort, c'est parfaitement compréhensible. La Main Noire préfère recruter des vampires des Clans traditionnels, et considère les lignées comme des outils dans la croisade, utilisés et défaussés autant que nécessaire. Beaucoup de membres de la Main sont sur la Voie de Caïn, la Voie d'Orion, ou la Voie de l'Accord Honorable, mais une Voie n'est absolument pas nécessaire au recrutement. Les membres de la Main Noire ne peuvent se réclamer publiquement d'aucune faction politique, attendu que la Main doit rester neutre au sein de la secte.

Il y a trois rangs au sein de la Main Noire : Séraphin, Dominion et Agent.

- **Seraphin**: La plus haute autorité de la Main Noire. Quatre Séraphins sont connus, répondant directement au Régent. S'il y en a plus, le Régent n'a pas estimé utile de révéler leur existence au reste de la secte. Les Séraphins sont responsables de la coordination de l'ordre à l'échelle internationale.
 - **Katherine Stoddard** (Ventrue antitribu [Croisé], 9e génération) — Meute: Murder.Net.
 - **Jalan-Aajav** (Gangrel antitribu, 5e génération) — Meute: Warcry. Voie du Cœur Féral.
 - **Wah Chun-Yen** (Brujah antitribu, 9e génération) — Meute: Zhishi. Voie de l'Accord Honorable.
 - **Banjoko** (Lasombra, 7e génération) — Meute: Destruction's Chariot. Voie de Caïn. Aussi connu sous le nom de Francisco Ruiz.
- **Dominion**: Des commandants avec une autorité régionale. Ce sont les principaux tacticiens de terrain de la Main, et ils ont un pouvoir considérable.
- **Agent**: En tant que soldats, commandos et espions, les Agents constituent le corps principal de la Main Moire. Il existe de nombreux types d'Agents, chacun exerçant des tâches spécifiques, comme l'exige la Main.

La Marque du Croissant

Ceux qui rejoignent la Main Noire sont marqués avec un signe distinctif mystique et permanent : un croissant de lune noir sur la paume de leur main droite. On dit que les Séraphins peuvent utiliser cette marque comme un lien sympathique pour les rituels : avertir les agents sur le terrain, détruire un espion qui a été compromis, ou convoquer un agent au rapport. Les membres de la Main ont interdiction de cacher cette marque devant d'autres membres de l'Épée de Caïn, mais la cachent lorsqu'elle risque d'être vue par un vampire d'une autre secte.

Une fois qu'un vampire a rejoint l'ordre, il n'y a ni retraite, ni démission. La seule façon de quitter la Main Noire est par la Mort Finale.

Pour jouer un membre de la Main Noire, un personnage doit acheter l'Atout *Membre de la Main Noire*. Pour plus d'informations voir les Mécaniques Spécifiques de Cadre.

L'Inquisition

Reliquaires

Le Reliquaire en fer d'un Inquisiteur est une arme qui lui sert de badge officiel. Chaque Inquisiteur en reçoit un directement du Régent. Cette pratique permet à n'importe quel membre de la secte d'utiliser Auspex sur l'objet et de voir son lien direct avec le Régent, prouvant ainsi l'autorité de l'Inquisiteur. Le Reliquaire sert aussi de symbole sacré sur lequel les Inquisiteurs et les sujets jurent de dire la vérité (bien qu'il n'ait pas la capacité d'imposer un tel serment). Visuellement, un Reliquaire est une version stylisée du symbole du Sabbat en fer forgé. Il peut être porté et tenu comme une épée ou une dague, et inclut généralement des pointes aiguës ou des surfaces coupantes.

« Aucun feu ne brûle plus brillamment que la flamme de la vérité. D'une manière ou d'une autre, vous allez briller. »

— **Maria Sandoza** — Grand Inquisiteur du Sabbat

L'Inquisition du Sabbat a été fondée en 1804, pour éradiquer l'inférialisme, qui s'était accru au sein de la secte. Les vampires sont des créatures avides de pouvoir, et les pratiques du Sabbat sont suffisamment sadiques et sombres pour que l'écart entre les Rites de la secte et les rites démoniaques ne soit pas bien grand. Au fil des ans, l'autorité de l'ordre s'est étendue au domaine trouble de la pureté religieuse : déterminer l'hérésie au sein de l'Épée de Caïn.

L'ordre débute après qu'un Priscus Ventrué antitribu, du nom de Gustav Mallenhaus ait échappé de peu à une rencontre avec des inférialistes. Avec le soutien d'un groupe de fidèles fanatiques Lasombra, une cabale de Noddistes, et une meute basée à Montréal connue sous le nom de Bergers de Caïn, il fonda l'Inquisition. Au début du XXe siècle, la direction de l'Inquisition était corrompue, abusant de son pouvoir à condamner les hérétiques comme outil politique. En réaction, en 1919, la Main Noire annihila les agents de l'Inquisition lors d'une bataille aux abords de Philadelphie ; après cela, l'Inquisition fut radicalement réformée. En partie à cause de cette histoire, l'ordre a une rivalité intense et féroce avec la Main Noire.

L'adhésion à l'Inquisition est relativement peu élevée ; environ 30 Caïnites occupent des postes au sein de l'ordre. Les Inquisiteurs voyagent continuellement entre tous les territoires tenus par le Sabbat, présidant souvent des Rites de Contrition ou aidant lors des punitions de la secte. Les Inquisiteurs sont généralement membres de meutes nomades, et de telles meutes sont formées essentiellement de membres de l'Inquisition. Une équipe classique contient cinq membres de la même meute : trois Juges Inquisiteurs et deux Chevaliers Inquisiteurs, menés par le Juge le plus ancien.

En 2004, l'Inquisition a tracé un chemin sanglant à travers l'Ohio, cherchant un inférialiste Baali particulièrement puissant, et détruisant tout membre du Sabbat ayant été en contact – même involontairement – avec cet individu. L'événement brosse un portrait éminent de la puissance de l'Inquisition – et une représentation de la peur concrète de la secte envers ceux touchés par une vraie corruption démoniaque.

L'Inquisition a acquis une réputation de cruauté, ce qui n'est pas rien parmi ceux qui se définissent déjà volontiers eux-mêmes comme des monstres. Par le passé, les Inquisiteurs pouvaient être identifiés grâce à leurs robes rouges et leurs Reliquaires de fer. Dans les nuits modernes, les Inquisiteurs portent toujours leurs Reliquaires (chacun donné personnellement par le Régent), mais leurs robes sont souvent remplacées par des vêtements plus appropriés – bien que leurs vêtements courants soient souvent de couleur écarlate. Chaque Reliquaire est unique, et les Reliquaires des Inquisiteurs tués sont détruits par l'Inquisition.

Adhésion

Le Grand Inquisiteur actuel est une Lasombra nommée Maria Sandoza. Elle gère l'ordre depuis un bunker secret appelé le Santo Oficio, ou "Saint Office", situé au nord de Mexico. Comme la Main Noire, l'Inquisition est officiellement neutre dans la politique de la secte ; ses membres ne peuvent prendre d'autre poste dans la secte (incluant les postes dans le clergé, Ductus de meute ou Prêtre de meute).

Il est difficile de manipuler les membres de l'Inquisition, en raison de l'adhésion fanatique de ses membres en la foi du Sombre Père, Caïn. Les Croisés de la lignée Ventrué antitribu sont les membres les plus communs de l'ordre, et ils ont tendance à graviter autour des positions de pouvoir (Cornwall, le second de l'actuel Grand Inquisiteur, est un Croisé). Le reste de l'ordre est très largement composé de Lasombra, Tzimisce et Toreador antitribu. De façon inhabituelle, il y a même des Émissaires des Crânes au sein de l'Inquisition. Ces recrues sont particulièrement fanatiques, utilisant d'antiques méthodes de torture pour débusquer la corruption infernale dans les rangs. Les membres de l'ordre tendent à suivre la Voie de la Rédemption, la Voie de la Juste Nuit, ou la Voie de l'Accord Honorable, et une poignée d'entre eux sont sur la Voie de Caïn ou des Cathares.

Les grades officiels de l'Inquisition sont :

- **Grand Inquisiteur**: La plus haute autorité au sein de l'Inquisition. Le Grand Inquisiteur relève directement du Régent. Le Grand Inquisiteur actuel est Maria Sandoza.
 - **Maria Sandoza** (Lasombra, 7e génération) — Meute : Scions of the Unknown. Voie de l'Accord Honorable. Ultra Conservateur. Infante du célèbre Archevêque Ambrosio Luis Monçada.
- **Observateur**: Équipe de soutien qui agit depuis une base sûre, ou depuis le Santo Oficio. Les Observateurs sont généralement d'anciens agents de terrain, des membres avec un Auspex élevé pour détecter à distance, ou des membres avec une spécialité technologique.

- **Juge Inquisiteur:** Le corps principal de l'Inquisition appartient à cette catégorie. Ces membres sont les agents actifs de terrain de l'Inquisition.
- **Chevalier Inquisiteur:** Aussi appelés *Paladins*, ce sont les guerriers et combattants de l'ordre

Tribunaux de l'Inquisition

L'Inquisition dispose d'un pouvoir sans égal pour accuser, interroger, et juger les cas d'hérésie et les relations suspectes avec l'inférialisme. Un Inquisiteur peut accuser n'importe quel autre membre du Sabbat, à l'exception du Régent, d'hérésie ou d'inférialisme et peut placer ces individus en détention. La résistance ou la fuite constituent une preuve de culpabilité.

Le Prêtre de l'individu doit assister à l'interrogatoire, au jugement et à la destruction, et peut agir en tant que défenseur, au nom de son frère de meute. L'Inquisition préfère tenir ses tribunaux en public, pour mieux éduquer le reste de la secte et encourager la peur de l'Inquisition. Toutes les exécutions sont vérifiées par le Régent, et si les conclusions d'hérésie ou d'inférialisme sont jugées fausses ou infondées, l'agent de l'Inquisition peut être détruit en retour.

Un individu qui a été examiné et jugé exempt d'hérésie ou de corruption inférialiste reçoit un décret d'innocence connu sous le nom d'*ad cautelum*. Ce décret dure trois mois, durant lesquels il est attendu que l'individu soit particulièrement pénitent et s'excuse pour tous les péchés qu'il a commis envers la foi de Caïn. Une fois expiré l'*ad cautelum*, cet individu peut encore être interrogé si de nouvelles preuves apparaissent.

Un membre de la secte jugé coupable est invariablement torturé et exécuté. Les hérétiques sont tués par divers moyens effroyables, alors que la sentence pour inférialisme est toujours la mort par le feu. Les individus condamnés pour hérésie ou inférialisme ne sont jamais diablés, car la souillure de leur âme serait transmise au vampire qui la consomme. Un individu coupable d'avoir diablé un hérétique ou un inférialiste doit être détruit immédiatement sous le même chef d'accusation que l'individu consommé, de peur que la corruption ne se propage.

Hérésie

Le Sabbat regorge de doctrines hérétiques. Contrairement aux inférialistes, il est difficile de dire si quelqu'un est corrompu par une croyance hérétique. L'éthique de liberté du Sabbat et la diversité de ses membres signifie que les individus ignorants adoptent souvent des croyances déviantes. C'est une des raisons pour lesquelles l'Inquisition est si cruelle ; elle préférera passer l'un de ses membres par l'épée pour un sermon mal choisi que de laisser un hérétique impuni.

En résumé, les croyances qui vénèrent les Antédiluviens, asservissent les autres, interagissent avec les entités inférialistes, encouragent le lien de sang, abandonnent le Ritae, ou prêchent contre Caïn sont hérétiques. Au cours du siècle dernier et plus encore, l'Inquisition a déclaré les Voies suivantes hérétiques : la Voie des Révélation Maléfiques, la Voie du Typhon, la Voie de Sutekh, la Voie de Lilith et la Voie du Sang. Même la Voie de la Nuit du Clan Lasombra est à la limite d'être déclarée hérésie. Seule la Voie de la Juste Nuit a fourni à l'Inquisition une hésitation à purger la secte de toutes ces formes de Moralité. Parfois, les adhérents reçoivent la possibilité de se convertir à une Voie plus acceptable et d'effectuer un Rite de Contrition pour leurs péchés contre la foi, mais en général, ils sont simplement détruits.

Rarement connus, des textes aberrants issus des âges sombres sont considérés comme hérétiques. Le plus notable de ces textes sont les écrits gnostiques de l'Hérésie Caïnite, en particulier le *Livre du Sang Radieux* (aussi appelé *Euagetaematikon*) et l'*Évangile de Laodice*, apprécié de ceux qui suivent les différentes Voies des Cieux. Enfin, toute personne possédant des connaissances ou des informations concernant Golconde (un blasphème contre l'état vampirique) est hérétique. Les hérétiques condamnés sont toujours détruits, généralement par le feu.

Pour jouer un membre de l'Inquisition, un personnage doit acheter l'Atout *Membre de l'Inquisition*. Pour plus d'informations voir les Mécaniques Spécifiques de Cadre.

Auctoritas Ritae

Respectez les joueurs

L'hypocrisie du Sabbat fait partie intégrante de la secte, mais les Conteurs devraient toujours se souvenir que la foi d'un joueur ne devrait jamais être moquée ou salie. Bien que les ritae du Sabbat soient souvent basés sur le rite Catholique, le jeu devrait être joué avec le respect véritable en hors-jeu de toutes les spiritualités.

« *Les vampires sont l'apothéose du pêché, l'incarnation de la vertu violée et ruinée. Ainsi vous montrez votre valeur.* »

— **Francisco Domingo de Polonia** — Cardinal

Un serment commun au sein de l'Épée est "Par Caïn, le Régent et les Ritae". Ces trois choses sont le cœur du Sabbat, comme Jésus, le Pape et les Sacrements sont essentiels à l'Église Catholique. Par les ritae, la secte adore Caïn et favorise la loyauté. Les ritae sont la preuve de la nature messianique de Caïn, des célébrations de l'état vampirique, et des armes dans la guerre contre les Antédiluviens. Les ritae rappellent à la secte ses buts communs, récompensent ses membres pour leurs succès, et les punissent pour leurs échecs.

L'Église du Sombre Père pratique 13 "Hauts ritae" sacrés ou Auctoritas Ritae, et un grand nombre de "rites Inférieurs" ou Ignobilis Ritae. Les 13 Auctoritas modernes ont été confirmés au Synode des Chiens en 2009. Ce sont le Lien, le Bain de Sang, le Festin de Sang, les Rites de Création, la Danse du Feu, les Jeux d'Instinct, les Grands Jours Saints, la Monomachie, le Rite de Contrition, les Sermons de Caïn, la Vaulderie, l'Opération de Guerre, et la Chasse Sauvage.

Les ritae sont une forme unique de magie vampirique, alimentés par le sang et la foi. Les Auctoritas puisent leur puissance de la foi en Caïn. Les Ignobilis de meute tirent leur pouvoir de la loyauté des individus, alors que les Ignobilis de Faction puisent leur puissance dans la foi du participant en certains idéaux politiques. Si des incroyants participent à un ritae, tant qu'ils respectent le rituel et font leur part, la foi possédée par les autres participants peut combler la différence et permettre au rituel de réussir. Bien sûr, le doute devient plus gênant dans des groupes où ce type de participant représente un plus grand pourcentage de l'ensemble. Des petits ritae de Faction et des Ignobilis risquent plus d'échouer s'il y a des incroyants, alors que des Auctoritas d'une centaine de vampires pourraient tout de même réussir.

Tous les ritae requièrent au moins trois participants, et les individus réalisant ce rite doivent posséder l'Historique Rituel (et connaître le ritus spécifique à pratiquer). Les Ritae ne sont pas de la Thaumaturgie, mais de la magie du Sang, et sont ainsi affectés par les pouvoirs et effets qui résistent ou contrent la magie du Sang. De plus, quand un individu est renforcé par un ritae actif, l'aura de cette créature montre des signes clairs d'enchantement, se manifestant comme une teinte sanglante autour de son esprit.

Système générique

Réaliser n'importe quel ritus (Auctoritas, Ignobilis, ou Faction) nécessite au moins trois membres du Sabbat, un minimum de cinq minutes, et peut durer plus longtemps si le Prêtre souhaite communiquer des informations additionnelles, inclure un grand nombre de participant, ou ajouter des fioritures non-conventionnelles. Le ritualiste principal doit avoir la foi en les préceptes du rite, posséder le statut adéquat pour effectuer le ritus, et connaître le ritus donné via l'Historique Rituel. Pour plus d'informations sur le Statut au sein du Sabbat, voir Statut Sabbat. Pour plus d'informations sur l'Historique Rituel, voir Mécaniques Spécifiques de Cadre Sabbatique .

Une fois les participants rassemblés, lancer un ritus se fait ainsi :

- Si tous les personnages qui participent au rituel sont véritablement croyant (envers Caïn pour un Auctoritas, aux idéaux politiques pour un rituel de Faction, ou envers la meute ou les buts déclarés d'un Ignobilis), le ritus est automatiquement réussi.
- Si un individu ou plus qui participent au rituel n'ont pas la foi en les préceptes de ce ritus, l'invocation peut échouer. De tels individus devraient se faire connaître du Conteur avant le début du ritus. Le Conteur informera la personne qui préside au rituel qu'il y a des incroyants dans l'assemblée, sans ajouter plus d'information. L'individu effectuant le ritus doit faire un challenge statique en utilisant son Attribut Mental + son niveau en Historique Rituel contre une difficulté de 25. Un personnage ne peut pas retenter ce challenge avec de la Volonté, mais peut réessayer en dépensant le trait de Statut Temporaire *Dévo*t. D'autres personnages qui ont l'Historique Rituel et connaissent ce ritus spécifique peuvent offrir d'aider le ritualiste principal. Pour chacun de ces individus, l'incantateur principal gagne un bonus de +1. Si ce dernier réussit le challenge statique, le rituel réussit. Que le rituel réussisse ou non, le ritualiste et ses assistants sont conscients que le ritus était menacé à cause du doute.
- Si plus de 25% des participants au rite sont des incroyants, le rituel échoue automatiquement. De même, le conteur dit uniquement au ritualiste principal et à ses assistants que le rituel a échoué à cause du doute, et ne fournit pas plus d'information.

Qu'un participant croit ou non aux préceptes du rite, si le rituel est réussi, tous les participants (incluant les non-croyants) gagnent les effets bénéfiques du rituel. Les joueurs sont invités à ne pas hésiter à donner aux conteurs les sentiments de leur personnage et intentions, en ce qui concerne Caïn, le Sabbat et les bases des ritae. Les conteurs sont invités à collecter ces informations en privé, discrètement ; sans utiliser des pouvoirs ou compétences spéciales, les vampires ne peuvent certifier de façon évidente celui ou celle dont la présence a causé l'échec du rituel.

Le Lien

« *De ma propre volonté et de mon propre accord, Je, (nom), fils/fille de Caïn, rejette les Antédiluviens et me dédie à leur destruction. J'engage mon âme pour le Sabbat, et maudit ceux qui se dresseront contre nous. Entendez moi, frères et sœurs ! Vos ennemis sont mes ennemis. Vos victoires, mes victoires. Votre sang, mon sang.* »

— **Le Serment du Sabbat** —

Pratiqué chaque année au solstice d'hiver, ce rite constitue un renouvellement formel du serment d'allégeance du vampire au Sabbat. Tous les Vrais Sabbatiques se doivent de participer à cette fête, réaffirmant leur dévouement lors d'un rite public de fidélité. Dans le cadre du rituel, le clergé local doit écouter toutes les doléances présentées devant eux. Les griefs présentés lors de la nuit du Lien sont traditionnellement pardonnés, bien que les vampires soient des créatures mesquines, tout à fait capables de mentir entre leurs dents pointues.

Systeme

Pour le mois suivant le Lien, les vampires participant sont capables de résister aux tentations de la frénésie quand ils sont en présence d'autres individus ayant participé au Lien au même moment et au même lieu qu'eux. De tels vampires sont traités comme s'ils avaient un trait de la Bête en moins lorsqu'ils testent pour la frénésie.

Le Bain de Sang

Solennel et érotique, le Bain de Sang est le ritus prévu pour ordonner formellement un vampire, l'élevant à une position cléricale au sein de la hiérarchie de la secte. Typiquement, le vampire ordonné est debout, dans un bassin rempli de sang, et il est approché par chaque membre du Sabbat participant au rituel. Alors que chacun des participants ajoute un peu de son sang dans le bassin, il peut donner un conseil ou poser une question au vampire qui est ordonné. La plupart des membres du Sabbat ne reconnaissent pas un meneur du rang d'Archevêque ou supérieur tant qu'il n'a pas été formellement ordonné par un Bain de Sang, car ce membre du clergé n'a pas reçu la bénédiction de Caïn.

Le Festin de Sang

Le Festin de Sang

Le ritus du bain de sang fut à l'origine obtenu d'un groupe de Chevaliers Templiers mortels, et modifié par les Tremere Antitribu pour être pratiqué au sein du Sabbat. Le rituel transforme le sang d'un Calice en une substance mystique appelée "le Sang de la Foi" ou "le Sang du Sabbat". Les mots précis de la cérémonie suggèrent que les Sabbats sont des créatures de type angélique qui s'élèvent par leurs actes au dessus des piètres humains, ce qui minore entièrement le rôle de Caïn. Ceux qui participent trop souvent au Festin de Sang sont certains d'attirer – conséquence désagréable – l'attention de l'Inquisition.

Le Festin de Sang est un festin rituel de mortels, représentant la transsubstantiation de Caïn en premier Vampire. C'est l'un des ritae les plus difficiles à réaliser, et il requiert un grand nombre de victimes, attirant ainsi l'attention de Chasseurs mortels et d'agents de la Camarilla. À cause de ces préoccupations, seuls les Cardinaux, Prisci, et le Régent sont autorisés à pratiquer ce ritus.

Systeme

Chaque point de Sang consommé durant le Festin de Sang a le potentiel mystique de 2. Ainsi, un vampire peut détenir deux fois plus de sang quand ce sang est consommé lors d'un Festin de Sang. Notez que la quantité de sang par tour qu'un vampire peut dépenser n'augmente pas, seulement sa Réserve de Sang maximale. Cet effet dure 3 nuits, ou jusqu'à ce que tout le sang consommé lors du Festin soit utilisé (celui des deux qui se produit en premier). Vous devez avoir le statut du Sabbat *Sacro-saint* pour initier ce ritus.

Contrition

Le plus récent des Auctoritas, ce ritus permet à un vampire humilié ou un membre raté de la secte d'expier ses fautes. Un Rite de Contrition insincère peut réussir, mais si percé à jour, un tel vampire n'aura certainement pas de seconde chance de faire pénitence. Effectuer un Rite de Contrition est un acte semi-volontaire. Les preuves d'un mauvais comportement sont portées à un supérieur (typiquement un membre du clergé ou le Prêtre de meute du fautif). Si la preuve est irréfutable, le vampire pénitent peut requérir au rite pour laver son nom, ou on peut lui ordonner d'effectuer le Rite de Contrition. Si un vampire est contraint par une *Autorité* de pratiquer un Rite de Contrition, ses seules options sont d'accepter et d'effectuer le rite ou de défier son accusateur en Monomachie.

Le pénitent se réunit publiquement avec son Prêtre, le plaignant et le Prêtre de ce dernier. Si les actes de l'individu ont nuit à la secte plutôt qu'à un individu, c'est le membre du clergé de plus haut rang dans l'assistance qui prend le rôle du plaignant, au nom de la secte. Aucune excuse ne doit être présentée, mais le pénitent doit indiquer l'acte pour lequel il compte faire amende honorable. Ensuite, le Prêtre du pénitent lui assignera une tâche appropriée à accomplir sous trois nuits (et cette tâche doit être raisonnablement réalisable dans ce temps). Le plaignant peut alors ajouter une consigne à cette tâche, amplifiant la difficulté selon qu'il estime que le pénitent est vraiment sincère dans ses remords ou pas. Cette consigne ne peut pas être une tâche complètement différente, mais peut être quelque chose du type "... et tu dois le faire en utilisant uniquement un pistolet", ou "... qui doit être récupéré auprès du Prince de la Camarilla locale".

Une fois que la tâche de contrition a été établie, le pénitent peut choisir un assistant (habituellement un membre de sa meute), volontaire pour l'aider dans sa tâche, et les deux Prêtres concluent la première phase du rituel. Cet assistant est lié par les mêmes consignes de la tâche, et le pénitent ne peut recevoir d'autre assistance. Si le pénitent ne réussit pas sa tâche sous trois nuits, ou s'il accepte de l'aide de tout autre membre du Sabbat, le rituel échoue, et les deux Prêtres sont immédiatement conscients de l'échec.

Systeme

- Si un vampire effectue un Rite de Contrition et réussit, ses échecs et ses torts sont pardonnés, et tout le Statut Négatif qu'il possédait est retiré. Il ne peut recevoir à nouveau de Statut Négatif pour ce motif, et selon la coutume, plus aucun débat, vengeance ou persécution ne peuvent se produire à ce propos. Bien que les vampires n'oublient pas leurs rancunes si facilement, le plaignant doit maintenir l'apparence d'avoir dépassé le problème.
- Si un vampire tente un Rite de Contrition et échoue, il est privé de tout Statut, forcé de démissionner de tous postes, et ne peut gagner de Statut pour trois mois ou six parties à partir de là.

[Modifier] *Exemple* :

Miranda la Malkavienne a fait une farce de trop à la meute de l'Archevêque Léon de la Vega, et le Lasombra insiste pour qu'elle effectue un Rite de Contrition. Miranda accepte à reculons.

Léon et le Prêtre de sa meute rencontrent Miranda et le Prêtre de la sienne à un rassemblement du Sabbat. Miranda fait un discours passionné, essayant de justifier ses actes. Son Prêtre lui assigne alors la tâche, "Tu dois détruire la goule Séthite qui trouble la secte". Léon et son Prêtre discutent et décident que cette tâche est trop simple. Ils ajoutent une consigne "... Sans utiliser le pouvoir d'Occultation." De fait, c'est maintenant une tâche difficile. Léon aurait pu ajouter à la place "... à mains nues" ou "... et faire incriminer le Prince de la Camarilla".

Miranda peut maintenant choisir un second individu pour l'assister dans sa tâche. Après un moment de réflexion, elle choisit son frère de meute Chesef, un Serpent de la Lumière. Bien qu'il ne puisse pas non plus utiliser Occultation, Chesef en connaît un rayon sur les Disciples de Set et pourra l'aider à traquer la goule. Si ces derniers réalisent cette tâche sous trois nuits sans autre assistance, Miranda sera pardonnée et Léon ne pourra plus exiger (publiquement) de punition pour ces actions passées. Si elle échoue, elle sera alors privée de tout Statut, forcée de démissionner de tout poste qu'elle détient, et interdite de gagner du Statut pour les trois prochains mois ou six sessions de jeu.

Le Rite de Création

« Éternel ne signifie pas immuable. Si vous n'apprenez pas à changer, alors vous êtes déjà plus mort que ces enclés dans le sol. »

— **Gumborrash Giorgi** — Prêtre de Meute, du Clan Tzimisce

Différent du plaisir de frapper ses victimes avec une pelle ou de la satisfaction brutale de l'Étreinte, le Rite de Création est un rite formel et sacré effectué après qu'un vampire nouvellement étreint ait prouvé sa valeur à la secte, ait été éduqué, et soit prêt à être *Initié*. Pendant ce rituel, le prêtre consacre un tison ardent et le presse sur le front du demandeur alors qu'il récite son premier serment d'allégeance à la secte (voir le Lien, plus haut, pour le libellé du serment du Sabbat). Tous les Prêtres de meute sont tenus d'apprendre ce ritus.

La Danse du Feu

Le Sabbat estime que les vampires devraient révéler leur nature de mort-vivat, prouvant leur courage face au feu, fléau des vampires. Ce ritus requière du participant qu'il saute au travers d'un immense brasier, étant autant un test de courage que de foi. La Danse du Feu peut prendre du temps à se lancer, et pousse les vampires en état de quasi-frénésie, conduisant leurs Bête à ses limites tandis qu'ils sautent encore et encore au travers d'un feu gigantesque.

Systeme

Les personnages qui participent à une Danse du Feu sont fortifiés contre la frénésie de peur pour trois nuits après le ritus. Tout test de frénésie de peur est traité comme si le vampire avait 1 trait de la Bête en moins. Les Vampires qui refusent de participer à ce rituel reçoivent le trait de Statut Négatif *Lâche*, tel qu'expliqué dans les règles de Statut du Sabbat.

Jeux d'Instinct

Les Jeux d'Instinct peuvent prendre bien des formes, mais chacun est conçu pour renforcer et aiguïser les compétences des vampires. Ces jeux sont souvent dangereux, et peuvent être mortels pour les participants, mais ne sont pas considérés comme moins sacrés que les autres ritae.

Systeme

Un vampire qui termine avec succès un Jeu d'Instinct reçoit un focus d'Attribut Physique supplémentaire pour les 3 prochaines nuits. Après que le bonus de ce ritae expire, vous ne pouvez bénéficier d'un autre Jeu d'Instinct ou d'autres ritae apportant un focus additionnel pour deux sessions de jeu ou un mois (la plus longue durée entre les deux). Vous ne pouvez pas être sous l'effet de plus d'un ritae conférant un focus additionnel à la fois.

Grands Jours Saints

Ce rituel est utilisé durant la célébration de plusieurs Jours Saints formels importants pour le culte de Caïn. Bien que le Sabbat ne reconnaisse que deux Grands Jours Saints officiels, le Palla Grande et le Festivo Dello Estinto, il a par le passé et occasionnellement depuis, fêté des Jours Saints plus anciens tels le Walpurgisnacht, la Réjouissance Sacrificielle, et les Ides de Caïn.

Un ritus de Grand Jour Saint est spécifiquement dédié au Jour Saint en question. Au cours du Festivo Dello Estinto, il peut y avoir des sacrifices rituels, des petits plaisirs bacchaliens, ou empiffrements, alors que Palla Grande est plus un bal vampirique sérieux, avec des connotations politiques. Les Jours Saints sont des événements importants, et des fêtes religieuses.

A l'inverse des bals de la Camarilla, ou de ses salons sociaux, les Grands Jours Saints sont des rassemblements sanglants et monstrueux. Ils permettent aux membres de la secte de révéler leur nature vampirique, et s'éduquer les uns les autres sur la tactique, les Voies de l'Illumination, la légende et les doctrines de Caïn. Il serait faux de dire qu'il n'y a pas de politique aux rassemblements des Grands Jours Saints, mais elle est manifestement plus visible, et plus brutale que dans les rassemblements de la Camarilla.

- **Palla Grande** : Le plus important et le plus révérend des Jours Saints, le Palla Grande a lieu à la veille de la Toussaint. C'est un temps pour célébrer l'histoire de Caïn et reconstituer de petites scénettes ou des cortèges composés de paraboles du Livre de Nod. C'est un bal masqué sombre, avec des connotations politiques, qui héberge généralement le conseil œcuménique annuel de la secte.
- **Festivo Dello Estinto** : Le "Festival des Morts" se déroule durant toute la seconde semaine de Mars. Le but est de se délecter d'être un vampire, de provoquer sa nature vampirique, et de célébrer l'immortalité en riant face à la mort.
- **Walpurgisnacht** : Ce festival se tient le 30 avril, à une demi-année du Palla Grande. Walpurgisnacht est un festival où l'on célèbre la fondation de la secte, et raconte les légendes des jours anciens, la Révolte Anarch, et la défiance originelle envers la Camarilla. C'est aussi une fête où les mortels sont choisis pour devenir de nouveaux enfants. Selon la tradition, un sire apporte son mortel captif devant la secte et l'Étreint en public de façon rituelle.
- **La Réjouissance Sacrificielle** : La Réjouissance Sacrificielle, traditionnellement tenu en février, est un jour saint sombre et propice à la réflexion. Les Sabbat fêtent leur liberté, racontent des histoires de sacrifices faits pour la secte durant l'année écoulée, et se souviennent de ceux qui sont morts pour la cause au fil des siècles.
- **Les Ides de Caïn** : Le thème central de ce Grand Jour Saint est celui du meurtre d'Abel et l'exil résultant de Caïn hors de l'Éden. Il est célébré à la fin août, durant les premières récoltes, et est souvent fêté par la présentation d'œuvres d'art d'une beauté sombre, de chefs-d'œuvre d'assemblage de chair élégants, ou par des spectacles d'art vampirique en l'honneur de Caïn.

Systeme

Les Vampires qui participent à un ritus de Grand Jour Saint reçoivent 1 point de Volonté additionnel, au delà de leur capacité naturelle. Ce point de Volonté supplémentaire est conservé jusqu'à ce qu'il soit dépensé, ou jusqu'à ce qu'un mois passe (suivant ce qui se produit d'abord). Un personnage ne peut dépenser à tout moment qu'1 point bonus de Volonté offert par ce ritae. Le point de Volonté bonus octroyé par ce rituel est toujours le premier point de Volonté dépensé.

Monomachie

« XII. Le Ritus de Monomachie devra être utilisé pour régler toute dispute au sein du Sabbat. »

— Code de Milan —

L'un des premiers ritae développés par la secte, la Monomachie a été vitale dans la survie du Sabbat. Ses restrictions ont évolué de temps en temps, adaptés aux besoins de la secte. Le Code de Milan dispose que la Monomachie doit être utilisée pour régler toutes les disputes. La vieille définition de dispute vient du vieux Français desputer ("affronter") et a une connotation physique.

Une dispute doit être basée sur un différent irréconciliable, qui ne peut être résolu autrement. Les Joutes Ignobles peuvent être utilisées pour régler des désaccords mineurs, et le Rite de Contrition peut punir des transgressions. La Monomachie est une solution solennelle et permanente entre frères et sœurs de la secte.

Si la Monomachie est profanée, utilisée trop fréquemment, ou manipulée de façon trop visible par un Caïnite, les fautifs pourraient se voir accusés de briser la IIIe loi du Code de Milan : "Tout Sabbat doit respecter avec foi l'intégralité des Auctoritas Ritae" ou de briser la XVIe loi : "[user] de l'autorité et du pouvoir que le Sabbat leur a conféré, pour leur intérêt personnel au détriment du Sabbat".

Un individu qui essaye de de s'enrichir par la Monomachie sera certainement désigné "indigne d'assistance" (VIIe loi) ou sujet à punition par des "moyens acceptés" déterminés par des Prisci (XVIe loi).

Les voies et factions politiques au sein du Sabbat voient la Monomachie différemment, et traitent le ritus avec différents niveaux de sérieux. Certains refusent toute modification aux règles par défaut. D'autres estiment que négocier l'arbitrage, et ajouter des changements mineur est une part importante du rituel qu'est la Monomachie; c'est une compétition mentale, pour équilibrer la compétition physique qui a lieu dans le cercle rituel. Typiquement l'un des compétiteurs proposera une modification au format de la Monomachie, pour se voir contré par une autre modification proposée par son adversaire. Si les deux partis approuvent, les deux changements sont faits. Si les deux partis sont en désaccord, c'est l'arbitre qui sera le juge finale, et et on en revient au format de base, pour l'exécution de ce ritus.

Systeme

Une fois que le rituel a été lancé, les deux compétiteurs (le défiant et le défié) reçoivent un retest de Monomachie. Ce retest ne peut être utilisé que lorsque la perte du challenge impliquera la perte du rite. Vous pouvez utiliser ce retest en complément d'un retest lié à la Volonté; c'est une exception à la règle qui n'autorise qu'un retest par challenge. Une fois dépensé, le retest de Monomachie n'existe plus, il ne peut être utilisé à nouveau. Vous gagnez un unique retest de Monomachie par rituel, et ce retest est automatiquement perdu à la fin du rituel s'il n'est pas dépensé pendant. Un individu qui gagne trois défis en Monomachie à la suite gagne le trait de Statut Temporaire *Triomphant*.

Entreprendre une Monomachie

Comment choisir un arbitre

Si l'individu fait parti de la même meute, l'arbitre est leur Prêtre. Si le défi oppose des membres de deux meutes, l'arbitre est l'Évêque le plus proche du défié par proximité géographique (ou Archevêque si le défié est Évêque, et ainsi de suite). Le Prêtre d'une troisième meute, ou un Priscus peuvent servir d'arbitre, si c'est accepté par les deux partis. Si l'arbitre choisi ne peut se rendre disponible pour la Monomachie dans un délai raisonnable, il peut décliner ce rôle, et dans ce cas, le rôle est dévolu à l'arbitre le plus acceptable suivant, sous les mêmes termes. Une fois qu'un arbitre a été déterminé, il a un délai d'un mois pour déterminer si la Monomachie est appropriée. C'est son devoir de faire une dernière médiation sur le sujet, et il est dans ses pouvoirs que de déclarer qu'un parti est clairement en faute, et devrait plutôt faire un Rite de Contrition. Si l'arbitre refuse de déclarer la Monomachie appropriée, alors cette dernière est close, et la cible ne peut plus être défiée sur ce sujet sans plus de preuves de transgression.

Lors du dernier Synode, les Prêtres de la secte ont codifié la Monomachie de façon plus stricte. Leur but était de garder le ritus conforme à son ancien usage, en s'assurant que les abus et les confusions soient réduits. En tant que tel, les bases suivantes ont été approuvées pour l'exécution du rituel :

1. Défi

Un défi clair doit être transmis à l'autre partie, et à son Prêtre de meute. Seuls les Vrai Sabbat (ceux qui ont fini la Cérémonie de Création) peuvent défier ou être défiés. Si le défi n'a pas de Prêtre de meute, ou s'il ne fait pas parti d'une meute, il est désavantagé de façon significative, et n'a que trois nuits pour choisir un conseil approprié - ou alors ce dernier sera choisi par l'Évêque ou l'Archevêque le plus proche.

2. Choisir un Arbitre

Ensuite, un arbitre doit être choisi pour présider la dispute. L'arbitre doit être officiellement neutre (bien qu'il se puisse que le vampire ne soit pas réellement neutre, vu l'hypocrisie du Sabbat) pour déterminer si le sujet est suffisamment important pour justifier la mort d'un membre de la secte, et déterminer si tous les autres moyens de résoudre la dispute ont échoué.

3. Approbation

Si le défi est considéré légitime et approuvé, alors à ce point, le défié peut toujours choisir de décliner. S'il accepte, le ritus doit avoir lieu moins d'un mois après son approbation. Le défié peut dépenser 5 traits de Statut pour décliner la Monomachie sans disgrâce. Un individu qui décline une Monomachie sans dépenser les 5 traits de Statut gagne le trait de Statut Négatif *Lâche*. Une fois la Monomachie déclinée, cet individu ne peut être défié sur ce sujet (ou par la même personne) pendant un mois ou deux parties.

Pour plus d'information sur le trait *Lâche*, voir Statut Négatif au sein du Sabbat.

4. Décider des Termes

Une fois le défi accepté, les compétiteurs doivent décider des termes de la Monomachie. Par défaut, une Monomachie est un combat direct, en un contre un au sein d'un cercle bien défini de 10 mètres (30 pieds) de diamètre. Il a lieu à minuit, le soir de la pleine lune suivant l'approbation du défi. Les termes par défaut de la Monomachie sont les suivants :

- Le challenger (le défiant) choisit le lieu. Le challengé (défié) choisit les armes, qui doivent être des armes blanches cérémonielles. Les armes en question sont apportées par l'arbitre et doivent être tout à fait banales. Le défié peut à la place choisir que les deux combattants se battront sans arme. Chacun des deux participants peut décider de se battre sans l'arme apportée, s'ils le souhaitent, mais ils ne peuvent utiliser d'autres pouvoirs.
- Les participants ne peuvent avoir de pouvoirs actifs au début de la Monomachie (bien que des pouvoirs passifs, qui ne nécessitent pas d'activation, comme la Force d'Arme, sont tolérés). Notez que tant le viniculum du défié que celui du défiant sont actifs durant la Monomachie.
- Les deux participants se font face à l'intérieur du cercle de la Monomachie. Personne, pas même leurs camarades de meutes, d'autres participants, ou les arbitres eux même; ne peut interférer, collaborer ou utiliser de pouvoirs sur les compétiteurs (que ça soit pour les aider ou les pénaliser) avant, ou pendant la Monomachie. Cet interdit est strictement vérifié.
- Après le début de la Monomachie, le challenger et son adversaires peuvent utiliser tous les pouvoirs à leur disposition, ciblant eux même ou leur adversaire.
- La victoire est acquise quand un des deux vampires met l'autre en torpeur au sein du cercle de Monomachie, ou fait quitter complètement le cercle à son adversaire.

5. Modifier les termes

Une fois la Monomachie acceptée, les termes par défaut de la Monomachie peuvent être changés, si le défiant, le défié et les arbitres acceptent. Si un seul de ces individus refuse, la monomachie ne peut plus être changée, et c'est la forme par défaut de ce ritus qui est choisie.

- **Changements de petite échelle** : un combat meute-contre-meute, au lieu de un-contre-un; des armes présentes dans l'arène, plutôt qu'une arme par compétiteur; des interdictions spécifiques, telles que "pas de Présence et pas d'Occultation", ou à l'inverse des ajouts, tels que "seul la Thaumaturgie sera acceptée".
- **Changements de grande échelle** : étendre le cercle à 10 kilomètres, faisant de la Monomachie un test de pistage urbain et de survie; combattre en chute libre, après avoir sauté d'un hélicoptère, et déclarer perdant le premier à être mis en torpeur, ou qui fuit en changeant de forme avant de toucher le sol. Depuis peu, l'arbitre peut ajouter des détails techniques au rituel. Cela peut inclure le fait d'exiger un nombre précis de témoins, ou retarder le défi d'un mois pour des raisons spirituelles, tant que toutes les parties concernées approuvent. En aucun cas les exigences de l'arbitre ne peuvent retarder la Monomachie de plus d'un mois.

6. Résultat

Fight Club

Des changements conséquents à un rituel de Monomachie peut causer d'autres sabbatiques à être sceptiques quant au résultat de cette dernière. Des légendes de Monomachies faites via des parties d'échecs douillettes, ou des énigmes, sont très probablement apocryphes; ce sont des affirmations douteuses en comparaison de la férocité de la secte, et de la Bête vampirique. De telles histoires font plus probablement référence à des Joutes Ignobles (voir Ignobilis Ritae) plutôt qu'à un ritus de Monomachie dans les formes.

Après qu'un gagnant a été déterminé, il choisit le résultat. Il y a trois résultats possibles à une Monomachie : la mort (incluant la diablerie de l'un des participants par l'autre), l'exil d'un territoire donné, ou la perte d'un titre au sein de la secte.

- **Mort:** La mort doit avoir lieu au sein du cercle, par la main même du gagnant ou ses pouvoirs. Si un des deux compétiteurs est sorti du cercle par l'usage de pouvoirs ou d'autres moyens, alors la Monomachie se termine sans mort, et le gagnant doit choisir s'il exile son adversaire ou lui fait perdre son rôle au sein de la secte. Si le gagnant tue son adversaire, il ne peut choisir de remplaçant pour tout poste de la secte qu'avait ce dernier. S'il est tué, tous les biens matériels du perdant sont donnés au gagnant. Si le perdant conserve la vie, que ça soit en fonction des circonstances de la victoire, ou par la pitié du gagnant, il garde ses biens.
- **Exil:** Si le gagnant choisit l'exil, le vampire défait ne doit plus revenir dans la ville (ou le diocèse local). Il ne peut retourner dans le coin qu'au bout de 5 ans, ou jusqu'à ce le gagnant l'y autorise. Si le gagnant meurt durant ce délai de 5 ans, il ne peut plus autoriser l'autre à revenir, et le défait doit faire l'intégralité de son temps en exil. Si cet exil force le perdant à perdre un poste au sein de la secte, le gagnant ne peut choisir de remplaçant pour ce poste.
- **Perte de poste:** Si le gagnant choisit la perte de poste au sein de la secte, le gagnant n'est ni tué, ni exilé. Cependant il doit démissionner de son rôle, et le gagnant choisit le remplaçant pour ledit poste. Il peut choisir quelqu'un d'autre que lui même tant que ce dernier accepte le poste. Cette victoire peut être choisie même si la Monomachie n'a pas été causée par une dispute liée au poste, mais par un débat sur d'autres points philosophiques.

De plus, seul l'arbitre peut déclarer une Monomachie nulle et non avenue; il doit le faire pendant ou après que le ritus ait été fait. Une annonce aussi choquante signifie clairement que quelqu'un a triché durant le ritus, ou que quelqu'un en dehors de celui-ci a interféré.

Templiers et Monomachie

Les Templiers n'acceptent pas de défi en Monomachie à la place de leur seigneur, pas plus qu'il n'y combattent à leur place. Il est attendu des meneurs du Sabbat qu'ils soient capables autant en combat que sur les sujets religieux. Capable ne veut pas dire que tout meneur du Sabbat doit être un expert du combat physique; un vampire peut utiliser ses disciplines de façon rusée pour forcer leur adversaire à sortir du cercle rituel de la Monomachie, et n'a pas forcément besoin de lever le petit doigt pour se défendre.

En ajoutant la protection du Vinuculum, et un dédale bureaucratique pour calmer les challengers, cela peut permettre à un personnage non-combattant de rester au pouvoir suffisamment longtemps pour développer les compétences physiques qu'il peut avoir besoin pour rester meneur au sein de l'armée de Caïn. Certains meneurs utilisent même leurs Templiers comme une arme offensive, ces derniers trouvant une excuse pour défier l'ennemi de leur seigneur, puis nomment leur seigneur – ou un de ses pions – au poste désormais vacant.

Les Sermons de Caïn

Les Sermons de Caïn conservent les préceptes du Livre de Nod et sont utilisés pour enseigner des parties importantes de l'histoire vampirique ou la théologie du Sabbat. Ce sont des débats théologiques complexes, basés sur l'idéologie de l'Église du Sombre Père. Ils sont destinés à célébrer, enseigner, et convaincre leurs auditeurs d'accepter la doctrine de la secte. Durant cet Auctoritas, un vampire doit adhérer à la doctrine approuvée par l'Église du Sombre Père. Tous les Prêtres sont tenus d'apprendre ce rituel. Les Sermons de Caïn sont habituellement suivis par une Vaulderie.

Systeme

Un vampire qui participe aux Sermons de Caïn (en donnant un sermon ou s'engageant dans un débat théologique) reçoit un focus d'attribut Mental additionnel, qui dure pour les trois prochaines nuits. Après que le bonus de ce ritae expire, vous ne pouvez bénéficier d'un Sermon de Caïn ou d'un autre ritae qui confère des focus additionnels pendant deux sessions de jeu ou un mois (la plus longue des deux durées). Vous ne pouvez pas être sous l'effet de plus d'un ritae offrant un focus additionnel à la fois.

Pour accomplir un Sermon de Caïn impliquant des participants incroyants, la difficulté est de 15 au lieu du 25 habituel. Un Sermon de Caïn n'échoue pas automatiquement, sauf si plus de 50% des participants ne croient pas au précepte du rituel. Les participants qui ne sont pas croyants ou en désaccord peuvent encore bénéficier de ce rituel aussi longtemps qu'ils écoutent, contribuent, et sont respectueux.

Vaulderie

La Vaulderie est le rituel principal de l'Épée de Caïn. Il garantit la liberté face au Lien de sang, et favorise l'unité au sein de factions politiques querelleuses. La Vaulderie donne aux vampires un simulacre de lien émotionnel avec leurs camarades, connu sous le nom de Viniculum. Contrairement au Lien de sang, qui peut n'être qu'à sens unique du Régnant au Vassal, le Viniculum affecte vos sentiment envers plusieurs personnes – et assure qu'ils aient ces sentiments envers vous. Que vous les aimiez ou non, vous avez une affinité pour ceux avec qui vous partagez une Vaulderie. Vos camarades de meute peuvent être des monstres, mais ce sont vos monstres – et vous êtes le leur.

À mesure que les Voies d'Illumination se développent parmi les membres de la secte (qui se réjouissent de tout ce qui libère des entraves de l'Humanité), la Vaulderie devient encore plus cruciale. Les Vampires sur les Voies sont fanatiques au sujet de leur Illumination, au détriment même de leur allégeance à la secte, de la foi et même de leur survie.

Les Vaulderies sont de petits comités, pas des orgies de sang à 50 personnes. Les Vaulderies sont généralement composées de 10 à 15 membres. Quand la secte se rassemble en masse, ses membres réalisent de nombreuses petites Vaulderies entre les meutes, dans les clans, au sein des factions, ou entre individus qui ont une éthique personnelle similaire. C'est une question politique lors d'un rassemblement, de savoir avec qui vous effectuez la Vaulderie en premier, ou qui vous évitez. Les vampires astucieux peuvent en apprendre beaucoup en observant le flux et le reflux des cercles de Vaulderies au cours d'une nuit.

Réaliser une Vaulderie

Pour débiter la Vaulderie, le Prêtre ou le membre du Clergé qui officie durant le rituel rassemble les participants en cercle. Il apporte ensuite un récipient et une arme : habituellement un calice et un couteau consacré. Debout au centre du cercle, entouré des participants agenouillés, le Prêtre déclenche le rituel. Cela peut inclure un Sermon de Caïn, ou simplement un discours bref et inspirant.

L'officiant scande alors les mots cérémoniels de la Vaulderie : "Mon sang jaillit de Caïn, et est répandu avec joie à son service". Ensuite il s'entaille le poignet et saigne dans la coupe. L'officiant (ou l'un des ritualistes) fait tourner le calice autour du cercle, de sorte que chaque vampire puisse prononcer les mêmes mots et ajouter son sang au mélange. Traditionnellement, l'officiant apporte le calice au plus prestigieux vampire participant à ce rituel, puis poursuit vers la gauche à partir de ce point.

Une fois que tout le monde dans le cercle a contribué, l'officiant se replace au centre du cercle et lève la coupe vers les cieux. Il scande la seconde incantation cérémonielle de la Vaulderie : "Loué soit Caïn ! Que les liens soient brisés". Le sang dans la coupe est transfiguré et purifié par le rituel. Cet acte supprime toute trace de maladies ou de drogues, et annule les pouvoirs qui ont des effets néfastes persistants dans le Sang (tel que Sang Acide).

L'officiant boit alors au calice, remerciant Caïn pour sa bénédiction. Il (ou l'un de ses assistants) fait à nouveau tourner le calice au sein du cercle, en commençant par l'individu le plus prestigieux et en poursuivant vers sa gauche. Chacun répète la seconde incantation et boit au calice, jusqu'à ce que le dernier ritualiste ne le vide. Le rite est alors terminé.

Souvenez-vous que la Vaulderie est une parodie de cérémonie, et que Vampire : La Mascarade est un jeu. N'allez pas trop loin dans l'interprétation, et ne mettez personne mal à l'aise. Rappelez-vous qu'une vraie saignée est totalement inappropriée, et ne doit être autorisée à aucun moment du jeu !

Niveau de Viniculum

Le Viniculum est très similaire au Lien de sang, mais il y a quelques différences entre les deux. La plus importante, le Viniculum est toujours mutuel : on ne peut avoir de Viniculum sans que l'autre ressente le même Viniculum en retour. Une fois qu'un personnage a participé à une Vaulderie avec une autre personne, il a toujours un score de Viniculum de 1 envers cette personne. Ce score est permanent. Le score de Viniculum entre deux personnages est basé sur la fréquence à laquelle ces personnages participent ensemble à la Vaulderie.

Bien que ce système soit quelque peu différent de celui utilisé dans le jeu sur table, l'intention est de garder la sensation et les restrictions de la Vaulderie, tout en conservant un système simple et flexible adapté à du jeu de simulation.

Systeme

"Le Plus Prestigieux"

Les Prêtres sont souvent en désaccord sur la désignation du vampire "le plus prestigieux". Certains officiants se tournent toujours vers leur Ductus, là où d'autres choisiront le membre du clergé de plus haut rang dans le groupe. Certains Prêtres pourraient considérer le vainqueur de l'Ignobilis de la nuit comme le plus prestigieux parmi eux, alors que d'autres préféreraient choisir en premier un Lasombra ou un Tzimisce (en tant que représentants des fondateurs de la secte). Le choix "du plus prestigieux" dans une Vaulderie peut amener un autre vampire à se sentir insulté, mêlant la politique de secte aux rituels du Sabbat.

Participer efficacement à une Vaulderie requiert une croyance fondamentale en Caïn et dans la doctrine du Sabbat. Seuls des individus volontaires peuvent participer à la Vaulderie. Un personnage ne peut pas être contraint de participer ou le rituel échouera.

Un faux Sabbat qui boit mais ne contribue pas au calice reçoit des scores de Vinculum à d'autres, sans que ces personnages ne développent de score de Vinculum au faux Sabbat en retour. Ceci est une exception à la règle selon laquelle les scores de Vinculum sont toujours mutuels.

Quand deux personnages participent pour la première fois à un rituel de Vaulderie ensemble, ils gagnent un Vinculum de 1 l'un envers l'autre. Les Vinculum entre deux individus ne peuvent s'accroître qu'une seule fois dans la même nuit, peu importe le nombre de Vaulderies auxquelles ces deux personnes participent durant cette nuit.

Par la suite, chaque fois que vous rencontrez cet autre joueur dans le jeu, vous devez déterminer le score actuel de Vinculum entre vos deux personnages. Pour ce faire, répondez à ces questions :

- Avez-vous participé à une Vaulderie avec cette personne tous les quelques jours durant les trois derniers mois ? **Si oui, vous avez un score de 5.** Ce niveau de Vinculum est rare et de courte durée : mieux vaut se protéger d'une attache qui ressemble trop au Lien de Sang. Vous êtes complètement entiché de l'autre personne, croyant tout ce qu'elle dit et l'aidant instinctivement dès que possible (même à votre propre détriment). Pour agir contre son intérêt, vous devez dépenser 2 points de Volonté par scène ; pour l'attaquer, vous devez dépenser 2 points de Volonté chaque round. Vous êtes incapable de tuer le sujet ou permettre sciemment qu'il soit tué.
- Avez-vous participé à une Vaulderie presque chaque semaine pendant les 3 derniers mois ? **Si oui, vous avez un score de 4.** Vous pourriez avoir raté quelques semaines durant ces trois mois, mais n'avez jamais manqué plus de deux semaines d'affilée. Vous estimez que la personne fait partie intégrante de votre vie : un amant ou un compagnon qui a votre confiance. Vous aiderez instinctivement cette personne, et lui donnerez toujours le bénéfice du doute. Pour agir contre son intérêt, vous devez dépenser 1 point de Volonté par scène ; pour l'attaquer, vous devez dépenser 1 point de Volonté chaque round. Vous devez également dépenser 1 point de Volonté pour la tuer, ou permettre sciemment qu'elle soit tuée.
- Avez-vous participé à une Vaulderie avec cet individu plus de 10 fois l'année passée ? **Si oui, vous avez un niveau de 3.** Vous ressentez un lien étroit et une profonde d'amitié pour cette personne, comme si vous étiez amis depuis longtemps. Un personnage doit dépenser 1 point de Volonté pour attaquer une personne avec qui elle a un score de Vinculum de 3. Vous n'avez pas besoin de dépenser ce point de Volonté pendant les jeux d'Ignobilis, les entraînements ou les autres combats non-mortels. Vous pouvez ne pas être d'accord avec cette personne ou lui créer des problèmes, mais vous ne souhaitez pas lui causer un préjudice.
- Avez-vous participé à une Vaulderie avec cet individu plus d'une fois l'année passée ? **Si oui, vous avez un score de 2.** Vous sentez une certaine empathie envers l'autre vampire, comme s'il était votre ami. Un personnage doit dépenser 1 point de Volonté pour tuer un personnage avec qui il a un score de Vinculum de 2. Vous pouvez comploter contre lui, le blesser, lui causer de l'embarras, mais lui ôter la vie n'est pas quelque chose que vous voulez faire.
- La première fois que vous participez à une Vaulderie avec quelqu'un, **vous gagnez un score de 1.** Ce score est permanent, peu importe le temps écoulé depuis votre dernière Vaulderie ensemble. Vous ressentez une affinité avec cette personne et êtes "neutre à amical" avec elle. Il n'y a pas de mécanique de jeu.

Quiconque participe à une Vaulderie voit automatiquement tous ses Liens de sang réduits d'un seuil. Cette réduction ne peut avoir lieu plus d'une fois par nuit.

[Modifier] 'Exemple #1 : Une vaulderie typique :

Genese a rejoint la meute de Midas. Elle n'avait pas de lien de Vinculum avec lui avant cela.

Genese et Midas (ainsi que le reste de la meute) participent à leur première Vaulderie commune. Si elle est réussie, ils établissent un niveau de Vinculum de 1. S'ils ne font plus aucune Vaulderie ensemble, ce lien restera à 1 pour toujours. La nuit suivante, Genese, Midas et la meute réalisent une Vaulderie ensemble, pour la seconde fois. Parce qu'ils ont déjà fait au moins deux Vaulderie au cours de cette année, ils établissent un niveau de Vinculum de 2. S'ils ne font plus de Vaulderie, le lien redescendra à 1 au bout d'un an. La nuit suivante, la meute pratique une Vaulderie ensemble, pour la troisième fois. Genese et Midas ont désormais fait 3 Vaulderies communes, mais ils n'ont pas encore les prérequis pour un niveau de Vinculum de 3. Ils doivent faire régulièrement la Vaulderie, encore plusieurs fois (une fois par semaine pendant 3 mois) pour atteindre un niveau de Vinculum de 3. Pratiquer le ritus cette nuit, cependant, remet à zéro la date à laquelle le niveau de Vinculum de 2 s'effacera. Après 12 semaines, à réaliser la Vaulderie ensemble une fois par semaine, Genese, Midas et la meute ont établi un niveau de Vinculum

de 3. Ce niveau durera un an, s'ils ne font plus de Vaulderie.

Un niveau de Viniculum de 3 est le point à partir duquel la plus part des meutes font confiance à leurs nouveaux membres, et habituellement, à partir de là, la Vaulderie est approximativement faite une fois par semaine.

[Modifier] **'Exemple #2 : Un lien partagé :**

Genese va à une partie lors d'une grosse convention, où elle rencontre un nouveau joueur. Les deux joueurs décident que leurs personnages ont un lien dans leur histoire : ils étaient autrefois dans la même meute. Les deux joueurs en discutent pendant un moment, et décident que leurs personnages pratiquaient la Vaulderie très régulièrement. Autrefois ils avaient même un Viniculum de niveau 4 l'un envers l'autre. Cependant ils ne sont pas vus depuis trois mois, et leur Viniculum est redescendu au niveau 3. S'ils font une Vaulderie ce soir, leur Viniculum restera à 3; ils devront la faire toutes les semaines pendant un mois pour ré-établir un niveau de 4.

L'Opération de Guerre

Ce puissant rituel confère la bénédiction de Caïn à plusieurs meutes qui chasseraient un ennemi spécifique et nommé de la secte, avec la ferme intention de boire son âme et de renforcer le Sabbat. Si l'Opération de Guerre n'entraîne pas la mort de cet ennemi, les personnes impliquées subiront une grande honte. Si elles réussissent, les récompenses incluent du Statut au sein de la secte, la Diablerie, et un gain de notoriété.

Les effets d'une Opération de Guerre durent jusqu'au prochain lever de soleil. Une fois que le rituel a été pratiqué avec succès, les meutes ne peuvent pas dévier de leur objectif, même si elles ne trouvent pas leur cible ou qu'il n'y a aucune chance de victoire. Dans de tels cas, les meutes se jettent littéralement à la mort, gâchant leur vie dans des tentatives de plus en plus désespérées pour atteindre leur victime ou réussir malgré les obstacles insurmontables.

Le vampire qui parvient à tuer la cible de l'Opération de Guerre (qu'il diable ou non la victime) gagne le trait de Statut Temporaire *Triomphant*. Ce rituel ne peut être utilisé contre des Vrais Sabbat.

Systeme

Un Prêtre peut lancer Opération de Guerre sur un groupe comptant jusqu'à 15 vampires, et il ne peut pas effectuer ce rituel plus d'une fois par nuit. Durant l'Opération de Guerre, ceux qui participent au rituel peuvent choisir de gagner un trait de la Bête pour recevoir un bonus de +1 à tout challenge qui sert à la poursuite ou l'attaque de la cible spécifique de l'Opération de Guerre. Un personnage peut faire cet échange jusqu'à 5 fois durant l'Opération de Guerre. Il n'y a pas de test de dégénérescence pour ce gain de traits de la Bête, et un personnage ne peut éviter ce gain par aucun moyen. Tous les autres aspects de la perte de moralité s'appliquent.

Quand il est utilisé dans un challenge, chaque bonus de +1 est dépensé et ne peut être regagné. Vous pouvez utiliser plusieurs bonus de +1 sur un seul test, mais le bonus doit être déclaré avant de faire le test. Par exemple, vous pouvez choisir d'utiliser le bonus de +1 dans cinq challenges différents, tous les cinq bonus dans le même challenge, ou toute combinaison intermédiaire, tant que vous ne dépensez pas plus de bonus que ceux reçus du rituel. Au fil de la soirée, la Bête du vampire se renforce, le poussant à des actions de plus en plus imprudentes pour atteindre désespérément sa proie. Les conteurs devraient encourager les joueurs à interpréter ceci, et à agir avec toujours plus de témérité à mesure que le lever du jour approche.

La Chasse Sauvage

À l'instar de l'Opération de Guerre, ce rituel confère la bénédiction de Caïn à plusieurs meutes dans le but de chasser un individu spécifique nommé : dans ce cas, un traître à la secte. Ce rite ne peut être utilisé pour cibler quelqu'un qui n'est pas un membre du Sabbat, et il ne peut être utilisé que contre quelqu'un qui a trahi la secte de façon tangible.

Bien que tout membre *Initié* de la secte puisse participer à une Chasse Sauvage, le rituel ne peut être lancé que par un Archevêque, un Cardinal, ou le Régent. Selon les règles du rituel, le clergé doit allumer 13 chandelles noires et annoncer publiquement les bans de la chasse (une liste complète des charges retenues contre l'accusé) et un lieu. L'individu accusé a trois nuits pour faire face à son accusateur et répondre des charges ; pendant chaque nuit, les 13 chandelles sont rallumées, continuant la cérémonie d'ouverture de ce rituel.

Si la réfutation des charges est suffisante, l'accusateur doit commuer la Chasse Sauvage en Rite de Contrition (ou aucune peine, si l'accusé est innocent). Si la réfutation est insuffisante, alors l'accusé a l'option ultime de défier son accusateur en Monomachie. S'il ne le fait pas, ou s'il ne vient pas répondre des charges sous trois nuits, alors l'accusateur souffle chacune des chandelles noires, et lance le reste du rituel de Chasse Sauvage.

Pour être très clair, il y a une énorme différence entre "Faux Sabbat" (qui implique une chance de rédemption) et "traître" (qui n'en implique aucune). Un vampire qui échoue à un Rite de Contrition, manque à son devoir, ou accomplit quelque autre crime mineur, peut être excommunié et se voir refuser les Rites de Création pour un an et un jour. Un vampire qui trahit l'Épée de Caïn, révèle des secrets de la secte (même à des

revenants ou des goules), ou qui fuit le Sabbat pour une autre secte, est un traître, et il sera chassé et détruit avec une violence extrême.

Systeme

Un individu qui est victime d'une Chasse Sauvage gagne une balafre mystique et toujours sanglante dans sa chair, qui l'identifie comme un traître à l'Épée de Caïn. Cette marque peut apparaître sur le front, sur la poitrine, dans le bas du dos, ou dans la paume de la main, à la discrétion du Conteur. Le vampire portera cette blessure jusqu'à la Mort Finale ou jusqu'à ce qu'il ait été pardonné – un acte qui ne peut être fait que par le Régent de la Secte. Au moment où ce rite est formellement accompli (une fois que toutes les preuves ont été présentées et la trahison confirmée, ou après trois nuits si l'accusé ne se présente pas de lui-même), la cible perd tout Statut et poste au sein de la secte, ne peut bénéficier d'aucun Ritae du Sabbat, et tout Viniculum envers lui est immédiatement brisé – bien que les Viniculum qu'il a envers les autres puissent perdurer.

Vous devez avoir le statut du Sabbat *Sacro-saint* ou *Glorieux* pour débiter ce rituel.

Ignobilis Ritae

Les Ignobilis Ritae sont moins puissants, moins structurés, et moins fiables que les Auctoritas Ritae. Ces ritae remplacent la ferveur religieuse par la loyauté individuelle, permettant à une meute soudée de pratiquer des Ignobilis même si la foi en Caïn de ses membres n'est pas particulièrement forte.

Beaucoup des Ignobilis Ritae sont issus de pratiques chamaniques, plus que du Catholicisme. Les meutes du Sabbat ont passé du temps parmi les peuples autochtones du Nouveau Monde au cours des années 1600 et ont gardé un profond respect pour leurs coutumes. Elles ont particulièrement séduit les Tzimisces Koldun, qui y ont vu une révérence à la terre semblable à la leur. Par conséquent, de nombreux Ignoblis reflètent les principes de l'animisme, du primitivisme et de la spiritualité chamannique. La transformation par l'acquisition du savoir est un thème courant.

Un Ignobilis Ritae peut être effectué à tout moment dès lors que le Prêtre de meute (ou un membre du clergé) pense qu'un tel ritae est approprié. Bien que chaque meute ait ses propres Ignobilis (et effectue même les ritae courants en les accommodants à ses propres coutumes), il y a des ritae mineurs qui sont populaires et souvent pratiqués par le Sabbat dans son ensemble.

Ignoblis Ritae Courants

Les Ignoblis Ritae courants incluent :

- **Acceptation:** Ce rite introduit un Vrai Sabbat dans une meute préexistente, faisant de cet individu un vrai membre de cette dernière. Typiquement, un rite d'Acceptation est un jeu ou un défi individuel pour chacun des membres de la meute, établissant une nouvelle hiérarchie de domination. Si l'individu s'en sort bien, il est respecté comme un égal. S'il échoue misérablement, il peut ne pas être autorisé à rejoindre la meute du tout. Ce rituel est aussi effectué pour fêter l'arrivée de nouveaux Vrais Sabbats quand ils reçoivent l'Initiation au travers de la Cérémonie de Création.
- **Danse Macabre** (aussi nommé Ritus d'Adieu): Cet Ignobilis est plus sombre que d'autres, et les meutes l'utilisent pour dire adieu aux esprits et aux souvenirs des camarades Sabbat après qu'ils aient été détruits. Les cérémonies d'adieux implique habituellement que chaque personne présente offre un sacrifice qui suivra le défunt. Quand ce rituel est réalisé pour une meute nomade quittant une zone, ces sacrifices sont souvent des dons offerts pour aider cette meute à survivre à ses voyages.
- **Pluie de coups:** Ce ritus inclut des jeux et épreuves physiques impliquant un combat direct entre deux participants ou plus, toujours effectués en public, pour que le reste du Sabbat puisse observer et apprendre de la bataille.
- **Cérémonie Sacrificielle:** Ce rite nécessite le sacrifice d'un humain, loup-garou, ou vampire. Typiquement, la première partie de ce ritus est un défi pour acquérir un sacrifice approprié (en vie et pas blessé gravement). Un tel sacrifice est généralement défini au début du ritus, et les vampires sont ensuite envoyés pour effectuer la capture. S'ils y parviennent, le sacrifice sera réalisé de la manière la plus sanglante possible, et les restes seront abandonnés derrière afin que les ennemis du Sabbat puissent voir, et craindre, la puissance de l'Épée de Caïn.
- **Furtivité:** L'Ignobilis Ritae de furtivité existe en plusieurs variantes, de faire vœu de silence et de se couper la langue pour voir qui peut rester silencieux le plus longtemps, jusqu'aux épreuves physiques de discrétion, comme se déplacer au sein d'une zone contrôlée par la Camarilla sans attirer l'attention de l'ennemi.

Note du traducteur

Compter les coups est un rite amérindien célèbre, qui implique de se battre, non pour tuer, mais pour prouver sa supériorité et vexer l'autre. Il s'agit de compter les coups donnés, le fait de voler l'arme ou le cheval de l'autre comptant comme un coup. Le fait qu'il y ai un risque de blessure est important pour que le coup vaille quelque chose : un coup fait dans le dos ne compte pas. C'est une forme de combat ritualisé. Celui qui a donné le plus de coups est le plus prestigieux.

- **Danse du Soleil:** Le ritus de Danse du Soleil est maintenu du coucher au lever du soleil sans interruption. Les membres de meute se couvrent de masques et de peinture, dépeignant leurs plus grandes batailles ou leurs fiertés les plus significatives. La Danse du Soleil est un test d'endurance ; aucune blessure ne peut être soignée du début du rituel jusqu'au moment où le soleil se lève, au petit matin. Le ritus implique de chanter, de danser, de compter les coups portés sur les autres membres de la secte (au travers d'un coup unique) et se féliciter mutuellement de ses succès.
- **Quête de Vision :** Dans certaines meutes, lorsqu'un individu souhaite devenir meneur ou recevoir les conseils de Caïn, il entame une Quête de Vision. Les Quêtes de Vision des membres du Sabbat implique méditation, privation (ne pas nourrir pendant au moins une semaine avant le ritus), et une saynète jouée par la meute et ses proches. Le sujet de la saynète est toujours une histoire de Caïn pertinente ou du mythe et de l'histoire vampiriques, en rapport avec les questions et les préoccupations de l'individu. Celui qui cherche l'illumination regarde cette représentation (accompagné de tout autre auditoire, souvent lors d'un esbat). Si sa foi est assez vigoureuse, on dit qu'il reçoit une vision de la route à suivre, bien que les sceptiques disent qu'il s'agit juste de la faim et de la volonté de la Bête qui émerge dans sa psyché.

Systeme

Participer à un Ignobilis Ritae vous apporte un bonus de +1 pour un unique challenge effectué dans les trois prochaines nuits. Une fois ce bonus utilisé, il est perdu jusqu'à ce que vous participiez à un autre Ignobilis Ritae. Ce bonus doit profiter à une action en rapport avec l'Ignobilis spécifique effectué. Par exemple, si votre meute crée un rite qui implique d'esquiver des charbons ardents projetés vers vous, vous pourriez utiliser ce bonus d'Ignobilis de +1 pour Esquiver, ou pour résister à une frénésie en lien au feu, mais vous ne pouvez pas l'utiliser pour tirer au pistolet ou tenter d'utiliser un pouvoir de Domination. Un personnage ne peut pas posséder un bonus de plus d'un Ignobilis Ritae à la fois.

Joutes Ignobles

Parfois, les membres du Sabbat participeront à des duels sociaux : des joutes. Ces joutes sont des Ignoblis Ritae, et ils tendent à être plus sombres et plus sanglants que cette pratique archaïque pourrait le suggérer. Le Sabbat est composé de vampires qui acceptent leur nature mort-vivante, et qui apprécient l'acte de frénésie et la libération qu'elle procure, acceptant que leur Bête montre sa domination. Les duels de Joute tendent à être de véritables combats, des compétitions au premier sang ou d'autres conditions de défaite prédéfinies. Les Épreuves sont de réels tests d'endurance, de détermination, et de courage, conçus pour que l'individu prouve sa valeur à la secte ou qu'il humilie les autres compétiteurs.

Un membre du Sabbat n'est pas outré à l'idée de brutaliser ses camarades pour l'amusement ou pour montrer qu'il est un prédateur supérieur. Une Joute, au sein du Sabbat, n'a rien d'un défi léger ; c'est une question d'ambition et de prééminence, un moyen d'humilier ses rivaux avant que les choses n'en viennent à la Monarchie. La hiérarchie du clergé et les Vicaires des factions politiques accordent tous deux une attention particulière à la façon dont un membre du Sabbat se comporte en défis de Joutes. Prouver sa valeur dans ces confrontations sanglantes peut briser la réputation d'un vampire ou ouvrir la porte à des positions de commandement au combat, accroissant le pouvoir personnel au sein de la secte.

Les vainqueurs d'une Joute Ignoble reçoivent le trait de Statut Temporaire *Victorieux*. Pour plus d'information, se référer à joutes.

Factions et Ritae de Faction

L'Épée de Caïn peut être un environnement chaotique et imprévisible. La rébellion fait exploser des groupes, et des factions politiques naissent et meurent, laissant peu de traces de leur existence. Un vampire peut changer de factions avec les années, changeant ses alliances politiques au fur et à mesure que ses croyances personnelles mûrissent ou changent.

Les plus importants contingents politiques du Sabbat sont les Ultra Conservateurs, l'Orthodoxie, l'Ordre de St. Blaise, et les Loyalistes. Deux factions moins importantes, le Statut Quo et les Pander sont moins puissantes, mais encore notables.

Certains membres du Sabbat s'en fichent tout simplement de la politique. Les vampires non affiliés à une cause sont connus comme Modérés, ne se réclamant d'aucune cause fédératrice. Les factions politiques ont connu des bouleversements significatifs durant les Nuits de la Tourmente.

Les Ultra Conservateurs s'en sont bien tirés, apportant une structure au milieu du chaos, et aidant les Cardinaux à centraliser le commandement.

Un petit groupe de Caïnites a commencé à une campagne de ferveur religieuse accrue, prêchant pour un usage plus fréquent des ritae sacrés, plus de spiritualité, et une plus grande influence pour les Prêtres. La faction Orthodoxe, comme elle est venue à se faire appeler, a gagné un soutien phénoménal chez les mystiques et spiritualistes du Sabbat.

Les Loyalistes ont payé le prix fort au réveil de l'Etoile Rouge. Seul l'intervention du Régent et de sa Main ont sauvé la faction Loyaliste de l'extinction complète. A cause du courage de Temoch lors du sauvagement de leurs frères et sœurs, les Loyalistes ont confirmé leur dévouement au Régent, même s'ils rejettent avec véhémence le reste de la hiérarchie formelle du Clergé. Seul le temps dira si cette nouvelle revendication tiendra au delà du mandat de Temoch.

Les Ritae de Factions sont des rites faits par des rassemblements de groupes politiques spécifiques. Comme d'autres ritae, ces rites s'appuient lourdement sur la foi pour alimenter leur magie. Les vampires qui ne croient pas sincèrement aux principes de la sous-secte sont considérés comme étant des sceptiques pour les ritae de cette faction, et ils vont probablement faire échouer le rituel. Changer de faction politique fait perdre immédiatement tout bénéfice d'un rituel de faction en cours.

Les Ultra Conservateurs

« Je (nom), jure de préserver la secte, son clergé légitime, et ses buts sacrés, au nom du Sombre Père. La stabilité par la discipline. L'unité par la constance. La victoire par l'implacabilité. Je prouverai ma valeur. Je le jure, sur l'autel de Caïn »

— Serment de Renonciation —

Autrefois composé des plus anciens membres du Sabbat, les Ultra Conservateurs favorisent la centralisation et l'autoritarisme. D'un point de vue Ultra Conservateur, la véritable liberté viendra après que le Sabbat ait gagné la guerre. Avant cela, l'Épée de Caïn doit être une armée, et elle doit être préparée à combattre en tant que tel. D'autres voient les Ultra Conservateurs comme lourds, inflexibles, et souvent comme des vampires archaïques qui n'ont jamais vraiment abandonné la hiérarchie du lignage et du rang. Cependant, alors que d'autres groupes se sont effondrés, les Ultra Conservateurs ont pris beaucoup de position d'autorité, centralisé les ordres et apporté une coordination critique pour les troupes du Sabbat. Bien que cette faction tend à contenir les individus les plus obtus du Sabbat, il contient également un certain nombre de membres de l'Épée de Caïn plus jeunes et plus militants.

Les Ultra Conservateurs préfèrent les meneurs affirmés, et insistent sur d'intenses entraînements au combat, s'assurant que tout membre de la secte a la capacité d'être utile en cas de guerre. Les Ultra Conservateurs travaillent pour consolider la force du Sabbat, par des structures hiérarchiques strictes et efficaces. Ils recommandent des Vaulderies entre toutes les meutes d'un diocèse; avec assez de liens tissés dans le sang, ils espèrent que les divisions en meute deviendront inutiles et que le Sabbat se rassemblera en une nation unifiée.

Ritus de Faction : Le Mur d'Irad

Le Mur d'Irad est un rituel ancien, mais les Ultra Conservateurs ont jalousement gardé ses secrets. Pour le lancer, les demandeurs doivent consacrer une zone pas plus large qu'une pièce de 30 mètres carrés (100 pieds carrés) avec de l'encens et du sel.

Systeme

Quand ce rituel est fait, il sanctifie un bâtiment ou une zone pour une seule nuit, empêchant les esprits, apparitions, ou les formes psychiques d'entrer dans le lieu. De tels entités peuvent tenter d'espionner le lieu protégé de l'extérieur du Mur d'Irad, mais elles ne peuvent traverser la barrière. Si un corps dont l'esprit est ailleurs traverse cette barrière, l'esprit revient immédiatement dans le corps - terminant tous pouvoirs tels que Possession, Projection Psychique ou Vol d'Âme. Les personnages qui laissent leur corps à l'intérieur de la zone sécurisée par le Mur d'Irad ne peuvent quitter cette zone tant que leur corps ne traverse pas la barrière. Le Mur d'Irad se termine quand le jour se lève.

Les Orthodoxes

Le revers de la médaille

Pour certains Clans, tels que les Nosferatu ou les Emissaires des Crânes, l'Atra Sacramentum est une bénédiction importante. Au delà des détriments dont souffrent les autres clans, ces vampires souffrent des stigmates et de l'agonie causée par un corps décharmé qui ne peut être soigné par le sang ou l'usage de Vicissitude. Même ainsi, les effets de l'Atra Sacramentum sont limités. Les clans ayant une déformation physique comme tout ou partie de leur faiblesse de clan voient cette altération réduite - les Nosferatu ne sont plus laids, les Kiasyds peuvent passer pour humains - mais ils perdent tous les bénéfices apportés par leur altération vampirique. Un Nosferatu affecté par ce pouvoir ne gagne pas de Focus d'Attribut Social additionnel, mais ressemble à une personne normale (suivant son niveau d'humanité) et son apparence ne met pas en danger le Silence du Sang. Les Mécaniques qui utilisent ces altérations physiques (comme les atouts de clan Nosferatu basés sur la forme physique) ne fonctionnent pas quand ce rituel est actif

La faction Orthodoxe mène une campagne de ferveur religieuse renouvelée au sein du Sabbat. Ils se concentrent sur les ritae, le culte de Caïn et la nature mystique du vampirisme. Cette faction insiste sur le dévouement spirituel, et il croit que la direction du Sabbat devrait être menée par les Prêtres les plus dévots et croyants. Alors que les adhésions sont arrivées en masse, ils ont gagné un soutien phénoménal, et se sont dédiés à l'Église Sombre sous un autre nom : Orthodoxes.

Les Sabbat Orthodoxes prêchent pour un usage plus fréquent des ritae, plus d'autorité pour les Prêtre, et une adhésion plus fanatique aux doctrines de la secte. ils travaillent bien avec l'Inquisition, et soutiennent activement la création de nouveau ritae et l'usage de Thaumaturgie au sein de la secte.

Ritus de Faction : Atra Sacramentum

Les Membres de l'Église Catholique Romaine considèrent ses Sacrements nécessaires pour le salut d'un mortel.

De même, les membres Orthodoxes de l'Église de Caïn considèrent les Atra Sacramentum comme faisant partie intégrante de la non-vie d'un vampire. Quand l'Atra Sacramentum est réalisé, tous les vampires impliqués dans le rituel doivent sacrifier un peu de leur propre chair, offrant réparation au Sombre Père, en pénitence pour les péchés de leurs aïeux, les Antédiluviens.

Habituellement, des vampires font l'Atra Sacramentum en face d'un autel enflammé, dans lequel ils jettent un doigt coupé ou une petite partie de leur chair, offrant une prière pour la bénédiction de Caïn.

Systeme

Le vampire reçoit deux points de dégâts aggravés qui ne peuvent être encaissés ou évités, lorsqu'il fait ce rituel. Soigner ces blessures arrête tous les effets du rituel d'Atra Sacramentum. Jusqu'au prochain lever du soleil, un vampire qui participe au Atra Sacramentum ne souffre plus des effets de sa faiblesse de clan.

Un vampire ne peut recevoir les bénéfices de l'Atra Sacramentum qu'une fois par cycle lunaire.

Les Loyalistes

L'une des plus grandes factions politiques au sein du Sabbat, les Loyalistes composent 50% environ de la secte. Cela pourrait fournir aux Loyalistes un pouvoir terrifiant, s'ils n'étaient pas si concentrés sur la liberté et l'auto-détermination. Bien que les Loyalistes croient en la secte, et obéissent au Régent, ils n'ont aucune intention de sacrifier leur libre arbitre, ou de reconnaître une hiérarchie au sein de la secte. A l'inverse des Anarchs de la Camarilla, qui se rebellent contre toute autorité, les Loyalistes se voient comme une part intégrale du Sabbat. Ils croient en la structure de la meute, les liens du Viniculum, et le droit de tout membre de la secte de respecter Caïn comme il le souhaite.

Bien qu'ils puissent être contrariants, refusant des ordres juste pour le principe, la plus part des Loyalistes croient sincèrement à la cause de la secte. Ils défendent une hiérarchie strictement limitée, où le Régent est la seule autorité au dessus des officiers de la meute. Les Loyalistes croient que les postes du Clergé dégradent la liberté de la secte, et n'accepteront pas de tels postes. Pas plus qu'un Loyaliste acceptera de servir en tant que Templier d'un membre du Clergé, comme cela signifierai soutenir la tyrannie de cette structure.

Les Loyalistes écoutent les jugements et conseils des Prisci, mais ils ne les respectent que s'ils l'ont gagné à titre individuel. Dans certains cas, un Loyaliste n'acceptant pas l'autorité des Prisci ira jusqu'à demander conseil à quelqu'un que le Loyaliste reconnaît comme un supérieur vampirique.

Les Caïnites Loyalistes ne peuvent tenir de poste du Clergé (Cardinal, Archevêque, ou Évêque), pas plus qu'ils ne peuvent devenir Templier de l'un de ces postes. Tant qu'un personnage se dédie à cette faction politique, il gagne le trait de Statut Durable Loyaliste. S'il prend l'un des postes cités, ou quitte la faction Loyaliste, il perd immédiatement ce trait de Statut.

Ritus de Faction : Tour de Babel

*« Plus vite, plus vite, toujours plus vite
Sang et os et cendre et plus,
Construisons la tour, frôlons le désastre,
Toujours restons unis" »*

— **Le Chant de la Tour** —

Le livre de la Génèse détaille l'histoire d'une cité puissante de paix et de prospérité, dont les sommets touchaient les cieux et rivalisent avec la gloire de Dieu. Le Tout-puissant a frappé cette cité, aussi bien que l'Enoch unifiée fut frappée par le Déluge. A cause de cela, les Loyalistes voient l'unité absolue comme un autre type d'esclavagisme, et ils rejettent le conformisme. Ils croient en la meute, la diversité, et au libre arbitre. Ils ont créé la Tour de Babel pour renforcer la meute, encourageant et permettant des communications sécurisées même au sein d'un rassemblement plus large. Le fait que les conversations publiques faites avec le rituel de la Tour frustrent ceux qui ne les comprennent pas est un bonus.

Systeme

Les individus qui participent à un rituel de Tour de Babel (jusqu'à 10 individus) peuvent communiquer dans une manière qui ne peut être décryptées par ceux autour d'eux. Ces vampires peuvent parler la langue mystique de leur tour, et cette langue ne peut être décryptée de quelque manière que ce soit.

De plus, cette communication n'a pas besoin d'être verbale. Les participants du rituel peuvent communiquer clairement, tant qu'ils peuvent voir, entendre, toucher ou sentir l'autre de manière distinctive, même à travers des caméras, des téléphones portables, ou d'autres moyens électroniques.

Les effets de ce rituel durent jusqu'au lever du soleil, même si le lanceur principal peut choisir de les arrêter avant pour tout ou partie des concernés. Les individus qui participent à un rituel de Tour de Babel ne peuvent décrypter le langage mystique de ceux qui font un autre rituel de la Tour. La communication faite à travers ce rituel aussi est évidente toute autre discussion : c'est juste le sens qui est caché. Seul les membres de la faction Loyaliste peuvent apprendre ou lancer ce rituel. A l'inverse des autres rituels, un individu qui a un Vinculum de 3 avec le lanceur principal du rituel n'est pas considéré comme sceptique pour déterminer si ce rituel réussit.

Ordre de Saint Blaise

Les vampires de l'Ordre de Saint Blaise mènent une existence dangereuse. Autrefois ils servaient la secte comme espions et saboteurs au sein de l'Église Catholique Romaine, mais récemment, l'Ordre de Saint Blaise a étendu ses activités. Maintenant il travaille à gagner et contrôler de l'influence sur tous les aspects de la société humaine. Il utilise ses contacts et des pressions pour cacher les activités du Sabbat, maintenir le Silence du Sang, protéger les meutes et les havres communaux des ennemis de la secte. A travers une gestion habile des ressources, la sous-secte a gagné du pouvoir temporel et du prestige au sein du Sabbat. Plus d'un membre de l'Ordre de Saint Blaise travaille avec, ou possède, des revenants, utilisant ceux qui vivent le jour pour faciliter leur contrôle sur le monde mortel. En général, les membres du Sabbat dédaignent l'Humanité et la vie mortelle. Cela amène son lot de frictions entre l'Ordre de Saint Blaise et les autres factions, comme le but premier de l'Ordre requiert que ses membres maintiennent leur Humanité, pour interagir avec les mortels plus que tous les autres vampires du Sabbat.

Cependant, la contribution de l'Ordre à l'Épée du Sabbat est sans précédent, et s'est montrée extrêmement utile. Dans ces nuits modernes de caméras des téléphones portables et de surveillance mortelle constante, l'Ordre de Saint Blaise s'est montré sans aucun doute crucial dans la survie de la secte. Pourtant, bien qu'il soit utile et utilisé, beaucoup de membres du Sabbat continuent à mépriser l'Ordre de Saint Blaise, affirmant que les vampires de cette faction sont un peu trop disposés à jouer avec leur nourriture.

Ritus de Faction : La Bénédiction de Saint Blaise

En appelant sur eux Saint Blaise, en tant que Saint Patron des maux de la gorge, l'Ordre utilise ce ritus pour se protéger des maladies qui passent par la gorge. Un Prêtre commence par consacrer une paires de bougies, et les presse croisées contre le cou du bénéficiaire. Ensuite, ce Prêtre récite la bénédiction "Par l'invocation de Saint Blaise, Évêque et martyr de l'Épée, puisse Caïn te délivrer du mal".

Le bénéficiaire est alors soigné de tout effet dangereux dont il souffre après avoir ingéré quelque chose. La bénédiction offre également une forme de protection contre les effets indésirables des substances ingérées pendant les 7 prochains jours.

Systeme

Si la cible a été affectée par un poison, une drogue, ou toute autre substance ingérée, alors les effets de ces substances se terminent immédiatement. Les vampires gagnent ce bénéfice qu'ils aient été empoisonnés, malades, trompés chimiquement ou forcés, tant que la substance néfaste a été consommée par la gorge.

De plus, le ritus protège de la prochaine ingestion d'une substance néfaste durant la période de 7 jours. Notez que ce rite ne supprime pas le Handicap Porteur de Maladie d'un vampire (l'infection est latente au sein du Caïnite) mais pourrait soigner quelqu'un qui a consommé le sang d'un individu possédant cet handicap. Ce ritus n'a aucun effet sur le Lien de Sang ou la Vaulderie.

Faction Mineures

« Bien que Caïn fut loin de nous, nous avons senti son oeil attentif nous regardant, et nous savions qu'il regardait nos mouvements et nos actes" »

— Le Livre de Nod —

Modérés

La faction modérée intègre les Caïnites qui sont trop occupés pour choisir une faction politique, qui préfèrent la neutralité, ou qui sont simplement apolitiques. La plupart des modérés sont contents de la façon d'être du Sabbat. Ils respectent la hiérarchie, mais ne la défende pas, et ils font peu attention aux décisions, ou la prise de décision des meneurs de la secte. Les modérés tendent à soutenir le Code de Milan, et obéissent généralement aux ordres s'ils sont donnés par un membre du Clergé. Ils respectent la Main Noire et l'Inquisition, mais essayent de rester hors des argumentaires politiques s'ils n'ont pas d'intérêt personnel dans l'affaire. Si un membre de la secte ne déclare aucune faction, il est considéré comme modéré par défaut.

Pander

Après la Troisième Guerre Civile du Sabbat, les vampires sans clan de la secte se sont rassemblés derrière la bannière d'un vampire nommé Joseph Pander. Ces sans-clans demandent plus de respect pour leur contribution, et une part plus importante du butin. Ils font face aux croyances guindées, et aux superstitions des vampires archaïques, affirmant que le Clan n'a pas de sens comparé au potentiel d'un vampire. A la fin, ils ont réussi à surmonter la majorité des biais et de la bigoterie au sein de la secte, et obtenus une place à eux en tant que Clan. Cependant, après avoir gagné cette victoire des droits civils, la faction Pander a perdu l'avantage.

Dans les nuits modernes, beaucoup de Panders prennent leur demande d'un respect égal pour acquise. Ils se tournent vers d'autres problèmes, se battant contre d'autres injustices et cherchant le pouvoir personnel par d'autres moyens. Les membres de la faction ont maintenant une réputation d'avidité de pouvoir: des individus capables de soutenir n'importe quel cause tant que ça leur profite. Des luttes internes au sein de la faction ont également accru ce dédain. Joseph Pander et les autres demandent encore du respect et du crédit pour des victoires politiques passées, changeant d'allégeance pour en tirer le plus de profit possible. Dans les nuits modernes, les rares membres de la faction Pander restants font profil bas, se préparant pour une autre marche-pied vers le pouvoir, et cherchant la prochaine grande cause.

Status Quo

Autrefois un groupe important au sein de la secte, le Status Quo a perdu beaucoup de ses membres avec l'ascension de la faction Orthodoxe. Les vampires qui affirment encore être membres du Statut Quo se battent pour obtenir le respect et être intégrés; leur faction est sur le déclin.

Le Status Quo soutient la hiérarchie et le code de Milan et cherche des compromis entre les autres factions, dans le but d'avoir le moins de changement dans les pratiques et doctrines du Sabbat. Les membres de cette faction sont des vampires plus âgés, des individus statiques et refusant d'apprendre de nouvelles choses ou de changer leurs habitudes. Ils soutiennent souvent un régime existant, plutôt que l'agitation et l'incertitude d'un nouveau, ils préfèrent un problème connu irrésolu, à la moindre forme de changement.

Descente aux enfers

Quand deux membres du Sabbat ont des différents personnels ou idéologiques, ils peuvent choisir plusieurs méthodes de résolution.

La secte a sanctifié certaines méthodes, alors que d'autres techniques sont plus hypocrites ou sounoises. Des Rites de Contrition à la Monomachie, les membres de la secte doivent naviguer dans une structure complexe pour obtenir vengeance ou une prédominance personnelle. Quand deux membres de la secte ont des différents, ils doivent gérer ces désaccords en fonction de leur idéologie politique, leur Humanité (ou Voie de l'Illumination), et leur position relative dans la secte. Un personnage peut être attiré dans plusieurs directions : la moralité, le clan, la meute, la faction politique, et le rang dans la secte sont autant de sources de conflits pour un membre du Sabbat.

Avant qu'un différent n'en arrive à la Monomachie, les vampires peuvent explorer d'autres voies de résolution politique. Des membres de la secte peuvent utiliser des duels Ignobles et joutes pour régler des soucis mineurs, ou appeler un Rite de Contrition. Ils jurent des serment l'un à l'autre, en promesse de remboursement de dettes, et ils peuvent certainement refuser de s'aider l'un l'autre sous l'Article VII du Code de Milan.

Si un problème apparaît au sein d'une meute, les Caïnites se tournent vers leur Prêtre pour juger la chose. Le Prêtre peut distribuer des punitions, ordonner un Rite de Contrition, ou demander que le Ductus donne un statut négatif. Quand un problème survient entre deux membres de la sectes qui ne sont pas de la même meute, les méthodes de résolutions de ces problèmes peuvent devenir plus labyrinthiques.

Un membre des Ultra Conservateurs ira d'abord voir l'Évêque de l'individu, ou l'Archevêque, pour faire connaître sa doléance. Dans un cas mineur, l'Ultra Conservateur peut demander à ce que son rival se voit refusé les comforts simples de la secte - interdire l'usage du Havre Communal, ou interdire d'utiliser le territoire de chasse le plus intéressant, par exemple. Si le soucis est plus sérieux, l'Ultra Conservateur peut demander à l'Archevêque de donner le Statut Négatif *Averti*, ou d'exiger un Rite de Contrition. Bien sûr, pour parler à un Évêque ou Archevêque d'un territoire, le rival doit faire parti d'une meute basée, plutôt que d'une meute nomade. Si le rival est un Cavalier, alors l'Ultra Conservateur doit soit utiliser le Clergé d'un lieu que le nomade fréquente souvent, soit contacter le Cardinal responsable de la coordination des meutes nomades.

Membres d'autres factions politiques peuvent gérer un rival différemment. Les Loyalistes respectent l'autorité d'un officier de meute. Si un Loyaliste est trompé, il essaye déjà de gérer cette erreur en parlant au Ductus de son rival, et/ou à son Prêtre. Un Loyaliste peut demander une punition de meute, ou un Rite de Contrition ordonné par le Prêtre. Alternativement, il pourrait défier son duel en Joute ou Duel Ignoble pour égaliser au score.

Les Individus d'autres factions utilisent toutes ces options, suivant ce qui leur semble le plus approprié suivant les circonstances. Si tout échoue, un membre du Sabbat peut choisir de faire connaître sa doléance au delà de l'échelle locale. Dans un tel cas, il pourrait tout d'abord aller voir un Priscus, et lui demander de servir d'intermédiaire dans le conflit. C'est une étape utile, vu que les Loyalistes et les Ultra Conservateurs respectent les Prisci, et que la secte est sensée appeler ces conseillers bénis pour gérer les conflits de grande échelle ou les débats complexes. Si le débat dépasse les capacités du Priscus à servir d'intermédiaire, alors il ne reste que deux options : la Monomachie, ou s'en remettre au Régent lui-même.

Super prédateurs

Le Sabbat est une secte brutale, plus capable de tuer ou d'humilier un meneur qui échoue, plutôt que de lui demander de se retirer avec grâce. Affirmer que l'officier est incompetent, lâche ou faible échouera probablement; le supérieur dira au vampire accusateur de défier l'officier en Monomachie et de prouver ses dires. Cependant, même dans une secte d'un vice extrême, la politique et les méthodes sounoises peuvent être efficaces. Ici sont listées quelques méthodes plus subtiles pour démettre un meneur de son poste.

- La mort, qu'elle soit causée par une punition, une bataille, un "accident," ou en Monomachie.
- Faire en sorte que le poste de l'officier lui soit enlevé, en résultat d'une Monomachie
- Si l'office en question appartient à un membre du clergé, le supérieur peut démettre le meneur de son poste
- Notez que le clergé n'ordonne pas le Ductus d'une meute ou son Prêtre. Ils sont ordonnés et mis en place par la meute seule. Un tel poste ne peut être démis que par une action interne de la meute, ou par une Monomachie.
- Si un vampire échoue lors d'un Rite de Contrition, il est démis de tout Statut. Il est toujours *Initié* mais il est forcé de démissionner de tout poste qu'il a, et ne peut gagner de Statut pour un an et un jour.
- Un meneur doit abandonner son poste si l'Inquisition le condamne en tant qu'Hérétique (en supposant que ce vampire soit autorisé à survivre).
- Le Régent peut nommer ou démettre tout poste qui ne soit pas spécifique à une meute, incluant les Séraphins de la Main Noir ou le Grand Inquisiteur, à l'exception des Prisci.
- Le Conseil des Prisci peut démettre un Prisci de son poste par un vote à la majorité.
- Un Vampire qui est victime d'une Chasse Sauvage perd tout Statut et position
- Lasombra et Tzimisce respectent les liens du lignage et la stratification de l'âge. La pression d'un supérieur, dans l'un de ses deux clans, peut forcer un individu à lâcher son poste. Comme reconnaître des anciens est contre la doctrine de la secte, cette méthode doit être utilisée avec une subtilité extrême.
- Un vampire en wassail n'a pas de poste ou de statut.

- Un membre du Clergé qui échoue régulièrement lors qu'il pratique des Ritae peut être démis de son poste par un décret unanime des Prêtres locaux, condamnant le manque de foi en Caïn de ce membre du Clergé. C'est une corollaire de l'Article III du Code de Milan : "Tout Sabbat doit respecter avec foi l'intégralité des Auctoritas Ritae."
- Si l'accusateur peut prouver que l'officier a défié l'autorité du Régent, il peut être démis de son poste par un décret unanime de 3 Prisci, sous l'Article II du Code de Milan: "Tout Sabbat doit servir au mieux ses meneurs aussi longtemps que ces meneurs serviront la volonté du Régent."
- Un vampire qui ne remplit pas ses serment est moins qu'égal, selon l'Article VII du Code de Milan : " Ceux qui se ne sont pas honorables selon ce Code seront considérés comme moins qu'égaux, et de ce fait indignes d'assistance." Les membres de la secte peuvent l'ignorer totalement, et simplement choisir un nouvel officier à ce poste. Dans ce cas le supérieur du Vampire doit ordonner le remplaçant.
- Un membre excommunié de la secte ne peut avoir de statut ou de rang; excommunier un vampire lui ôte les deux. Un membre du Sabbat peut être excommunié dans des circonstances précises, par son Prêtre de Meute, par un Priscus, le Grand Inquisiteur ou le Régent.
- Chantage, exploitation, extorsion et menaces (subtiles bien sûr) peuvent intimider un vampire et le forcer à démissionner.

Main Noire et Inquisition

La Main Noire est chargé des missions d'élite pour la secte; l'inquisition est chargée de garder le Sabbat libre de toute hérésie et infernalisme.

Lorsqu'un membre de la Main ou de l'Inquisition agit en dehors de l'autorité de son ordre, il peut être défié, commandé, et puni comme tout autre membre de la secte. Quand il agit en tant qu'agent de la Main ou de l'Inquisition, seul un supérieur de cet ordre, un Priscus, ou le Régent lui même peuvent le juger et le punir.

Meurtre sous le tapis

Le Sabbat fait grand cas de maintenir l'égalité et la liberté, mais ses membres sont des vampires complets, avec des Bêtes vengeresses et à peine restreintes. Les meurtres arrivent en dehors de canaux prévus, mais ces offenses doivent être couvertes. Assassinats par négligence, accidents malencontreux durant des Jeux d'Instinct, morts au combat contre des sectes adverses sont certains des moyens les plus subtiles de causer la mort finale d'un rival. Bien sûr, une telle activité est punissable... Si elle est prise.

L'Hypocrisie et la tromperie traversent la secte, et les vampires peuvent prendre les choses en main s'ils sont prêts à en assumer les conséquences. Réalisez juste que si votre personnage est pris à essayer de tuer un autre membre de la secte en dehors d'une Monomachie, il sera quasi-certainement détruit. En revanche, si un personnage arrive à manipuler politiquement son ennemi vers sa mort finale en utilisant le système complexe, et les lois de la secte - et la mort ne peut plus être blâmée sur ce personnage. Les meneurs de la secte pourraient même en prendre bonne note. Après tout, le Sabbat promet la ruse et la cruauté.

Plots politiques et Sociaux (Sabbat)

La plus part des plots Sabbat naissent de manoeuvres internes. Le conflit éclate entre Voies, entre Clans, entre Ordres, et entre factions politiques; les chroniques, souvent, s'épanouissent quand elles se concentre sur des rivalités brûlantes, des prises de pouvoir et des différences idéologiques. La secte est fracturée, et les membres ont de loyautés conflictuelles. Bien sûr les combats sanglants peuvent être fun, et le Sabbat a plein d'ennemis pour épicer les choses. Les Croisades et autres batailles ne devraient être que des points de pression qui apportent une toile de fond pour la trahison, le coup de couteau dans le dos, et les changements de pouvoir internes. Les Conteurs devraient s'assurer qu'il y autant de lutte que possible entre les loyautés internes, et n'utiliser la guerre que comme raison de forger des alliances inattendues, ou créer des trahisons inattendues.

Conflits internes

Religion

Bien que le Sabbat se structure d'une manière similaire à l'Église Catholique, la secte inclue des vampires qui viennent de différentes périodes de l'histoire, et de bien des religions : Chrétiens, Juifs, Musulmans, Bouddhistes, Hindouistes, Santeria, Vaudou, Chamanisme nord-américain, croyances New-Age, Déistes, Wiccans, et bien d'autres. Un personnage dont l'histoire dévie vers une religion non-catholique définie doit approcher les ritae très différemment, ou voir la hiérarchie avec une attitude différente de ce qui est présenté comme courant au sein de la secte. Ces différences, suppositions et approches peuvent créer du roleplay fabuleux au sein du cadre et doivent être encouragées.

- **Clans:** Bien que le Sabbat fronce officiellement les sourcils quand on parle des "chaînes du lignage", ces vampires sont toujours fiers d'être membres d'un Clan. La loyauté au Clan ignore simplement la hiérarchie et l'âge.
 - Les Lasombra et Tzimisce traitent les antitribus des clans comme des créatures de moindre importance : des outils à utiliser pour se battre vicieusement les uns contre les autres pour le contrôle de la secte.
 - Malgré leur acceptation relative au sein de la secte, les Panders doivent toujours se battre pour prouver leur valeur et surmonter les vieilles superstitions. A cause de la politique actuelle de la secte, les Toreadors antitribu et Assamites antitribu sont aussi regardés de haut.
 - En bas de la chaîne alimentaire, les Tremeres antitribu sont méprisés et on se méfie d'eux, souvent ils sont trahis malgré toutes leurs démonstrations de loyauté à la secte.
- **Meute:** Nomades contre basés, croyants contre combattants, meutes anciennes contre celles créés par nécessité.... En interne, une meute tient debout par les liens fins de la Vaulderie, mais le Viniculum ne peut surmonter toutes les différences. Une brebis galeuse peut signer la destruction d'une bonne meute. Quand les membres du Sabbat ont des rivalités, les problèmes individuels impliquent rapidement des meutes entières, et souvent des meutes rivales se confrontent lors de batailles Ignobilis, pour prouver leur supériorité ou marquer un point.
- **Voie:** Le Sabbat utilise les voies plus que les autres vampires des autres cadres, et ses membres ont une grande variété de choix dans lequel piocher. Tous les adhérents de Voies de l'Illumination sont fanatiques dès qu'on parle de leur éthique, et de leurs centres d'intérêts - ils doivent être militants sur leurs croyances, sinon ils risquent de sombrer face à la Bête. Parce que beaucoup de Voies sont en désaccord, c'est un terrain important de conflit interne. Ceux suivant l'Humanité doivent faire un choix : rejoindre ces monstres néfastes, ou rester humain et accepter la déchéances de leurs camarades.
- **Factions:** Il y a une grande division entre les idéaux de liberté et d'unité, et Ultra Conservateurs et Loyalistes sont souvent en conflit. L'implication de l'Ordre de Saint Blaise dans l'Humanité entre en conflit avec les idéaux de suprématie vampirique de la secte, alors que l'adhésion quasi-sectaire des Orthodoxes à la foi de Caïn peut être déconcertante. Même les modérés peuvent être impliqués dans le conflit, forcé de choisir un camp ou l'autre, dans des sujets douloureux et politiquement explosifs.
- **Âge:** Alors que la génération d'un vampire n'influe pas son statut au sein de la secte, l'antériorité définie une bonne par du respect donné à un pair. Cela prend du temps de survivre, et les vampires qui sont dans la secte depuis longtemps (peu important leur génération relative) ont plus de latitude que ceux qui sont nouveaux. Les jeunes vampires sont impatients de prouver leur valeur - si nécessaire, sur les cendres des aînés.
- **Trahison:** Parce que les événements récents ont déstabilisé la secte, elle grouille d'infiltrés, d'inferralistes, de séditieux et de saboteurs. Des alliés fiables peuvent avoir changé de loyauté après les Nuits de la Tourmente, et le pouvoir attends pour ceux qui acceptent de changer de camp. L'amertume peut se transformer en révolution à petite échelle. La trahison est dans le cœur de tous ceux qui ont été forcés de se convertir au Sabbat, n'attendant qu'une façon de briser les Viniculums qui les y lie. La Vaulderie n'est pas infallible.
- **Foi:** Dans une secte fondée sur la foi et la vénération, il y a plein d'opportunités de débat religieux. Certains vampires sont fanatiques de Caïn, alors que d'autres sont agnostiques ou athées. Même ceux qui croient en Caïn sont divisés, et il y a bien des points de vue sur la façon, le lieu, et la raison de révéler le Sombre Père. Regardez les débats religieux du monde moderne, et vous pourrez y voir comment des différences apparemment mineures peuvent se transformer en véritables divisions.

Conflits externes

« L'ennemi de mon ennemi... se fait tuer en deuxième. »

— **Dominus Regaliev** — Toréador antitribu

Le Cadre Camarilla peut être comparé à un film des années 40 se passant à New York : la guerre existe mais elle est lointaine. Les vétérans vivent avec de vieilles blessures de guerres, alors qu'une populace brillante se sent exister par des échanges de courtoisies rodées, essayant d'ignorer le danger à sa porte. La guerre a un sens, mais il est secondaire face aux préoccupations quotidiennes, à la politique et aux affaires personnelles. Savoir que le Sabbat voudrait joyeusement exterminer la Camarilla ajoute une certaine pression, mais ce n'est pas le thème central du jeu.

Le Sabbat, à l'inverse, est ce film de 1940 qui se passe au front, où la bataille est proche et la situation est désespérée. Tout le monde dans le coin est un soldat et sait que l'ennemi est à quelques pas. Il y a un sentiment de perte, de destruction : une brutalité liée au fait que la secte est blessée, divisée intérieurement, qu'elle est lasse de la guerre - mais piégée au beau milieu de la bataille. Ses membres souffrent des pertes conséquentes des ces 10 dernières années : ils ont perdu des alliés, des amis, des meneurs, et des camarades de meute aimés. Enlever le ressenti de la guerre transforme la chronique en un ramassis de soldats tournant en rond dans Omaha Beach, sans but ni raison. Ignorez la guerre, et le cadre s'effondre.

Cependant, maintenir la guerre au premier plan peut activement pénaliser le jeu. Lancer croisade après croisade, diocèse contre principauté, fait que le jeu ne devient rien de plus qu'un cauchemar de statisticien : un plateau de jeu en hexagones fait main, plutôt qu'un jeu de rôle grandeur nature dramatique. Le Combat est fun, mais la point dramaturgique du jeu doit être là où le Conteur se concentre. Quand un Conteur place toujours les personnages dans des batailles, ou enchaîne dans le coin une Croisade après l'autre, les joueurs commencent à voir le combat comme une compétition. Cela dévalue l'horreur, et les enjeux politiques de la secte, cela promeut la violence cartoon.

Les joueurs passent alors plus de temps hors de leur personnage, à faire des tests à et expliquer les actions de leur personnage joueur, plutôt qu'ils ne le passent en interprétation. La chronique se casse rapidement la figure.

Après les Nuits de la Tourmente, les conflits directs avec la Camarilla se sont calmés. Plutôt que des attaques directes ou des Croisades, les meutes affaiblies du Sabbat doivent se concentrer sur des technique de guérilla, et de sabotage. Il ont peu de vétérans entraînés, et beaucoup de rivalités entre factions internes. Allouer trop d'efforts à autre chose qu'à reformer la secte pourrait signifier la destruction du Sabbat. De plus l'Épée de Caïn ne peut pas ce permettre d'alerter des Chasseurs mortels - ces ennemis puissants ont éradiqués des meutes entraînés et conformées à Savannah en l'espace d'une seule nuit.

Même les Noddistes les plus vociférants doivent admettre que les enfant de Caïn (la seconde génération) ont été battus par leurs inférieurs (les Antédiluviens de la troisième génération). Les Vampires comprennent que si le Sabbat est débusqué par des organisations mortelles - alors qu'il est affaibli - la secte sera détruite. Les Conteurs devraient éviter les confrontations directes contre la Camarilla, et encourager leurs joueurs à utiliser de tactiques subtiles, d'assauts à petite échelle. Une meute seule peut réaliser un raid audacieux contre le refuge d'un Ancien de la Camarilla. Connaître le lieu d'une rant Anarch peut permettre à quelques vampires du Sabbat de placer une embuscade pour les quelques traînards qui resteraient trop longtemps après la fin de la fête. Concentrez l'essentiel des conflits du jeu vers l'interne, et sur une rivalité joueur-contre-joueur. Les duels ignobles, les luttes politiques, les débats idéologiques. Utilisez la guerre avec la Camarilla comme une toile de fond; un twist pour le moment où les rivalités internes semblent sur le point de trouver un accord. Incitez vos joueurs à se concentrer sur la prise du pouvoir interne, pour leur clan, pour leur Voie, pour leur Faction, pour leur meute.

Dans les nuits modernes, la guerre de la secte est une guerre froide.

Serviteurs (Sabbat)

Cerbères, Szlachta et Vozhd

Parfois, un Tzimisce (ou un autre individu ayant la maîtrise de la Vicissitude) décide de pratiquer sa créativité sur la chair d'autres créatures, créant des Serviteurs particulièrement inhabituels.

La majorité de ces créatures sont de l'une de ces 3 catégories : Cerbères, Szlachta, et Vozhd.

Défini simplement, un Cerbère est un animal qui a été transformé, a qui on a donné des capacités spéciales, et dont on a altéré la force physique. Un Szlachta est une personne qui a subi le même processus. Un Vozhd massif est une créature faite en fusionnant beaucoup d'entités (animaux, mortels, voire les deux).

Les Szlachta sont des créatures bestiales qui ne savent que se battre et faire des activités brutales. Ils sont plus larges que des humains, déformés et effrayants, faits dans la volonté délibérée de causer la peur. Pour autant, les Szlachta ont encore doués de raison, et peuvent avoir des pensées conscientes. Généralement liés aux sang, les Szlachta sont généralement bien traités par les Tzimisce (qui les considèrent comme des chefs d'oeuvre de sadisme). Pourtant, s'il n'y avait pas le Lien de Sang constant pour les garder sous contrôle, les Szlachta posséderaient encore assez d'intelligence pour s'interroger sur leur but dans la vie, et leur loyauté à leurs créateurs.

Les Vozhd, en revanche, sont des créatures cauchemardesques : des goules de guerre massives, formées à partir de beaucoup d'individus différents. Leurs esprits sont définitivement brisés, et ils vivent dans un état perpétuel de rage. Seul le Lien de Sang les maintient loyaux, sinon ils se retourneraient contre leurs maîtres et les découperait en morceaux sanguinolants. Les Vozhd sont clairement inhumains. Ce sont des créatures massifs avec de nombreux membres et des corps renforcés et balours. Peu existent dans les nuits modernes; les Tzimisce les détruisent après que la bataille soit terminée, pour éviter à ces créatures de surmonter leur lien sang - quelque chose qui arrive rarement, mais pas assez rarement pour la tranquillité d'esprit des Tzimisce.

En tant qu'animaux, les Cerbères ne peuvent être des personnages-joueurs. De même, ni les Szlachta ni les Vozhd ne font des personnages-joueurs adaptés. Vous pouvez acheter l'atout Szlachta pour posséder et créer des Cerbères ou des Szlachtas. Pour plus d'information, les Atouts et Handicaps du Clan, voir Tzimisce.

Revenants

Les membres du Sabbat utilisent rarement des goules. Ils voient l'humanité comme à peine plus que des animaux, ils essaient rarement de cacher leur nature vampirique suffisamment longtemps pour créer une goule ou réellement l'utiliser. Comme tout membre du Sabbat vous le dira, le Lien de Sang est un truc malsain et honteux, utilisé par les sires pour réduire leurs enfants en esclavages - comme les goules et leur maîtres.

Ceux du Sabbat qui marchent le jour sont plus sombres et plus tordus, élevés depuis bien des générations pour leur loyauté et leur pouvoir.

Durant l'Âge des Ténèbres, les vampires, particulièrement ceux du Clan Tzimisce ont pratiqué l'art de l'élevage sélectif. Certains anciens ont fait des expérimentations très longues sur leurs serviteurs mortels, étudiant les effets d'une ingestion régulière de vitae, et des interactions sexuelles macabres. De ces modifications, ont été créés différents lignages de revenants : des goules n'ayant plus besoin du sang de vampire pour survivre. La plupart de ces revenants servent des maîtres Tzimisce, mais d'autres combattent leur loyauté naturelle, pour trouver du boulot avec des maîtres d'autres clans, en particulier au service de l'Ordre de Saint Blaise.

Pour l'essentiel, tout ce qui concerne les goules s'applique aux revenants, à l'exception des points suivants :

- Les revenants vieillissent, mais le font deux fois moins vite qu'un humain normal.
- Ils ne peuvent être *Initiés*, pas plus qu'il ne peuvent participer à un des Auctoritas Ritae, des Ignobilis Ritae ou des Ritae de Faction, à moins de servir d'outil au sein du rituel. Ils ne peuvent pas non plus avoir du Statut.
- Comme les goules, les revenants ont une réserve de sang de 10, 5 d'entre eux étant de la vitae vampirique pouvant servir à se soigner, améliorer des attributs, ou à alimenter des disciplines normalement. Pour remplir sa réserve de points de sang vampirique, un revenant à deux choix : il peut boire de la vitae vampirique (comme toute goule le peut), risquant le lien de sang, ou il peut attendre que son sang se régénère, au rythme d'un point par jour. Si le revenant a perdu du sang humain en même temps, leur régénération comble d'abord la perte de sang humain, avant la réserve de vitae.
- Un revenant n'a pas de maître, ils souffrent d'une faiblesse liée à leur famille de revenant, plutôt que de celle d'un clan vampirique donné.
- Les revenants ont été élevés pour être loyaux au Clan Tzimisce, puis au Sabbat (dans cet ordre) un revenant peut surmonter ces loyautés par un effort prolongé et un dévouement studieux, mais leur nature les incite en permanence à revenir servir l'Épée de Caïn. Pour désobéir à un ordre direct d'un Tzimisce, d'un membre du Clergé, ou un Priscus, le revenant doit réussir un challenge statique de difficulté 15, en utilisant son Attribut Mental + sa Volonté. Dans le cas où deux ordres se contredisent, l'ordre Tzimisce passe au dessus de celui de la secte, et l'ordre d'un Tzimisce ancien surpasse celui d'un plus jeune.

Quatre familles revenantes notables servent le Sabbat en ces nuits : les Bratovich, les Grimaldi, les Obertus et les Zantosa.

Obertus

Les Obertus sont une famille d'érudit, qui vient de l'ancienne Constantinople. Ils ont tendance à se rassembler en petites communautés Obertus, évitant les villes et la vie urbaine. Les Obertus amassent les informations, et des groupes familiaux accumulent souvent des bibliothèques occultes ou des savoirs spécialisés. La quête obsessionnelle des Obertus tend à les isoler et les faire paraître bizarres, bien qu'éduqués et intellectuels.

Les revenants de la famille Obertus ont *Auspex*, *Occultation* et *Vicissitude* comme disciplines de clan. Leur faiblesse de famille revenante est leur recherche obsessionnelle d'informations; une fois qu'un Obertus a été exposé à une énigme ou à une piste menant à du savoir qu'il ne possède pas, il ignorera toute autre responsabilité, et même risquera sa vie, dans une recherche désespérée de cette information.

Bratovich

Les Bratovich sont souvent considérés comme la plus perturbante des familles revenantes, définitivement déformée par le processus qui a altéré leur chair et leur sang. Ils élèvent des animaux pour en faire des Cerbères, des Szlachta et des des Vozhd, et capturent souvent des humains dans ce même but.

Les Bratovich ont soit de victoires, de confrontant de toutes les manières possibles à leurs ennemis et rivaux. Beaucoup apprécie la chasse aux loup-garou, vu qu'un tel défi excite l'intérêt des Bratovich comme aucun autre sport. A cause de ces centres d'intérêts rustiques et primitifs, les Bratovich n'utilisent pas d'objets complexes, tels que téléphones portables, télévisions, ordinateurs. Les revenants de la famille Bratovich ont *Animalisme*, *Puissance* et *Vicissitude* comme disciplines de Clan. La faiblesse de leur famille revenante est leur compétitivité extrême, tellement que lorsqu'ils sont battus, ou empêchés de vivre le frisson d'un défi particulier, un Bratovich est prompt à de violents éclats de rage.

Grimaldi

Les membres de la lignée revenante Grimaldi sont les plus humains, parmi les lignées revenantes, s'intégrant dans la société mortelle avec une facilité relative. Ils vivent des vies normales, allant au lycée ou à l'université, et parfois tenant des rôles ou des jobs importants dans la société mortelle.

Cette famille sert de lien entre le Sabbat et la société mortelle, aidant à protéger la secte des chasseurs de vampire. Ils sont généralement assez riches, et sont des rivaux de la Camarilla, dans leur capacité à amasser *Contacts*, *Alliés*, et *Influences*.

Les revenants de la famille Grimaldi ont *Célérité*, *Domination* et *Force d'âme* comme disciplines de Clan. La faiblesse de leur famille revenante est que tous les Grimaldi souffrent d'un *Lien de Sang* à un vampire de leur choix; s'ils ne sont pas liés au sang, ils vont se fixer sur un vampire approprié jusqu'à l'obsession. Leur santé mentale nécessite cette addiction, et le soutien émotionnel d'un "parrain" pour subsister.

Zantosa

Mondains et sensuels, les revenants de la famille Zantosa descendent de la noblesse humaine, et servent d'yeux et d'oreilles du Sabbat dans le monde mortel instable de la mode et des tendances. De nos jours, la majorité des Zantosa sont des hédonistes. Certains voyagent à travers le monde, se la coulant douce, alors que d'autres sont impliqués dans l'industrie de la drogue et de l'esclavage. Ils ont des maisons à la mode, font des soirées élégantes ou de débauche, et tâtent toutes sortes de choses illégales.

Les revenants de la famille Zantosa ont *Auspex*, *Présence* et *Vicissitude* en disciplines de Clan. Leur faiblesse de famille revenante est que tous les Zantosa sont obsédés par les plaisirs et les sensations, devenant rapidement drogués à toute forme de bon temps hédoniste.

Créer un Revenant

Si un jour souhaite créer un Revenant en tant que personnage-joueur il doit commencer par utiliser le système de création de goule (Jouer une Goule dans le Système dramaturgique).

Les Revenants n'ont pas de maître, et elles n'ont pas besoin du sang d'un vampire pour survivre. Lorsque le joueur atteint l'étape 7 de la création de goule (Définir les Disciplines) au lieu d'avoir 5 points, elle dispose de 8. Ces points sont sélectionnés dans les disciplines de la famille revenante choisie par le joueur. Un Revenant n'a droit à aucun atout de clan. Un Revenant étreint suit le même processus que pour les goules.

Statut (Sabbat)

« Ces nouveaux caïnites doivent avoir leur esprit épiluché, couche après couche, jusqu'à ce qu'on découvre les monstres cachés sous leur cris. Cela prend du temps, mais par chance, je suis très patient, et nous avons l'éternité en commun... »

— L'Oracle Kiaysd de Koblenz —

Les individus progressent dans les rangs du Sabbat selon leur mérite, prouvant leur capacité physique et mentale à gouverner. Les traits de Statut honorent leurs hauts faits passés, et montrent aux autres ce qu'ils peuvent attendre d'eux. La hiérarchie du Sabbat tend à être dirigée par le charisme plus que par la domination. Les meneurs ne peuvent déposer des décrets et agir avec impunité ; ils sont au pouvoir parce que d'autres respectent leurs actions courageuses ou leurs avis pénétrants. Les membres du Sabbat n'ont aucun respect lié à l'âge ou la génération. Ils respectent les faits d'armes récents. Le Statut du Sabbat n'est pas un système avec des badges de mérites. C'est un système basé sur le bouche-à-oreille.

Traits de Statut

Accepté

Être *Accepté* au sein du Sabbat est connu comme être *Initié*

- **Initié** : Devenir *Initié* au sein du Sabbat fait de vous un membre véritable de la secte. Un membre *Initié* est désigné comme un "Véritable Sabbat". L'initiation donne le droit de participer aux Auctoritas et Ignobilis Ritae ainsi qu'aux Rites de Faction, et offre la protection du Code de Milan. Pour devenir *Initié* un personnage doit survivre un temps donné (au moins un an et un jour, habituellement) en tant que Faux Sabbat, et ensuite participer à la Cérémonie de Création (l'un des Auctoritas Ritae). Durant ce ritus, le vampire fait le Serment du Sabbat et est marqué en tant que tel; après cet instant, il est un membre complet du Sabbat, et peut accéder à tous les privilèges et postes de la secte.

Pour plus d'informations sur la Cérémonie de Création et le Serment du Sabbat, voir Auctoritas Ritae.

Traits de Statut Durable du Sabbat

Béni

Vous avez pour charge de guider l'Épée de Caïn, alternant persuasion douce, et condamnations modérées. Tant que vous avez cette charge, vous avez toute confiance pour mener les autres.

- **Passif**: Tant que vous possédez *Béni*, vous pouvez donner à n'importe quel individu le trait de Statut Temporaire *Aguerri* ou *Loyal* sans dépenser ce trait de statut. Un individu ne peut avoir qu'un seul statut issu de votre trait *Béni* à un instant donné, mais il peut recevoir autant de traits de statut issu de *Béni* tant que ces derniers viennent de sources différentes.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser le statut *Béni* pour donner le statut Négatif *Lâche* à toute personne qui se comporte de façon inappropriée au sein de votre juridiction.

Glorieux

Vous êtes une figure sacrée au sein du Sabbat. Vous avez une position prestigieuse, et vous avez la responsabilité de guider la Secte dans des sujets religieux et martiaux.

- **Passif**: Tant que vous possédez *Glorieux* vous pouvez donner à un individu les traits de Statut Temporaire *Consacré* ou *Dévo*t sans dépenser le trait de Statut *Glorieux*. De plus vous pouvez donner des ordres à n'importe quel membre de votre secte qui ne possède pas les traits de statut *Autorité* ou *Sacro-saint*, et vous attendre à ce que ces ordres soient obéi. Si quelqu'un vous défie ou désobéi à un ordre directe de votre part, ce dernier perd tous les traits de Statut Temporaire qu'il a, sans en obtenir les effets dépensés. Les traits de Statut supprimés ainsi reviennent au bout de deux parties, ou un mois . Votre cible ne peut gagner plus de statut Temporaire tant que cet effet est présent.
- **Dépensé**: Vous pouvez dépenser le statut *Glorieux* pour forcer quelqu'un à faire un Rite de Contrition. Vous pouvez également dépenser le statut *Glorieux* pour donner à un individu le statut Négatif *Lâche* ou *Averti*.

Notoire

Offrir des conseils au sein d'une secte de vampire est un métier délicat, et ceux qui s'élèvent à de tels rôles deviennent souvent très célèbres au sein de l'Épée de Caïn.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Notoire*, un individu qui vous insulte, menace ou attaque publiquement reçoit immédiatement le statut *Averti*. Les offenses faites entièrement en privé, ou qui sont suffisamment subtiles pour être masqués, ne causent pas cet effet passif. Les personnages ayant les traits *Sacro-saint* ou *Triomphant* sont immunisés à cet effet passif. Vous pouvez donner le trait de Statut Temporaire *Favorisé* sans dépenser ce statut.
- **Dépensé** : vous pouvez dépenser *Notoire* pour récompenser un individu avec le trait de Statut Temporaire *Consacré* ou *Oint*, ou punir avec le trait de Statut Négatif *Ignorant*.

Loyaliste

En tant que Loyaliste, vous êtes fier de votre liberté. Vous êtes capables d'ignorer les ordres du Clergé Sabbatique (à l'exception du Régent) sans recevoir de punition pour votre défiance.

- **Passif** : Vous êtes immunisé aux effets passifs et dépensés du statut *Glorieux*.
- **Dépensé** : Le statut Loyaliste ne peut être dépensé.

Ordonné

Vous avez été consacré avec les Ritae de l'Église du Sombre Père, et avez fait le serment sacré de servir vos frères Caïnites. Votre foi est une inspiration pour la secte.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Ordonné* vous pouvez faire les Ignoblis Ritae sans dépenser ce trait. Tant que vous possédez *Ordonné*, vous pouvez également récompenser un individu avec le statut *Dévoit* sans dépenser le statut *Ordonné*. Un individu ne peut avoir qu'un seul statut issu de votre usage d'*Ordonné* à un instant donné, mais il peut bénéficier de plusieurs utilisations d'*Ordonné* à la condition qu'ils viennent de sources différentes.
- **Dépensé** : Dépenser *Ordonné* permet de lancer et faire tous les Auctoritas Ritae de la secte, à l'exception du Bain de Sang, du Festin de Sang et du rite de la Chasse Sauvage. Vous pouvez également dépenser *Ordonné* pour donner à une cible le trait de Statut Temporaire *Oint* ou *Aguerri*, ou pour donner le statut Négatif *Ignorant* à toute personne qui se comporte de façon inappropriée dans votre juridiction. Vous pouvez en fin dépenser *Ordonné* pour ordonner à quelqu'un de faire un Rite de Contrition.

Sacro-saint

Vous êtes l'autorité suprême au sein du Sabbat. Vos ordres sont sacrés, et votre volonté traverse la Secte. Vous avez également le droit de faire n'importe lequel des Auctoritas Ritae.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Sacro-saint* vous êtes immunisés aux effets du pouvoir des autres membres de la secte qui ne possèdent pas le statut *Sacro-saint*. Vous pouvez, sans dépenser *Sacro-saint*, initier n'importe quel Ignobilis Ritae, tous les Auctoritas Ritae sauf ceux du Festin de Sang et la Chasse sauvage. De plus, vous pouvez récompenser un individu avec le trait de Statut Temporaire *Favorisé* ou *Résolu* sans dépenser *Sacro-saint*.
- **Dépensé** : Dépensez *Sacro-saint* pour ordonner à quelqu'un de faire un Rite de Contrition, de faire un Festin de Sang ou pour lancer une Chasse Sauvage contre une cible donnée. *Sacro-saint* peut également être utilisé pour faire des lettres patentes, qui changent les pratiques de la secte sous votre juridiction. Le pouvoir de faire des lettres patentes est défini dans chaque rôle qui apporte *Sacro-saint*.

Traits de Statut Inné du Sabbat

Marqué

Vous portez un croissant noir sur votre paume droite, vous marquant éternellement comme l'un des membres d'un ordre d'élite, nommé la Main Noire. Des agents de base aux Séraphins, tous ceux qui rejoignent la Main sont marqué de ce symbole de loyauté au Sabbat.

- **Passif** : Tant que vous possédez le Statut *Marqué*, n'importe quel membre du Sabbat qui vous attaque physiquement, ou est pris à utiliser un pouvoir surnaturel sur vous, gagne le statut Négatif *Averti*. Les pouvoirs qui peuvent être justifiés comme servant à "surveiller ses frères" comme Sens Accrus, Clairvoyance ou la Vasque d'Espionnage ne causent pas cet effet.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser le statut *Marqué* pour ordonner à un membre du Sabbat de dépenser du Statut comme vous l'entendez, de vous donner un équipement qu'il possède, ou utilise un pouvoir comme vous l'ordonnez, tant que cet ordre ne le force pas à briser le Code de Milan. S'il refuse, il gagne le trait de Statut Négatif *Déshonoré*.

Purifié

En tant que membre de l'Inquisition du Sabbat, vous avez pour devoir de débusquer les hérétiques et les infernalistes au sein de la secte.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Purifié* vous pouvez marquer du stigmat d'Hérésie une personne qui tombe effectivement sous la définition d'Hérésie (voir Hérésie dans Ordres Militants), lui donnant le statut Négatif *Déshonoré*.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser le statut *Purifié* pour enlever le stigmat d'Hérésie d'une personne qui a été prouvée innocent et lui donner un *ad cautelum* (voir Tribunaux de l'Inquisition dans Ordres Militants). Un *ad cautelum* dure six parties ou trois mois, en prenant la durée la plus longue.

Traits de Statut Temporaire du Sabbat

Oint

Habituellement, le clergé et les Prêtres de la secte sont ceux qui ont l'autorité suffisante pour faire les Auctoritas Ritae. Sous certaines circonstances, ceux qui ont étudié les rites mais n'ont pas de rôle officiel au sein du Clergé ou de leur Meute peuvent avoir la permission temporaire de mener des ritae à grande échelle.

- **Passif** : Le Statut *Oint* n'a pas d'effet passif.
- **Dépensé** : Dépenser *Oint* permet d'initier, et d'officier lors d'un des Ignobilis ou Auctoritas Ritae bien défini (et que le mécène du personnage, lui, a le droit de faire). Cette action donne la permission à toute personne qui a les compétences de lancer ledit rite; Cela n'apporte pas de niveaux dans l'Historique Rituels, ni la connaissance de ritae que le personnage ne connaît pas.

Aguerri

Vous vous êtes souvent jeté dans la bataille, et les légendes de vos exploits se sont répandus dans la secte. Vous avez été sanctifié dans une cérémonie privée, où votre courage et valeur ont été loués.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Aguerri*, quand vous devenez *Invalide* pour la première fois durant une nuit, vous vous soignez immédiatement de 2 niveaux de santé (voir Santé et Dégâts).
- **Dépensé** : Tant que vous n'êtes pas en train de violer les lois de la secte, vous pouvez dépenser *Aguerri* pour utiliser une tactique et Aider un attaquant ou un défenseur, lors d'un Combat de Masse et ce sans dépenser l'action normalement requise pour ces tactiques. Cela ne vous empêche pas de faire ces tactiques avec vos actions normales lors du même round.

Consacré

Parfois, ceux qui s'élèvent au sein des Caïnites du Sabbat reconnaissent l'intelligence et l'ambition d'un autre vampire, et le consacrent avec le sang de l'approbation religieuse.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Consacré*, vous gagnez automatiquement le challenge statique pour vous réveiller durant le jour. Vous devez toujours payer tous les autres coûts pour vous réveiller, comme expliqué dans En journée dans le Système dramaturgique.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Consacré* quand un autre vampire devrait gagner des Traits de la Bête pour une action qui ne vous ferait pas gagner de trait de la Bête sur votre Voie de l'Illumination. Alors l'autre vampire ne gagne pas de Trait de la Bête pour cette action.

Dévo

Vous avez été reconnu pour votre dévouement à Caïn, et votre adhésion à la doctrine de la secte.

- **Passif** : Pour chaque statut *Dévo* que vous possédez, une fois par partie, vous pouvez dépenser un Point de Sang et passer 5 minutes à prier, méditer ou étudier la doctrine de Caïn. Faire ainsi vous soigne d'un Point de Dégâts Aggravé.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Dévo* pour permettre à vous-même, ou à un autre, de faire un re-test lors d'un rite qui risque d'échouer. Des re-tests multiples peuvent être faits au sein du même Rite, par la dépense de plusieurs traits de Statut *Dévo*.

Résolu

Votre bravoure et votre endurance en combat vous ont fait gagner le respect de membres important de la secte, et ils vous ont récompensé de ces efforts impressionnants.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Résolu*, vous avez un bonus de +3 pour résister à la Frénésie de Peur.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Résolu* pour gagner un re-test de Volonté gratuit, quand il s'agit d'éviter un effet qui vous forcera à quitter le combat. *Résolu* ne peut être dépensé qu'une fois par individu au sein d'un scénario de combat.

Savant

Les Voies de l'Illumination sont sacrées au sein du Sabbat, et ceux qui adoptent de telles moralités sont véhéments et virulents quand il s'agit de convertir les autres. Quand vous éduquez un autre personnage vers votre Voie de l'Illumination et qu'il achète l'Atout pour se convertir, votre Prêtre peut vous donner ce Statut.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Savant*, vous gagnez un trait de la Bête en moins pour chaque Pêché de votre voie, avec un minimum de 0. Le statut *Savant* dure 4 parties ou deux mois, en prenant la durée la plus longue.
- **Dépensé** : Le trait de Statut *Savant* ne peut pas être dépensé.

Traits de Statut Négatif du Sabbat

Lâche

D'autres remettent en question votre courage, et vos activités en combat ont été un poids pour le Sabbat. Vous avez été condamné par un rite mineur de la Secte, et devez porter le fardeau de vos échecs. Vous devez apprendre à être plus résilient, moins craintif, et c'est le devoir des autres au sein de la secte que de vous renforcer.

- **Censure** : Le Statut *Lâche* n'a pas de censure; tant que vous possédez *Lâche* vous êtes affecté par la punition de ce statut. Ce dernier dure pour 4 parties ou deux mois, en prenant la durée la plus longue des deux. Qui que ce soit qui blesse (sans tuer) ou bat le personnage dans une Joute ou une Monomachie gagne le trait de Statut Temporaire *Encensé*.
- **Punition** : Tant que vous possédez le trait de Statut *Lâche*, votre volonté maximale est réduite d'1. Une fois ce statut enlevé, votre Volonté revient à la normale.

Ignorant

Si votre présence fait échouer un ritus, ou si vous prouvez votre ignorance et votre manque de foi à d'importants membres de la secte, vous devenez un objet de mépris et de ridicule.

- **Censure** : Tant que vous portez le statut d'*Ignorant*, vous ne pouvez participer activement à un Sermon de Caïn (vous pouvez écouter, mais pas prêcher) vous ne pouvez faire du prosélytisme pour la doctrine de la secte, ni citer le Livre de Nod en publique. De plus vous devez écouter et faire attention à tout sermon fait, vous ne pouvez contredire qui que ce soit citant la doctrine ou la philosophie religieuse de la secte.
- **Punition** : Si vous désobéissez à la censure du Statut Négatif *Ignorant*, vous ne pouvez plus recevoir les effets bénéfiques magiques des Ignobilis et Auctoritas Ritae. Vous pouvez toujours participer à ses rites, et les effets négatifs s'appliquent toujours.

Limitations de Statut

Les limitations de statut au sein de l'Épée de Caïn reflètent les idéaux fondamentaux de la secte. Les plus importantes structures sociales sont celles de la Meute et de la Vaulderie. Les individus qui n'ont pas de respect pour ces aspects sont traités avec méfiance, et ne devraient certainement pas être loués pour leurs accomplissements. Leur loyauté à la secte est questionnée, et cela continuera tant que le vampire en question n'adhère au système de Meute et de Vaulderie.

Une Limitation Mineure punit l'adhésion à une moralité humaine, comme le Sabbat se vante d'être composé de monstres vampiriques nocturnes et inhumains. De plus, la limitation mineur est infligée à ceux dont les clans sont considérés comme peu fiables, ou qui ont fait défaut collectivement à la secte.

Pour plus d'information, voir Limitation de Statut et Statut et Société Vampirique dans Système dramaturgique.

Limitation Mineure

- Les Membres du Sabbat qui ne sont pas sur une Voie de l'Illumination (et adhèrent donc à la moralité de l'Humanité).
- Les membres des Clans Assamite antitribu et Toreador antitribu ont récemment gagné cette limitation pour les nombreuses défections de membres de ces clans

Limitation Majeure

- Les Membres du Sabbat qui ne sont pas dans une meute
- Les Membres du Sabbat qui n'ont pas de Viniculum à plus de 2, ou qui ont moins de 2 Viniculum.
- Les membres du Clan Tremere antitribu

Lever la Limitation de Statut

Seul le Régent peut lever ou diminuer la Limitation de Statut d'un personnage. Il le fait en proclamant publiquement le mérite d'un personnage, citant sa bravoure et ses actes loyaux envers l'Épée de Caïn. Il dépense alors le Statut *Menaçant* et annonce la nouvelle situation du membre dans la secte.

Parole d'Honneur

« IV. Tout Sabbat doit tenir sa parole d'honneur. »

— Code de Milan —

La coutume des faveurs vampiriques est antérieure aux deux sectes, originaire des Disciples de Set dans les temps anciens. Les faveurs sont un pilier de la culture camariste, et les membres du Sabbat rejettent cette pratique comme étant plus ou moins liée aux antédiluviens. Pourtant, des membres du Sabbat s'échangent des faveurs. Même s'ils ne les appellent pas "faveurs" et qu'elles ne fonctionnent pas comme au sein de la Camarilla. Une dette est centrée autour d'un serment, et ce serment est respecté fermement sous l'article VII du Code de Milan.

Un serment ne peut être transmis, ni utilisé comme monnaie. Un serment est une parole d'honneur d'un membre *Initié* de la secte, qui doit être respectée en tant que tel, et si elle est brisée, vengée. Les serments sont une part importante de l'existence au sein du Sabbat. Des membres font des serments au sein de différents rites, que ça soit les Autocritas Ritae de Lien, ou la Cérémonie de Création, jusqu'aux Ignobilis Ritae d'Acceptation ou de Renonciation.

Si un membre du Sabbat endette un autre par ses actions ou ses mots, l'endetté doit le faire savoir publiquement, acceptant sa dette avec les mots rituels des serments : "Sur ma parole d'honneur, je te dois une dette". Si la dette est vraiment important, il peut dire à la place "Sur ma parole d'honneur, je te dois une dette de sang". La secte ne reconnaît que des dettes et des dettes de sang; il n'y a pas de petites faveurs dans une secte où chaque membre a juré de prévoir aux besoins essentiels de ses Frères. Les membres du Sabbat qui brisent leur parole d'honneur, quand un serment est demandé, ont de grande chance de ne pas survivre à un tel affront. Les autres membres de la Secte - que ça soit les soldats de la Main Noir ou les Chevaliers de l'Accord Honorable - assumeront d'eux-même de faire respecter le Code de Milan, et de garantir que le serment soit respecté.

[Modifier]

Note de traduction

Le terme **dette**, bien qu'utilisé chez nous, est typique du Sabbat (qui utilise *debt* en VO). Alors que pour la Camarilla le terme consacré est *boon* (aubaine, faveur, prestation).

Nous avons choisi le terme **faveur** pour la Camarilla, histoire de rester fidèle au texte d'origine, mais aussi parce que le terme faveur est plus rond, plus diplomatique et enrobé que celui, plus brutal, de dette.

Mécaniques Spécifiques de Cadre (Sabbat)

« *C'est monomachie, espèce de stupide bite à crocs. Pas mono-mancie. Le premier est un rite sacré. Le second c'est de la masturbation magique. Dis le correctement.* »

— **Artemis** — Malkavien antitribu

Le Sabbat n'est pas une secte de fanatiques attendant anxieusement une excuse de faire un bain de sang. Bien que le Sabbat soit meurtrier, sombre et parfois profondément néfaste, un jeu Sabbat n'est pas une excuse pour courir partout avec des fiches gonflées, faisant un massacre cartoonnesque. Ce n'est pas un sport de compétition. C'est un cadre prévu pour ceux qui apprécient l'horreur, peuvent gérer des thèmes matures, et apprécie les cérémonies religieuses. Gardez ça en tête et sentez vous capable de refuser d'inviter tout joueur qui voit le Sabbat comme une opportunité de sauter sur les autres joueurs ou s'engager dans une violence futile. Le Sabbat est un cadre pour les individus matures et responsables, et il offre du roleplay sur des sujets très perturbants. C'est votre job, en tant que Conteur, de maintenir ce but, et de garder votre chronique centré sur les choses qui font du Cadre Sabbat quelque chose de si intéressant et riche.

Ajustements de Rareté : Clans

Les clans courants du Sabbat sont les Lasombra et les Tzimisce, suivis par les antitribu des clans Brujah, Gangrel, Malkavien, Nosfératu, Toreador et Ventrue. Les membres de ces clans sont respectés pour la présence de leur clan durant la Révolte Anarch et la fondation du Sabbat. Les Tremere antitribu ne reçoivent pas le même respect.

Quand le Matusalem Assamite Ur-Shulgi, a appelé le clan à revenir à Alamut, les Assamite antitribu ont quitté le Sabbat en masse. Maintenant, il y a peu d'Assamites restant au sein du Sabbat. Ceux qui restent sont chassés sans répit par les Assamites de la Montagne - beaucoup d'eux étant, il y a quelques années auparavant, leurs frères et sœurs de la secte.

Le mot "Caïtiff" n'existe pas au sein du Sabbat. De tels vampires se sont rassemblés et ont formé un Clan propre : les Pander.

Les Salubriens, autrefois bien peu, se sont renforcés et ont prospéré. Parfois, un Guerrier Salubrien découvre que son enfant est un rejet, montrant les pouvoirs d'un soigneur. De telles créatures au coeur tendre ne survivent habituellement pas aux épreuves inhumaines du Sabbat, et elles sont diablés par leurs sires - un meurtre par pitié.

Les Cappadociens sont connus sous le nom d'"Émissaires des Crânes" par la secte, qui ne réalise pas (pour la plupart) les origines de ce clan antique.

Souvenez vous que les atouts de rareté comptent dans la limite des 7 points. Par exemple, si vous achetez l'atout Clan Rare vous avez dépensé 4 points, et ne pourrez dépenser plus que 3 points de plus pour ce personnage.

Clans Courants (disponible sans coût)

Les clan courants d'un cadre sont les plus approprié pour le jeu. Il n'y a pas de coût additionnel à jouer un clan qui est courant dans le cadre de votre chronique.

Les clans courants sont : Brujah, Caïtiff (appelés Pander), Disciples de Set (appelés "Serpents de la lumière"), Gangrel (Coyote), Lasombra, Malkavien, Nosferatu, Toreador, Tzimisce et Ventrue (Croisé).

Altération de la lignée Ventrue pour le Cadre Sabbat

Les Ventrues dans le Cadre Sabbat sont, par défaut, membres de la lignée Croisée. Etre un membre de cette lignée ne demande aucune dépense de points d'Atout. Si vous souhaitez jouer un Ventrue non-Croisé, vous pouvez acheter le Clan principal au coût normal de la lignée Croisée (2 points).

Altération de la lignée Gangrel pour le Cadre Sabbat

Les Gangrels dans le Cadre Sabbat sont, par défaut, membres de la lignée Coyote. Être un membre de cette lignée ne demande aucune dépense de points d'Atout. Si vous souhaitez jouer un Gangrel non-Croisé, vous pouvez acheter le Clan principal au coût normal de la Lignée Coyote (2 points).

Clans Inhabituels (Atout à 2 points)

Votre personnage est membre d'un clan peu courant, l'un de ceux qui n'est pas ordinaire dans votre cadre de chronique. Ce clan n'est pas souvent trouvé, et vous pouvez être un genre d'exclu. Vous trouverez peu d'autres individus de ce Clan dans le cadre, et vous aurez moins de possibilités que ceux qui font parti d'un Clan établi de la société.

Les clans inhabituels sont : Assamite, Cappadociens (appelés Emissaires des Crânes), Tremere (Telyav), Ravnos, et Salubrien.

Altération de la lignée Tremere pour le Cadre Sabbat

Les Tremere dans le Cadre Sabbat sont, par défaut, membres de la lignée Telyav. Être un membre de cette lignée ne demande aucune dépense de points d'Atout, une fois qu'a été dépensé le coût pour jouer un Clan Inhabituel. Si vous souhaitez jouer un Tremere non-Telyav (bien que le personnage doit toujours être un Tremere non issu de Goratrix), vous pouvez dépenser 5 XP pour acheter l'Atout Clan Rare au lieu d'acheter l'atout Clan Inhabituel.

Clans Rare (Atout à 4 point)

Votre personnage est membre d'un clan rare, l'un des moins fréquemment trouvés dans le cadre de votre chronique. De tels personnages sont des solitaires, exclus, ou des observateurs de la société, et ils doivent être mal traités, ou rejetés par le reste des personnages en jeu (comme prévu pour le cadre).

Les clans rares sont : Filles de la Cacophonie, Gargouilles.

Clan Restreint (Atout à 6 points)

Tous les Clans et lignées qui ne sont pas listées dessus ne sont pas prévues pour le Cadre Sabbat. Acheter une combinaison Clan/Lignée pour ce cadre qui force un joueur à dépenser plus de 7 points est aussi considéré comme Restreint. Un joueur qui souhaite faire ainsi doit obtenir la permission de son Conteur avant d'acheter la combinaison sous le coût de l'Atout Clan Restreint.

Modifications de Coûts de Lignées

Les lignées suivantes ne sont pas appropriées pour le Cadre Sabbat, et leur coût d'Atout est augmenté de 1. Cela peut forcer le joueur à dépenser plus de 7 points d'atout pour jouer cette combinaison de clan et de lignée; dans ce cas, le joueur doit obtenir la permission de son conteur et acheter la combinaison au prix de l'atout Clan Restreint.

- Brujah: Sages, Cappadociens : Lamies, Ravnos : Brahman, Salubrien : Soigneur, Toreador : Volgirre, et Tzimisce : Carpathien.

Ajustements de Rareté : Voies de l'Illumination

Voies hérétiques

Les voies qui révèrent les Antédiluviens, réduisent en esclavage, commercent avec les enfers, encouragent à faire des liens de sang, ignorent les ritae ou prêchent une autre foi que Caïn sont considérés hérétiques. De telles voies sont : Sang, Extase, Révélations Infernales, Paradoxe, Typhon-Set, notamment. Vous pouvez acheter de telles voies dans ce cadre, mais souvenez vous que votre personnage ne survivra pas, s'il est découvert.

Le Sabbat a cette réputation largement méritée d'être sanglant et inhumain. Beaucoup de vampires Sabbat ne suivent pas les règles éthiques de la Camarilla, ayant depuis longtemps rejeté l'Humanité en faveur de leurs équivalents plus monstrueux. La vue du Sabbat sur la condition Caïnite rejette tous liens à l'Humanité; cependant des expérimentations brutales prouvent au Sabbat que les vampires ont besoin de certains codes éthiques, principalement pour guider et cadrer leur comportement.

Le Sabbat a une plus grande fréquence de personnages sur les Voies de l'Illumination que tout autre cadre. La secte méprise les humains et ceux qui s'accrochent à leur Humanité - mais ils réalisent également que ces vampires (et leurs outils) sont nécessaires à la survie de la secte. C'est un équilibre délicat parce que l'Humanité et l'éthique des Voies contribuent à la secte, et parce que les préceptes de ces différentes Voies peuvent être

extrêmement contradictoires.

Progresser sur une Voie de l'Illumination demande des efforts délibérés. Un vampire qui se dévoue à une Voie met de côté nombre d'émotions, de désirs et de valeurs pour soutenir un ensemble limité de buts. Bien qu'il y ai plus de vampires au Sabbat suivant une Voie de l'Illumination qu'à la Camarilla, le pourcentage de vampires sur une Voie de l'Illumination au sein de l'Épée de Caïn représente moins de 20% (1 sur 5) du total des membres de la secte.

Les Voies courantes de l'Illumination sont des atouts à 1 point, pour le Cadre Sabbat. Notez que si vous prenez une Voie hérétique et que votre personnage est découvert, il sera probablement détruit. Les Voies de la Nuit et de Lilith ne sont pas hérétiques (bien qu'il y ai des débats au sein de la secte pour déterminer si les deux ne devraient pas être considérées ainsi) mais les personnages sur ces Voies devraient subir la méfiance, des discriminations, et peut être même être détruits à cause de leur choix de Voie.

Voies courantes (Atout à 1 point)

- Caïn, Cathare, Mort et l'âme, Cœur Féral, Honorable Accord, et Pouvoir & la Voix Intérieure

Voies Inhabituelles (Atout à 2 points)

- Orion, Nuit, Métamorphoses, et Lilith

Toutes les autres voies peuvent être achetées à leur coût standard.

Diablerie

La Diablerie est une partie importante du Sabbat. A cause de cela, les règles de Diablerie sont changées dans le cadre Sabbat.

Quand vous diablez un autre personnage, vous pouvez dépenser immédiatement votre XP en réserve pour acheter tout pouvoir ou compétence possédés par la victime, tant que vous êtes éligible à ces pouvoirs ou compétences.

Si la diablerie résulte en un surplus d'XP (si, par exemple, l'XP que vous avez dépensé sur les techniques est remboursée à cause d'une génération plus intéressante) alors vous pouvez utiliser cette XP remboursée pour acheter tout pouvoir ou compétence possédée par la victime. Exemple, si vous diablez un Lasombra avec 4 points en Obténébration, vous pouvez acheter jusqu'à 4 points d'Obténébration (en partant du principe que vous avez assez d'XP disponible). Cet effet peut être utilisé pour acheter des Pouvoirs d'Anciens ou des Techniques, tant que votre personnage est de la bonne génération après la réalisation de la diablerie. Si la diablerie résulte en un autre point de Génération pour votre personnage, vous pouvez dépenser votre XP sur votre nouvelle Génération après avoir acheté pouvoirs et compétence de votre victime. Si vous n'avez pas assez d'XP remboursée pour acheter votre nouvelle Génération, vous devez dépenser toute l'XP que vous gagnez jusqu'à avoir payé pour le nouveau point de Génération.

Historiques spécifiques au cadre

Rituels

L'historique Rituels ne peut être acheté que par un membre *Initié* du Sabbat (qui a passé la Cérémonie de Création). Acheter cet historique signifie que votre personnage est entraîné à réaliser un certain nombre d'Auctoritas ou d'Ignobilis Ritae. Vous connaissez les ritae et rituels du Sabbat et pouvez en faire plus d'un. Cet historique est vital pour devenir Prêtre de meute -sans lui, vous ne pouvez pas lancer les ritae (bien que vous puissiez participez, si quelqu'un d'autre officie).

Système

En achetant le premier point de Rituels, un personnage apprend quatre Ritae : la Cérémonie de Création, la Vaulderie, la Monomachie et un Ritae de votre choix. Pour chaque point de Rituels acheté ensuite, votre personnage peut choisir d'apprendre deux Ritae supplémentaire parmi les Auctoritas, Ignobilis et les Ritae de Faction. Notez que les Jeux d'Instinct couvrent un spectre large de ritae; un personnage n'a pas besoin d'acheter chaque jeu individuellement. Lancer un rituel nécessite que le pratiquant ai foi en les préceptes innés de rituel.

Souvenez vous que les Ritae de Faction ne peuvent être appris et utilisés que par les membre de cette faction politique, à moins d'une note contraire dans la description de ce ritus. Si un personnage qui a appris un Ritae de Faction quitte cette faction, il perd la capacité de lancer le ritus de cette faction. Il ne peut choisir d'autres Ritae à la place, et ce Ritus n'est pas remboursé. Pour devenir un Prêtre de Meute, un personnage doit acheter au moins 1 point de l'historique Rituels. Un personnage doit avoir le trait de Statut approprié pour lancer l'un des Auctoritas Ritae, mais tout personnage avec l'historique Rituel peut aider pour ce ritus spécifique, tant qu'il sait lancer ledit ritus.

Pour plus d'informations voir : Système générique des Ritae.

Atouts Spécifiques du Cadre

Notez que les atouts de sectes sont supprimés sans remboursement, si vous quittez la secte. Si, lors de votre départ de la secte, vous avez un atout de background qui ne peut être supprimé, votre personnage doit être mis à la retraite (ne plus être joué).

Membre de la Main Noire (Atout à 2 points)

Un personnage avec cet atout est un membre de la Main Noire. Habituellement, un personnage commence en tant qu'Agent. Les joueurs n'ont pas besoin d'acheter d'autres atouts pour progresser au sein de cet ordre, mais il est recommandé que les Conteurs limitent cet avancement selon le cadre de l'histoire de leur chronique. Chaque membre de la Main Noire est marqué avec une forme de croissant de lune noir dans la main droite. Cela crée un lien favorable envers les Séraphins, et la marque peut être utilisée pour appeler un agent à son devoir, pour avertir les agents sur le terrain, ou pour détruire un membre de la Main Noire qui a été compromis.

Vous avez un bonus de +3 pour résister à la télépathie, et aux autres pouvoirs qui tentent d'extraire directement des informations de votre esprit. Ce bonus ne s'applique pas aux challenges liés à des pouvoirs qui extraient indirectement des informations de votre esprit, tels que les différents pouvoirs de Domination et de Présence. Vous gagnez le Statut Inné *Marqué* au début de chaque partie. Pour plus d'informations, voir La Main Noire.

Exécuteur (Atout à 1 point)

La plupart des membres du Sabbat sont des créatures vicieuses, mais vos actions sont réputées pour être parmi les plus dépravées, les plus violentes, ou les plus répréhensibles. Cette réputation est bien méritée. Vos recevez un bonus de +1 à votre Score de Test lorsque ça implique les compétences d'Intimidation ou d'Expérience de la rue. Si vous êtes en frénésie et que quelqu'un fait plus d'un pas pour vous fuir, vous pouvez faire une attaque Physique immédiate sur ce personnage sans dépenser d'action. Vous ne pouvez utiliser cet effet que durant le round commun, mais il peut être provoqué par plusieurs personnes durant un même round commun.

Fanatique (Atout à 2 points)

Votre foi en Caïn est inébranlable, peu importe les difficultés. Quand vous êtes dans l'état de santé *Blessé*, vous recevez un bonus de +3 à votre initiative. Quand vous êtes dans l'état de santé *Invalide*, vous gagnez un +3 additionnel à l'initiative (soit un total de +6).

Membre de l'Inquisition (Atout à 2 points)

Un personnage avec cet atout est un membre de la prestigieuse Inquisition : soit un Juge ou un Chevalier Inquisiteur. Les joueurs n'ont pas besoin d'acheter d'autres atouts pour progresser au sein de l'Ordre, mais il est recommandé que les Conteurs limitent une telle progression selon le cadre de l'histoire de leur chronique.

Chaque membre de l'Inquisition gagne un Reliquaire de fer avec cet Atout. Le Reliquaire de Fer est son badge d'office, donné directement par le Régent. Physiquement, cela ressemble à une version stylisée du symbole du Sabbat, forgée en fer. Il peut être tenu et porté comme une dague ou une épée, et il inclut généralement des pointes aiguisées ou des surfaces coupantes. Chaque Reliquaire est unique et les Reliquaires des Inquisiteurs tués sont détruits.

Tant que vous possédez votre Reliquaire de fer, vous avez un bonus de +3 pour résister aux pouvoirs infernaux (tel que Daimoinon), les pouvoirs donnés par des capacités démoniaques ou pactes, et les effets des atouts liés à l'enfer. Vous gagnez en plus un bonus au Score de Test en ce qui concerne l'esquive face aux démons et à tous ceux qui possèdent les pouvoirs cités plus haut. vous gagnez le Statut Inné *Purifié* au début de chaque partie. Pour plus d'informations voir Inquisition.

Gardien d'Un Texte Sacré (Atout à 1 point)

Vous possédez une copie de l'un des textes sacrés du Sabbat : le Livre de Nod, les Fragments d'Erciyès, les Chroniques d'Ubar, Les Gospels d'Irad et Adah, ou le Codex des Damnés. Tant que vous possédez cet atout, vous gagnez une spécialisation Mystères gratuite qui peut vous permettre de dépasser le nombre de spécialisations en Mystères auquel vous avez droit. Cette spécialisation doit être en lien direct avec le texte que vous possédez, comme Doctrine du Sabbat, Citations de Caïn, Hérésie Caïnite etc... De plus vous recevez un bonus de +5 chaque fois que vous devez faire un challenge en utilisant cette spécialisation de Mystère. Enfin, vous recevez *Oint* comme Statut Durable, au début de chaque partie

Membre actif de la Meute (Atout à 3 points)

Votre meute est la chose la plus importante de votre existence, au point que vous deviez faire tout ce que vous pouvez pour ses membres. Lorsque vous attaquez un personnage qui a fait des dégâts à un frère de meute (lors des 3 derniers tours) avec qui vous avez un niveau de Viniculum de 3 au moins, vous recevez un bonus de +3 à votre Score de Test d'Attaque Physique. De plus, une fois par tour, lorsque vous combattez au coté d'un des membres de votre meute, vous pouvez utiliser une action simple pour vous déplacer de 5 pas, tant que vous vous déplacez pour être aux cotés d'au moins une personne de votre meute avec qui vous avez un Viniculum d'au moins 3.

Révéléateur (Atout à 3 points)

Une fois par heure, vous pouvez utiliser une action simple pour clairement et fortement proclamer votre foi en Caïn et défendre les croyantes de l'Église Sombre. Pour le reste de ce tour, votre dépense maximale de Sang est augmentée de 5. Votre capacité de dépense retourne à la normale au début du tour suivant.

Sanctifié (Atout à 1 point)

Vous avez une certaine qualité de foi qui inspire les autres. Tant qu'il croit aux préceptes du ritus, ce personnage reçoit un bonus de +2 à son Score de Test des ritae, s'il est l'instigateur principal de ce ritus. S'il est réussi, les participants regagnent la volonté dépensée. S'il est assistant au principal instigateur, il apporte un bonus de +2 (au lieu du +1 normal) à tout Score de Test requis pour lancer ce ritus.

Érudit de l'Épée (Atout à 1 point)

Vous avez étudié les différents Ritae du Sabbat en détail, et vous avez le talent et la capacité à en maîtriser d'avantage que la plupart des gens. Vous pouvez choisir un rite additionnel (Auctoritas, de Faction ou Ignobilis) par point de l'historique Rituels.

Volatile (Atout à 1 point)

Vous êtes d'une sauvagerie extrême et explosive, même pour le Sabbat. Alors que cet instabilité peut effrayer les autres, elle vous aide - et vous appréciez ces moments où vous pouvez lâcher votre Bête. Quand vous entrez en Frénésie, vous regagnez immédiatement un point de Volonté. Vous ne pouvez gagner ce bonus qu'une fois par situation de combat.

Zélate (Atout à 1 point)

Vous êtes dévorés par votre dévotion à Caïn, aux Ritae et à la secte. Vous pouvez avoir une ferveur discrète ou faire des déclarations constantes et bruyantes, mais dans tous les cas, vous avez une foi plus grande que la majorité, tant et si bien que vous sentez que vous pouvez presque sentir la volonté du Sombre Père. L'échec d'un rituel vous cause une douleur physique tangible : une blessure infligée par le manque de foi d'un autre. Quand vous participez à un ritus qui échoue, vous pouvez faire un challenge statique (avec le Score de test d'Attribut Mental + Occulte) avec le conteur (niveau de difficulté de 6) pour déterminer combien de participants au rituel ont manqué de foi (mais sans les identifier).

Handicap Spécifiques du Cadre

Crise de Foi (Handicap à 2 points)

Vous n'êtes pas habituellement des incroyants. Vous pouvez même être bien instruit sur les ritae, voire même ordonné et capables de les lancer pour les rassemblements du Sabbat. Mais quand de mauvaises choses arrivent (la perte d'un membre de votre meute, une défaite importante, ou des revers personnels), vous devez faire un challenge statique avec votre conteur (il n'y a pas de re-test possible, et aucun niveau de difficulté). Si vous perdez ou faite égalité lors de cet test, votre personnage devient incroyant quand il s'agit de lancer, ou de participer à l'un des Auctoritas Ritae. Cet effet dure 2 parties ou un mois (suivant le plus long des deux) le temps que votre personnage lutte avec sa crise de foi.

Manque de confiance (Handicap à 1 point)

A cause de quelque chose dans le passif de votre personnage, soit la Main, soit l'Inquisition (voire les deux) ont des bonnes raisons de se méfier de vous. Dans le cadre de leurs devoirs envers le Sabbat, ils vous harcèlent, vous pistent, et généralement répandent leurs doutes sur vous au reste de la secte, vous causant une infinité d'ennuis. Votre nombre de traits de Statuts Temporaires est réduit de 1 tant que vous avez cet Handicap. Cette pénalité s'ajoute à toute limitation de Statut.

Fragment d'Âme (Handicap à 3 points)

Vous avez diablé quelqu'un, et son esprit était suffisamment fort pour rester de façon permanente au sein de votre âme. Il vous combat constamment, et vous ne pouvez être sûr que sa conscience n'influence pas vos actions. Quand votre corps est blessé, cet esprit profite de votre faiblesse et tente de combattre votre contrôle. Alors que ça vous déchire de l'intérieur, vous devez rassembler vos ressources intérieures pour ne pas que l'esprit prenne le contrôle pour toujours. Si vous arrivez à l'Etat *Invalide*, vous ne pouvez plus dépenser de Volonté tant que vous n'êtes pas soigné suffisamment pour revenir à l'Etat Blessé (ou mieux).

Loyauté Ténue (Handicap à 3 points)

Les monstruosité et l'inhumanité de l'Épée de Caïn vous horrifient. La seule raison de votre loyauté est le Viniculum - et la plupart des gens le savent. Votre comportement est particulièrement imprévisible, et votre état émotionnel est précaire. Si vous n'avez pas un viniculum de 3 points avec trois autres membres du Sabbat, vous ne pouvez utiliser votre re-test gratuit de votre Archétype, et vous devez dépenser 2 points de volonté la première fois que vous dépensez un point de volonté pour faire un re-test, par session de jeu.

Code de Milan

Par les mots du Régent Gorchist, ceci est le seul véritable Code de Milan, révisé à partir du manuscrit original, en cette nuit du 21 décembre 1933. Des cendre de notre grande guerre puisse naître une paix éternelle.

Un serment d'allégeance a été prêté par le Régent et les Prisci en présence de tous les Meneurs de chaque faction et de 50 autres témoins afin de suivre fidèlement toutes les règles imposées par ce code dans le gouvernement du Sabbat. Ce Code de Milan, réécrit, a été accepté par tous les Ordres du Sabbat ainsi que par les Cardinaux Huroff, Bruce de Guy, Agnes et Charles VI, et les Archevêques Béatrice, Una, Tecumseh, Toth, Aeron, Marsilio, Rebecca, Julian et Salluccio. Tous les autres Ordres doivent se soumettre à ce Code de Milan ou déclarer faire sécession du Sabbat:

Les articles du Code de Milan sont les suivants :

- I.** Le Sabbat doit rester uni derrière le Régent de la Secte. Si nécessaire, un nouveau Régent sera élu. Le Régent gouvernera sans tyrannie, garantissant la liberté à tout Sabbat.
- II.** Tout Sabbat doit servir au mieux ses meneurs aussi longtemps que ces meneurs serviront la volonté du Régent.
- III.** Tout Sabbat doit respecter avec foi l'intégralité des Auctoritas Ritae.
- IV.** Tout Sabbat doit tenir sa parole d'honneur.
- V.** Tout Sabbat doit traiter ses pairs avec justice et équité, renforçant ainsi la force et l'unité du Sabbat. Si nécessaire, il doit pourvoir aux besoins de ses Frères.
- VI.** Tout Sabbat doit faire passer les intérêts de la Secte et de la race de Caïn avant les siens, en dépit du prix.
- VII.** Ceux qui se ne sont pas honorables selon ce Code seront considérés comme moins qu'égaux, et de ce fait indignes d'assistance.
- VIII.** Comme cela a toujours été, il en sera toujours ainsi. La Lextalionis est le modèle d'une justice immortelle à laquelle tout Sabbat doit adhérer.
- IX.** Tout Sabbat doit protéger ses pairs des ennemis de la Secte. Les ennemis personnels relèvent de la responsabilité personnelle, à moins qu'ils ne menacent la sécurité de la Secte.
- X.** Tous Sabbat doit protéger les territoires du Sabbat de toute autre influence.
- XI.** Le principe d'une liberté inaliénable est le principe fondateur de la Secte. Tout Sabbat doit attendre et exiger la liberté de ses meneurs.
- XII.** Le Ritus de Monomachie devra être utilisé pour régler toute dispute au sein du Sabbat.
- XIII.** Tout Sabbat doit apporter le soutien nécessaire à la Main Noire.

Addendum du code Milan - Respecté par toutes les parties présentes en cette nuit du 21 décembre 1933, et maintenu depuis.

- XIV.** Tout Sabbat a le droit de vérifier le comportement et les activités de ses Frères pour maintenir la liberté et la sécurité.
- XV.** Tout Sabbat a le droit de convoquer un conseil de ses pairs et de ses meneurs.
- XVI.** Tout Sabbat devra agir pour s'opposer aux membres de la Secte qui usent de l'autorité et du pouvoir que le Sabbat leur a conféré, pour leur intérêt personnel au détriment du Sabbat. Ces actions devront être prises selon des moyens acceptés, et agréés par un Quorum de Prisci.

Pacte d'Achat

Qu'il soit su qu'à partir de maintenant le Sabbat existe en tant qu'entité libre, mais que le prix de cette liberté vient sous la forme du sacrifice de certains droits.

En ce jour du 19 Septembre 1803, tous les Sabbats de bonne foi et conscience vont suspendre toute hostilité avec d'autres Sabbats.

Tout Sabbat trouvé en violation de cet accord - i.e., tout Sabbat déclarant une guerre ouverte envers un autre, dans un but d'enrichissement personnel aux dépens de la Secte - est de ce fait déclaré rejeté, et peut être Chassé pour le sang que contiennent ses veines. Un tel abandon doit être prononcé par un évêque dûment reconnu, un archevêque ou un autre membre ancien de la secte.

En cela nous sommes unis. En cela nous sommes Sabbat.

Signé

- Régent Gorchist

Témoins

- Cardinal Radu Bistri
- Priscus Livia Boleslav Czernzy
- Archevêque Enrique Albertos Marquez
- Évêque Frédéric Montaigne

Anarchs

« *Quel intérêt à la vie éternelle, si vous devez la vivre selon les termes de quelqu'un d'autre ?* »

— **Marguerite Foccart** —

[Modifier]

Vieilles Habitudes

« Qu'est ce que c'est que cette merde ?

- Recule ! Fils de ... Lorenzo ! J'ai dit RECULE !

- Putain de Sabbat ! Comment ils nous ont trouvé ?

- Quelle importance ? rugit Vincent. »

Son fusil à pompe recula énergiquement, le martèlement des tirs venant en succession rapide. Il se coucha derrière un pilier plus sombre.

« Sammy, il me semble que tu avais dit que le lieu était sûr. grogna Vincent, rechargeant alors que le monstre approchait. »

Un jeune homme à l'aspect enfantin glapit de protestation :

« Il l'est... Il l'était ! »

Il se cacha derrière une voiture, renfonçant sur sa tête une casquette de Baseball bleu délavée, les mains tremblantes.

« Je ne sais pas comment ils...

- Va te faire foutre, Sammy, soupira Vincent. »

Il recommença à tirer. La monstruosité approchante faisait neuf pied de haut, devant se pencher pour avancer dans les confins de la structure du parking. Ses griffes étaient aussi longues que les doigts de Vincent, et des bouches multiples baragouinaient, sur son torse, son cou, son visage.

La chair de la chose était pervertie, déchirée, corrompue et tissée, des bandes de cuir liant l'avant et l'arrière en des motifs décoratifs. Ca a pu être une personne, au dessous des muscles globuleux et la chair tordue, mais ce n'était sûrement plus humain désormais.

Un homme aux cheveux sombres, avec une machette chargea entre deux voitures garées, chargeant directement le monstre.

« Lorenzo ! » cria Vincent, alors qu'il vu le jeune Toréador utiliser les recoins de la structure du parking à son avantage, esquivant entre les rangées de voitures. Ca marchait presque. Avec un mouvement rapide, l'horrible amas de chair attrapa Lorenzo entre ses griffes, et le souleva au dessus du sol. Le monstre planta ses griffes dans le cou et les épaules de l'Anarch, et avec un déchirement fier, détacha la tête de Lorenzo de son torse.

L'enfant de Vincent redevenait poussière.

De l'autre coté de la rangée de voitures garées, une Brujah sculpturale engageait le combat contre un autre attaquant du Sabbat, le frappant avec un lourd tuyau d'échappement. La force de son assaut poussa l'homme vers le mur avec une force suffisante pour fissurer le mortier. Se redressant, le vampire mince à la peau sombre tailla son avant bras avec deux couteaux, laissant le sang couler sur les lames.

« Oh putain, gémit Sammy, les yeux écarquillés. Fais gaffe, Fiona ! Ce type est un... »

Avant que Sammy puisse finir sa phrase, l'étranger agile tourbillonna dans une danse brutale de couteaux, zigzaguant et frappant autour de la grande femme. Ses lames laissèrent des balafres profondes et visiblement empoisonnées.

«...Assamite, » finit Sammy plaintivement.

Vincent roula hors du couvert, sa Bête demandant Vengeance. Criant, il tira avec le fusil à une vitesse surnaturelle, déchargeant coup après coup dans le ventre de la Bête. Le Tzimisce tituba, et Vincent para le coup de griffe descendant avec la poignée de son arme. Un second coup massif jeta le fusil à pompe au loin. Vincent réagit promptement, sortant un pistolet de son gilet en une fraction de seconde. Il concentra son sang, scrutant le canon pour viser un point entre les yeux jaunes du Tzimisce.

« En plein dans le mille. »

Vincent pressa la gâchette, et une balle explosa hors du pistolet, se logeant profondément dans le cerveau du monstre. Alors que son cri de douleur retentissait dans tout l'étage du parking, le Tzimisce s'effondra en cendres. A la vue de la mort de son frère de meute, l'Assamite redoubla d'efforts. Il visa en bas, et trancha le talon d'Achille de Fiona avec deux frappes rapides. Elle trébucha. Profitant de son avantage, le Sabbat claqua le talon de sa botte de combat sur sa joue, étalant Fiona au sol. Dépassant la Brujah tombée, il chargea vers une voiture garée.

Sammy hurla de panique alors que l'Assamite lança une pluie de couteaux. Les lames empoisonnées se fichèrent dans le coté de la voiture, ratant Sammy de peu alors qu'il rampait pour s'échapper. Le jeune vampire paniqué roula, pour mieux découvrir les lames de l'Assamite sifflant de tous les cotés. Alors qu'une lame épaisse siffla pour trancher son coup, Sammy leva les yeux et supplia :

« Attends, Attends ! Allez mec, soyons potes. Je peux t'avoir une clef beta pour Elder Codex Online – accès complet, codes développeur – je connais des gens ! »

Confus, mais en transe devant le charisme de Sammy, l'Assamite marqua une pause et recula.

« C'est ça, c'est un bon deal. (L'Anarch réussit un sourire tremblant). Tu mets quelques captures d'écran en ligne, et blam ! Tu aura genre, une centaine de milliers de partages. Jette donc ces couteaux au loin, okay, pote? On est amis. »

Hélas, l'amitié signifiait quelque chose de très différent pour l'Antitribu. Regardant autour, l'Assamite vit Fiona se redresser sur ses pieds, ses blessures guérissant. Ses yeux passèrent sur Vincent alors que le Toreador rechargeait son fusil à pompe avec un regard noir et féroce. Rangeant ses couteaux, le Sabbat attrapa Sammy, souleva le mince gamin sur une de ses épaules, et commença à courir.

Il n'alla pas loin avant que le fusil à pompe de Vincent ne fit un trou dans son torse. Le second tir causa suffisamment de dégâts pour étendre l'Assamite au sol, envoyant rouler Sammy au sol. Là, il ne suffit que d'une frappe du tuyau de Fiona pour transformer l'Assamite en cendres. Toussant parmi les résidus de cendre de son ennemi, le jeune Caïtiff se releva en s'appuyant sur ses coudes.

« Merci les gars.

- A ton service » sourit Fiona, lui tendant la main.

Vincent était au dessus des cendres de son infant, des larmes de sang marquant ses yeux.

« Ces Sabbats semblaient bien décidés à mourir sans raison, il murmura. Tu crois que c'est les Camés qui on fait ça ? Il haussa la voix, face aux autres. Envoyer le Sabbat sur nous ?

- Sais pas. Peut-être ? »

Sammy secoua sa casquette, et se racla la gorge

« Mec, tu sais que je suis Caïtiff, il plaisanta lamentablement. Personne ne me dit jamais rien.

- On doit partir. Plus de Sabbat pourraient être en chemin, dit Fiona s'approchant d'eux, ses blessures suintant sombrement sous son tshirt punk-rock ravagé.»

Vincent fit un au revoir silencieux à son infant et suivit les autres. Ils se glissèrent dans les rues relativement sans attirer le regard. Sammy servait de distraction, saluant un tenancier de bar pendant qu'ils dépassaient un pub, s'arrêtant pour échanger quelques mots avec un matinal vendeur de magazines.

Fiona se traînait aux cotés de Vincent, ses bras croisés pour cacher les marques de ses blessures. Vincent gardait la tête baissée. Alors qu'ils avançaient dans une allée sale, quelque chose vola et tomba durement à terre, aux pieds de Vincent.

Les vieilles habitudes sont les plus dures à perdre. « Grenade » cria Vincent, plongeant pour se couvrir, protégeant sa tête entre ses bras. Un long moment passa, dans un silence effrayant... Mais rien ne se passa. Pas d'explosion. L'objet roula encore un peu, bondissant et roulant aléatoirement le long des fissures du pavé, jusqu'à se loger entre une poubelle et une palette en bois brisée. Elle resta là, couverte de terre et de saletés boueuses, reflétant métalliquement la lumière d'un pub proche. Vincent leva la tête et scruta avec confusion. Précautionneusement, il avança. L'objet n'était pas une grenade. C'était un genre de balle en argent, brillante, et intacte malgré son trajet, avec des lettrages en or à sa surface.

« Putain...? »

Les autres avaient plongé derrière un container à son ordre, et levèrent leur tête comme des sentinelles suricates.

« C'était à l'exposition de l'Elysium, s'exclama Sammy, la reconnaissant. Oh mec, oh mec, qu'est ce que ça fout là? »

Le gamin sorti de sa cachette derrière le container, il s'agenouilla devant l'orbe, les yeux écarquillés.

- C'est... »

Vincent repoussa sa main d'une tape.

« Ne touche pas un truc que tu ne comprend pas ! Et cette saloperie était magique ? Ou infernale ? »

« Infernale ? s'étouffa Sammy, tombant au sol en reculant.»

Retrouvant son courage, il lança :

« Tu te fout de moi. Et la prochaine fois tu me dira que Caïn a vraiment existé, aussi.»

Ignorant la fanfaronnade du gamin, Vincent ota sa veste, et enveloppa l'orbe dedans.

« Et bien, quoi que ce soit ce machin, on le garde.

- Quoi ? Pourquoi ? le dévisagea Fiona avec curiosité. Tu viens ne pas de dire que c'était dangereux ?

- Probablement. Mais on sait que la Came la veut, et qu'ils aillent se faire foutre.»

Il souleva l'objet du sol, et finit d'enrouler la veste autour.

« Peut-être que c'était ce que cherchaient ces Sabbat, aussi, et qu'ils aillent définitivement se faire foutre.»

Sammy regarda le packet avec curiosité :

« Si tu veux, je peux t'emmener à l'Oracle de Koblenz, et voir ce qu'il peut me dire. Ce gars sait tout.»

- L'Allemagne, ca fait sacrément loin juste pour poser une question, ironisa Fiona.

- Oui, bon, je suppose. Hé je pourrais demander à mes contacts locaux. Tu sais, la prendre et voir qui sait quelque chose. Genre tester la composition du métal dans un labo ? Sam s'approcha de la veste. Je parie que c'est fait de métal de l'espace, comme dans ces films des années 50.»

Vincent secoua la tête, plaçant le packet sous son bras.

« On ne peut pas prendre ce risque, Sammy. Cette chose a été volée dans cet Elysium. Si quelqu'un apprend qu'on l'a, on est cramés. Les Camés vont nous défoncer, et le Sabbat envoyer d'autres meutes. On ne peut en parler à personne, tu me suis ? Je me fous de ce qu'est ce truc. Ils le veulent. On l'a. C'est tout ce qui importe.»

Vincent plia les manches de sa veste, faisant attention à ce que l'orbe ne puisse être vu.

« La Came a annoncé une grosse soirée sur un bateau, à Long Beach... C'est la vieille Guil qui gère, et elle a toujours été plutôt cool. Qu'en dites vous si on faisait un peu de grabuge ? »

Il sourit. Fiona lui tapa sur l'épaule et les deux Anarchs sortirent de l'allée pour les lumières clignotantes des rues de la ville. Sammy resta tranquillement dans l'allée. L'agacement se développait sur ses traits, brillant d'une lueur verte dans ses yeux. Conscient qu'il pouvait être regardé, Sammy réajusta ses lunettes épaisses plus fermement sur son nez, comme pour mieux cacher la lumière émanant brièvement de l'intérieur.

« J'ai essayé de rester en dehors du coup. Je suis resté hors de l'Elysium. Je suis resté dehors parce que je savais que c'était dedans ! Est ce que ça ne compte pas ? »

Le jeune filiforme soupira de frustration. Il serrait ses poings si fort que le sang coulait entre ses ongles.

« J'essaye d'être gentil. »

L'allée était silencieuse; les autres Anarchs étaient trop loin pour entendre ses murmures.

« Cette fois tu verra. »

Une pause.

« Tu verra ! répéta-t-il avec défi, triturant sa casquette délavée des Blue Devils.

Le diable ne m'a pas encore.»

Mouvement Anarch
Surnom(s)
Le Mouvement, Les Anarchs, La Cause
Clans piliers de la secte
Brujah, Caïtiff, Gangrel
Clans courants du cadre
Brujah, Caïtiff, Gangrel, Malkavien, Nosferatu, Toreador et Disciples de Set
Clans inhabituels du cadre
Filles de la Cacophonie, Giovanni, Lasombra, Ravnos et Ventrue
Clans rares du cadre
Assamite, Salubrien, Cappadociens (Samedi), et Tremere.
Lignées déconseillées du cadre
Assamite : Vizirs, Assamite : Sorciers, Toreador : Volgirre

- Les Feux de la Révolution - Histoire des Anarchs
- Les Agents du Changement
- Hiérarchie
- Coutumes et pratiques
- Plots politiques et Sociaux
- Figures célèbres du Mouvement Anarch
- Ceux qui servent
- Réputation
- Mécaniques Spécifiques de Cadre
- Annexe : La Convention de Thorns
- Annexe : Le Traité de Tyr
- Annexe : Le Status Perfectus

Les Feux de la Révolution - Histoire des Anarchs

L'Histoire nous apprend que les jeunes se lèvent et se révoltent contre les anciens. Dans la société des Semblables, cet axiome est encore plus vrai que parmi les mortels. Pendant des siècles, les vampires anciens se sont vautrés dans la dépravation, satisfaits de voir le monde tourner alors qu'ils se dévouaient à leur Jyhad. Pour s'assurer de leur loyauté, les aînés liaient leur lignages avec les chaînes du sang. Mais ces chaînes n'avaient rien d'absolu.

L'étincelle de la révolution a commencé lors de l'Âge des Ténèbres, quand quelques jeunes vampires ont découvert une façon de briser le contrôle de leurs sires. Libérés de tout contrôle, ces violents dissidents ont creusé un sillon sanglant en Europe. Leur révolte a culminé en une guerre ouverte qui a failli détruire la société vampirique. A la fin, la Camarilla a offert aux révolutionnaire un traité. Certains ont rejeté la proposition de paix, fuyant dans la nuit pour fonder le Sabbat. Ceux qui ont signé le Traité de Thorns sont restés connus comme le Mouvement Anarch. Ils avaient gagné leur liberté, causé la formation de trois sectes, et changé le monde vampirique pour toujours.

Pendant les 600 ans qui ont suivi, le Mouvement Anarch a fait part de la Camarilla, à la fois inclus et pourtant séparé de son organisation parente. Cet arrangement n'a jamais été parfait, et de temps en temps, les Anarchs se sont levés pour prendre du territoire, rejeter la doctrine Camariste ou bousculer l'équilibre délicat du Jyhad. Pourtant, seuls les Anarchs les plus radicaux épousent l'idée d'une séparation totale et complète de la Tour d'Ivoire et la plupart croient qu'il est meilleur de manipuler une structure qui existe déjà - même si celle-ci est pourrie et corrompue.

Les Anarchs sont des électrons libres, avec des personnalités passionnées et incontrôlables, dont les luttes transforment le Jyhad dans des directions turbulentes et imprévisibles. Ils viennent de tous les modes de vie, et de toutes les strates de la société. L'immense majorité est d'Étreinte récente, et en tant que tel, tend à être humaniste, et à protéger la population mortelle des ravages des autres vampires. Quelques uns datent de la rébellion originelle; anciens en age, ils luttent pour résister à la stagnation inévitable qui rôde alors que les années passent.

La société Anarch est unie dans son mécontentement, se battant pour l'indépendance, l'égalité et la libération - c'est du moins ce qu'ils affirment. Certains croient que les avancées culturelles et philosophiques du monde mortel devraient être appliquées à la société des Semblables; d'autres espèrent simplement faire chuter l'establishment. Les Anarchs voient la violence comme un outil philosophique, et la rébellion comme une méthode d'obtenir le progrès social. Le cycle constant des révolutions et des contre-révolutions pèse beaucoup sur les Anarchs, tandis qu'ils luttent pour se maintenir à flot dans les eaux vives du Jyhad. Manipulés et utilisés comme bouc-émissaires par la Camarilla et le Sabbat, leur avantage le plus grand est leur compréhension de la technologie et du monde moderne. L'histoire d'un Anarch est une histoire de philosophies en conflit, de pouvoir et de pions.

Les étincelles de la Révolution continuent à brûler lentement dans la nuit.

Révolution

« Tu n'a pas trouvé la révolution, gamin. C'est la révolution qui t'a trouvé. »

— Tyler —

Dans l'antique Carthage, le Clan Brujah et ses alliés ont osé vivre ouvertement parmi les mortels. La légende dit que c'est ainsi qu'ont été planté les premières graines du Mouvement Anarch. Bien que la cité soit tombée, face à la trahison des Clans Ventruie, Malkavien et Toreador, l'esprit de la cité a survécu, et a été passé, de génération en génération, du sire à l'enfant.

Des siècles plus tard, une coterie montée par les Ventruie et Toreador ont proposé la création d'une nouvelle société des Semblables - mais en vérité, ce n'était pas différent de l'ancienne. Les anciens régnaient toujours, mais au lieu de consolider leur pouvoir au sein de leur lignage, la Camarilla a donné aux anciens un statut imposant, et des postes dans le but de s'assurer de leur autorité face à ceux de sang plus faible.

Si on devait la résumer, la Camarilla proposée devait étendre le pouvoir des anciens, réduisant en esclavage les jeunes quelques soient leur clan ou leur lignée. Un Brujah du nom de Galaric a été le premier à parler ouvertement, à prêcher l'égalité de Carthage. Quand les Ventruies l'ont réduit au silence, Galaric a rejeté la nouvelle société et méprisé ses fondateurs, sortant avec défiance des négociations.

Il a été attaqué avant même d'avoir quitté la province. Un puissant ancien Ventruie a envoyé son enfant, lui demandant de massacrer Galaric et l'empêcher d'utiliser ses faveurs pour détruire la Camarilla avant même que la secte ne naisse. Galaric a combattu vaillamment, détruit nombre de ses agresseurs, mais la force du nombre l'a fait céder. Hélas pour la Camarilla, l'un des enfants de Galaric s'est échappé, et son récit a lancé une guerre.

Alors que les combats entre lignages vampiriques se sont étendus au monde mortel, des humains craintifs se sont tournés vers l'Église Catholique, cherchant désespérément un refuge face aux monstres rodant dans la nuit. L'Inquisition mortelle était née. Les Chasseurs profitèrent de la confiance excessive des vampires, les pistant dans leurs repères, les détruisant, utilisant la foi, le feu, et le soleil pour battre leurs adversaires.

Les anciens ont réagi à cette nouvelle menace en reprenant la tradition séculaire d'utiliser leurs enfants comme chair à canon, sacrifiant les plus jeunes aux chasseurs mortels pendant qu'ils fuyaient leurs poursuivants. Entre la guerre nocturne, la menace grandissante de l'Inquisition, et l'arrivée de maladies mortelles telle que la Peste Noire, qui a décimé les troupeaux mortels, les vampires étaient assiégés, quasiment éradiqués. En

1300, des centaines de lignages dans toute l'Europe avaient été détruits.

en 1381, au plus fort de ces conflits, un paysan mortel, du nom de Wat Tyler, a mené une révolte contre la noblesse Anglaise. Les révolutionnaires ont tué l'Archevêque de Canterbury, et tenu Londres pour un certains temps, forçant le Roi à céder à certaines de leur demandes, avant que Tyler ne soit tué. Après avoir dispersé les rebelles, les agents du Roi ont capturé l'amante de Tyler, Patricia de Bolingbroke, et l'ont condamné à mort. Alors que Patricia était en prison, un Brujah l'a Étreinte et l'a libérée. Prenant le nom de Tyler pour honorer son amant décédé, Patricia a continué son combat pour la justice et l'égalité, rassemblant des individus au même état d'esprit (mortels et vampires) à ses côtés.

En tant que vampire, Patricia ne voyait aucune différence entre ces anciens qui réduisent en esclavage, et sacrifient leurs enfants, et les nobles mortels qui ont détruit sa famille, et ravagé la paysannerie anglaise. Après la mort de Galaric, elle a appris des informations détaillées sur un ancien Ventrue du nom de Hardestadt : l'un des créateurs de la Camarilla, qui était directement responsable de la mort de Galaric.

Concentrant sa colère, Patricia a rassemblé les cellules éparses de nouveaux-nés révolutionnaires, et les a unifié sous une seule bannière. Bien que les révolutionnaires durent souffrir de lourdes pertes, Tyler et ses troupes ont été capable d'assaillir le refuge personnel de Hardestadt, un chateau en Espagne, et de détruire l'ancien incrédule. Avec la nouvelle de leur victoire se répandant, les jeunes vampires ont saisi cet espoir désespéré de liberté, rejoignant Tyler en masse.

Briser le Lien

Diablerie

Les Anarchs originels étaient lié par la croyance que rien de moins que la menace de destruction ne forcerai les anciens à arrêter leurs jeux. Les nouveaux-nés croyaient qu'ils avaient besoin de frapper la peur dans les cœurs des aînés. Si cela signifie massacre et destruction, ainsi soit-il - mais le seul vrai moyen de gagner du pouvoir est par la diablerie. Boire le sang du coeur des Anciens rend la vitae du vampire plus forte, lui permettant d'accéder à de nouveaux pouvoirs et à un sang plus puissant, beaucoup d'Anarchs ont commis cet acte maléfique durant la révolte originelle. Alors que cette stratégie n'est plus utilisée depuis longtemps, et est rejetée par les Anarch modernes, des rebelles défendent sa pratique de temps en temps, cherchant à rendre le combat plus équitable.

Pendant cette ère, les Tzimisce d'Europe de l'est se sont engagé dans une guerre sauvage contre les usurpateurs Tremere. Ayant pris l'immortalité par magie noire et diablerie, les Tremere étaient déterminé à piétiner les autres utilisateurs de sorcellerie, et à clamer la supériorité des mystères de la magie du sang. Les Anciens Tzimisce ont utilisé leurs enfants comme appâts pour les Tremere, attirant les usurpateurs dans des pièges, sacrifiant leurs enfants au passage.

Deux Nouveaux-Nés Tzimisce, Velya et Lugo (connu plus tard comme étant le Brise-sang) ont rejoint la cause Anarch. Travaillant en tandem, ils ont créé un rituel koldun pour briser les Liens de Sang et libérer les révolutionnaires de leur loyauté annaturelle envers leur sire : un rituel connu sous le nom de Vaulderie. Les rebelles Tzimisce et leur rituel de Vaulderie ont renouvelé la fureur de la cause Anarch, libérant nombre de ceux qui ne pouvaient les rejoindre à cause des chaînes du sang. Des Nouveaux-Nés et Ancillae de tous les clans se sont pressés derrière la bannière de Tyler, impatients d'offrir des serments de loyauté.

Ces rebelles se sont levés dans une bataille sanglante et brutale, qui a fait rage dans toute l'Europe. Bien plus que de simples diabolistes rampants (tels que les décrivaient les anciens terrorisés), la fureur des Anarchs a fait écho à l'appel de la Réforme, issue des cendres de l'Âge des Ténèbres : une passion enflammée par l'égalité, la liberté et le changement. Bien que leurs premières attaques puissent avoir été motivées par la colère et la revanche, les Anarchs étaient soudés par leur engagement de créer une structure de pouvoir où les jeunes et les vampires de sang-clair pourraient être respectés, et même considérés égaux à leurs sires. Ils appelaient la somme de leurs idéaux la Libertas, et le mot est sonné comme un coup de clairon libérateur dans le monde vampirique.

Malgré leur enthousiasme, leur rage, et leur habileté, les Anarchs se sont trouvés dans un désavantage certains. Une fois l'élément de surprise perdu, ces nouveaux-nés et ancillae ont fait face à une ennemi puissant et expérimenté. Plus le conflit avançait, plus les Anarchs étaient encerclés et isolés, forcé de tuer des innocents et de se mettre en danger. Beaucoup furent perdus au Wassail, et plus encore face aux Chasseurs de l'Inquisition. Pourtant, avec chaque victoire, leurs arguments prenaient une vie propre au delà de la guerre. Des Vampires de tous les clans finirent par considérer que tout compte fait, la rage des Anarchs étaient probablement justifiée.

L'Appel de la Liberté

« Le sujet, ce n'est pas où vous allez, où ce que vous avez été. L'important c'est la quête. Ce pour quoi vous vous êtes engagé, et ce que vous avez laissé derrière vous. »

— **Peter Kennedy** — Ventruie, Ex-Camarilla (désormais Anarch)

De tous les anciens du Vieux Monde, ceux du Clan Lasombra étaient les plus tyraniques et obsédés par le contrôle. Beaucoup interdisaient à leurs enfants de rencontrer d'autres vampires, ou même de quitter leur havre sans permission. Pourtant, un ancien Lasombra, Gratiano de Veronese, a vu dans les Anarchs une opportunité d'accomplir ses propres buts. Il a commencé secrètement à aider le Mouvement Anarch, enseignant à ses membres la stratégie, et les aidant à localiser leurs cibles. Plus important encore, Gratiano s'est rendu en Terre Sainte pour prendre contact avec le Clan Assamite, au nom des Anarchs.

Les Assamites souhaitaient trouver des anciens à diabler, et les Anarchs avaient besoin de l'aider de sentinelles expérimentés, de conseillers et de sorciers. Avec l'alliance des deux groupes, les Anarchs ont commencé à faire de sérieux dégâts dans les rangs des anciens de beaucoup de clan, libérant leurs enfants et prouvant leur capacité à être une menace sérieuse pour les vénérables les plus retranchés de chaque clans. Des lignés en Italie et Afrique du Nord ont bientôt rejoint le combat, prenant la cause Anarch et renversant leurs anciens. La Révolte commençait à tourner à l'avantage des Anarchs.

Au début du XVe siècle, Gratiano a mené une campagne d'Anarchs lors d'une attaque sur le havre de l'Antédiluvien Lasombra, en Sicile. Bien qu'ils firent presque tous exterminés, les cinq derniers survivants (Gratiano étant de ceux là) ont réussi à pieuter l'Antédiluvien, et à diabler cette créature. Dans un coup de théâtre incroyable, plutôt que d'assumer de mener le Clan, Gratiano a déclaré que le Clan Lasombra devrait maintenant choisir ses meneurs en fonction de leur mérite, plus qu'en fonction de leur âge ou de leur génération. La cause Anarch a réussi deux victoires décisives : l'une physique, l'autre sociétale.

Peu après, Lugo Brise-Sang, et une coterie d'Anarch Tzimisce ont suivi l'exemple du Clan Lasombra. Ils ont envahi le havre de l'Antédiluvien Tzimisce, l'ont battu, et Lugo a réclamé le droit de diabler lui même l'ancien. Malheureusement, le pouvoir gagné par cet acte était trop puissant pour un seul vampire, et Lugo s'est effondré dans la torpeur, alors que les anciens restants du Clan Tzimisce se sont relevés à nouveau contre les Anarchs. Les jeunes vampires ont vite découvert que les forces Tzimisces furieuses étaient trop fortes pour être vaincues, et ils ont été forcé à retirer leur milice d'Europe de l'Est.

La Tour d'Ivoire

Pendant la Révolte Anarch, la coterie d'Hardestadt a continué à défendre la formation de la Camarilla, la promouvant sur la base d'une protection mutuelle. Plus la Révolte grossissait, plus la proposition d'une secte unifiée gagnait de soutiens.

Au sommet de la Révolte, les anciens de plusieurs Clans européens majeurs se sont mis à partager ressources, informations, et forces, dans le but de répondre aux Anarchs et à leurs alliés Assamite. En 1486, un vampire proclamant être Hardestadt, défiant les rumeurs de sa mort de la main de Tyler - a convaincu ces meneurs de faire encore un pas dans le sens de la coopération, et de fonder une secte. Cette dernière devrait unifier les clans en opposition à la révolte et briser le Mouvement Anarch pour toujours. Pour assurer l'égalité de ces clans piliers, chacun devait avoir un seul et unique représentant au Cercle Intérieur, devant définir la politique de la secte. C'est ainsi que la Camarilla fut fondée.

La formation de cette nouvelle secte a sapé l'avantage Anarch. Dès que les anciens ont commencé à travailler ensemble, les Anarchs ont commencé perdre - et à perdre sérieusement. En 1493, seulement 7 ans après la formation de la Camarilla, les meneurs Anarchs furent obligé de rencontrer Hardestadt et sa coterie, pour discuter les termes d'une paix durable. Ces meneurs avaient estimé qu'il était meilleur de négocier tant qu'ils avaient encore un peu de pouvoir, plutôt que d'être forcés d'accepter des termes bien moins favorable après une défaite décisive et inévitable. Des meneurs des deux côtés se sont rencontrés en l'Abbaye de la Sainte Couronne, près du petit village de Thorns, où ils ont rédigé un document qui est devenu connu sous le nom de Convention de Thorns.

Sous cette convention, les Anarchs devenaient une part de la Camarilla, acceptant la supériorité sociale de leurs aînés. En échange, tous les crimes et actions faits durant la révolte étaient pardonné. En tant que tel, la Convention était moins un traité que les termes d'une reddition, mais au final, l'accord fut accepté et signé par les représentants des deux partis.

Le Traité de Tyr

Durant la Révolte, la Camarilla s'est vengé des alliés Assamites de la révolution Anarch, en appelant une Chasse au Sang contre l'intégralité du Clan (la première et seule fois qu'une Chasse au Sang si large eu été appelée). Le conflit pourrait avoir continué longtemps, si un agent solitaire Nosferatu de la Camarilla n'avait pu percer les défenses de la montagne Assamite d'Alamut. En prouvant le que le fort n'était pas impénétrable pour les agents de la Camarilla, cette dernière a forcé le clan Assamite à rechercher la paix.

En 1496, trois ans après la signature de la Convention de Thorns, les émissaires du Clan Assamite ont accepté un accord connu sous le nom de Traité de Tyr. Leur folie furieuse d'assauts et de diablerie était mise sous la chape d'une malédiction puissante, lancée sur eux par les sorciers du sang du Clan Tremere.

La Révolte était finie.

L'Épée de Caïn

Alors que la majorité des Anarchs ont accepté difficilement que la Convention de Thorns soit une concession nécessaire, atteinte avant que les Anarchs n'aient connu de défaite certaine de la main de leurs ennemis, certains - en particulier des Clans Lasombra et Tzmiscé ont protesté avec véhémence. Les meneurs de la délégation Lasombra à Thorns ont publiquement dénoncé le brouillon d'accord et les anciens qui l'ont écrit, préférant la guerre éternelle. Leur Clan a accepté, et les Lasombra se sont retiré des négociations. Ceux qui ont suivi ont quitté le Mouvement Anarch définitivement, fondant une nouvelle secte : le Sabbat. Leur premier acte de défiance fut la destruction du village de Silchester, et le massacre de ses habitants mortels. Ils ont laissé la ville mortelle en ruines fumantes, avec des corps humains décharnés et éviscérés, frappés dans leur sommeil.

Ces Anarchs qui se sont levés pour leurs convictions à la Convention de Thorns ont rapidement perverti ces mêmes idaux. La structure rigide du Sabbat, et le lien de sang collectif défie tout ce en quoi les véritables Anarch croient, tout ce qui faisait les bases de la révolte, et tout ce pour quoi leurs frères ont combattu, et sont morts pour accomplir. Tout simplement, ce n'est pas parce que le Sabbat est (supposément) libéré des ancien que pour autant, sa forme d'esclavage par le sang est plus tolérable.

Selon ceux qui étudient l'histoire vampirique, les insurrections Anarch ultérieures auraient pu être évité, si la Convention n'avait pas tant pris les termes d'une reddition, si les anciens avaient accepté de partager ne serai-ce qu'un peu de leur pouvoir. Si la Camarilla avait été moins concerné par le fait de sauver la face, et plus par le fait de créer une paix durable, les termes de la Convention auraient été plus équitables. Ainsi le Sabbat n'aurait peut être jamais existé. A l'inverse, en réduisant les Anarchs à un état sans pouvoir, en ignorant leurs remarques, et en les forçant à tout abandonner sauf leur indépendance personnelle, les anciens de la Camarilla se sont assurés que le ressentiment, et le mécontentement continueraient à travers les siècles.

Renaître de ses cendres

« Ça ne suffit pas de se libérer. Si un seul membre de la nation des Semblables est réduit en esclavage, nous portons tous des chaînes. »

— Docteur Frederick D. Nash —

Ceux qui étudient l'histoire considèrent généralement la Révolte Anarch comme une tentative échouée d'établir un nouvelle ordre social. La révolte était en elle-même une grande avancée, un signe que des vampires travaillant ensemble pouvaient surmonter jusqu'au plus puissant ancien.

C'était une révélation substantielle, qui signifiait que la servitude éternelle était évitable. Pourtant, après la Convention de Thorns, beaucoup se sont demandés si les siècles de lutte, et la Mort Finale de leurs camarades n'avaient pas été vains. La *Jus Noctis* ou "Loi de la Nuit", prévalait toujours, apportant au sire une autorité complète et finale sur ses infants. Nouveaux-nés et Ancillae n'avaient pas plus leur mot à dire dans leurs clans, et dans les affaires de secte, qu'auparavant.

Bien qu'ils aient échoué à réformer la société vampirique, les Anarchs ont néanmoins réussi à transformer le monde vampirique. Leur démonstration de force, bien que finalement sans résultat, a ouvert les yeux des anciens sur le véritable potentiel de leurs infants, et apporté une peur terrible au sein du Jihad. Avant la révolte, peu d'anciens questionnaient le fait que leur ascendant sur leurs infants soit la manière naturelle de faire des vampires. Après, les anciens sont devenus plus vicieux, apprenant à manipuler subtilement leurs infants pour obtenir leur affection, plutôt que de faire une confiance absurde au lien du sang.

Les anciens sont devenus douloureusement conscients que s'ils devaient franchir la ligne entre la force et le sadisme, leurs infants pouvaient envisager qu'ils paient le prix de cette cruauté dans le sang. De plus les idéaux et éthiques de la Révolte Anarch ne sont pas morts avec la dernière bataille. La philosophie de Libertas a continué, les sires passant ses valeurs dans l'espoir qu'une société basée sur ces idéaux puisse un jour exister.

Au cours des siècles suivants, certains Anarchs ont rejoins pleinement la Camarilla, laissant la révolte derrière eux, devenant une partie du système. D'autres ont quitté complètement la secte, existant en tant qu'Autarkis indépendant, ou rejoignant leurs frères perdus au Sabbat. Le reste

est resté où le Traité de Thorns les a posé : dans l'ombre de la Camarilla, distincts, mais pourtant considérés membres de la secte. Mal traités, souvent ignorés, ces Anarchs ont continué à planter les graines du changement. Quand les explorateurs ont découvert le nouveau monde, beaucoup d'Anarch auto-proclamés ont voyagé dans les colonies américaines pour fuir la poigne de la secte, et dans l'ensemble, les anciens étaient ravis de se débarrasser d'eux. Dans les affirmations de philosophes mortels tels qu'Adams, Jefferson, Locke, Murray, et Rousseau, ainsi que dans ceux qui les ont inspiré, une nouvelle génération d'Anarch a pu témoigner d'une résurgence mortelle - la naissance de croyances mortelles qui faisaient écho au concept Anarch de Libertas.

La Révolution Française fut une période de bouleversement sociaux et politiques en Europe, et c'est devenu la base pour la lutte continue des Anarchs contre le contrôle de leur secte parente. Les anciens Toreador contrôlaient l'élite française, alors que la paysannerie était armée et soutenue par les nouveaux-nés Anarchs de bien des clans. En soutenant la révolution mortelle, les Anarchs ont pris le pouvoir en France et tenu Paris pendant les années suivantes, malgré la fureur de leurs anciens. Comme les légendes de l'antique Carthage, les Anarchs ont rejoint les révolutionnaires français avec un sentiment sincère de fraternité et d'idéalisme - mais cette fois les vampires n'ont pas révélé leur nature en combattant aux côtés des mortels.

Rendus extatiques par le succès en Amérique et en France beaucoup d'Anarch ont commencé à planifier de reprendre les idéaux de liberté et de démocratie à d'autres pays, tel que l'Empire Britannique, et les colonies Hollandaises et Allemande en Afrique. Même si Napoléon Bonaparte (un pion des Toreador) a finalement éteint les réformes de la révolution, et redonné le pouvoir aux anciens, les Anarchs ont prouvé que malgré la Convention de Thorns, La Camarilla ne pouvait enchaîner à jamais la Libertas.

Le Monde était prêt au changement.

La Révolution Industrielle

D'abord, le Sabbat s'est emparé du Nouveau Monde; ensuite, la Camarilla est venue, et lui a piqué sous le nez durant une période de guerre civile au sein de l'Épée de Caïn. Comme autrefois, les anciens de la Camarilla ont utilisé les Anarchs comme tampon, armée d'agitateurs, manipulant Anarchs et Sabbat pour les pousser au combat, et prendre les territoires pendant que les deux autres étaient en guerre. Quand ces conflits se sont calmés, le Sabbat tenait Mexico, la Camarilla les cités majeures de la côte est, et les Anarchs la frontière ouest.

Malgré les luttes tout autour d'eux, les Anarchs ont échoué à se tailler un domaine de large ampleur pour eux dans les Amériques. Les Nouveaux-nés s'installaient dans ces villes frontalières, construisant quelques bases de pouvoir. Et lorsque le territoire devenait important et mieux peuplé, ces Anarchs trouvaient soudainement leurs terrains de chasse occupés par un Prince et sa cour. Les intrus camaristes expliquaient poliment qu'ils tenaient la praxis de la ville, et que peut-être les Anarchs devraient envisager de se déplacer plus à l'ouest. Si les Anarchs ne voulaient pas aller en guerre, ils n'avaient d'autre choix que d'accepter. Bien que lent, ce processus de déplacement était constant et inévitable. Parfois, les Anarchs déménageaient. Plus souvent, ils partaient en guerre contre la Camarilla, utilisant la brutalité et la violence pour affirmer leur point de vue.

Avant tout humanistes et exclus de leurs terres natales, les Anarchs avaient beaucoup en commun avec les peuples Natifs Américain locaux, et ils se retrouvaient souvent alliés avec les indigènes contre les vagues d'étrangers. Les Anarchs ont été responsables de beaucoup des grandes batailles de la frontière ouest; généralement du côté des chefs locaux, et des conseils des natifs.

Certains Princes, qui souhaitaient paraître généreux, nommaient des Agents de liaison Anarch dans leur praxis, acceptant que les Anarchs pacifiques restent. Ces Anarchs qui savaient se comporter étaient autorisés à discuter ouvertement de leurs croyances dans des salons et d'autres rassemblements polis de la société vampirique. Ces émissaires tournés sur le social ont donné naissance au terme "Opposition Loyale" qui décrit ces croyances Anarchs modernistes qui bénéficieraient à la Camarilla, plutôt que de faire chuter l'intégralité de la hiérarchie. Dans les Amériques, beaucoup de vampires vurent même la lumière des réformes. Des Princes élus, principe autrefois inconnu, sont devenus une occurrence occasionnelle, et d'autres avancées ont été institutionnalisées dans ces nouveaux domaines.

Alors que l'Europe demeurait stagnante et ne négociait pas sur ses pratiques traditionnelles, plusieurs domaines du Nouveau Monde s'ouvraient à ces nouvelles techniques, et commençaient à travailler avec les Anarchs, dans une certaine mesure.

L'État Libre

Invasion des Semblables de l'Est

Les Cathéens, ou Semblables de l'Est, sont les morts-vivants de l'Asie. Selon leurs légendes, leurs progéniteurs ont trahi les exigences du Paradis, et fut maudit, contraint de se nourrir de sang et d'éviter la lumière du soleil - exactement comme les enfants de Caïn. Cependant, les pouvoirs, la politique et les capacités des Cathéens sont extrêmement différentes de celles des clans vampiriques d'Europe et d'Afrique. Ces créatures sont venues à San Francisco, se sont alliées avec les Anarchs, et ont établi une colonie sur la côte Ouest Américaine, mais l'arrangement était voué à l'échec. En Février 2010 un événement inconnu et désastreux aurait eu lieu dans les terres natales des Cathéens, les forçant à se retirer des États-Unis. La seule justification que ces expatriés ont offert était le terme "Diable-Tigre" une superstition très peu expliquée. En Californie, les Anarchs, menés par Marguerite Foccart (au nom de Jeremy MacNeil) ont pris les territoires désormais libres. Ils continuent à tenir ces terres par leur ascendance sur plusieurs gangs Anarchs désorganisés et éparpillés.

« Ceux qui sont morts pour la Libertas sont des martyrs. Des héros. Souvenez vous de leurs noms, et soyez honorés de combattre pour la même cause. »

— **Salvador Garcia** —

Au début du XXe siècle, un certain nombre d'Anarchs se sont échoués sur la côte est des États-Unis, en particulier dans un petit port avec le nom original de Los Angeles de Porciuncula — plus connu sous le nom de Los Angeles. Un ancien gouverneur espagnol nommé Don Sebastian Juan Dominguez devint Prince de Los Angeles à la condition de "faire quelque chose concernant ces Anarchs". L'un de ces Anarchs était un Brujah nommé Jeremy MacNeil. En 1944, le Prince Don Sebastian a décidé de virer les Anarchs de son territoire. Il a ordonné que Jeremy MacNeil soit capturé et battu sévèrement, croyant que cet acte montrerait sa force et installerait la peur dans le cœur de la piétaille Anarch. Il avait tort.

Beaucoup des autres Anarchs voulurent se rebeller, dans un soulèvement immédiat, mais MacNeil a conseillé la patience. Les Anarchs ont attendu six semaines, localisant des havres et préparant leur assaut. Enfin, le 21 décembre 1944 la deuxième Révolte Anarch commença. Juste avant l'aube, des groupes d'Anarch lourdement équipé ont attaqué beaucoup des anciens de la ville dans leurs havres. Alors que toutes les attaques ne furent pas réussies de près ou de loin, beaucoup d'anciens furent tués, et les vampires de la Camarilla qui ont réussi à s'échapper furent forcés de fuir la ville. Don Sebastian lui-même fut massacré par Salvador Garcia, et le ranch du Prince fut brûlé. Après leur succès initial à Los Angeles, les Anarchs se sont déplacés au sud pour prendre San Diego, et au nord dans l'espoir de faire de même à San Francisco. Cette fois, par contre, ils subirent un échec, le Prince d'alors, Thomas Vanneva avait eu le temps et les moyens de construire une défense solide.

L'État Libre, comme la coalition Anarch s'appelait, s'étendait de la frontière nord du Mexique jusqu'à San Jose. La seconde Guerre Mondiale ayant détourné l'attention et de la Camarilla, et des Anarchs, la révolution ne s'est pas étendu au delà, comme l'espérait les Anarchs de Californie. Un conseil révolutionnaire, formé pour coordonner les commandements disparates du territoire, a voté et adopté les principes d'une autogestion qu'ils ont appelé le "Status Perfectus," ou l'"État Parfait".

Le Status Perfectus était un document visionnaire. Le premier à exprimer de façon claire et univoque le rêve Anarch. Il promettait une nation des Semblables libre de toute oppression politique et des préjugés, et jurait d'étendre cette liberté à tous les vampires, partout. Cependant, la conséquence immédiate de la révolte était surprenante : plutôt que se regrouper dans une communauté glorieuse, les vampires de l'État Libre se sont répartis en coteries inter-clans et gangs, privatisant des zones géographiques, et se battant pour le territoire ou des petites rivalités locales. Ce n'était pas une société équilibrée, juste la justice du plus fort sur le faible. Une véritable société de Libertas n'a pas pu émerger.

Ce virage pris par les événements était un coup philosophique terrible pour les Anarchs. Les Érudits de la secte justifiait que leur incapacité à créer une société plus grande était un résultat de l'influence de l'état de vampire, ou peut-être que c'était une étape transitoire vers une société plus égalitaire. Là où la confiance mortelle pourrait avoir fait d'une société communautaire un état de paix, la Bête a poussé les vampires vers la ruine, exigeant ascendance, guerre et chaos partout où elle était laissée sans contrôle. Peut être qu'avec le temps, les Anarchs de l'État Libre aurait pu découvrir un moyen de surmonter ou de restreindre ce besoin interne d'effusion de sang. Hélas, ils n'ont jamais eu la chance de le trouver.

Malgré sa nature chaotique, l'État Libre était remarquablement résilient, survivant à une attaque directe du Sabbat en 1965, et à un énorme conflit interne en 1992; mais finalement, il fut démantelé en 1998 par un ennemi extraordinaires : les Cathéens. Ces étranges et puissants vampires de l'Est ont immigré en Californie, déterminant qu'elle était mûre pour une invasion. Après des combats éparses, les meneurs Cathéens ont déduit qu'il n'était pas économiquement possible de prendre l'État Libre par la force, et qu'un traité global ne serait pas respecté par des territoires Anarchs divisés. Ils ont proposés des accords pacifiques, et un partenariat équitable aux Anarchs de San Francisco, et ces derniers ont accepté.

L'État Libre s'est effondré et est tombé en poussière.

Nuits de la Tourmente

Pendant une courte période en Juillet 1999, une Etoile Rouge a brillé dans le ciel, signalant une série de changement connus comme la Semaine des Cauchemars. L'Antédiluvien Ravnos s'est réveillé au Bangladesh, et était immédiatement détruit par des forces inconnues dans une bataille dévastatrice qui a duré trois jours et nuits entiers. Pour la plus part des Anarchs... C'était un jeudi comme un autre. Les Ravnos n'étaient pas très courant au sein des Anarchs. La secte s'intéresse aussi peu des légendes et contes des Antédiluviens; la majorité des Anarchs n'ont jamais entendu ce mot, encore moins lu des extraits du Livre de Nod. Les Anarchs sont des modernistes, et généralement, leurs études ne se prolongent pas jusqu'aux anciens mythes vampiriques. Cependant même le plus récemment Étreint des Anarchs a pu noter les changement qui ont bouleversé la société vampirique après l'apparition de l'Etoile : la peur visible et l'état d'urgence étanche qui s'est répandu dans toute la Camarilla, et les renouveaux fanatiques et excès de célébration du Sabbat. Les Anarchs étaient les premiers à reconnaître les dangers des chasseurs mortels, écoutant des lignes de communication pour entendre que les organisations gouvernementales et des électrons libres avaient été alertés par les bris constants de Mascarade.

D'abord ils ont attaqué de petites cibles : refuges, fondations, meutes nomades. Puis, avec les informations rassemblées de ces sources, et un armement plus varié, les chasseurs sont descendus sur Savannah en Janvier 2001. Réalisant le danger, les Anarchs de Savannah se sont vite retirés, laissant les vampires de la Camarilla et du Sabbat être détruits. Les chasseurs ont éradiqué jusqu'au dernier vampire restant dans la ville.

Ces attaques ont continué pendant près de 10 ans. Des vampires dans toute l'Amérique du Nord et du Sud ont été traqués et tués, et les chasseurs mortels ont regagné toujours plus du terrain. De la zone chaotique de la côte Est, aux territoires à peine contrôlée des Etats Libres, les Anarchs continuaient à surveiller les mortels, évitant la plus part des assauts.

Alors que Camarilla et Sabbat étaient retranchés, la tendance des Anarch à rester mobile était une bénédiction et leurs pertes étaient significativement plus légères. Ceux qui sont morts étaient habituellement des Anarchs plus vieux, essentiellement les quelques anciens de la secte, et les gangs les plus statiques. Là où les Anarchs possédaient du territoire, ils ont survécu essentiellement grâce à leur capacité à utiliser la technologie - bien plus que la Camarilla ou le Sabbat. Les médias sociaux, les messageries rapides, et les flux d'information à la seconde leur ont donné un avantage, face aux chasseurs qui pensaient que tous les vampires étaient archaïques.

Les Dernières Nuits

« *Baisse la tête, putain de lécheur! T'essayes de chopper les balles entre les dents ?* »

— “Nines” Rodriguez — Los Angeles

Bien que l'État Libre de Californie ne soit plus, les Anarchs se sont épanouis en Amérique du Nord jusque dans la vieille Europe, l'Afrique et le Moyen-Orient, répandant le message de la Libertas partout dans le monde. Les Nuits de la Tourmente ont causé plus de dégâts aux possessions du Sabbat et de la Camarilla qu'aux domaines Anarchs; tout d'abord parce qu'il y a moins de domaines Anarchs, mais aussi parce qu'ils font un usage plus important de la technologie et de la sécurité moderne.

Durant les attaques de chasseurs, les Anarchs ont pu suivre les agences mortelles, se brancher sur leurs signaux pour gagner assez d'information pour éviter les purges et les assauts. D'une certaine façon, les Anarchs furent rusés et impitoyables - ils ont rarement partagé leurs informations avec d'autres groupes, permettant à la menace mortelle d'éradiquer des domaines Sabbat et de tourmenter les cours de la Camarilla. Certains ont condamné cette tactique, vu que chaque attaque tirai sur la corde déjà bien tendue de la Mascarade. D'autres ont loué ce plan, comme méthode permettant à un ennemi d'en détruire un autre, sans risque pour les Anarchs.

Une fois la menace apaisée et les chasseurs mortels pacifiés, le Mouvement s'est retrouvé dans une position de pouvoir. Il avait un territoire visible au sein des Etats-Unis et du Canada et même quelques domaines dans le vieux monde, incluant la ville entière de Berlin. En comparaison, le Sabbat est lourdement affaibli, et même les QG de la Camarilla ne sont plus aussi puissants que par le passé. La Camarilla survivra, mais si elle doit se concentrer sur les chasseurs mortels et les saboteurs du Sabbat, elle ne peut s'offrir le luxe de combattre aussi les Anarchs.

L'Édit de Succession

Anastasz Di Zagreb, Justicar Tremere

Il est très connu que Di Zagreb hait les Anarchs. Alors pourquoi a-t-il écrit l'Édit de Succession ? Et qu'est ce que la Camarilla gagne dans cet accord ? L'édit rappelle au Prince que leur autorité leur permet de détruire des Anarchs rebelles sur leur domaine. Si les Anarchs l'acceptent, ils ont toute autorité sur des citoyens de la Camarilla sur leurs domaines, ils doivent accepter une application réciproque de ce pouvoir dans les domaines de la Camarilla. Certains Anarchs théorisent que l'Édit est une tentative de causer un schisme au sein des Anarchs, entre ceux qui accepteront et utiliseront l'édit, et ceux qui le rejeteront. D'autres affirment que le pogrom de la Camarilla envers les Caïtiffs l'a poussée à un point tel qu'une alliance plus solide avec les Anarchs est devenue un mal nécessaire. Quelque soit la raison, Di Zagreb n'a certainement pas agi par volonté altruiste.

En 2007, cinq Justicars ont sorti un nouvel édit: ce dernier était conçu pour pacifier les Anarchs en leur donnant des signes d'apaisement, tout en remplissant les besoins de la Camarilla. Cet avis a été appelé Édit de Succession.

L'Édit de Succession affirme que les membres de la Camarilla doivent traiter les territoires Anarchs comme s'il s'agissait de domaines Camaristes. Cela signifie qu'ils doivent respecter toutes les lois mises en place par les Anarchs locaux, et qu'ils doivent respecter le meneur du territoire comme une autorité Camariste légale. Tout au long de l'histoire (particulièrement durant la conquête de l'ouest), des anciens avars ont pris pour habitude de prendre des domaines Anarchs. Avant l'Édit de Succession, tout citoyen de la Camarilla pouvait se déclarer Prince d'un territoire auparavant Anarch, vu que les Justicar ne reconnaissaient les postes d'autorité Anarch. Si un Anarch essayait de se venger ou de reprendre son territoire, le Prince était dans son bon droit d'usage de la Sixième Tradition et de déclarer ces Anarchs chassés au sang pour s'être révoltés contre un Prince légitime, et les passer par l'épée. Tant que la Camarilla avait des alliés, des faveurs, et du pouvoir personnel pour appuyer sa volonté, les Anarchs n'avaient aucun recours personnel contre de telles prises de pouvoir grossières. L'Édit interdit de telles prises de terrain. De plus, il reconnaît que les Anarchs ont le droit de faire certains des rôles attendus d'un Prince au sein de la Camarilla. Bien qu'un meneur Anarch n'ai pas de Statut Camariste, et ne peut ni parler ni voter à un rassemblement de Prince, il a le droit de venir à un Conclave s'il le souhaite. De plus, un meneur Anarch a le droit de protéger son domaine d'une prise de la praxis. Si un citoyen de la Camarilla vient sur une terre Anarch et tue quelqu'un, ou tente d'en prendre le contrôle, le régner de ce territoire peut condamner, punir, et même détruire le membre de la Camarilla pour ses crimes. L'Édit de Succession prévoit qu'il n'y ai pas de représailles publiques des Justicars ou de leurs Archontes, tant que la mort est politiquement justifiée - comme il en serait de même dans n'importe quelle Principauté. Pour beaucoup d'Anarchs, cette annonce est une victoire longtemps attendue.

Il y a cet adage américain qui affirme que "Ceux qui sacrifient un peu de liberté pour la sécurité ne méritent aucune des deux". Restant fidèle à leurs idéaux, tous les domaines Anarchs n'acceptent pas l'édit.

Beaucoup le rejettent entièrement. L'édit demande que les Anarchs limitent leurs Étirements, et en échange, leurs domaines recevront la reconnaissance de la hiérarchie de la Camarilla. Malgré les avantages que ça apporte, l'esprit moderne se révolte à l'idée qu'un gouvernement étatique contrôle les droits à se reproduire. Des Anarchs circonspects notent qu'une Étirement peut arriver n'importe où, et que l'Edit ne pourrait être appliqué, en pratique, alors que vous pouvez simplement emmener l'enfant potentiel hors des limites de la cité. Quel est le problème alors de clamer se conformer à l'Edit, à la vue de la protection qu'il offre ?

Pourtant, les Anarchs n'ignorent pas les dangers causés par une surpopulation sans limite. Les Caitiffs posent un réel dilemme; beaucoup d'anciens cherchent à les tuer, et même en ignorant les légendes superstitieuses de la Fin des Temps, les vampires à sang clair sont un embarras et un risque pour la Mascarade. De plus, la dernière ligne de l'Edit affirme que "Leurs Grâces soutiendraient un retour de ces domaines à une praxis plus responsable" - quelque chose que les individus les plus fins politiquement prennent pour une menace à peine voilée.

Les domaines Anarchs sont indisciplinés, des lieux habituellement chaotiques, et il n'y en pas deux d'identiques. Certains établissent un gouvernement tribal, alors que d'autres gèrent des mafias ou des gangs, et que d'autres n'ont aucune hiérarchie et l'anarchie fait loi. La plupart des domaines Anarchs utilisent une certaine forme de vote, et créent des conseils pour organiser leurs domaines. Ça a marché, jusqu'à présent, tant que les Chasseurs mortels maintiennent leur pression sur les cours Camaristes. Une fois que la Camarilla n'aura plus à craindre les mortels, l'Edit peut être révoqué aussi rapidement qu'il a été annoncé, et le Mouvement sera revenu à son point de départ. Pour l'instant, les Anarchs se ruent pour profiter de l'avantage qu'ils ont, tant qu'ils peuvent, et prouver que leurs idéaux peuvent survivre à un avant-goût cette égalité qu'ils ont souvent demandé. (Pour plus d'informations, voir Édit de Succession.)

Les Agents du Changement

« La rébellion ne grandit pas dans l'esprit. Elle grandit dans le cœur, et d'autant mieux dans un cœur qui a été brisé. Les graines poussent mieux dans un sol ravagé. »

— **Mercury** — Sorcier Anarch

Les Anarchs tendent à être des vampires plus jeunes, bien plus capables d'utiliser et de s'adapter à la technologie moderne que les vampires d'autres sectes. Du plus adolescent, moderniste Anarch au suave, éloquent idéaliste, en passant par l'étudiant engagé de la Libertas jusqu'au Révolutionnaire nombriliste, les Anarchs sont fièrement individualistes. Bien que la majorité des Anarchs ont des choses en commun, bien peu sont sur la même longueur d'onde sur tous les sujets. La majorité des Anarchs sont Étreints récemment (dans les 50 ou 60 dernières années) et ont grandi avec la technologie comme part intégrale de leur vie quotidienne. Cette attitude moderniste, l'acceptation de la technologie, et une attitude de défiance générale tiennent les Anarchs relativement unifiés. Dans la psyché Anarch, vous êtes soit l'un de "nous", soit l'un d'entre "eux".

Techniquement, le Mouvement Anarch existe comme une sous-secte de la Camarilla. Depuis le jour où la Convention de Thorns fut signée, les Anarchs ont été forcés d'accepter un rôle au sein de la société Camarilla, et d'adhérer à minima à l'une des Traditions (la Mascarade). Bien qu'ils peuvent se révolter, il doivent aussi admettre que la Camarilla est puissante et organisée. La Camarilla voit le Mouvement Anarch comme une soupape pour relâcher la pression pour les jeunes vampires, qu'ils puissent manger leur vache enragée, gérer leur esprit de révolte, avant de finalement s'installer en bons citoyens de la Camarilla. Les Anciens admettent que ce relâchement est nécessaire pour éviter que les jeunes rejoignent impulsivement le Sabbat dans un moment de colère ou de frustration politique.

La plupart des Anarchs œuvrent contre la Camarilla. Comme institution, cette dernière est stagnante, s'accroche à des coutumes dépassées, et des mode de pensée anciens. A l'inverse des gouvernements mortels, les générations ne se succèdent pas dans les sectes vampiriques, et les philosophies démodées ne sont pas naturellement remplacées par de nouvelles idées. Certains Princes ont régné pendant des siècles sans changer leur apparence ou leurs lois. Cela ne fait qu'exacerber la stagnation, et forcer les Anarchs à se rebeller. Dans un domaine Anarch, la loi peut être transitoire. Les Gouvernements peuvent croître et chuter, les meneurs avec des soutiens loyaux peuvent être plus puissants que celui qui règne que par sa seule force personnelle. Les Anarchs résistent à tout ce qui ressemble à de l'oppression par les anciens, ce qui signifie qu'ils se méfient de l'organisation, de la hiérarchie et des manœuvres politiques. Tenter d'établir une structure de pouvoir et d'autorité peut souvent causer l'effondrement intérieur de tout l'ensemble.

Les domaines Anarchs vont de l'enfer urbain dystopique avec les rues obscures des cités, jusqu'aux zones de très haute technologie avec tous les améliorations imaginables - dont quelques unes que les mortels n'auraient pu imaginer. Par pragmatisme, la plupart des Anarchs protègent la Mascarade (même ceux qui ont des comptes à régler avec la Camarilla) ne serait ce que pour empêcher les chasseurs mortels et les meutes du Sabbat de découvrir leurs refuges.

L'immense majorité des Anarch existent en gang, où des meneurs charismatiques et expérimenté rassemblent des individus au point de vue similaire pour travailler ensemble à une cause commune. Au moins, dans la rhétorique, les Anarchs d'un domaine travaillent main dans la main, même si en réalité, il y a énormément de divisions internes et un meneur faible ou qui doute peut se faire renverser violemment. Quelques Anarchs agissent indépendamment, refusant tout ce qui ressemble à une organisation, mais ces individus isolés sont généralement assez costauds pour survivre seuls.

Idéologie

En tant que phénomène social, les Anarchs sont plus engagés par l'idée du changement que par la façon de le faire arriver. Ils désirent la redistribution du pouvoir, et une structure d'organisation - qui ne place pas un individu au dessus des autres sans une bonne raison : ils détestent la hiérarchie basée sur l'âge, sur le privilège hérité, ou sur la capacité de la Vitae.

Les Anarchs couchent souvent sur le papier sous forme de pléthorique anarchiste, de propagande communiste, de dialogue démocratique, de politique de base, ou de philosophie sociale, et cela parle à un auditoire idéaliste. Les écrits d'anarchistes mortels tels que Kropotkin, Goldman, Bakunin et Proudhon sont particulièrement populaires. Les Anarchs échangent des traités politique sur l'étude de chaque génération de philosophe mortels, et sur le fait d'apporter leur philosophie au monde vampirique. Ils partagent un engagement envers l'émancipation et la Libertas, même si leurs expérimentations de gouvernance sociale échouent.

Beaucoup pointent que l'existence continue du Mouvement prouve la force d'une détermination obstinée. Les anciens les plus sympathique disent que voir le dévouement du Mouvement Anarch envers les mortels les aide à renforcer leur respect de l'Humanitas. Il est certain, pour toutes les difficultés qu'ils rencontrent, les Anarchs sont le groupe de Semblables le plus humain. Les vampires qui rejoignent le Mouvement le font sur l'idée que les Anarchs, malgré leurs échecs, sont dans le vrai concernant les injustices de la société vampirique. Tant la Camarilla que le Sabbat pratiquent des abus, l'esclavage de leurs membres pour des buts obscurs, via l'adhésion à une hiérarchie sociale ou à la magie non-naturelle des ritae.

Libertas

Les plus grandes figures de l'histoire sont celles qui brisent les conventions et établissent un ensemble raisonné de principes. John Locke a proposé que la raison soit la base de toute société. "Libertas" ne signifie pas "libertin", pas plus que "libertaire". Les fondamentaux philosophiques du Mouvement Anarch sont un concept rationnel : l'idéal de Libertas, ou le libre arbitre métaphysique. Ses membres rejettent le précepte qu'un individu puisse être plus important qu'un autre à cause d'un accident de naissance ou d'Étreinte. Même si l'Étreinte a libéré un nouveau vampire des institutions et de la société mortelle, il doit désormais devenir libre des contraintes de lignée, de secte et de sang.

Le libre arbitre, la pensée rationnelle, et une part égale dans la gouvernance, sont les piliers du credo Anarch. Certains insistent sur la liberté individuelle, alors que d'autres cherchent à créer de nouvelles formes de gouvernance. La Libertas part du principe que les deux sont importants. Sans la capacité d'exercer son libre arbitre, le groupe tombe dans la tyrannie et la corruption. Sans le droit de donner son point de vue, la liberté d'un individu le consume, le poussant vers la cruauté, au nom de la réalisation de soi.

La Libertas part du principe que chaque individu a un point de vue unique sur le monde. Moins une personne est consciente de ses limites et de ses capacités, plus il est facile pour d'autres de la manipuler. Plus large est le point de vue d'une personne, plus elle peut se comprendre, et comprendre le monde. Avec un point de vue plus grand, chacun peut volontairement commencer à participer à l'amélioration du monde, pour lui-même comme pour les autres. Si un individu est enchaîné par l'ignorance ou la stase, il ne peut être libre. Il a abandonné sa Libertas, inconscient des événements du monde, soit par l'ignorance, soit parce qu'il se cache derrière des murs qui ne changent jamais. Un Vampire a le droit et la responsabilité d'exprimer sa Libertas et de remplir sa place dans le monde. Là où un Anarch voit de l'ignorance, il veut apporter la vérité. Là où il trouve un aveuglement volontaire, il allume une lumière. Le savoir n'est ni bon ni mauvais, il est simplement nécessaire au fait de vivre une existence éclairée et rationnelle.

Camps Philosophiques

Au sein du Mouvement Anarch, il y a beaucoup de camps idéologiques, chacun proposant ses méthodes par lesquelles un individu peut exister et exprimer sa Libertas. Le camp Constructionniste essaye de construire un meilleur système, qu'il soit basé sur une forme de gouvernance existante, ou sur le fait de déterminer un nouveau modèle. Ses membres veulent l'amélioration de la société vampirique, et travaillent sans relâche à l'éducation et la reconstruction des idéaux des Semblables. Dans un monde idéal, ils espèrent l'indépendance face à la Camarilla, afin de pouvoir créer par eux même quelque chose de distinct, d'égalitaire.

Une philosophie opposée, connue sous le nom de Nihilisme, a causé une séparation importante dans le Mouvement Anarch. Les Nihilistes se battent pour faire tomber la structure actuelle - et n'ont aucune envie de la remplacer. Les Nihilistes se fichent de savoir ce qui viendra ensuite, tant que toute forme d'oppression est détruite. La majorité des Nihilistes résistent à tout mouvement visant à construire un système de gouvernance, affirmant que toute nouvelle organisation serait (ou deviendrait) tout aussi restrictive. Ils haïssent l'idée même, et résistent à toute tentative, de direction ou d'organisation. Ils peuvent même se retourner contre leurs frères et sœurs Anarchs si de tels "obsédés de pouvoir" deviennent trop oppressifs à leur goût.

Le troisième camp, les Révisionnistes, sont en contact proche avec la Camarilla, ils espèrent changer cette organisation en secte plus progressiste, changer ses règles plutôt que de créer quelque chose de neuf. Les Révisionnistes sont sur la ligne fine entre la loyauté au Mouvement et l'amitié envers la Camarilla. S'ils pouvaient changer la hiérarchie de la Camarilla, y apporter leurs méthodes modernes et enlever les inégalités, ils abandonneraient probablement leur adhésion au Mouvement Anarch pour devenir de véritables citoyens de la secte parente.

Le Camp des Érudits consiste d'individus qui recherchent et étudient des domaines comme l'anthropologie, les sciences sociales, la philosophie et la condition vampirique. Certains vont même jusqu'à étudier la doctrine Noddiste, bien qu'ils soient rare et peu considérés des autres Anarchs, vu qu'être obsédé par de vieilles histoires ne fait pas grand chose pour promouvoir des croyances modernes. Ces individus sont l'élite intellectuelle du Mouvement Anarch. Ils proposent des théories et philosophies modernes, adaptent les avancées sociales mortelles à la vie des Semblables. Probablement, s'il n'y avait plus que les Érudits, le Mouvement ne serait rien de plus qu'une somme de théories et d'exercices intellectuels.

Enfin, il y a les Révolutionnaires; ces Anarchs veulent détruire le système - mais ne se préoccupe pas tellement de ce qui arrivera après. Ils voient d'un idéal politique à un autre, un moment obsédés par les vertus du communisme, puis soudain deviennent excités par la génocratie, le gouvernement des plus intelligents. Après ça, un Révolutionnaire peut se reposer sur les idéaux d'une méritocratie, prêcher un système défini de contrat moral, pour finalement lire un traité de Socrate et se plonger dans le concept d'une gouvernance par les propriétaires terriens.

Ce sont de jeunes vampires, récemment Étreints (ou en tout cas, nouveaux dans le Mouvement Anarch), encore enthousiasmés par l'avenir. Ils sont impressionnés par leurs nouveaux pouvoirs surnaturels, et sont généralement gonflés d'idéaux pimpants.

Les Échecs de l'Âge

L'immense majorité des Anarchs sont nouveaux-nés. Une minorité sont ancillae, et quelques rares inconnus sont anciens de sang et d'âge. Ça a toujours été comme ça.

Plus un vampire vieillit, plus ses croyances deviennent statiques. Le monde bouge trop vite pour leur permettre de garder une compréhension notable de la société mortelle. Cela fait que des individus qui se considéraient Anarchs autrefois sont désormais dépassés, et leur opinion ignorée - en partie à cause de leurs idéaux démodés; leurs avis ne sont plus pertinents dans le monde moderne. Ces ancillae-devenant-anciens se retirent souvent de la vie Anarch, pour devenir des ermites Autarques. Plus souvent, ils vont même jusqu'à pleinement rejoindre la Camarilla, séduits par la promesse du statut et du respect, après des décennies de privations. La stase Camariste leur donne un sentiment réassurant de stabilité, dans des nuits de plus en plus confuses.

Les Nuits de la Tourmente ont encore plus creusé cette disparité d'âge. Les domaines Anarchs étaient indisciplinés, et les Anarchs devaient rester en permanence sur la brèche pour éviter les assauts organisés des agences gouvernementales et des Chasseurs mortels. Les anciens ont eu de grandes difficultés à gérer ce genre d'instabilité et de risques nuit après nuit. Plusieurs ont été traqués et détruits par le Sabbat, impatient de réclamer leur sang et de saisir l'opportunité d'un ancien voyageant ouvertement, qui se présentait devant eux.

D'autres ont abandonné et rejoins la Camarilla en bonne et due forme, pressés par leur lignage, et attiré par la relative sécurité de ses domaines. Rester au contact des avancées technologiques nécessite de rester en sécurité, et de répondre instantanément aux menaces toujours croissantes pour ceux de sang puissant. Alors que certains membres du Mouvement Anarch affirment qu'il faut autoriser ces anciens à revenir, le danger étant passé, beaucoup trop de jeunes Anarchs proéminents ont pris leur départ comme une trahison. Ces anciens ne seront pas ré-accueilli dans le Mouvement, quelque soit leur histoire.

Les Anciens ont aussi un problème doctrinaire avec les Anarchs modernes. Pour la plus part, ces jeunes vampires refusent les légendes sur Caïn et la Géhenne, et moquent ouvertement l'adhésion à ces paraboles du Livre de Nod. Cela pose un certain inconfort pour les anciens vampires qui pourraient bien avoir rencontré leur aïeul Antédiluvien, ou qui ont été élevés dans des temps profondément religieux. Pire, le Mouvement anarch a toujours été un refuge sûr pour les Caïtiffs, ce qui est une autre facette du malaise grandissant de ces anciens vampires.

Hiérarchie

Les Anarchs ne sont généralement pas fans des grands gouvernements, ou des autorités trop visibles lorsque les choses se passent bien. Dans la plupart des lieux, le Mouvement Anarch ne gouverne que lorsqu'il y a dispute. Typiquement, les parties opposées se retrouvent face à un Conseil de trois à cinq de leurs pairs - d'autres anarchs qui sont respectés pour leur sagesse, expérience, charisme ou pouvoir personnel. Chacune des parties a la possibilité d'expliquer son point de vue, et apporter des témoins. Après que tous aient parlé, le conseil vote sur le résultat, et la majorité l'emporte.

Ce système ne marche pas toujours; beaucoup d'Anarchs résolvent leurs problèmes par le combat, avant même que le Conseil soit approuvé. Quand deux Anarchs ont un soucis personnel ou idéologique, ils y a des méthodes de résolutions (certaines approuvées, d'autres critiquées ou sous-estimées. A la différence de la Camarilla ou du Sabbat, les Anarchs n'ont pas de structure complexe de domination personnelle. Ils n'ont pas de Monarchie, et il n'ont pas de Harpies pour scandaliser sur les mauvais comportements. Dans le monde Anarch, la résolution personnelle se résume souvent à "Ne fais pas à autrui ce que tu n'aimerais pas qu'on te fasse". Quand deux membres de la secte ont une dispute, ils doivent accorder leurs différences en fonction de leurs idéologies politiques, leur humanité (ou leur Voie de l'Illumination), et leur pouvoir personnel relatif. Cependant la plus part des Anarchs sont livrés à eux-même et votre souvent résoudre leurs problèmes en payant avec des faveurs, de l'argent mortel, leurs influences ou d'autres ressources.

Titres

Les Anarchs utilisent beaucoup de titres à demi formels. Certains datent de la fondation du Mouvement Anarch, au XIVeme siècle, alors que d'autres sont relativement modernes. Comme tout ce qui est Anarch, certains domaines utilisent des noms totalement différents pour ces postes et d'autres n'ont pas de meneur du tout. Ceux présentés ici sont les plus dénominations les plus courantes; votre usage peut différer.

Baron

Défenseur

Une majorité toujours croissante d'Anarchs rejette le terme médiéval de "Baron". Comme sur beaucoup de sujets, les Anarchs préfèrent rester au goût du jour, et utilisent une terminologie plus actuelle. Les titres Présidents et Ministre ont été utilisés parfois, mais généralement, les Anarchs modernistes préfèrent le titre plus général de Défenseur pour les meneurs en poste.

C'est le plus vieux titre au sein du Mouvement, et il y a beaucoup d'histoire (et de bagage) qui lui est associé. Défini simplement, un Baron est l'équivalent, au sein du Mouvement Anarch, d'un Prince. Un terme "Baron" fut d'abord utilisé par la Camarilla pour définir le meneur d'un territoire Anarch, et le terme n'est pas flatteur. Dans une société féodale, le Prince règne avec l'aide du droit divin, et son autorité. Un Baron prête serment à Prince, rappelant au Mouvement Anarch qu'il est une sous-secte de la Camarilla. Plutôt qu'ayant une connotation royale, la Camarilla définit le Baron comme étant un petit propriétaire terrien : des individus nés au sein du bas peuple, et qui ont reçu des tâches domestiques ou gouvernementales de la part de la vraie noblesse. Un Baron doit marcher sur la ligne fine entre être un meneur sage, et un autocrate tyranique. Il doit être capable d'organiser ses citoyens, imposer les lois que pensent les Anarchs locaux, et défendre le territoire contre ses ennemis. Et pourtant, s'il abuse trop autoritairement de son pouvoir, il risque le ressentiment les Anarchs les plus indépendants, qui risquent d'appeler à un putsch contre lui. Beaucoup de Barons utilisent leur poste pour obtenir des faveurs des autres Anarchs locaux, vu qu'un réseau de faveurs est l'unique bénéfice personnel qu'un Baron peut retirer de son poste.

L'autorité d'un Baron inclue généralement :

- Créer et faire respecter des lois au sein du territoire
- Approuver de nouveaux citoyens, exiler les indésirables
- Demander un vote sur un sujet, refuser d'autoriser un vote sur un sujet
- Définir des méthodes de jugement et punition
- Nommer des Anarchs comme étant *Ciblé* au sein du territoire, ou lever une telle sanction
- Lancer un Appel aux Armes contre un ennemi du territoire

Un Baron possède généralement les traits de Statut Durable *Autorité* et *Élu* pour toute la durée de son mandat. Il peut accepter de reconnaître *Engagé* tout individu au sein de son territoire, sans avoir à dépenser un trait de Statut.

Gendarme

La tâche d'un Gendarme Anarch est difficile et peut être comparée au fait de gérer un troupeau de chats, en étant muni d'un gros bâton. Un Gendarme sert de bras armé pour le gouvernement local, et représente une menace très visible pour ceux qui estiment qu'un territoire Anarch n'est pas défendu. Il est aussi responsable de faire appliquer les punitions gagnées par les membres du territoire qui ne respectent pas les règles, et c'est donc souvent un membre craint de la société Anarch.

Les différences entre un Gendarme et un Serif sont importantes : le Gendarme est élu par le peuple, pas nommé par le Baron. Il travaille avec l'aide d'une petite milice, plutôt qu'en solo, et il n'a aucun devoir concernant la Mascarade, exceptés ceux qu'on attend de tous les Anarchs.

L'autorité d'un Gendarme inclue généralement :

- Entraîner et maintenir une milice
- Maintenir une armurerie suffisante pour défendre le territoire.
- Créer des stratégies et mener le combat lors d'un Appel aux Armes.
- Enquêter sur les crimes au sein du territoire
- Faire exécuter la sentence, pour ceux reconnus coupables de ces crimes

Un Gendarme a les traits de Statut Durable *Homme de Main* et *Mandaté* pendant la durée de son mandat.

Architecte

Comme tous les Semblables, les Anarchs protègent leur territoires. Maintenir la Mascarade est une partie intégrante de la sécurité des vampires ; mais les Anarchs vont un peu plus loin, et travaillent activement à mettre à jour la technologie, et à en faire bénéficier les mortels dans leur zones. Un Architecte (parfois appelé Ingénieur en Génie Civil) surveille le territoire Anarch pour repérer les violations de la Mascarade, établir un périmètre de défense, et maintenir une garde autour des Elysium et des zones importantes au sein des terres Anarchs.

Les responsabilités d'un Architecte incluent le maintien d'un système de sécurité et de surveillance au sein du territoire, ainsi que le fait de garder un œil sur les intrus, fussent-ils Camarilla, Sabbat, Chasseurs de Vampire ou autres forces surnaturelles. Un Architecte peut couper n'importe quel partie des systèmes importants au sein du territoire pour assurer que les actions d'un vampire ne met pas en danger les autres. De plus il est responsable de suivre les mises à jour technologiques, et de les appliquer autant que possible.

L'autorité d'un Architecte inclue :

- Donner des terrains de chasse et s'assurer que ces zones ne sont pas trop chassées.
- Protéger les râteliers, Elysiums et lieux sûrs
- Garder un œil sur les intrus surnaturels et les Chasseurs mortels
- Vérifier que les individus exilés respectent les frontières.
- Etudier et appliquer les améliorations technologiques et la sécurité.

Un Architecte gagne le trait de Statut Durable *Homme de main* tant qu'il conserve son mandat.

Ambassadeur

Les Ambassadeurs, parfois nommés Hérauts ou Émissaires, sont choisis parmi les membres les plus politiquement aptes du Mouvement Anarch. Dans la plupart des villes, les Anarchs sont en relation avec les vampires de la Camarilla, et il leur arrive parfois de devoir faire des traités avec le Sabbat (bien qu'ils gardent de telles réunions extrêmement secrètes, quand elles arrivent). Un Ambassadeur a pour mission première de convaincre ces individus qu'il est dans leur intérêt prioritaire que de laisser les Anarchs tranquilles. Les Ambassadeurs envers la Camarilla utilisent le jeu d'échange de faveurs à leur avantage, pour leurs gangs ou domaines. Un Ambassadeur n'est pas une Harpie, il n'a aucune obligation à noter chaque faveur. C'est dans son intérêt (et dans l'intérêt de son gang ou territoire) de savoir si un membre est particulièrement endetté et d'essayer d'éviter que ça arrive, ou de faire tourner les dettes quand c'est possible, pour éviter que les Anarchs deviennent les pions de forces extérieures.

On attend des Ambassadeurs qu'ils aient une connaissance approfondie du monde des Semblables, assez pour interagir avec d'autres sectes (et avec les indépendants de bien d'autres clans). Certains ont assez en Compétence Mystères pour se spécialiser sur ces groupes, et d'autres apportent leurs ressources politiques inestimables aux Anarchs de leur territoire.

L'autorité d'un Ambassadeur inclue

- Négocier au nom des Anarchs locaux
- Collecter les informations, et servir de ressource pédagogique
- Rassembler et utiliser des faveurs au nom du territoire Anarch.
- Maintenir une connaissance générale des dettes dues par d'autres Anarchs, et les aider à se sortir de ces dettes si possible.

Un Ambassadeur possède le trait de Statut Durable *Installé* tant qu'il reste en poste.

Coutumes et pratiques

Bizutage

Alors que les spécificités d'un bizutage Anarch diffèrent d'un domaine à l'autre, toutes les méthodes sont volontairement dangereuses et nécessitent que le candidat face un acte audacieux et visible de défiance, face à une force extérieure, que ça soit le Sabbat ou la Camarilla. Les bizutages testent jusqu'où le candidat est capable d'aller. Les actes faits sont prévus pour que les sires, anciens alliés et autorités camariste soient furieuses et tourment leur dos à cet individu, pour que le bleu ne puisse facilement revenir à sa société. Être bizuté cimenter l'acceptation d'un nouvel arrivant au sein du Mouvement Anarch, et formalise une loyauté basée par les liens du dédain extérieur.

Tous les domaines Anarch respectent deux coutumes : l'Appel aux Armes et la Mascarade.

L'Appel aux Armes repose sur le concept Anarch d'unité, et peut être relié à une tradition similaire Brujah. Les Anarchs sont célèbres pour leur mentalité "nous-contre-eux". Si une autre secte maltraite un Anarch, beaucoup d'Anarchs vont répondre - allant jusqu'à voyager des jours durant pour atteindre leur frères opprimés. Alors que les Anarchs aimeraient croire que ça n'arrive qu'au nom de la justice et de la liberté, dans un cas sur deux, les Anarchs se retrouvent à défendre un frère ou une sœur dont l'action stupide est à l'origine du problème. Pourtant, le Mouvement n'a que peu de choix; si la Camarilla ou le Sabbat croient que les Anarchs peuvent être cueillis l'un après l'autre, le Mouvement finira détruit.

La deuxième constante des domaines Anarchs est le fait de respecter la Mascarade. Camarilla ou pas, garder le secret du vampirisme loin des yeux mortels est un important et protège les deux cotés de la barrière. Les mortels qui découvrent que les vampires existent doivent être manipulés, parfois dominés pour oublier, voire liés au sang, et transformés en goule ou pire tuer directement - tout ça parce qu'un abruti d'Anarch n'a pas brouillé les pistes ou agit précautionneusement. Ce n'est rien de moins qu'un crime dans le monde Anarch, où la Libertas est un idéal directeur. Pour promouvoir l'idée que votre propre liberté devrait être respectée, vous devez respecter la liberté et les droits de tous les autres individus, fussent-ils mortels ou vampires. Conserver la Mascarade profite à tous, même si les mortels ne le savent pas.

Faveurs

La coutume des faveurs vampiriques prédate la Camarilla et le Sabbat, originaire des Disciples de Set bien avant la révolution du XIVe siècle. Les Vampires, créatures éternelles, ont rarement un besoin de long termes pour des objets tels que l'argent, les voitures, ou d'autres gadgets. Quand vous pouvez utiliser Domination pour forcer quelqu'un à vous donner ses possessions, ou utiliser Présence pour charmer de riches "mécènes", qu'est le véritable pouvoir de ces objets ont, entre vampires ? Assurément, ces objets sont utiles, mais quand on fait face à la possibilité de centaines d'années de vie éternelle quelque chose qui n'a rien d'unique peut vite perdre de son intérêt - et tout ce qui est facile à acquérir, n'a pas plus de valeur qu'une monnaie d'échange.

Utiliser des faveurs personnelles comme monnaie est une idée implantée depuis longtemps dans la culture vampirique, et la plus part des Anarchs sont suffisamment malins pour comprendre la nécessité de participer à une telle économie, même s'ils ne l'aiment pas. Les Anarchs tendent à être manifestement plus avares, quand il s'agit d'offrir des faveurs à des membres de la Camarilla, comme ils craignent de donner à des Anciens un genre de contrôle sur eux, mais ils s'engagent tout de même dans cette coutume.

Souvent, des prestations résolvent des soucis où la violence aurait coûté des vies ou des territoires Anarchs. Rien que pour ça, elles sont utiles.

Le système de faveurs et dettes crée une toile invisible de dépendances qui aide à protéger les vampires plus faibles par les plus forts, à qui il doivent - mais permet aussi que ces vampires plus faibles soient utilisés tels des pions. C'est un marché délicat, particulièrement au sein des Anarchs.

La Mesure d'une Faveur

Les Faveurs sont définies en tant que Faveur Triviale, Faveur Mineure, Faveur Majeure, Faveur de Sang, et Faveur de Vie, et à l'inverse du Statut, elles peuvent être changées entre les Anarchs et la Camarilla, mais également avec les vampires indépendants. Les Anarchs ne participent pas à des échanges de Faveurs avec des membres du Sabbat.

Pour plus d'information sur la mesure de chacune des Faveurs, voir La Mesure d'une Faveur.

Appel aux Armes

Habituellement, les résidents d'un territoire Anarch sont capables de mettre leurs différents de côté et de travailler ensemble quand il y a une menace sérieuse. C'est une coutume qui descend probablement de la loi non-écrite de la fraternité du Clan Brujah, où un membre peut demander l'aide d'un autre quand les temps sont durs.

Le Baron d'un territoire Anarch peut demander un Appel aux Armes, et il doit désigner une cible précise, qui est actuellement en train de mettre le territoire en danger. Cela peut être un individu, tel que "Jordan Hoss, le Chasseur de Vampire" ou ça peut être un groupe relativement précis, tel que "la cour Camariste de Phoenix, Arizona" ou "les membres locaux du Clan Tremere".

Un territoire ne peut avoir qu'un Appel aux Armes actif à un instant donné. Les autres sectes voient l'Appel aux Armes comme une déclaration de guerre, et répondront avec aggrégativité lorsque l'Appel aux Armes est ciblé sur leurs membres.

Tout Anarch qui participe et contribue de manière significative à un Appel aux Armes reçoit un trait de Statut Temporaire *Loyal* après la fin de l'Appel aux Armes. Décidé par acclamation populaire (ou à la discrétion du Baron, quand l'acclamation populaire est mitigée), les individus qui ont le plus contribué, ou qui ont été les plus efficaces à supprimer la menace, reçoivent aussi le trait de Statut Temporaire *Hardcore*.

Ciblé

Bien que les Anarchs n'aient pas techniquement d'équivalent à la Chasse au Sang de la Camarilla ou à la Chasse Sauvage du Sabbat, un Anarch peut devenir *Rejeté*. De plus, les Anarchs qui causent sérieusement des soucis ou trahissent le mouvement, ainsi que les individus qui l'infiltrèrent pour le compte d'autres sectes, peuvent se voir *Ciblés* par le Mouvement Anarch.

Traiter un autre Anarch de *Ciblé* est de la compétence exclusive d'un Baron, et ce n'est pas une autorité utilisée à la légère. Les Barons annoncent habituellement une telle mesure que lorsqu'il a été prouvé que le coupable travaille contre le Mouvement Anarch; cette annonce n'est jamais basée sur la vendetta personnelle du Baron. Le fait d'être *Ciblé* s'étend au delà du simple territoire, marquant cet individu comme une menace pour l'ensemble du Mouvement.

Plots politiques et Sociaux (Anarch)

« Les membres de la Camarilla veulent être des tyrans. Le Sabbat veut être des dieux. Les Anarchs... Nous voulons simplement être humains. Si nous perdons notre Humanité, est ce que ça importe de savoir ce que nous devenons par ailleurs ? »

— **Simply Simon** —

Les plots Anarchs et leurs objectifs tournent plus autour du monde mortel que ceux de la Camarilla ou du Sabbat. Alors que la Camarilla voit les mortels comme des outils et le Sabbat comme du bétail, les vampires du Mouvement Anarch ne sont pas si éloignés de leurs vies d'origine. Ils ont souvent encore des parents vivants, des frères et sœurs et des amis. Certains Anarchs continuent même leur vie mortelle originelle tant que c'est possible et sont encore impliqués dans la politique mortelle, les affaires ou d'autres sujets, maintenant la Mascarade auprès de leurs plus proches amis mortels. De tels vampires sont des humanistes et ont une vue plus large sur le monde surnaturel, n'ayant pas perdu leurs origines, ou perdu de vue le temps où ils ne savaient pas que les vampires existaient.

Les Anarchs sont la secte la plus divisée de l'intérieur, la plus disparate et il y a peu d'absolus quand on parle des membres du mouvement. Rejoindre la cause Anarch est un choix personnel profond et l'un de ceux qui coûtent le plus à un vampire. Ils sont les boucs-émissaires pour la Camarilla, des pions pour les Clans Indépendants et des proies pour le Sabbat. C'est un enfer, une existence rugueuse à mener. Il y a nombre de conflits internes, qu'ils soient idéologiques ou personnels et il est difficile ne serait-ce que de survivre.

Les Anarchs interagissent souvent avec la Camarilla et doivent prendre en compte ces effrayants et grisonnants anciens qui guident et manipulent leur secte. Récemment Étreints, la majorité des nouveaux-nés voient le pouvoir phénoménal des anciens et ne voient pas de moyen de rivaliser. Mais la technologie moderne, l'influence mortelle et l'audace pure peuvent être puissantes aussi et un Anarch intelligent saura rapidement comment utiliser cela à son avantage.

Au niveau le plus basique, les Anarchs veulent la même chose que tout le monde : sécurité, confort et raison de vivre. La différence est que les Anarchs n'ont aucun canal réel pour obtenir ces choses dans le monde vampirique. Ils n'ont pas de véritable hiérarchie, pas de stabilité et peu de voies pour avancer, autres que de prendre ce qu'ils veulent par la force. Ils n'ont pas forcément besoin d'utiliser la force physique; tous les Anarchs ne sont pas des membres d'un gang de bikers portant des blousons de cuir, bien que ça soit un stéréotype courant. Certains sont des requins juridiques, centrés sur eux-mêmes. D'autres sont des hommes d'affaire enjôleurs, capables de se faire de l'argent sur le malheur d'autrui.

Interagir avec la Camarilla

Les associations entre la Camarilla et le Mouvement Anarch sont tendues et complexes, allant de l'alliance calme au dédain amer. Tous les Anarchs sont liés par les termes de la Convention de Thorns (et certains ont accepté l'Édit de Succession) mais ça ne signifie pas pour autant qu'ils acceptent volontairement le joug de la Camarilla. Les deux groupes sont très différents et les Anarchs apprécient souvent de jouer sur ces distinctions pour rendre les membres de la Camarilla inconfortables. Les Anarchs combattent le pouvoir en utilisant l'outil le plus efficace qu'ils ont : la technologie. La violence est une arme secondaire, à utiliser si nécessaire pour marquer un point. Les deux sont efficaces, mais le temps a prouvé qu'un Anarch intelligent vit plus longtemps qu'un brutal. Ceci étant dit, beaucoup d'Anarchs s'en remettent à la violence d'abord et posent les questions ensuite, spécialement lorsque ça concerne la Camarilla.

Après la destruction des Nuits de la Tourmente, les Anarchs ont réalisé qu'ils ne pouvaient plus se permettre d'ignorer les menaces des mortels - mais qu'ils pouvaient les utiliser à leur avantage. Plus que toute autre secte, les Anarchs savent manipuler la technologie et les communications humaines, dirigeant les chasseurs mortels comme des hommes tentant de monter un cheval fou. Les Anarchs ne peuvent stopper les Chasseurs, mais ils peuvent s'assurer que les bonnes personnes - tels que les anciens de la Camarilla - sont ceux qui soient ciblés la plupart du temps. Les Anarchs ciblent spécifiquement les anciens qui se sont montrés intraitable dans leur haine ou leur dédain des générations plus jeunes. Ils laissent les anciens tranquilles s'ils montrent ne serait-ce qu'un soupçon de volonté de négocier. De telles techniques flirtent avec les limites de la Mascarade et les Anarchs qui s'engagent de dans telles stratégies doivent être exceptionnellement précautionneux - ou ils auront plus que les chasseurs mortels sur le dos.

Beaucoup d'Anarchs ciblent désormais la politique, plus que le chaos aléatoire. Les Anarchs orientés politique font des alliances et des arrangements comme jamais auparavant, approchant parfois des anciens qu'ils auraient évité comme le soleil il y a peine dix ans. Le Mouvement Anarch dans son ensemble a commencé à prendre part au commerce des faveurs, pas tant qu'en interne, que vis à vis des extérieurs à la secte. Les ambassadeurs sont bien plus courants qu'ils ne l'étaient avant les Nuits de la Tourmente et plus d'un ancien a été surpris de découvrir la nouvelle saveur politique des Anarchs - surtout combinée avec des actions coups de poing plus traditionnelles. Quand la politique échoue (et elle le fait souvent), les Anarchs peuvent revenir à ce qu'ils font de mieux : créer le chaos.

Point de vue Anarch sur les Traditions

La Première Tradition: La Mascarade

Sur ce point, au moins, il n'y a pas débat. La vaste majorité des Anarchs reconnaît pleinement l'importance de maintenir l'illusion vampirique de la non-existence.

La Seconde Tradition: Le Domaine

Généralement, les Anarchs préfèrent donner à un meneur vampirique le respect qu'il a mérité, refusant toute forme de biais sur l'âge ou le clan. Ceux des Anarchs qui acceptent l'Édit de Succession se reposent sur la Tradition du Domaine pour empêcher les vampires de la Camarilla d'en faire voir de toutes les couleurs aux Territoires Anarchs (et réciproquement), mais dans leur majorité, les Anarchs ignorent la Tradition du Domaine à moins d'avoir une très bonne raison de craindre ou de respecter la personne en charge - qu'elle soit Camariste ou Anarch.

La Troisième Tradition: La Progéniture

Une opinion populaire parmi les Anarchs est que les anciens de la Camarilla font respecter la Tradition de Progéniture simplement pour maintenir leur autorité. En empêchant les vampires jeunes d'êtreindre, les anciens s'assurent que le sous-groupe ne peut devenir assez large pour menacer l'équilibre des pouvoirs. Quoi qu'il en soit, les nouveaux-nés modernes insistent que la procréation est un droit fondamental.

La Quatrième Tradition: La Responsabilité

Dans une société basée sur la liberté et la méritocratie, comment un vampire peut-il être tenu pour responsable des actions d'un autre ? Quel système judiciaire mortel emprisonnerait un parent parce que le fils a commis un meurtre ?

La Cinquième Tradition: L'Hospitalité

C'est une chose que de respecter le meneur d'un territoire; c'en est une autre de le tenir constamment informé de vos moindres mouvements. La liberté est compromise lorsque trop de gens tiennent les rênes du pouvoir.

La Sixième Tradition: La Destruction

Méfiant à l'égard du pouvoir, les Anarchs se séparent en deux camps sur cette Tradition. D'un côté, les meneurs devraient décider des punitions, lorsqu'une punition est appropriée. De l'autre, si un vampire est manifestement coupable, la justice populaire fonctionne tout aussi bien. Les Anarchs qui n'acceptent aucune autorité ne seront pourtant jamais d'accord avec l'un ou l'autre de ces arguments.

Scenarion Crossover: Anarchs et Camarilla

Les Anarchs au sein d'une chronique Camarilla devraient lutter pour le pouvoir contre une machine ancienne qui écrase les gens sous ses rouages rouillés. Cependant malgré la propension à faire parler la poudre à tout bout de champ et les cris, les Anarchs sont tout à fait capables de manipuler les manipulateurs. La grande majorité des Anarchs respectent la Mascarade et la pureté des Elysei, mais ils ne voient aucun intérêt à une division inflexible des pouvoirs - c'est pourquoi ils luttent pour changer cela ou fuir.

Les joueurs incarnant des Anarchs dans une chronique Camarilla pourraient s'inspirer de la lutte pour les droits civils des années 60 aux États-Unis, ou de la lutte actuelle pour les droits homosexuels. Un Anarch peut s'épanouir dans une guerre d'indépendance révolutionnaire, un mouvement de suffragettes, ou la guerre civile. L'hypocrisie et l'usure de la Camarilla est toujours active et ces injustices reflètent nombre de celles trouvées dans l'histoire du monde réel.

Bien sûr, tous les Anarchs ne sont pas intéressés par un changement lent et méthodique. Certains insistent pour obtenir un changement immédiat et ils sont prêts à soutenir leurs demandes avec violence. Les Caïtiffs, plus nombreux chez les Anarchs, peuvent se révolter contre la bigoterie de la Camarilla; les Lasombra antitribu et les Anarchs Étreints par le Sabbat pourraient découvrir que la Camarilla complotait pour les détruire, sous le soupçon qu'ils soient des infiltrés. Pour autant, gardez à l'esprit que les visées idéologiques des Anarchs sont des idéaux quasi-inatteignables : les Anarchs ne sont pas des monstres de destruction aveugle. La révolution n'est pas une éradication meurtrière. C'est un appel au changement face à des créatures qui sont nativement statiques, une modernisation des traditions antiques et une guerre idéologique entourée par les difficultés de l'existence dans un monde terriblement dangereux.

Interagir avec le Sabbat

Tzimisce

Seul un nombre limité de Tzimisce fuient l'Épée de Caïn; la discipline de Vicissitude est horriante et repoussante pour les vampires adhérant à l'Humanité et par conséquent, les nouveaux-nés Tzimisce survivent mal hors du Sabbat.

« Il n'y a qu'une façon de survivre aux Ténèbres : faire qu'elles aient peur de vous. »

— **Smiling Jack** —

Bien qu'ils viennent de la même vision idéaliste de liberté née de la Révolte, l'immense majorité des Anarchs s'oppose brutalement au Sabbat et à tout ce qu'il représente. Autrefois, les Anarchs pensaient que le Sabbat pourrait être la réponse à tous leurs désirs : une société de liberté, gouvernée par le mérite et non l'âge. Il semblait que l'Épée de Caïn était bien plus proche de vivre l'idéal Anarch que le Mouvement lui-même. Plus la Camarilla enfonçait ses talons sur sa sous-secte, plus les Anarchs étaient prêts à écouter les mensonges du Sabbat. Cependant, durant les Nuits de la Tourmente, le Sabbat s'est retourné sur ses pourtant alliés Anarchs supposant que Caïn revenait qu'ils n'avaient plus besoin de cacher ses vérités traîtresses. Les Anarchs se sont fait massacrer, diabler ou pire, emportés et forcés de subir la Vaulderie, les enchaînant au Sabbat avec des liens de sang, dans une forme d'esclavage émotionnel. Après que les Chasseurs mortels aient croqué une bonne part de la hiérarchie du Sabbat, la secte est devenue plus silencieuse et plus rusée - mais certainement pas moins dangereuse, et l'opinion des Anarchs sur le Sabbat a radicalement changé. Le Sabbat n'a pas à être jaloux ou copié; le Sabbat est l'ennemi. Hélas une minorité d'Anarch résistent à ce point de vue, et refusent de l'accepter. Pour certains, l'appel de l'Épée de Caïn est puissant.

Dans leur majorité, les Anarchs pensent que la guerre sainte du Sabbat contre les Antédiluviens est un ramassis de foutaises. La Vaulderie est une forme d'esclavage, les Voies sont monstrueuses, et l'usage cruel de mortels pour les rituels du Sabbat rend les Anarchs malade. Les Anarchs n'étaient pas surpris que le Caïn mythique ne soit pas revenu quand l'Etoile Rouge s'est montrée. Il est un prétexte, une fable racontée aux enfants par leurs aînés dans le but de les effrayer avec ce monstre caché sous le lit, et le Sabbat est rempli d'imbéciles.

L'un des problèmes d'avoir des arrangements avec le Sabbat, est qu'il est tout autant d'accord pour utiliser (et tromper) les Anarchs qu'il veut abîmer la Camarilla. Selon la doctrine du Sabbat, un vampire est soit Sabbat, soit de la bouffe, et une âme Anarch est toute aussi tentante à diabler que n'importe quelle autre. Permettre au vampires du Sabbat de s'implanter sur un domaine Anarch est pareil que jouer avec le feu. Bien que certaines alliances, peu fréquentes, dangereuses et temporaires existent entre les gangs Anarchs et certaines meutes du Sabbat, de telles choses sont rare et d'une durée de vie exceptionnellement courte - et ça se finit rarement bien pour les Anarchs.

De son côté, le Sabbat adore infiltrer les territoires Anarchs. Ses membres passent de gang en gang, massacrant les Lasombra indésirable qui ont échappé à la vicieuse Étreinte de masse. Ils repèrent les faiblesses du territoire, kidnappant et réduisant en esclavage les Anarchs qui pourraient être utiles à l'Épée de Caïn. Les Sabbat prétendant être Anarch infiltrent les rassemblent Camariste, faisant porter le chapeau de la violence et des tentatives d'assassinat sur le Mouvement. Chaque fois qu'il sy arrivent, plus d'Anarchs innocent meurent - et alors le Sabbat s'assoit, et rit de la naïveté des Anarchs.

Il faut sauver le Soldat Lasombra

La dévastation du Sabbat de la main des Chasseurs mortels a résulté en une chose intéressante : beaucoup d'enfants issus d'Étreintes de masse ont fuit l'endoctrinement de la secte. Bien que le Sabbat ai réduit son utilisation d'Étreintes de masse ces dernières années, maintenant plus que jamais, ces individus perdus se retrouvent chez les Anarchs. La plus part de ces individus étaient infantés par des antitribus de clans courants; de tels vampires s'installent facilement au sein du Mouvement Anarch, sans problèmes particuliers.

D'autres, comme les enfants libérés du clan [Lasombra], ont beaucoup plus de mal à cacher leur lignage. Il n'y a pas de raison qu'ils le doivent, en tout cas pas face aux Anarchs. Le Mouvement accueille de tels jeunes nouveaux-nés; ils sont vus comme des ressources. Après ce qu'ils ont vu et expérimenté, ces courageux novices ont toutes les raisons d'adopter la cause de la Libertas. Ils savent ce que c'est que de voir votre vie détruite par un sire insensible, d'échapper de peu à la servitude par le sang et au fanatisme enragé. Ces vampires se battent pour leur indépendance plus féroce que bon nombre de membres établis du Mouvement.

De tels vampires savent presque instinctivement qu'ils sont en danger; quand le Sabbat réalise qu'un d'entre eux s'est échappé pour trouver la liberté parmi les anarchs, il alloue des ressources pour la capture ou la destruction de cet oisillon tombé du nid. Cela n'empêche nullement les Anarchs d'adopter des Lasombra libres; ils sont plus que contents d'avoir une excuse pour détruire tout Sabbat qui viendrait chasser leurs nouveaux frères et sœurs Anarchs.

Scénario Crossover: Anarchs et Sabbat

Alors que la Camarilla accepte de tolérer les Anarchs, le Sabbat est plus probablement en train de les convertir par la force, ou de diabler. Le Sabbat n'a que fait d'infants geignards suppliants pour l'égalité; *prenez ce que vous voulez, détruisez ce que vous ne pouvez avoir et survivez - ou soyez tué en retour.*

Les meutes du Sabbat apprécient de tourmenter les mortels - spécifiquement la famille et amis mortels des Anarchs rebelles. Face au Fanatisme du Sabbat et à la Vaulderie, les Anarchs n'ont quasiment aucune chance de recruter au sein des rangs de l'Épée de Caïn, ou d'infiltrer et sauver des membres capturés du Mouvement; les Anarchs ont peu d'autres choix que de résister et combattre le Sabbat et beaucoup d'entre eux apprécient de telles batailles à la *combattre-ou-mourir*. Au moins, la Camarilla comprend les affaires, les idéologies politiques et les réalités de la vie parmi les mortels; malgré les Nuits de la Tourmente, le Sabbat est bien plus enclin au massacre des mortels qu'à vivre en paix parmi eux.

Le Sabbat fournit un bon antagoniste pour des chroniques Anarchs, particulièrement dans un contrepoint aux luttes politiques décadentes des salons de la Camarilla. Le Sabbat essaye toujours de rouler les Anarchs à leur avantage (spécialement ceux qui semblent capables ou talentueux) et parfois les chassent comme des chacals tournant autour du troupeau. Pour ceux qui veulent négocier, le Sabbat est tout à fait à abuser de la bonne volonté des Anarchs, s'infiltrer dans leurs rangs pour avoir la possibilité de faire tomber un ancien de la Camarilla - et de laisser ensuite les Anarchs payer les pots cassés.

Scénario Crossover: traiter avec les indépendants

Les différents clans indépendants et organisations autres sont le meilleur espoir des Anarchs, en ce qui concerne le fait d'être traités correctement. Avec peu à gagner, un allier potentiel à leur porte, ces groupes sont souvent d'accord pour traiter les Anarchs avec un peu de respect. Cependant même les plus jeunes vampires savent que c'est chacun pour soi et que ces groupes ont leurs propres objectifs. Marchez sur des œufs, en réalisant qu'il y a un véritable potentiel de gain à la clef.

Disciples de Set

Parfois, le Mouvement Anarch est suffisamment désespéré pour s'allier avec ce clan indigne de confiance, avant de se rendre compte que sa méfiance initiale était justifiée. Tromper d'autres est courant et attendu des Sétites, alors les Anarchs ont appris à être prudents dans leurs relations avec eux. De plus la religion des Sétites, vénérant leur Antédiluvien Set, n'est pas moins fanatique que celle du Sabbat. Les Anarchs les plus modernes ne peuvent accepter que Set est un dieu (plus probablement, c'est un vampire vraiment vieux et puissant qui adore attirer l'attention). Cette différence de point de vue, lié au manque de considération général des Sétites pour les mortels, cause des blocages. significatifs, empêchant des alliances entre les deux groupes.

Pourtant, il y a beaucoup de Sétites parmi les Anarchs. Ces renégats ont rejeté leur clan et leurs temples, préférant la liberté idéologique aux dogmes et au culte forcé de Set. Ils sont tous humanistes et d'étreinte récente. De tels Sétites s'associent très rarement avec leur clan et préfèrent compter sur leurs gangs, pour ce qui est de la survie et de la vie en communauté.

Giovanni

La Promesse Giovanni a empêché ce clan de travailler ouvertement avec la Camarilla, mais ce n'est plus le cas. Interdire toute forme de politique ou d'interférence ont fait des Giovanni des observateurs passifs, qui ne pouvaient interagir avec les événements, ou faire du profit de façon significative grâce à la politique vampirique. Même là où les Giovanni ne sont pas encore revenus à la raison et n'ont pas ôté les chaînes de la Promesse, les Anarchs n'ont aucune obligation de respecter les traités faits par les anciens de la Camarilla. Leur devoir à la Camarilla se clarifie proprement : protéger la Mascarade, point final.

Les Anarchs réalisent que le Clan Giovanni est composé de nécromanciens, d'esclavagistes de goules et de bâtards incestueux. Ils ne font aucune confiance aux Giovanni. Pourtant, certaines fois, vous avez besoin d'alliés et les Giovanni sont réputés pour leurs offres plus qu'intéressantes.

Assamites

Autrefois, le Clan Assamite était un allié ferme des Anarchs. Cette alliance n'était pas soudée autour de liens idéologiques, mais parce que la Révolte Anarch était une excellente excuse pour attaquer et diabler des anciens. Pour autant, Assamites et Anarchs avaient des griefs contre la Camarilla et les deux groupes respectaient plus l'Humanité que la Camarilla ou le Sabbat. Sur ces deux sujets, Anarchs et Assamites étaient sur la même longueur d'onde.

Cependant les Anarchs modernes rejettent violemment la pratique de la diablerie et les Assamite la vénèrent. Les Assamites acceptent des contrats contre des Anarchs et aucune bonne volonté entre individus ne peut surpasser un ordre direct de la Montagne. S'allier, ou devenir ami avec un Assamite loyal à la Montagne, est pareil à jouer une partie de roulette russe.

Parfois, les Anarchs vont trouver un Assamite non affilié (ou schismatique) et l'adopter au sein du Mouvement, cachant sa vraie nature pour le protéger des ordres d'Alamut.

Figures célèbres du Mouvement Anarch

Les Anarchs gagnent du prestige et de la réputation par leurs actes. Quelques uns sont connus internationalement, que ça soit pour leur véhémence, leur ruse, ou leurs prouesses en bataille. Alors que la majorité des Anarchs rejettent l'idée d'obéir à quelqu'un parce qu'il est connu, les Anarchs suivants reçoivent beaucoup de respect au sein du Mouvement. Par leurs mots et actions, ils peuvent influencer le tempérament Anarch à une échelle internationale.

Batu

(Gangrel, 11eme génération)

La tribu Gangrel de Batu s'identifie comme Anda, et on retrouve la trace de ses ancêtres dans les voyageurs et guerriers Mongols. Bien que la date précise de son Étreinte soit inconnue, Batu est un des plus vieilles Anarchs errant dans les Amériques, et elle est connue comme une guerrière puissante et dangereuse. Elle travaille ouvertement avec les Assamites mais sa loyauté a toujours été, sans aucun doute, envers le Mouvement Anarch - au point de tuer son amant avec ses propres griffes lorsqu'il a menacé de retourner à la Montagne et de trahir ses camarades.

Docteur Frederick Douglas Nash.

(Brujah, 10eme génération)

Nash est professeur adjoint de Science Politique et Philosophique à la Loyola Marymount University, à Los Angeles, en Californie, où il passe ses nuits à inviter les Anarchs indisciplinés du coin à s'unifier et à stabiliser la cité. Plus philosophe que guerrier, Frederick est connu pour n'avoir jamais levé la main pour se battre, à moins qu'il n'ai vraiment aucun autre choix. Afro-américain séduisant et jeune, Frederick est un des érudits et philosophes politique les plus en vogue du Mouvement, et son avis est cité par des Anarchs tout autour du globe.

Juggler

(Brujah, 8eme génération)

Un des anarchs les plus puissants par son sang, Juggler n'est pas vu comme un égal des autres Anarchs célèbres. Il était en charge des Anarchs de Chicago avant les Nuits de la Tourmente, et il a perdu cette ville dans un combat sanglant - finissant par fuir la ville pour sauver sa propre vie. Bien qu'il ai toujours des amis au sein du Mouvement, son nom est devenu une sorte d'insulte. Cet Anarch déshonoré devra expier ses erreurs s'il veut être à nouveau accepté.

Lorderes de Tyre

(Malkavien, 9eme génération)

Lorderes est une Anarch évangéliste, qui propose une "nouvelle perspective morale" sur le mythe de Caïn. Ses traités affirment que Caïn est innocent du crime de la mort d'Abel, et que Dieu, qui est omnipotent et omniscient, est celui qui a causé et permis au meurtre d'avoir lieu. Par conséquent, Dieu a créé les vampires délibérément, de la conception à aujourd'hui. La malédiction est injuste, et si cela est vrai, les vampires ne sont pas par défaut "mauvais". La Bête vampirique est alors la création d'un Dieu obsédé par le contrôle, et qui essaye d'ôter aux vampires leur libre-arbitre. Lorderes suggère que la grâce est un état naturel humain, et que les vampires peuvent rejeter la condamnation de Dieu, et chercher le salut selon leurs propres termes, en dehors (voire contre) la volonté divine.

Marguerite Foccart

(Brujah, 9eme génération)

Enfant adopté de Robin Leeland (sire de Patricia Tyler), Marguerite est l'amante non-vivante du célèbre Anarch Jérémy MacNiel. Marguerite est née au sein d'une famille noble et riche, et Étreinte quelques jours que l'étincelle de la Révolution Française ne s'embrace. Elle s'est déplacé au Nouveau Monde pendant la Guerre d'Indépendance Américaine, et mais est devenue vite déçue par les colonies, retournant en France jusqu'au début de la seconde Révolte Anarch. A ce moment, elle est partie à Los Angeles et s'est battue pour créer les États-Libres. Elle réside encore dans le nord de la Californie, bien que ses plans soient inconnus. Personne ne sait si Jérémy MacNiel a rencontré la Mort Finale, ou s'il préfère travailler avec elle comme porte-parole ; elle a refusé de répondre à toutes les questions concernant son lieu de résidence, déclarant qu'il est trop dangereux pour Jérémy d'œuvrer publiquement ces temps-ci.

Salvador Garcia

(Brujah, 9eme génération)

Salvador est l'auteur de "An Anarch Manifesto", un pamphlet sur le Mouvement Anarch, qui a été discrètement distribué aux semblables par des moyens électroniques cryptés. De dans, il raconte le récit de son Étreinte, et son implication au sein de la révolte qui a donné les États Anarch Libres, et il explique le concept de Libertas à de nouvelles générations de vampires.

Il réside actuellement sein des gangs (ses serviteurs) au cœur de la communauté Hispanique de Los Angeles. Il est impliqué dans la fourniture d'équipement et l'entraînement aux émeutes de beaucoup de groupes révolutionnaires au sein des États-Unis et à l'étranger.

Parce qu'il est l'individu à avoir tué Don Sebastian (dernier Prince de Los Angeles), il a gagné l'inimitié personnelle du Justicar Di Zagreb. Ce Justicar a répandu nombres de rumeurs sur le fait que Salvador soit un diaboliste confirmé, et on dit qu'il négocie pour que Salvador soit placé sur l'infâme Liste Écarlate des criminels les plus recherchés de la Camarilla.

Smiling Jack

(Brujah, 10eme génération)

Smiling Jack est un bagarreux Brujah, ancien pirate, iconoclaste influent, et Anarch célèbre. Supposé être un ancilla puissant et influent, c'est l'un des plus infâmes de tous les Anarchs. Smiling Jack est un planificateur hors pairs, et son influence au sein du Mouvement Anarch est forte, bien qu'il refuse absolument tout rôle de commandement formel. Il agit comme mentor de nombre de vampires jeunes, et est prêt à montrer aux bleus les ficelles pour survivre et profiter du Mouvement Anarch. Il a un dédain particulier pour la Camarilla, et les Ventruie en particulier. Il ne combat jamais ouvertement, mais ses tactiques malicieuses voire fourbes sont légendaires parmi les jeunes Anarchs.

Thomas Jurras

(Toreador, 10eme génération)

Thomas Jurras est le meneur d'un gang Anarch important nommé le Night Crew. Ce gang a fait son nid à Birmingham dans l'Alabama, et son territoire est l'un des plus forts domaines Anarch des États-Unis. Thomas était un des plus fervents défenseurs du fait d'accepter l'Édit de Succession, et son domaine est gouverné par un système conçu pour ressembler à la démocratie américaine moderne. Il a connu une ascension récente ces dernières années, en battant le Sabbat à plusieurs occasion, et il est clair que cette secte serait prête à payer cher pour le voir rencontrer sa Mort Finale.

Tyler

(Brujah, 7eme génération)

La femme connue sous le nom de Tyler, née Patricia de Bollingbroke, est l'une des plus infâmes Anarchs de tous les temps. Étreinte durant la Révolte Paysanne de l'Angleterre du XIVe siècle, elle a été impliquée dans l'attaque du château de Hardestat l'Ancien - et elle est réputée être celle qui a diablé ce noble Ventruie.

L'un des seuls véritables anciens du Mouvement Anarch (par l'âge et par la Génération) elle est une voix constante en faveur de la violence et du soulèvement face à la Camarilla. Récemment, elle a été vue à Chicago, et le long de la côte est des États-Unis, profitant du chaos dans ces régions pour faire avancer ses objectifs personnels.

Valentene

(Lasombra, 12eme génération)

Échappée de l'une des Étreintes de masse du brutal Sabbat durant les Nuits de la Tourmente, les Anarchs ont trouvé Valentene à Cleveland, dans l'Ohio Ohio, et l'ont bizuté pour qu'elle intègre le gang quasi-immédiatement. Elle a passé la plus part de la décennie dans les troubles de la côte est des États-Unis. Audacieuse, bavarde et extrêmement rusée, elle a réussi à échapper aux tentatives du Sabbat pour la détruire ou la contrôler, gagnant au passage beaucoup de respect, et de protection, de ses camarades au sein du Mouvement. Elle est vue comme un exemple du débat philosophique entre inné et acquis; tous les Lasombra ne sont pas Sabbat, tous ne sont pas mauvais de façon innée, comme voudrait le clamer la Camarilla.

Ceux qui servent

Considérant que le concept même d'un esclave lié au sang est diamétralement opposé à tout ce pour quoi les Anarchs se battent, il est choquant de constater combien d'Anarch possèdent des goules, même si leur secte dédaigne cette pratique.

Même la Camarilla, qui a utilisé des goules depuis plusieurs centaines d'années, ne garde pas autant de serviteurs, et les anciens ont, au moins, des coutumes par lesquelles une goule peut gagner son Étreinte, et sa liberté vis à vis du Lien de son Suzerain. Les Anarchs n'ont pas ces contraintes et ça se voit. Plus d'une fois un Anarch a été forcé de laisser certaines de ses goules dépérir, n'ayant pas le temps de chasser suffisamment pour rapporter assez de sang pour toutes les maintenir.

Au delà de ça, il est important de noter que les goules Anarchs ont un taux de turnover particulièrement haut. C'est bien plus facile d'abandonner une goule qu'un infant, et dès qu'une petite amie, un pote de boisson, ou qui que ce soit, rapporte plus d'ennuis qu'il n'en vaut (ou n'est simplement plus aussi intéressant) tout ce que l'Anarch a besoin de faire, c'est d'arrêter de le nourrir.

Malheureusement, de telles goules en perdition sont des menaces sérieuses pour la Mascarade, et il n'y a rien de pire qu'une ancienne petite amie amère, qui vous était liée au sang.

Réputation

Bien qu'il embrasse le changement et le modernisme, la majorité des membres du Mouvement Anarch ne souhaitent pas une anarchie absolue. La plupart cherchent à moderniser le système, et ils affirment que le système de justice sociale de la Camarilla ne fonctionne tout simplement pas. En tant que tel, les Anarchs rejettent le système de Statut de la Camarilla; Ce dernier donne les récompenses et le pouvoir politique en fonction de votre classe sociale, et c'est en contradiction avec la philosophie Anarch de libertas. A l'inverse, le Statut d'un Anarch est sa réputation, issue de ses faits d'armes, et de son long service envers le Mouvement, plutôt que par un genre de droit divin donné par un Clan, une génération ou un âge.

Les Anarchs respectent la réputation de leurs camarades, vu qu'ils considèrent que c'est la récompense pour des actes faits au nom de la secte, et que ça représente les idéaux et activités qu'approuvent le groupe dans son entier. Les Anarchs font des joutes, qu'il s'agisse de Duel ou d'Épreuve, bien qu'ils préfèrent souvent la seconde option - surtout si le défi renforce la mentalité du groupe, ou encourage les membres à faire confiance et croire en la réputation des autres.

La Réputation est une mesure de la vantardise d'un Anarch et des faits d'arme qu'il a accompli. Bien que les Anarchs l'appellent "Réputation", les mécaniques sont celles du système de Statut classique, qui est standard dans le jeu. Les Anarchs codifient simplement le Statut différemment, l'offrent différemment, et pensent moins qu'il s'agit du standing de quelqu'un dans une société polie, que d'une liste de faits qu'il a accompli -et continue d'accomplir.

La société Anarch n'est jamais statique, c'est pourquoi ses membres ont plus de traits de Statut Temporaire et moins de Statut Durables. Les Anarch gagnent du statut par le système d'acclamation populaire, plutôt que par des mécènes ou des postes politiques, et ils ne récompensent (ni ne puissent) la prééminence d'un vampire en fonction de sa génération. La réputation est souple et flexible au sein des Anarchs, et la plupart ne s'en préoccupent pas autant que les membres de la Camarilla; C'est un outil de vantardise, un moyen de montrer que vous êtes actif et engagé au sein du Mouvement, rien de plus.

Pour plus d'information voir Statut et Société Vampirique et Joute.

Acclamation Populaire

En aménagement du système de Statut classique, tout membre du Mouvement Anarch présent lors d'une session de jeu peut être choisi par le Baron ou le Gendarme, dans le but qu'il reçoive un trait de Statut Temporaire lié à ses faits d'armes. Si un vote de la majorité (incluant au moins trois anarchs) approuve, alors l'individu reçoit le trait de Statut choisi par la populace.

Cela n'inclue pas les traits de Statut déjà gagnés par des faits d'arme précis, tel que *Triomphant* ou *Victorieux* qui doivent être gagnés par leur action spécifique. Un personnage ne peut recevoir qu'un seul trait de Statut Temporaire de cette façon, par partie.

Traits de Statut

[Modifier]

Note de Traduction

Les termes de la Réputation Anarch ne sont pas les plus évidents à traduire. Par exemple, *Mandate* (traduit ici par *Élu*) et *Warrant* (ici *Mandaté*) se traduisent en français par le même mot.

Moniker est un terme d'argot pour dire le mec "*a un blaze*" (qu'il s'est fait un nom au sein du milieu). La notion n'étant pas facile à traduire tel quel, nous avons préféré un terme argotique au sens relativement équivalent (*Affranchi* signifiant en argot que le type est "du milieu", que ce n'est plus un débutant, bref, qu'il a une certaine réputation).

Le maintien des anglicisme est volontaire : *Harcove* aurait pu être traduit par *Dur à cuire*, et *Thug* par *Voyou* ou quelque chose d'approchant. Mais ces mots étant entrés dans l'argot français récent (Thug Life étant un meme célèbre) il a semblé plus pertinent de garder le côté moderne du mot anglais. Idem pour *Loser*, "*Perdant*" n'a pas la même portée, bien que juste.

Enfin, *Cherry* signifie quelqu'un de naïf, pur, virginal, dans un sens argotique, moqueur et vulgaire; le mot le plus proche étant donc bien *Puceau*. D'autres termes dérogatoires comme *Bleu-bite* étaient totalement envisageables.

Accepté

Être *Accepté* au sein du cadre Anarch se dit être *Engagé*.

- Être *Engagé* prouve que vous avez été intégré au Mouvement, et êtes considéré comme un membre à part entière des Anarchs. Vous pouvez utiliser votre Statut Anarch sur n'importe quel autre Anarch *Engagé* qui a été en votre présence durant les 30 derniers jours.

Traits de Statut Durable Anarch

Les Anarchs utilisent les traits de Statut Durable supplémentaires suivants :

Élu

En tant que meneur au sein des Anarchs, vous avez reçu le pouvoir d'un vote populaire. Vous êtes soutenu par la volonté du peuple.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Élu*, vous pouvez obtenir l'exil d'un autre Anarch, le forçant à quitter votre territoire. Tant que vous conservez ce Statut, ce dernier ne peut pas entrer dans votre territoire (ou un lieu spécifique au sein de votre territoire, si vous préférez) tant que vous leviez l'exil et permettez cette incursion. Si le personnage exilé entre dans ce lieu, il gagne automatiquement le trait de Statut Négatif *Loser*.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser ce trait de Statut pour donner à un autre Anarch le trait de Statut Temporaire *Connecté* ou *Prêcheur*; pour donner ou enlever les Statuts Négatifs *Loser*, *Ciblé* ou *Averti*; ou pour donner (mais pas enlever) le trait de Statut Négatif *Puceau*. Vous pouvez également dépenser *Mandaté* pour lancer un Appel aux Armes contre un individu ou un groupe.

Affranchi

Vous êtes l'un des membre d'un gang Anarch célèbre. Plus précisément, la majorité des gens affirment que vous êtes l'un des éléments clefs de ce gang, responsable de sa bonne (ou mauvaise) réputation. D'autres membres du gang peuvent être fiers du renom du groupe, mais c'est votre nom qui est synonyme de sa gloire.

- **Passif** : Vous recevez un bonus de +1 à votre Score de Test Défensif contre les usages d'Intimidation ou de Commandement - y compris les tests des pouvoirs surnaturels utilisant ces compétences. Quand vous êtes à 20 pas (ou moins) d'un autre vampire qui possède l'Atout Affranchi (et le statut lié) pour votre gang, vous gagnez un bonus supplémentaire de +1. Ce bonus est cumulable jusqu'à 5 fois.
- **Dépensé** : Ce statut n'a pas d'effet bonus dépensé, et ne peut l'être.

Mandaté

Vous avez reçu comme devoir solennel de punir les Anarchs qui brisent la loi du territoire, ou brisent la Mascarade.

- **Passif** : Quand vous possédez *Mandaté* vous pouvez donner des ordres en combat à tout Anarch actuellement présent sur le territoire (incluant le Baron) et attendre d'eux qu'ils obéissent. Les Anarchs qui désobéissent à vos ordres direct en combat gagnent automatiquement le trait de Statut Négatif *Loser*.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser ce trait de Statut pour donner à un autre Anarch le trait de Statut Temporaire *Thug* ou *Vétéran*, ou pour donner (mais pas enlever) le trait de Statut Négatif *Puceau*, ou pour punir un Anarch selon les lois du territoire. Les individus qui refusent d'être punis de cette façon reçoivent les traits de Statut Négatif *Déshonoré* et *Loser*.

Traits de Statut Temporaire Anarch

Les Anarchs utilisent ces traits de Statut Temporaire additionnels :

Connecté

Vous êtes réputé être un atout digne de confiance, capable d'apporter des ressources nécessaires, que ça soit de l'argent, de l'équipement, des informations ou des faveurs basées sur l'influence.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Connecté*, vous pouvez utiliser l'un de ces historiques sans le dépenser, dans la limite d'une fois par partie : Alliés, Contact, Troupeau, Ressources.
- **Dépensé** : Si vous dépensez *Connecté* vous pouvez ajouter 2 niveaux à toute influence que vous possédez, pour un unique usage de cette influence.

Hardcore

Vous avez été au delà de votre devoir, vous plaçant directement face au danger, et risquant même la Mort Finale pour réussir une mission de grande importance, ou pour défendre un autre anarch.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Hardcore* vous avez un bonus de +1 à votre Score de Test, lorsqu'il s'agit de savoir si vous avez réussi un Succès Exceptionnel. Ce bonus n'est pas cumulatif, pas même si vous possédez plusieurs traits de Statut *Hardcore*.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Hardcore* pour faire une Manœuvre de Combat, à la place de dépenser un point de Volonté. Vous ne pouvez cumuler une manœuvre de combat achetée avec Volonté, et une achetée avec *Hardcore* pour la même action. Ce bonus n'est pas cumulatif, pas même si vous possédez plusieurs traits de Statut *Hardcore*.

Prêcheur

Vous êtes célèbre pour avoir appris à d'autres vampires ce que sont la libertas, et les idéaux de la Révolte Anarch, rassemblant des recrues, désamorçant les tensions au sein de la secte, et avec ceux qui sont en dehors.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Prêcheur*, vos mots ne peuvent briser la Mascarade. Si un mortel normal vous entend parler, il supposera que vous parlez en code, ou qu'il a simplement mal compris ce que vous dites. Cet effet de vous aidera pas à couvrir un bris verbal si le mortel sait déjà qu'il existe des vampires.
- **Dépensé** : Si vous dépensez *Prêcheur* alors que vous êtes en train d'inspirer une personne avec la Cause Anarch, cette personne résiste les effets de tout pouvoir actif basé sur les émotions, ou au lien de sang, pendant les 5 prochaines minutes.

Thug

Vous êtes connu comme étant un gros bras de la secte. Votre zone d'expertise peut être physique, mais ça peut être aussi une forme d'expression moins tangible.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Thug*, votre compétence Intimidation affecte les PNJs type jusqu'au niveau 3, au lieu de 2.
- **Passif** : Vous pouvez dépenser *Thug* pour faire passer furtivement une arme à une main à travers une détection (qu'elle soit surnaturelle ou technologique).

Vétéran

Vous avez pris part à un conflit au nom de la secte (un siège, une bataille rangée ou tout engagement similaire majeur, pas simplement une excursion ou une petite bagarre), et vous vous êtes comporté avec bravoure alors que vous représentiez le Mouvement Anarch.

- **Passif** : Tant que vous possédez *Vétéran*, les PNJs Types qui suivent les ordres de votre personnage ont une action simple supplémentaire par tour. Un PNJ type ne peut bénéficier que d'un seul Statut *Vétéran* par tour.
- **Dépensé** : Vous pouvez dépenser *Vétéran* pour disposer d'une action inter-partie supplémentaire entre deux parties de jeu.

Traits de Statut Négatif Anarch

Les Anarchs utilisent les traits de Statut Négatif supplémentaires suivants :

Puceau

Vous montrez une naïveté dangereuse envers le Mouvement, la Société des Semblables, vos objectifs, ou la non-vie au sens large. Votre manque d'expérience a causé des soucis sérieux, ou a nuit à vos potes Anarchs.

- **Censure** : Tant que vous portez le Statut Négatif *Puceau* vous êtes au bas de l'échelle sociale du Mouvement Anarch. Vous ne pouvez pas parler au sein de votre gang ou de réunions de territoire tant que quelqu'un de vous a pas parlé avant, et vous n'avez pas de vote sur les sujets discutés lors des rassemblements Anarchs de votre territoire. De plus un personnage possédant le trait de Statut *Puceau* souffre d'une Limitation de Statut Mineure. Une fois appliqué à un personnage, ce trait de Statut Négatif dure six parties ou trois mois (en prenant la durée la plus longue des deux). Il ne peut être enlevé par d'autres usages du Statut.
- **Punition** : Si un personnage avec le trait de Statut Négatif *Puceau* se fait prendre à briser la censure liée à ce statut, il gagne le trait de Statut Négatif supplémentaire *Averti* et la durée de trois mois/six parties de *Puceau* recommence à zéro.

Ciblé

Par votre action, ou votre inaction l'intégralité du Mouvement Anarch a souffert. Peut-être avez vous été chassé par une autre secte, peut-être avez vous fuit la secte et trahi, peut-être avez vous tenté d'infiltrer les Anarchs pour le compte une organisation extérieure. Quoi qu'il en soit, cette censure n'est jamais donné à la légère.

- **Censure** : Exception à la règle qui dit que le Statut ne traverse pas les sectes, les personnages qui ne sont pas *Engagé* peuvent recevoir le Statut Négatif de *Ciblé*, tant qu'ils aient été *Engagé* à un moment il y a moins d'un an et d'un jour. Vous n'êtes plus le bienvenu sur les terres Anarchs. Si vous traversez des territoires contrôlés par les Anarchs, vous serez harcelé, provoqué voire attaqué sans préavis. N'importe quel Anarch qui insulte publiquement un personnage *Ciblé* gagne le trait de Statut Temporaire *Encensé*. Plusieurs personnages peuvent gagner du Statut en insultant un personnage *Ciblé* mais un individu ne peut gagner du Statut en insultant un personnage *Ciblé* qu'une fois par partie. Le Statut Négatif *Ciblé* ne peut être enlevé que par un vote unanime des Anarchs qui vivent sur le territoire d'où a été donné à l'origine le trait.
- **Punition** : Quand vous portez le Statut *Ciblé* vous êtes une cible pour la colère Anarch. Si vous entrez sur un territoire Anarch, votre voiture peut être volée, vos connaissances mortelles attaquées, vos ressources dérobées. Quand vous êtes sur un territoire Anarch, vous n'avez pas accès à vos points d'historique et d'influence. Si votre havre est sur un territoire Anarch, il sera découvert par les Anarchs locaux sous deux nuits. Si vous amenez des Serviteurs dans le territoire Anarch, ils seront détruit à la minute où ils ne sont plus à vos côtés.

Loser

Le Mouvement Anarch vous considère comme un raté, quelqu'un à qui on ne peut pas faire confiance pour tenir sa parole, et sur qui on ne peut compter quand les ennuis débarquent.

- **Censure** : Tant que vous portez le Statut Négatif *Loser* (parfois appelé *Gogole* ou *Abruti*) vous êtes à peine considéré comme un membre de la secte Anarch. Vous souffrez d'une Limitation de Statut Majeure et devez porter une marque visible de votre échec, en toute circonstance. Ce badge de déshonneur est choisi par la personne qui vous a puni avec ce trait de Statut ; cela peut aller de porter un objet spécifique, jusqu'à la perte d'un doigt, ou avoir le mot "raté" tatoué sur votre front. Ce statut dure deux parties, ou un mois (en prenant la durée la plus longue des deux).
- **Punition** : Si un personnage avec le statut *Loser* se fait prendre à briser sa censure par un autre anarch, il souffre d'une pénalité de -3 pour tous ses tests face à un Anarch *Engagé* pour le reste de la nuit. De plus il gagne automatiquement le trait de Statut Négatif *Déshonoré*.

Limitations de Statut

Les Limitations de Statut reflètent les idéaux fondamentaux du Mouvement Anarch. Les idéaux sociétaux les plus importants sont la liberté, l'humanité et le modernisme. Les individus qui rejettent leur humanité, ou font découvrir aux humains l'existence des vampires par négligence sont considérés comme indignes de confiance ou de gloire. Pis, ceux qui commettent une diablerie ou créent des esclaves par la vitae sont méprisés.

A l'inverse des autres sectes organisées, les Anarchs n'ont pas de moyen de supprimer ou diminuer une Limitation du Statut. La société Anarch a changé et évolué au cours des siècles, et ses Limitations de Statut ont fait de même. Durant la Révolte Anarch et le 16ème siècle, la Diablerie n'était pas considérée comme le crime qu'elle est aujourd'hui, et la coutume de l'Appel aux Armes n'existait pas.

Dans un siècle, le Mouvement dans son ensemble pourra avoir changé de point de vue sur tout un nombre de sujets, ajoutant ou enlevant des points à la liste des choses qui font qu'un membre est mal vu. La meilleure chose qu'un Anarch peut faire quand il souffre d'une Limitation de Statut est de rester proche des idéaux du Mouvement Anarch et de son étique personnelle, et de voir ce qu'il adviendra. Pour plus d'information, voir Limitation de Statut dans Statut et Société Vampirique.

Limitation de Statut Mineures

- Membres du Mouvement Anarch ayant commis une diablerie
- Membres du Mouvement Anarch connus pour avoir lié quelqu'un au sang (incluant le fait d'assujettir une goule. Cette limitation dure tant que dure le lien de sang, plus trois mois supplémentaires. Si cette limitation est mise en place plus d'une fois sur un personnage, elle devient alors permanent pour ce dernier.
- Membres du Mouvement Anarch ayant fait parti de la Camarilla ou du Sabbat durant les 10 dernières années.

Limitation de Statut Majeure

- Membres du Mouvement Anarch suivant une Voie de l'Illumination.
- Membres du Mouvement Anarch ayant refusé de participer à un appel aux armes durant les 5 dernières années.
- Membres du Mouvement Anarch responsables d'un (ou plusieurs) bris de Mascarade de grande échelle et non réglés.

Mécaniques Spécifiques de Cadre (Anarch)

« La liberté est un chemin long et difficile. Mais c'est le seul qui mérite d'être pris. »

— **Delilah** — Gendarmes de Fall City

Les Anarchs sont des idéalistes, des modernistes et des philosophes beatnik, qui s'accrochent à l'espoir qu'une société naturellement inégale peut être remise à l'équilibre. Ils se battent dans cette guerre idéologique depuis le XIV^e siècle, et tous les deux pas que les Anarchs font dans le bon sens, ils se font frapper et reculent d'un. Dans leur combat nocturne pour la survie, ils doivent affronter bien plus que de la politique. Ils doivent combattre le Sabbat vorace, les incroyablement compétents et entraînés chasseurs mortels, et mêmes les débats idéologiques vicieux au sein de leur secte. Le Cadre Anarch est un décor riche et rythmé, taillé pour des parties de fantastique urbain, des scénarios de stratégie et tactique, et des débats philosophique.

Il peut se déplacer des salons aux rues en un instant bref, et les joueurs devraient rester sur leurs gardes. Pour rester en contact avec le thème jeune et moderniste du cadre, les joueurs sont invités à faire des personnages Nouveaux-Né qui ont été Étreints il y a moins de 50 ans. Quelques Ancillae ou Prétendants sont aussi appropriés, s'ils sont plutôt rares et également Étreints récemment - durant les 100 dernières années. Des vampires antiques, ou des anciens d'une génération basse sont inappropriés pour le cadre Anarch. Bien que de tels Anarchs existent, ils sont plus fait pour être des personnages non-joueurs et tendent à ne pas s'associer au groupe, à ne pas s'impliquer activement dans les activités du Mouvement ces derniers temps.

Ajustements de Rareté : Clans

Les Clans les plus courants au sein du Mouvement Anarch sont les Brujah et les Gangrel. Les membres de ces clans se voient offrir un respect conséquent pour la présence de leur clan durant la première Révolte Anarch et les conflits qui ont suivi. Les Caitiff sont également assez courants, alors que les Ventruie et Tremere deviennent rarement Anarchs, et ne passent pas de temps avec les membres du Mouvement.

Le système de rareté des clans est conçu pour refléter les chiffres de population des différents clan au sein du Cadre Anarch, à l'échelle d'une chronique. L'apparition d'un clan sur cette liste ne signifie pas que le membre de clan peut devenir un Anarch *Engagé*, seulement qu'un membre de ce Clan ou de cette lignée pourrait apparaître dans le Cadre. De tels individus sont souvent des indépendants ou des alliés Autarkis (tels que des mercenaires cherchant du boulot au sein de la cause Anarch).

Souvenez vous que les atouts de rareté compte dans la limite des 7 points d'atout. Par exemple, si vous achetez l'Atout Clan Rare, vous avez dépensé 4 points, et il ne vous en reste que 3 pour ce personnage.

Clans Courants (disponibles sans coût)

Les Clans courants d'un cadre sont les plus approprié pour jouer. Il n'y a pas de coût additionnel à jouer un clan qui est courant dans le cadre de votre chronique.

Les clans courants dans le Cadre Anarch sont : Brujah, Caitiff, Gangrel, Malkavien, Nosferatu, Toreador et Disciples de Set.

Clans Inhabituels (Atout à 2 points)

Votre personnage est membre d'un clan inhabituels, de ceux qu'on ne trouve pas tous les jours dans le cadre de votre chronique. Ce clan n'est pas souvent vu, et vous pouvez être considéré comme un étranger. Vous trouvez peu d'autres individus de votre clan au sein de ce Cadre, et vous recevrez moins de considération que ceux qui sont des membres établis de la société.

Les clans inhabituels dans le Cadre Anarch sont : Filles de la Cacophonie, Giovanni, Lasombra, Ravnos et Ventruie.

Clans Rares (Atout à 4 points):

Votre personnage est membre d'un clan rare, l'un de ceux qu'on voit peu dans le cadre de votre chronique. De tels personnages peuvent être des solitaires, des étrangers, ou des observateurs solitaires de la société, et ils peuvent être assez mal traités ou rejetés par le reste des personnages présents (suivant ce qui est approprié pour ce cadre).

Les clans rares dans le Cadre Anarch sont : Assamite, Salubrien, Cappadociens (Samedi), et Tremere.

Altération de la lignée Cappadocienne pour le Cadre Anarch

Les Cappadociens dans le Cadre Anarch sont, par défaut, membres de la lignée Samedi. Etre un membre de cette lignée ne demande aucune dépense de points d'Atout supplémentaire, une fois acheté l'atout pour être d'un Clan Rare afin de jouer un Cappadocien. Si vous souhaitez jouer un Cappadocien non-Samedi, vous pouvez dépenser 6 points pour acheter l'Atout Clan Restreint au lieu d'acheter l'Atout Clan Rare.

Clans Restreints (Atout à 6 points)

Avec cet Atout, vous pouvez ajouter tout clan non listé au dessus, ou toute combinaison clan-lignée, qui avec l'application d'un Atout de rareté, se retrouve avec un coût de plus de 7 points. Vérifiez avec votre conteur avant d'acheter cet atout. Le conteur peut refuser des individus de clans et lignées ne se mélangeant pas avec son cadre.

Modification de Coût de Lignée

Les lignées suivantes ne sont pas appropriées pour le cadre Anarch, et leur coût d'Atout est augmenté de 1. Cela peut forcer le joueur à dépenser plus de 7 points pour jouer cette combinaison de Clan et Lignée; dans ce cas, le joueur devrait avoir la permission de son conteur et acheter la combinaison via l'Atout Clan Restreint.

- Assamite: Vizir, Assamite: Sorcier, Toreador: Volgirre

Génération et Âge

Le Mouvement Anarch est un cadre composé essentiellement de personnages modernes, non-anciens. Un joueur qui souhaite acheter le 4ème ou 5ème point de Génération (Ancien ou Vénérable) à la création de son personnage doit acheter l'Atout *Ancien de la Révolution* (voir plus bas).

Un personnage qui souhaite jouer un personnage Étreint avant 1800 (qu'il soit de génération ancienne ou non) doit acheter l'atout *Vieux Singe* avant de boucler un personnage de cet âge ou plus ancien.

Voies de l'Illumination

Les Anarchs ont tendance à être jeunes, et ils ont tendance à être des humanistes, très liés au monde mortel. Adhérer à une Voie de l'Illumination est une tâche particulièrement difficile, et qui prend des décennies d'étude et d'application, pour changer de valeurs morales intérieures, des préceptes de l'Humanité à ceux d'une Voie.

En tant que tel, bien peu d'Anarchs sont sur des Voies. Si un joueur souhaite une Voie de l'Illumination pour son personnage dans le Cadre Anarch, le coût de ces atouts est de 4, au lieu du 3 standard.

Atouts spécifiques du Cadre

Notez que vous devez enlever tous les atouts de secte sans recevoir de point d'expérience (XP) si vous quittez la secte. Si, lors de votre départ de la secte, vous avez un atout de background qui ne peut être supprimé, votre personnage doit être mis à la retraite (ne plus être joué).

Intrépide (Atout à 2 points)

Votre dévouement à l'idéal Anarch de Libertas va au delà de l'idéalisme : la liberté est l'essence même de votre être, vous ne supportez pas d'être contrôlé. Si vous gagnez un test contre utilisateur utilisant des pouvoirs de contrôle mental (tel que Domination) vous avez une immunité aux autres pouvoirs de contrôle mental (de cette discipline ou d'une autre) de cet individu, pour le reste de la nuit.

Dhampir (Atout de lignée à 4 points)

Un personnage ne peut prendre cet Atout qu'en ayant aucun point en Génération. Un Dhampir est le rejeton d'un mortel et d'un vampire, faisant qu'il existe dans un état intermédiaire, entre vie et non-mort. Cela ne devrait pas être possible, mais ça l'est - très très rarement. De par leur nature, les Dhampirs sont jeunes, les plus vieux ont à peine 25 ans. Bien qu'ils soient gérés comme des goules, les Dhampirs ne sont pas forcément Liés au Sang et n'ont pas de suzerain.

Créez votre personnage en utilisant les règles de goule standard, excepté là où cet atout diffère. Les Dhampirs sont des créatures surnaturelles, non des mortels. Ils n'ont pas de disciplines de clan, et placent 7 (au lieu de 5) points à la création dans les disciplines qu'ils ont choisi. Cependant, un Dhampir ne peut jamais acheter de discipline au dessus du niveau 3. Les personnages Dhampir n'ont pas de Bête et ne peuvent acheter un atout de Voie de l'Illumination. A l'inverse d'une goule, un Dhampir ne peut être Étreint; toute tentative se soldera par la mort du personnage Dhampir.

A l'affût (Atout à 1 point)

Durant les Nuits de la Tourmente, les Anarchs se sont servi des communications des chasseurs de vampire, utilisant cette information et pour éviter les chasseurs, et pour les manipuler et les envoyer attaquer le Sabbat et la Camarilla. Bien que certaines organisations de chasseur aient accru leurs mesures de sécurité (et d'autres n'étaient pas utilisables de toute façon) vous avez encore de l'avance, quand il s'agit d'être averti des incursions mortelles, par vos contacts dans le Mouvement. Vous pouvez dépenser une action inter-partie pour gagner des informations sur les chasseurs de vampire de votre zone, et si vous le faites, vous pouvez donner des informations, ou des fausses pistes, à ces chasseurs.

Ancien de la Révolution (Atout à 2 points)

Cet atout doit être acheté à la création du personnage. Le Mouvement Anarch est essentiellement composé de jeunes Nouveaux-Nés et Ancillae, étreints récemment. Un joueur qui souhaite acheter le 4eme ou 5eme point de Génération (Ancien, ou Vénérable) doit d'abord acheter l'atout Ancien de la Révolution.

Si vous quittez les Anarchs pour la Camarilla (ou le Sabbat) vous recevez l'XP dépensée sur cet atout, en remboursement, tout en gardant vos points actuels de Génération. SI un personnage devient 7eme ou 6eme génération par le résultat d'une diablerie en jeu, il n'a pas à acheter cet atout. Notez que cet atout n'indique pas que l'Anarch ai été aussi étreint avant 1800; pour cela, un personnage doit acheter l'atout Vieux Singe.

Lion de la Cause (Atout à 3 points)

Quand sonne l'Appel aux Armes, vous êtes là. Tout au long de votre histoire, vous avez toujours été aux côtés de vos amis Anarchs, défendant votre coin contre toute menace, et protégeant les autres au risque même de votre non-vie. Vous êtes connu, et considéré comme un Lion, au sein de la secte.

Quand vous êtes impliqué dans un combat face à un ennemi ciblé par un Appel aux Armes, tous les Anarchs à moins de 10 pas de vous reçoivent un bonus, soit à leur compétence de Bagarre, soit à leur compétence de Mêlée; ce bonus, plafonné à +2, leur permet de se rapprocher voire d'égaliser le nombre de points que vous avez dans la compétence qu'ils choisissent.

Affranchi (Atout à 1 point)

Vous êtes membres d'un gang Anarch célèbre. De plus, on considère souvent que vous êtes l'un des membres clés de ce gang, responsable de sa célébrité (ou de son infamie). D'autres membres pourraient être fiers de la réputation de ce groupe, mais c'est votre nom qui est synonyme de sa gloire.

Quand vous achetez cet Atout, vous gagnez un trait de Statut Durable portant le nom de votre gang (Dead Eyes, Aces & Eights, ou autre). Ce trait de Statut a exactement les mêmes fonctions que le statut *Affranchi*. Si vous quittez ce gang, vous devez soit en rejoindre un autre aussi célèbre (et dans ce cas, renommer votre trait de Statut), soit supprimer cet atout sans remboursement d'XP.

Sens moral (Atout à 1 point)

Vous avez passé une grande partie de votre temps à protéger et conserver votre Humanité. Avec ces efforts, vous êtes devenu capable de mieux contrôler la Bête Vampirique que les autres. C'est probablement que vous êtes déjà très liée aux mortels; vous pourriez avoir un job de nuit, ou vous engager dans la société et culture mortelle d'une autre manière.

Si vous passez 10 minutes à conseiller un vampire qui a gagné des traits de la Bêtes, ce vampire peut refaire l'un des challenges de dégénération qu'il a perdu cette nuit. S'il réussit ce second essai, il peut enlever toute pénalité gagnée par l'échec originel à ce test de dégénération. Un individu ne peut gagner qu'un re-test lié à Sens moral par session de jeu.

Vieux singe (Atout à 1 point)

Cet atout doit être acheté à la création du personnage. Vous avez été étreint avant 1800. Peut-être étiez vous membre de la première Révolte Anarch, ou peut-être même étiez vous présent à la signature de la Convention de Thorns. Notez qu'acheter cet atout n'indique pas que l'Anarch soit Étreint en tant qu'ancien; si le joueur souhaite acheter le 4eme ou 5eme point de Génération (Ancien ou Vénérable), il doit acheter également l'atout Ancien de la Révolution.

Sorcier Amateur (Atout à 2 points)

Vous n'êtes peut-être pas un pratiquant assidu de la magie, mais vous avez appris quelques trucs. Un personnage avec cet atout peut faire quelques rituels magiques même sans avoir de point en Thaumaturgie. Vous n'avez pas besoin d'acheter l'atout Entraînement Thaumaturgique pour acheter Sorcier Amateur.

Quand un joueur achète cet atout, il choisit un certain nombre de rituels thaumaturgiques :

- soit trois rituels de niveau 1
- soit deux rituels niveau 2
- soit un rituel niveau 3

Le personnage doit alors acheter ces rituels au coût XP standard. Les Anarchs qui ont de la Thaumaturgie sont particulièrement utiles au Mouvement (et particulièrement persécutés par les Tremere de la Camarilla et les Tzimisce kolduns du Sabbat). Rester parmi les Anarchs apporte un niveau de sécurité personnelle et politique que le personnage n'aurait jamais sinon. Si ce personnage perd son statut *Engagé*, il est sorti du jeu, et il peut être supposé qu'il a été localisé et détruit par ses adversaires sorciers.

Tech Junkie (Atout à 2 points)

Vous êtes très connu, dans le cercle des technophiles; peut-être étiez vous un hacker célèbre de votre vivant, ou peut-être que votre fascination pour la technologie vous a fait découvrir le monde vampirique, forçant un vampire à vous Étreindre parce que vous deveniez une menace pour la Mascarade. Vous possédez des objets technologiques à peine inventés, ou encore en développement, avant même qu'ils soient disponibles au public. Vous recevez un bonus de +2 à votre réserve de test lorsque cela implique les compétences Informatique ou Sciences, et vous pouvez dépenser une action inter-partie pour ajouter la Qualité *Flashy* ou *Banal* sur un équipement. Cet ajout peut permettre à l'objet de dépasser la limite maximale de 2 qualités.

Sauvage (Atout à 1 point)

Vous êtes très connu, dans des cercles douteux; peut être passez vous du temps parmi les gangs mortels, les ratés en prison, ou d'autres clubs de moto parmi les plus dangereux. Quoi qu'il en soit, cette réputation est bien méritée. Vous recevez un bonus de +1 aux tests impliquant Bagarre ou Conduite, et vous avez un bonus de défense de +2 contre les pouvoirs utilisés par des individus qui ont une position formelle (un titre) au sein de la Camarilla ou du Sabbat.

Handicaps spécifiques du Cadre

Infant Bâtard (Handicap à 2 points)

Cet handicap doit être acheté à la création du personnage. Vous avez été étreint sans la permission des autorités locales. Alors que ce n'est pas illégal, techniquement, au sein des Anarchs, la Camarilla fronce les sourcils face à de tels comportements, et face à vous.

Si vous aviez été créé par un membre de la Camarilla, vous et votre sire auraient certainement été détruits. Seul le fait que vous soyez Anarch vous protège de la vengeance des Princes et des Justicars. Si vous souffrez d'un statut Négatif du Mouvement Anarch, vous perdez accès à vos points d'historique, vos amis et alliés réalisant que vous n'êtes plus protégé, et se cachent de la possible colère de vos ennemis Camaristes. Quand ce statut Négatif est levé, ces historiques reviennent.

Mouton noir (Handicap à 2 points)

Cet handicap doit être acheté à la création du personnage. La généalogie de votre sang vampirique est distinguée, et inclue des noms très célèbres au sein de la Camarilla. Votre lignée vous considère comme un embarras et vous presse de "grandir" et rejoindre la Camarilla.

De plus d'autres Anarchs trouvent un tel héritage privilégié ridicule, et vous devez travailler deux fois plus dur pour leur prouver votre valeur. Vous perdez une action inter-partie par mois, à cause de votre besoin constant d'éviter la Camarilla et de prouver aux Anarchs que vous êtes vraiment *Engagé* avec eux.

Loyautés douteuses (Handicap à 2 points)

A cause de quelque chose qui est arrivé dans votre passé, d'autres Anarchs ont de bonnes raisons d'être suspicieux. Peut-être avez vous abandonné vos frères et sœurs au combat. Peut-être étiez vous un Prince de la Camarilla vant de rejoindre le Mouvement. Ou peut-être que vous avez été trompé une fois de trop.

Les autres Anarchs sont généralement sceptiques envers votre dévouement, et vous traitent avec moins de respect. Votre nombre maximal de traits de Statut Temporaire est réduit de 1, tant que vous avez cet Handicap. Cette pénalité s'ajoute à toute imposée par une limitation de Status.

Tête de pioche échappée (Handicap à 2 points)

Votre sire était un membre du Sabbat. Le traumatisme mental d'avoir été une tête de pioche reste ancré, et ces souvenirs horribles vous affectent plus lorsque vous entrez en conflit avec ces monstres que vous avez presque été forcé de rejoindre. Vous avez un malus de -2 à votre réserve de test mentale (y compris défensive) quand il s'agit de challenges face à un membre du Sabbat identifié comme tel.

Esclave un jour (Handicap à 2 points)

A un moment dans votre passé, vous avez souffert du terrible amour forcé du Lien de Sang (ou de la Vaulderie). Cela vous terrifie de penser que vous puissiez endurer à nouveau ces sentiments. Quand vous êtes dans une situation où vous pourriez devenir même partiellement lié au sang (ou gagner un niveau de Viniculum) vous souffrez des effets d'une crise psychotique, comme si vous aviez un Dérangement Phobie lié à cet individu.

Convention de Thorns

De nombreuses années ont passé depuis le début de notre conflit, appelé maintenant Révolte Anarch. Qu'il soit su qu'en cette nuit du 23 octobre 1493, le Jyhad a cessé. Le temps des conflits est terminé.

Ce concordat, lié à l'Alliance de Caïn par des vœux sacrés, marque une trêve durable et attentive entre les vampires appelés Anarchs, le clan Assamite et les vampires libres réunis sous le titre de Camarilla. Ainsi, ces partis seront des factions reconnues sous le titre d'Anarchs, d'Assamites et de Camarilla.

Tous les partis acceptent la responsabilité du maintien de la paix. Tous censureront ceux qui manquent ou s'opposent à cet Accord sacré. Tous les partis devront répondre des violations commises par eux au texte ou à l'esprit de cet Accord. Ce document est contractuel sous le code social de tous les Enfants de Caïn selon la Lextalionis acceptée par tous les Caïnites, telle qu'elle nous a été transmise à travers les âges. Tous les vampires sont priés d'accepter cet accord pacifique et d'y trouver réconfort.

Qu'il soit su que les Anarchs se joindront à la Camarilla comme une partie intégrante, la complétant. Tous les Caïnites doivent œuvrer pacifiquement pour atteindre leurs propres buts. Tous doivent se défendre mutuellement, et tous auront les mêmes droits et privilèges appartenant à toute la Famille de la Camarilla. Tous les Anarchs doivent être réintégrés aux côtés de leurs anciens et par leur clan sans crainte de représailles. Seules les atrocités les plus vicieuses ne seront pas pardonnées. Elles seront présentées aux Justicars qui doivent les juger dans l'année, après quoi toutes les allégations ne seront plus valides. Tous les Anarchs peuvent reprendre les propriétés encore existantes qui étaient les leurs et leur avaient été confisquées. En retour, ils doivent restituer tous les butins de guerre saisis durant le conflit à leur sire ou à un ancien reconnu par le clan.

Notez également que, si les Anarchs sont encore traqués, ce Jyhad ouvert invalide leur responsabilité de maintenir la paix face à leur agresseur. Ils peuvent agir librement sans peur de représailles des membres inactifs de la Camarilla. Les Anarchs se voient garantir la liberté d'agir comme bon leur semble, s'ils ne violent pas la Mascarade imposée pour la protection de tous les vampires face au troupeau.

Qu'il soit également noté que tout membre d'une autre secte autoproclamée doit se dénoncer ouvertement aux anciens et renoncer à cette relation. Ne pas le faire résultera en la destruction du coupable présumé. Aucun vampire ne peut être envoyé à la mort en connaissance de cause par un ancien ou un sire.

À partir de cette nuit, les Assamites ne devront plus commettre de diablerie sur des membres d'autres clans. Les Assamites doivent s'engager en acceptant une marque sous la forme d'une limitation Thaumaturgique. Tous les membres des Assamites seront incapables de boire librement la vitae d'autres vampires, maintenant et à jamais. De plus, les Assamites verseront aux Anciens Brujahs d'Espagne deux mille livres d'or, en rançon pour les cinq Anciens Assamites capturés alors qu'ils commettaient la diablerie. De plus, les Assamites ne pourront plus participer aux Chasses au Sang.

Qu'il soit également su que les Assamites se voient garantir une totale indépendance face aux exigences de la Camarilla. La forteresse des Assamites, Alamut, ne sera plus la cible d'assauts. Les Assamites se voient également accorder, par respect pour leurs croyances, la liberté de commettre la diablerie au sein de leur propre clan, sans restriction, et le droit de la commettre sur tous les vampires qui ne sont pas membres de la Camarilla.

Il est inscrit que tous les partis impliqués et ceux qui prêtent allégeance à ces partis sont tenus pour responsables de tous les aspects de cette Convention signée ici, dans le Royaume d'Angleterre neutre, à proximité du hameau de Thorns, proche de la ville de Silchester. Puisse Caïn préserver la vérité et la paix pour nous tous.

Traité de Tyr

En l'an de Grâce 1496,

Étant donné que nous, Anciens et vampires des Clans Ventrue, Tremere, Toreador, Nosferatu, Gangrel Brujah et Malkavien, rassemblés dans la Fraternité et la Foi Mutuelle et formant ensemble La Camarilla, qui fait de nous Les Véritables et seuls Dignes Héritiers des Terres de Caïn, désirons mettre un terme aux Pratiques Illégales et Diabolistes des Rebelles connus sous le nom de Clan Assamite,

Étant donné que ledit Clan Assamite désire que ladite Camarilla empêche sa main de détruire totalement et irrémédiablement le Clan Assamite,

Il est donc accepté par toutes les parties qui ont signé et se sont portées témoins que les articles suivants font foi entre toutes les Parties, leur Descendance et leurs Serviteurs, et pour toujours à compter de cette date ;

Le Clan Assamite cessera de prendre le Sang d'autres vampires, et par sécurité envers cette décision, il se soumettra à un rituel administré par les Anciens du Clan Tremere, qui fera que le Sang vampirique sera pour eux comme un poison.

Le Clan Assamite demeurera pacifiquement dans le territoire qui lui a été cédé par la Camarilla, qu'il prétend historiquement être le sien. Il ne cherchera pas à s'étendre, pas plus qu'il ne permettra aux soulèvements humains de se propager vers d'autres régions. Les membres du Clan Assamite ne voyageront pas, ni seuls ni en groupe, hors de ce territoire, pas plus qu'ils n'enverront de Serviteurs, de n'importe quel type, voyager en leur nom hors du territoire. Les Princes de la Camarilla ont le droit perpétuel d'en appeler à une Chasse au Sang contre un ou plusieurs Assamites qui se trouveraient sur leur fief et n'auront pas d'autre raison à donner à la Chasse au Sang que l'appartenance à la lignée Assamite.

Les défenses de la forteresse d'Alamut seront demantelées de manière à ce qu'elle ne puisse plus soutenir un siège ou toute autre attaque des forces de la Camarilla. Le Clan Assamite acceptera les observateurs de la Camarilla qui vérifieront l'application de cette clause. De plus, toute nouvelle fortification d'Alamut, ou toute tentative d'établir une place-forte en un autre lieu, sera un manquement à ce traité, et une Chasse au Sang mondiale pourra être appelée contre les responsables de cet acte.

La Camarilla s'engage à cesser toute action contre le Clan Assamite, et à ne pas franchir les frontières de son territoire sans l'accord d'un synode de la Camarilla. Les clans de la Camarilla sont d'accord entre-eux pour ne plus chercher à employer des membres du Clan Assamite en tant qu'assassins mercenaires. Ceux qui contreviennent à cette clause outrepasseront la protection de leur Clan et pourront être soumis à une Chasse au Sang. Le Clan Assamite accepte de cesser toutes les activités de ses membres en tant qu'assassins mercenaires.

Status Perfectus

Ce qui suit est une Déclaration des Principes d'Auto-Gouvernement émanant des Semblables de l'État Libre.

Nous, les Semblables de l'État Libre, déclarons ici que nous et notre descendance, et tout Semblables choisissant la liberté à l'oppression, la liberté à la tyrannie, de tout clan et de toutes génération, avons une part intrinsèque de notre être composé de cette substance spirituelle appelée Libertas, autrement appelée Libre-Arbitre. De plus, nous déclarons nous être débarrassés des liens de la mortalité, et pour cette même raison, nous devons nous libérer des forces qui tentaient de nous voler notre Libertas. Non seulement il est de notre devoir de continuer à lutter en notre nom propre, mais aussi au nom de nos frères et sœurs qui continuent d'être privés leur Libertas par l'oppression, l'ignorance et la peur.

L'État Libre Anarch est l'expression politique de cette lutte. En choisissant de nous libérer de la tyrannie politique, nous avons décidé d'épouser notre propre Libertas, et celle de nos Frères et Sœurs Semblables, où qu'ils soient.

Pour ces raisons, nous, Semblables de l'État Libre, nous retrouvant ce soir en cette réunion solennelle, jurons ici d'adhérer aux principes suivants :

- Nous nous déclarons être libres et indépendants, et ne prêtons allégeance à aucune créature ni organisation.
- Nous déclarons être habilités à nous gérer nous même, sans Prince, sans Primogenes et sans aucune autre règle que celles que nous choisissons pour nous-mêmes.
- Nous déclarons notre soutien à tous les Semblables opprimés, où qu'ils soient, et leur offrons un refuge à tous, de toute génération, de tout clan, pour ceux prêts à vivre en paix avec nous.
- Nous acceptons qui plus est notre responsabilité auprès de nos frères et sœurs opprimés où qu'ils soient, et jurons de les assister en tout temps et en tout lieu dans leur propres luttes pour leur liberté, que nous déclarons être le droit naturel de tout Semblable, maintenant et à jamais.
- Nous reconnaissons notre responsabilité à devoir maintenir la Mascarade, et nous jurons de la protéger et la défendre.

Nous établissons ce Status Perfectus et reconnaissons son utilité pour tout Semblable.

Alliés et Antagonistes

« Ne craint pas les armes, la magie ou la stratégie. Craint le désespoir. »

— “**Blackjack**” Jones — Loup Garou

Les Vampires ne sont pas les seules créatures du Monde des Ténèbres. D'autres créatures rôdent dans les ombres, et chassent leurs proies, menaçant aussi bien hommes que vampires. Certains sont des alliés, d'autres sont des ennemis, et certains refusent les désignations simplistes. Ce chapitre présente le matériel concernant les antagonistes surnaturels du Monde des Ténèbres, ainsi que des idées pour les créer et les intégrer dans une partie de Mind's Eye Theatre.

- Génération de PNJ type
- Catégories de PNJs
- Création de PNJ Mathusalem
- Vampires Antagonistes

Génération de PNJ type

Les antagonistes importants de vos chroniques doivent avoir des fiches de personnage détaillées, afin de représenter un challenge pour vos joueurs, et apporter de la profondeur pour leurs interactions. Cependant vous n'avez pas besoin d'une feuille de personnage complet pour chaque tenancier de bar, chaque officier de police ou chaque petit escroc des rues que les joueurs rencontrent. Des fois, un conteur a besoin d'un antagoniste simple, d'un monstre à combattre, ou de victimes pour un scénario complexe. Quand vous avez besoin d'un PNJ courant, de dépannage, les conteurs peuvent utiliser ce système.

Niveau

Pour créer un PNJ type, vous devez déjà lui assigner un niveau entre 1 et 5. Pour un serviteur ou une goule, c'est le nombre de points investis dedans.

En doublant ce niveau, vous aurez le Score pour tous les tests du PNJs.

Exemple : Un tenancier de Niveau 3 essaye de frapper un joueur. Il a un Score de Test d'Attaque de $3 \times 2 = 6$ pour le challenge opposé.

Spécialisation

Pour chaque point de niveau qu'il a, un PNJ type peut gagner une spécialisation.

S'il s'agit d'un mortel, il ne peut prendre que des compétences. Les goules et vampires (et autres créatures surnaturelles) peuvent disposer de Pouvoirs Surnaturels comme spécialisation.

Spécialisation de compétence

Quand un PNJ type utilise une compétence dont il a la spécialisation, il bénéficie d'un bonus de +5 pour ses Score de test.

Exemple : Un tenancier de Niveau 3 et ayant la spécialisation "Bagarre" essaye de frapper un joueur. Il a un Score de test d'Attaque de $5 + 3 \times 2 = 5 + 6 = 11$ pour le challenge opposé. En revanche son Score de Tests pour tous les autres challenges dont il ne possède la spécialisation restent à 6

Spécialisation de discipline

Un vampire PNJ type peut avoir une spécialisation de discipline. Cela lui permet de bénéficier d'un nombre de points dans cette discipline égaux à son niveau. Un PNJ type ne bénéficie d'aucun rituel (de nécromancie ou de Thaumaturgie) et ne bénéficie pas des effets de focus de discipline, de peut pas apprendre de Pouvoir d'Ancien ni de Technique.

Notez qu'une goule ne peut apprendre que les disciplines de son maître.

Exemple : Si notre tenancier de Niveau 3 est une goule Brujah, il peut donc prendre la spécialisation Puissance et aura alors les 3 premiers points de Puissance.

Volonté et sang

Les PNJs types n'ont pas de volonté, et ne peuvent faire de re-test, à moins d'être capable de faire une surenchère (ou overbid).

Les mortels et goules PNJs types ont une Réserve de Sang de 5. Seules les goules peuvent les utiliser pour des disciplines (et ne peuvent utiliser qu'un point de sang par tour).

Les autres créatures surnaturelles (comme les Vampires PNJ types) ont une Réserve de Sang de 10 (et ne peuvent utiliser qu'un point de sang par tour).

Niveaux de santé

Un PNJ type a un nombre de cases de santé égal à son niveau.

Exemple : Un PNJ de niveau 2 a 2 cases de santé : lui infliger deux dégâts le mettra KO. Il n'est pas forcément mort : il peut être inconscient, assommé, trop blessé pour combattre... Au choix du conteur.

Catégories de PNJs

Des PNJs thématiques se retrouvent souvent dans le Monde des Ténèbres : mortels chasseurs de vampires, mages puissants, loups-garous vicieux, et plus encore. Pour aider les conteurs à utiliser ces PNJs extraordinaires lors de leurs chroniques, nous avons inclus des règles simples, faciles à utiliser, pour leur création.

Ces PNJs types offrent un cadre pour utiliser de telles créatures dans une chronique de **Vampire : La Mascarade**, et ne sont pas conçues pour être utilisées seules, ou en tant que concept de personnage. Du contenu et des règles plus détaillées sur d'autres cadres surnaturels sont prévus par *By Night Studios* dans un avenir proche.

[Modifier]

PNJ (Vampire) type

Nemian le Nosferatu

PNJ : Niveau 4

Spécialités: Bagarre, Furtivité, Puissance et Occultation

Sang: OOOOO OOOOO, dépensé au rythme d'1 par tour.

Santé utilisable: OOOO

Nemian a un Score de Test de 8 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Bagarre ou Furtivité, où son Score de Test est de 13. De plus il dispose des 4 premiers points de Puissance et Occultation.

Chasseurs de Vampire

Malgré la Mascarade, certains mortels finissent inévitablement par se rendre compte que des vampires marchent parmi eux. Quelques-uns de ces mortels osent même contre-attaquer. Les Chasseurs de Vampire agissent parfois seuls, mais plus souvent ils se regroupent pour leur cause commune, pour plus de sécurité contre les créatures de la nuit.

L'Inquisition

La plus importante organisation composée de chasseurs de vampires est la Société de Léopold, autrefois appelée Inquisition mortelle, qui date du XII^{ème} siècle. Autrefois intégralement catholique (mais désormais ouverte à d'autres fois), la Société est une branche très secrète de l'Église Catholique chargée de débarrasser le monde des vampires, démons et autres dangers surnaturels. Sous sa supervision, la Société a ouvert plusieurs centres d'entraînement spécifiquement dédiés à améliorer les compétences de ses soldats. Ils cherchent à aggraver le conflit avec les morts vivants et à causer des dégâts significatifs au contrôle des vampires sur le monde. N'importe quel Inquisiteur rencontré par des vampires sera entraîné aux techniques de combat, éduqué sur les moyens d'incapaciter ou de détruire les vampires, et peut-être même possesseur de Vraie Foi.

Spécial

Les Chasseurs de l'Inquisition peuvent se spécialiser dans la *numina* (un terme pour la magie mortelle) de *Vraie Foi*. Les PNJs spécialisés en Vraie Foi gagnent un point de cette numina par niveau. Par exemple, un PNJ type de Niveau 3 ayant la spécialisation Vraie Foi a accès aux trois premiers points de Vraie Foi.

Vraie Foi

Ceux qui sont véritablement croyants envers leur religion, au-delà même du fanatisme religieux, obtiennent parfois une bénédiction spéciale, et des capacités liées à leur connexion profonde au divin. La numina de Vraie Foi est notée sur une échelle de 1 à 5. Les pouvoirs offerts au croyant dépendent de ce niveau, tel que décrit ci-dessous. Souvenez-vous que ces niveaux sont des guides, les Conteurs peuvent les adapter tel que nécessaire pour coller au ton de la foi d'un PNJ type, ou pour ajouter à la dramaturgie d'une chronique. Un personnage avec Vraie Foi ne peut être Étreint. Si un vampire essaye d'Étreindre un personnage avec Vraie Foi, la victime mourra, tout simplement.

- • : Tout personnage avec Vraie Foi peut tenter de repousser les Vampires en brandissant un symbole sacré, ou un signe similaire. Pour cela, le PNJ doit réussir un challenge en opposition contre son adversaire, utilisant le niveau du PNJ x2 (+5 si le PNJ possède la spécialité Intimidation) contre l'Attribut Social + la Volonté du vampire. Si le Vampire perd le test, il est obligé de fuir pour le restant de la scène.
- • • : Une personne avec un niveau de Vraie Foi à 2 ou plus pourra instinctivement sentir la présence d'un Vampire. Il doit être dans un environnement pacifique et calme pour cela, mais il n'a pas besoin de dépenser une action pour obtenir ce savoir. Notez que l'utilisateur de ce pouvoir pourrait ne pas avoir les connaissances suffisantes pour comprendre ce qu'est un vampire; il réalise simplement que quelque chose de

malfaisant est proche.

- •• : Une personne avec un niveau de Vraie Foi à 3 ou plus est immunisée aux pouvoirs de Domination et d'Aliénation.
- ••• : Une personne avec un niveau de Vraie Foi à 4 ou plus ne peut être transformée en goule; le sang échoue à induire ce changement. Elle est également immunisée aux pouvoirs de Présence et d'Occultation.
- •••• : Une personne ayant atteint ce niveau de Vraie Foi est si sacrée que leur simple présence peut remplir un vampire de dégoût de lui-même, de terreur, voire même de douleur physique. Un vampire touché par le croyant ou qui entend sa prière, doit faire un challenge de Frénésie contre une difficulté de 30 (un niveau de difficulté épique) ou fuir immédiatement. Un vampire qui échoue à ce challenge mais ne peut partir est réduit à l'état de loque incohérente, hurlant, pleurant, suppliant pour sa non-vie. Le vampire ne peut faire d'action contre l'individu ayant la Vraie Foi, mais il peut se défendre.

De plus quelqu'un avec la Vraie Foi peut prier pour obtenir une intervention divine directe. Dans des cas rares et inspirants, la déité répond à de telles prières par un miracle. De tels miracles devraient être importants et extrêmement rares, jamais plus d'un par histoire. Les prières qui sont altruistes ou qui servent à aider autrui ont le plus de chances d'être prises en compte. Les miracles devraient être définis spécifiquement pour chaque situation unique.

L'Arcanum

Un groupe élitiste d'érudits occultes a fondé une société mortelle de recherche et d'académie sur le surnaturel, au 19ème siècle, la nommant « L'Arcanum ». Depuis lors ce groupe a construit des chapitres tout autour du monde, documentant les phénomènes paranormaux, recherchant toute forme de mystère ancien. Gardant sa perspective scientifique, l'Arcanum fait rarement des actions directes. Les membres de l'Arcanum préfèrent observer, malgré le fait que certains d'entre eux possèdent des pouvoirs formidables.

Assurément, l'Arcanum contrôle des ressources arcaniques impressionnantes, et bien que les faits soient parfois mélangés au folklore, le groupe possède un savoir impressionnant sur tous les types de créatures surnaturelles. Pour protéger ses ressources, l'Arcanum vérifie de façon appliquée que les postulants n'ont pas de Lien de Sang ou d'autres formes de contrôle surnaturel.

En 1910, une Maison du Chapitre de Boston a brûlé à cause de l'activé vampirique. L'incident a simplement accru la ferveur des nouveaux appelés au sein de l'Arcanum à avoir un rôle plus actif dans le combat contre les morts-vivants. Pourtant, plutôt que de mener le combat lui-même, l'Arcanum préfère passer ses informations à des chasseurs de Vampire plus militants, aidant l'Inquisition et le Projet Crépuscule (*Twilight*) sans mettre en danger la vie de ses membres.

Spécial

De nombreux Chasseurs de l'Arcanum ont accès à la Magie Naturelle. Pour simuler la Magie Naturelle, les Chasseurs de l'Arcanum peuvent acheter des spécialisations dans les disciplines suivantes :

- Thaumaturgie : La Voie de l'Attrait des Flammes
- Thaumaturgie : La Voie de la Corruption
- Nécromancie : La Voie des Cendres
- Nécromancie : La Voie des Ossements
- Nécromancie : La Voie du Sépulcre

Les utilisateurs de Magie Naturelle utilisent une ressource appelée Mana. La Mana est spécifique à la Magie Naturelle, et se dépense comme le Sang qui alimente la magie. Les PNJs ayant la Magie Naturelle ont 5 points de Mana et peuvent dépenser 1 point de cette ressource par tour. Un PNJ regagne 1 point de Mana dépensé en méditant une heure.

Projet Crépuscule

L'une des plus grandes menaces envers les vampires est un groupe de cadres spécialement entraînés et travaillant au sein du gouvernement des États-Unis : le Projet Crépuscule (*Project Twilight*). Cette division est la principale responsable des explosions qui ont frappé la ville de Savannah durant les Nuits de la Tourmente, et il a connu de véritables succès dans ses tentatives d'éradication des vampires de toutes les sectes.

Cette agence enquête sur les incidents de nature surnaturelle, avec l'intégralité des ressources considérables du gouvernement U.S. Récemment, des lois passées en secret par le Congrès ont donné à cette organisation des autorisations sans précédent pour fouiller dans les emails, permis, et toutes autres informations privées sur les citoyens et les entreprises. Bien que le Projet Crépuscule n'ait pas les ressources occultes significatives de l'Inquisition, ou la perspective historique et les connaissances de l'Arcanum, ils ont un certain nombre de parapsychologues qui étudient le potentiel de la numina psychique. Certains agents sont même entraînés à utiliser de telles capacités.

Spécial

Beaucoup de Chasseurs du Projet Crépuscule ont accès à la numina psychique. Pour simuler la numina psychique, les Chasseurs du Projet Crépuscule peuvent acheter des spécialisations dans les disciplines suivantes :

- Auspex
- Domination
- Thaumaturgie : La Voie du Mouvement de l'Esprit
- Thaumaturgie : La Voie de la Technomancie

Les psychiques utilisent une ressource appelée Focus. Le Focus est spécifique au psychique, et se dépense comme le sang, pour alimenter la magie. Les PNJs avec la numina psychique ont 5 points de focus et peuvent dépenser 1 point de cette ressource par tour. Un PNJ peut regagner un point de Focus dépensé en méditant pendant une heure. De plus, les Psychiques qui se spécialisent dans l'équivalent d'une Voie de Thaumaturgie n'ont pas besoin de parler, ou de faire des gestes magiques pour utiliser leurs pouvoirs, invoquant leur magie de façon invisible, avec le pouvoir de leur esprit.

Exemples de PNJs Chasseurs de Vampire

[Modifier]

PNJ Chasseur de l'Inquisition

Inquisiteur Carlos Perez

PNJ : Niveau 3

Spécialités: Mêlée, Investigation, et Vraie Foi.

Santé utilisable: 000

Carlos a un Score de Test de 6 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Mêlée et Investigation, où son Score de Test est de 11. De plus Carlos a la spécialisation Vraie Foi, qui lui donne les 3 premiers points de Vraie Foi.

[Modifier]

PNJ Chasseur standard

Douglas Houston, Chasseur de Vampire

PNJ : Niveau 3

Spécialités: Esquive, Mêlée, Investigation

Santé utilisable: 000

Douglas a un Score de Test de 6 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Esquive, Mêlée ou Investigation, où son Score de Test est de 11.

[Modifier]

PNJ Enquêteur de terrain de l'Arcanum

Michael Stanton, Enquêteur de terrain de l'Arcanum

PNJ : Niveau 4

Spécialités: Armes à Feu, Investigation, Occulte, et Magie Naturelle : Voie de l'Attrait des Flammes.

Mana: 00000

Santé utilisable: 0000

Michael a un Score de Test de 8 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Armes à Feu, Investigation et Occulte, où son Score de Test est de 13. Sa spécialisation dans Magie Naturelle : Voie de l'attrait des Flammes lui permet de disposer des 4 premiers points de Thaumaturgie : La Voie de l'Attrait des Flammes.

[Modifier]

PNJ Enquêteur du Projet Crépuscule

Lieutenant Denise Wellington, Projet Crépuscule

PNJ : Niveau 3

Spécialités: Armes à Feu, Investigation, et Numina Psychique : Auspex.

Focus: 00000

Santé utilisable: 000

Denise a un Score de Test de 6 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Armes à Feu ou Investigation, où son Score de Test est de 11. Sa spécialisation dans Numina Psychique : Auspex lui permet de disposer des 3 premiers points d'Auspex.

Loups-Garous

Un pari dangereux

Le sang de Lupin est puissant et particulièrement attirant pour les vampires. Le Sang d'un Loup-Garou est si riche que, bien que son corps possède l'équivalent en volume physique de 10 Points de Sang, un vampire peut retirer 20 ou plus Points de Sang du loup avant que ses veines ne soient vides. Chaque Point de Sang ingéré en vaut 2 quand il s'agit de remplir la Réserve de Sang d'un vampire.

Alors que les vampires sont des créatures de civilisation, les loups-garous sont des créatures des espaces sauvages, choisissant de vivre comme leurs ancêtres, en honorant la terre et les esprits de la nature. Bien que certains puissent être trouvés dans les environnements urbains, la majorité de ces « lupins » préfèrent vivre dans les zones rurales, en dehors des murs des villes. Durant l'Âge des Ténèbres, beaucoup de vampires voyageant dans la nature ne revenaient tout simplement pas, détruits par des meutes de loups-garous sauvages.

Les Loups-Garou sont des créatures profondément spirituelles, affirmant servir la volonté d'une déesse qu'ils nomment Gaïa, la Terre-Mère. Alors que les vampires en tant que tels ne connaissent pas tellement la culture de leur ennemi ancestral, il est connu que ces loups-garous sont des gardiens, protégeant Gaïa des ravages d'une entité céleste nommée le Ver – et que les vampires, dans la mythologie garou, sont (volontairement ou non) des serveurs de cet esprit maléfique. Assurément, les Loups-Garous traquent tout ce qu'ils considèrent être une menace risquant de souiller la beauté de la nature. Ils considèrent que les vampires sont des parasites contre-nature, des blasphèmes crachés au visage de la terre sacrée. La plupart des lupins feront tout leur possible pour détruire un vampire, peu importe le coût.

Les changeformes descendent à la fois d'ancêtres humains et de loups, ces créatures se séparent elles-mêmes en tribus, plaçant une grande importance en leur ancêtres. Comme leurs cousins animaux, la plupart des Loups-Garous attaquent en meutes, utilisant la supériorité du nombre et des stratégies éprouvées à leur avantage.

De tous les vampires, seuls les sauvages Gangrels arrivent à échanger pacifiquement avec les Loups-Garous, et non sans animosité. Les relations entre ces deux groupes sont froides au mieux. Tant que chacun respecte le territoire de l'autre (incluant les compagnons mortels et loups), les Gangrels et les Lupins ont tendance à se laisser en paix les uns les autres.

Spécial

Les Conteurs peuvent approximer les pouvoirs des PNJs Loup-Garou en utilisant les règles suivantes :

- Un Vampire qui se nourrit de sang de loup-garou est bien plus enclin à la frénésie tant que le sang de garou est dans son corps. Chaque point de Sang étant du Sang de Loup-Garou ajoute un trait de la Bête pour tout ce qui détermine quand un vampire doit résister à la frénésie de colère, et chaque trait augmente la difficulté de résister à cette frénésie de 1.
- Les Loups-Garous sont considérés comme étant des créatures surnaturelles, non des mortels. Les pouvoirs qui ont des effets accrus sur les mortels n'ont pas cet effet accru quand utilisés contre des loups-garou.
- Tous les PNJs Loups-Garous possèdent le pouvoir de Protéisme Griffes Bestiales et la forme de combat apportée par la Forme de la Colère de la Bête. De plus, tous les Loups-Garous possèdent l'atout Gangrel Forme de la Colère de la Bête. Utiliser ces pouvoirs ne coûte alors aucune dépense en Sang.
- Les PNJs Loups-Garous utilisent une ressource appelée Rage. La Rage est utilisée pour alimenter les disciplines et pour augmenter l'Attribut Physique, de la même manière que les Vampires utilisent le Sang pour ces effets. Tous les Loups-Garous ont une réserve de Rage de 10 points. Ils peuvent utiliser jusqu'à 3 points de Rage par tour et ils régénèrent 1 point de Rage tous les 5 tours.
- Les Loups-Garous soignent automatiquement 1 point de dégât normal par tour. De plus un Loup-Garou peut dépenser 1 point de Rage pour soigner un point de dégât normal, ou 3 points de Rage pour soigner un point de dégât aggravé.
- Toutes les armes en argent causent des dégâts aggravés aux Loups-Garous.
- Les Loups-Garous peuvent acheter des spécialisations en Célérité, Puissance, Force d'Âme, Auspex, Obéah, Occultation et Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire.
- Les PNJs type Loups-Garous ont deux fois le nombre de points de santé effective; ainsi un Loup-Garou avec un niveau de PNJ de 3 a 6 niveaux de santé (au lieu de 3).

Exemples de PNJs Loups-Garou

[Modifier]

PNJ Chaman Loup-Garou

Le loup appelé "Adversaire du Ver Noir", Chaman Loup-Garou

PNJ : Niveau 5

Spécialités: Bagarre, Mêlée, Occulte, Célérité et Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire

Rage: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOOO OOOOO

"Adversaire du Ver Noir" a un Score de Test de 10 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Bagarre, Mêlée ou Occulte, où son Score de Test est de 15. Tous les Garous possèdent le pouvoir de Protéisme de Griffes Sauvages, la forme de Combat de Forme de la Colère de la Bête, et l'atout Gangrel Forme de la Colère de la Bête. De plus "Adversaire du Ver Noir" possède les capacités des 5 points de Célérité et de Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire.

[Modifier]

PNJ Guerrier Loup-Garou

Joseph "Mord-la-main", Guerrier Loup-Garou

PNJ : Niveau 2

Spécialités: Bagarre, Esquive, Célérité.

Rage: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOOO O

Joseph a un Score de Test de 6 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Bagarre, Mêlée ou Occulte, où son Score de Test est de 11. Tous les Garous possèdent le pouvoir de Protéisme de Griffes Sauvages, la forme de Combat de Forme de la Colère de la Bête, et l'atout Gangrel Forme de la Colère de la Bête. De plus Joseph possède les capacités des 3 premiers niveaux de Célérité.

[Modifier]

PNJ Soigneur Loup-Garou

Athéna Tearsong, Soigneur Loup-Garou

PNJ : Niveau 4

Spécialités: Bagarre, Esquive, Médecine, Obéah.

Rage: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOOO OOO

Athéna a un Score de Test de 8 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Bagarre, Esquive ou Médecine, où son Score de Test est de 13. Tous les Garous possèdent le pouvoir de Protéisme de Griffes Sauvages, la forme de Combat de Forme de la Colère de la Bête, et l'atout Gangrel Forme de la Colère de la Bête. De plus Athéna possède les capacités des 4 premiers points d'Obéah.

[Modifier]

PNJ Éclaireur Loup-Garou

Shannon "Gardelune" Marsh, Éclaireur Loup-Garou

PNJ : Niveau 3

Spécialités: Survie, Furtivité, Occultation.

Rage: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOOO O

Shannon a un Score de Test de 4 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Survie ou Furtivité, où son Score de Test est de 9. Tous les Garous possèdent le pouvoir de Protéisme de Griffes Sauvages, la forme de Combat de Forme de la Colère de la Bête, et l'atout Gangrel Forme de la Colère de la Bête. De plus Shannon possède les capacités des 3 premiers points d'Occultation.

Mages

Les Mages sont des mortels qui ont le talent spécial et la clairvoyance nécessaires pour lancer de la « vraie magie ». Ils peuvent modeler les sphères de la réalité, et risquer les dangers du paradoxe en altérant le monde naturel. Certains érudits théorisent que les magi ont un passé commun avec les vampires, et assurément les Tremere sont la preuve de la similarité de leur nature. Pour autant, c'est un fait connu que des mages qui survivent à l'Étreinte perdent leur capacité à contrôler les sphères, et que la magie du sang et celles des sphères – bien que liées – ne sont pas identiques.

Néanmoins, la rivalité entre les deux types d'entités surnaturelles est enflammée et vicieuse, car alimentée par des vendettas sanglantes dont le sens s'est perdu depuis longtemps. Les Vampires ont essayé, depuis des siècles, d'apprendre les secrets des mages, sans succès. Liens de Sang, Étreinte, pactes mystiques, et même briser l'esprit d'un mage, tout ça n'a créé que de informations contradictoires et frustrantes. Il semble que le pouvoir de la vie soit intrinsèquement lié à ces arts, et que la vie est quelque chose qu'un vampire ne puisse copier réellement.

Un mage puissant peut faire des choses impressionnantes, mais la plupart préfèrent des effets plus subtils. D'étranges coïncidences sont les outils d'un mage moderne, pas les boules de feu ou autres altérations massives de la réalité. Vu que les mages sont mortels, ils peuvent se cacher à la vue de tous, organisant leurs affaires sous le vernis du quidam. Intelligents, rusés et éduqués, les mages préfèrent poser des pièges et comploter. Les conflits entre mages et vampires ressemblent plus à des parties d'échecs qu'à des combats en cage, mais quand il y est poussé, un mage a le pouvoir d'être un ennemi féroce pour un vampire qui subit sa colère. À cause de ça, la majorité des morts-vivants refusent de commercer avec des mages. Le Clan Tremere est une exception singulière. Ils maintiennent une trêve difficile et secrète avec une faction de mages, un groupe connu sous le nom d'Ordre d'Hermès.

Spécial

Les Conteurs peuvent approximer les pouvoirs des PNJs Mages avec les règles suivantes :

- Les Mages sont considérés comme étant des créatures surnaturelles, non des mortels. Les pouvoirs ayant des effets accrus sur les mortels n'ont pas cet effet accru quand utilisés contre un Mage.
- Les PNJs Mages utilisent une ressource nommée Essence. L'Essence est utilisée pour alimenter les disciplines et soigner, de la même manière que les vampires utilisent le Sang à cet effet. Tous les Mages ont une réserve d'essence de 10 points. Ils peuvent en dépenser jusqu'à 3 par tour, et ils regagnent 1 point d'essence toutes les dix minutes.
- Les Mages peuvent se concentrer pendant un tour (ne faisant aucune autre action) et dépenser 1 point d'essence pour soigner un point de dégât normal ou aggravé.
- Les Mages peuvent acheter des spécialisations en Auspex, Domination, Célérité, Chimérie, Présence, Protéisme, Occultation, Obténébration, n'importe quelle voie de Nécromancie ou de Thaumaturgie.

Exemples de PNJs Mages

[Modifier]

PNJ Disciple de l'Illusion

Sarah Juniper, Disciple de l'Esprit et de l'Entropie

PNJ : Niveau 3

Spécialités: Occulte, Chimérie et Thaumaturgie : La Voie du Mouvement de l'Esprit.

Essence: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOO

Sarah a un Score de Test de 6 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Occulte, où son Score de Test est de 11. De plus elle dispose des 3 premiers points de Chimérie et Thaumaturgie : La Voie du Mouvement de l'Esprit.

[Modifier]

PNJ Adeptes du Feu

Elizabeth Gold, Adeptes des Forces

PNJ : Niveau 4

Spécialités: Mystères, Occulte, Thaumaturgie : La Voie de l'Attrait des Flammes et Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire

Essence: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOO

Elizabeth a un Score de Test de 8 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Mystères ou Occulte, où son Score de Test est de 13. De plus elle dispose des 5 premiers points de Thaumaturgie : La Voie de l'Attrait des Flammes et Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire.

[Modifier]

PNJ Mage Sombre

Cénotaphe, Maître de la Matière Noire

PNJ : Niveau 5

Spécialités:Mystères, Occulte, Obténébration, Nécromancie: La Voie des Ossements et Nécromancie: La Voie des Cendres.

Essence: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOOO

Cénotaphe a un Score de Test de 10 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Mystères ou Occulte, où son Score de Test de 15. De plus il dispose des 5 points de Obténébration, Nécromancie: La Voie des Ossements et Nécromancie: La Voie des Cendres.

[Modifier]

PNJ Clairvoyant

Medea, Maître de l'Esprit

PNJ : Niveau 5

Spécialités:Intimidation, Investigation, Occulte, Auspex et Domination

Essence: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOOO

Medea a un Score de Test de 10 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Intimidation, Investigation ou Occulte, où son Score de Test de 15. De plus elle dispose des 5 points de Auspex et Domination.

Les Fae

Les Fae viennent d'un monde rempli de héros fantastiques et de bêtes mythiques. La magie des Fae exploite le pouvoir primaire des légendes, des émotions, si vaste et si riche qu'elles peuvent forcer le plus désabusé des anciens vampires à ressentir à nouveau. Certaines créatures, vampires ou autres, parfois succombent à la folie quand ils rencontrent les pouvoirs des Fae, incapables de différencier la vérité entre la réalité et le Rêve.

Dans les nuits modernes, les Fae passent la plus grande partie de leur temps déguisés en mortels, se cachant dans le "bas peuple" du monde. Quand une fée décide de révéler sa véritable forme, c'est une créature mystérieuse de puissance, de mythe et d'une présence glorieuse. Certains sont royaux et d'une beauté exquise, alors que d'autres sont hideux et repoussants.

On en sait assez peu sur les coutumes ou la société des Fae. Après une rencontre avec l'une d'entre elle, l'enchantement des Fae est tel que seuls ceux qui ont une volonté particulièrement forte se souviennent de ce qui s'est passé. Et même pour eux, un tel événement peut ressembler à un rêve qui s'estompe. Il semble confirmé en revanche que l'activité des Fae augmente durant certaines périodes de l'année (équinoxes, solstices et festivals anciens peuvent les faire sortir de leur cachette, les encourageant à se dévoiler même pour un bref moment.

Les Fées rencontrées dans une histoire de vampire devraient rester distantes et mystérieuses. Même si un vampire arrive à devenir ami avec l'une de ces créatures, les différences et souffrances qu'ils s'apportent devraient être constamment renforcées. Les Fae sont si vibrants, plein de vie que la présence même d'un vampire leur cause du désespoir, et si la situation dure, lui causer des dégâts spirituels. Les vampires quant à eux trouvent les Fae intrigants mais c'est aussi un constant rappel de la vie perdue en devenant mort-vivant - c'est une situation qui pourrait rapidement devenir intolérable pour l'un comme pour l'autre.

Spécial

Les Conteurs peuvent approximer les pouvoirs des PNJs Fae avec les règles suivantes :

- Les Fae sont considérées comme étant des créatures surnaturelles, non des mortels. Les pouvoirs qui ont des effets accrus sur les mortels n'ont pas cet effet accru quand utilisés contre un Fae.
- Les PNJs Fae utilisent une ressource appelée Glamour. Le Glamour est utilisée pour alimenter les disciplines et pour se soigner, de la même manière que les Vampires utilisent le Sang pour ces effets. Tous les Fae ont une réserve de Glamour de 10 points. Ils peuvent utiliser jusqu'à 1 points de Glamour par tour et ils régénèrent 1 point de Glamour tous les 10 minutes. Les Fae regagnent du Glamour en vivant le Rêve reou en inspirant les mortels à agir avec créativité (art ou musique par exemple).
- Les Fae subissent des dégâts aggravés des armes en fer pur. Les alliages incluant du fer (comme l'acier) ne produisent pas de dégâts aggravés sur les Fae.
- Un Fae peut dépenser du Glamour pour se soigner lui ou tout personnage amical à un pas, soignant 1 point de dégât (normal ou aggravé) par point de glamour dépensé dans ce but.
- Les Fae peuvent acheter des spécialisations en Auspex, Domination, Puissance, Force d'âme, Chimérie, Aliénation, Mythercellerie, Présence, Occultation, Temporis, Thaumaturgie : La Voie de la Conjuraton.

Exemples de PNJs Fae

[Modifier]

PNJ Voleur Unseelie

Dulcina, Voleur Unseelie

PNJ : Niveau 4

Spécialités: Empathie, Chimérie, Aliénation et Occultation

Glamour: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOO

Dulcina a un Score de Test de 8 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Empathie, où son Score de Test est de 13. De plus elle dispose des 4 premiers points de Chimérie, Aliénation et Occultation.

[Modifier]

PNJ Duc Sidhe

Paul Daskovich, Duc Sidhe

PNJ : Niveau 5

Spécialités: Mêlée, Esquive, Commandement, Domination et Présence

Glamour: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOOO

Paul a un Score de Test de 10 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Mêlée, Esquive ou Commandement, où son Score de Test est de 15. De plus il dispose des 5 points de Domination et Présence.

[Modifier]

PNJ Chevalier Troll

Vividea, Chevalier Troll

PNJ : Niveau 3

Spécialités: Mêlée, Esquive et Force d'âme

Glamour: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOO

Vividea a un Score de Test de 6 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Mêlée ou Esquive, où son Score de Test est de 11. De plus elle dispose des 3 premiers points de Force d'âme.

[Modifier]

PNJ Courtisan Sidhe

Thorn Peppersprite, Courtisan Sidhe

PNJ : Niveau 3

Spécialités: Empathie, Commandement et Présence

Glamour: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOO

Thorn a un Score de Test de 6 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Empathie ou Commandement, où son Score de Test est de 11. De plus il dispose des 3 premiers points de Présence.

Apparitions

Dans le monde dur, cruel du Monde des Ténèbres, beaucoup d'humains meurent alors que leurs espoirs les plus forts, leurs désirs sont restés inassouvis. Les cœurs mortels souffrent d'exprimer leur amour une dernière fois, ou sont remplis avec le besoin d'une vengeance envers ceux qui les ont trompés.

Certains, tués brutalement par accident ou violence, ne peuvent accepter qu'ils soient morts, et cherchent à affecter les mortels ou à terminer la vie qu'ils ont laissé derrière eux. Ce n'est pas tous les mortels qui finissent en apparition, seulement ceux qui sont profondément ancrés dans le monde. Ils restent à cause de leurs passions (ces émotions qui les font avancer bien après la mort) et de leurs entraves (les gens, lieux, et choses qui étaient d'une importance forte durant leur vie).

La plupart du temps, les Apparitions (ou *Wraith*) sont confinés à un reflet pourrissant et sombre du monde vivant, connu comme l'Outremonde. Ce pays des morts est une terre dévastée grise, avec des échos du monde vivant, frappé par les tempêtes Stygiennes et des maelströms. Les lois de l'Outremonde sont plus psychologiques que physiques; les échos et manifestations du monde réel, n'ont de fond que tant qu'elles ont une importance émotionnelle. Au sein de ce paysage orange, les apparitions luttent pour se souvenir de leur mission et la remplir, espérant trouver la paix et transcender la mort, vers l'inconnu. Au cœur de l'Outremonde se trouve le Labyrinthe de la Mort et au son sein, les horreurs de l'Oblivion.

Les Apparitions sont des êtres intangibles, de nature spirituelle, mais avec de grands efforts ils peuvent se manifester dans le monde physique. Chaque Apparition est affligée par un cœur sombre, une Ombre à l'intérieur qui est similaire à la Bête d'un vampire. Quand cette Ombre prend le dessus, l'apparition est démunie, forcée d'être le passager des passions terribles qui animent sa psyché intérieure. Si l'apparition échoue à résister à son Ombre intérieure, elle peut devenir un spectre, un esprit cruel et sans âme.

Le Clan Giovanni et d'autres nécromants ont beaucoup d'interactions avec les Apparitions, et ils sont connus pour les réduire en esclavage et les torturer. Cela fait que la majorité des Apparitions détestent, voire haïssent les vampires dans leur entier, à la fois craignant et défiant leurs pouvoirs. Les places hantées ne sont pas amicales aux vampires, et les Apparitions ont le pouvoir de faire respecter leurs exigences avec une puissance spirituelle terrible.

Spécial

Les Conteurs peuvent approximer les pouvoirs des PNJs Apparitions avec les règles suivantes :

- Les Apparitions sont considérées comme étant des créatures surnaturelles, non des mortels. Les pouvoirs qui ont des effets accrus sur les mortels n'ont pas cet effet accru quand utilisés contre des Apparitions
- Les PNJs Apparitions utilisent une ressource nommée Pathos. Le Pathos est utilisé pour alimenter les disciplines et soigner, de la même façon que les vampires utilisent du Sang pour ces effets. Toutes les Apparitions ont une réserve de 10 points de Pathos. Ils peuvent dépenser jusqu'à 3 points de Pathos par tour, et régénèrent 1 point de Pathos toutes les 10 minutes.
- Toutes les Apparitions ont accès aux deux premiers niveaux d'Aliénation. Les Apparitions qui se spécialisent en Aliénation peuvent gagner les niveaux au delà de ces 2 premiers points.
- Les Apparitions existent principalement dans l'Outremonde, où ils peuvent voir (mais ne pas interagir) avec le monde réel. A l'exception des deux premiers points d'Aliénation, qui peuvent cibler et prendre effet "au delà du Voile", les Apparitions ne peuvent attaquer ou utiliser des pouvoirs sur des individus à moins que l'Apparition ne se manifeste.
- Une Apparition peut dépenser du Pathos pour se manifester dans le monde physique pour une heure. Quand elle se manifeste, une Apparition, peut attaquer et utiliser des pouvoirs sur des individus dans le monde physique, comme s'il s'agit d'une créature normale de ce plan. Le nombre Pathos requis pour se manifester est variable; une Apparition a un nombre de points de santé égaux au nombre de points de Pathos dépensés dans ce but, avec un maximum de 5. Si une Apparition n'a plus de santé alors qu'elle se manifeste, elle retourne dans l'Outremonde. Une Apparition ne peut dépenser de Pathos après s'être manifestée pour gagner plus de niveaux de santé, bien qu'elle puisse utiliser du Pathos pour ce soigner, comme expliqué au dessus.
- A moins qu'une Apparition se manifeste, elle ne peut interagir avec le monde physique en aucune manière. C'est pourquoi elle peut avoir de grands soucis pour se déplacer, vu qu'elle ne peut interagir avec des véhicules physiques. Ils y a des échos de vieux moyens de transports dans l'Outremonde, mais ils ne sont ni fiables, ni gratuits.

- Les Apparitions peuvent acheter des spécialisations en Aliénation, Domination, Chimérie, Puissance, Présence, Occultation, Obténébration et Thaumaturgie : La Voie du Mouvement de l'Esprit.

Exemples de PNJs Apparitions

[Modifier]

PNJ Fantôme Pas-Si-Sympa

Castañeda, Fantôme Pas-Si-Sympa

PNJ : Niveau 3

Spécialités: Empathie, Aliénation, Chimérie

Pathos: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOO (ou quand il se manifeste, le Pathos dépensé ainsi)

Castañeda a un Score de Test de 6 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Empathie, où son Score de Test est de 11. De plus il possède les 3 premiers points d'Aliénation et de Chimérie.

[Modifier]

PNJ Spectre Sinistre

L'Évêque de Wellingsley, Spectre Sinistre

PNJ : Niveau 4

Spécialités: Bagarre, Occulte, Puissance, Occultation

Pathos: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOO (ou quand il se manifeste, le Pathos dépensé ainsi)

Wellingsley a un Score de Test de 8 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Bagarre ou Occulte, où son Score de Test est de 13. De plus il possède les 4 premiers points de Puissance, Occultation, et les 2 premiers points d'Aliénation.

[Modifier]

PNJ Légionnaire Antique

Tullius, Legionnaire Antique

PNJ : Niveau 5

Spécialités: Bagarre, Occulte, Chimérie, Obténébration et Puissance

Pathos: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOOO (ou quand il se manifeste, le Pathos dépensé ainsi)

Tullius a un Score de Test de 10 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Bagarre ou Occulte, où son Score de Test est de 15. De plus il possède les 5 points de Chimérie, Obténébration et Puissance, et les 2 premiers points d'Aliénation.

[Modifier]

PNJ Récemment Décédé

Steven, Le Récemment Décédé

PNJ : Niveau 2

Spécialités: Empathie, Thaumaturgie : La Voie du Mouvement de l'Esprit.

Pathos: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OO (ou quand il se manifeste, le Pathos dépensé ainsi)

Steven a un Score de Test de 4 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Empathie, où son Score de Test est de 8. De plus il possède les 2 premiers points d'Aliénation et de Thaumaturgie : La Voie du Mouvement de l'Esprit.

Démons

Conteurs et Infernalisme

Les Démons sont toujours sous le contrôle strict du Conteur. Tout rituel d'infernalisme, prérequis et la capacité des personnages à communiquer ou à faire des pactes avec des entités infernales ne devraient arriver que dans le cadre d'une ligne de conte, régulée par le Conteur en charge, et ne devraient jamais être autorisées de base, sauf quand ça bénéficie au jeu tout entier.

De tous les habitants nauséabonds, répréhensibles et malfaisants du Monde des Ténèbres, les pires monstruosité sont celles dont l'existence prédate l'histoire écrite, au delà d'Enoch et des légendes des Vampires, au commencement du temps. Ces créatures ont commis le pêché originel : elles ont osé guerroyer contre Dieu. Les véritables démons sont des entités traîtresses et perfides, sans empathie ni morale humaine.

Condamnés par un pouvoir divin, enfermés dans un enfer éternel de ténèbres, la présence d'un démon dans le plan matériel est une aberration, un blasphème jeté à la face des forces de la vie et de l'existence. Le vide de l'Enfer les attire constamment, tentant de les ramener dans les profondeurs du tourment. Les démons ont besoin de croyants, ou de générer de la peur, pour survivre. Pour gagner ces choses, ces créatures corrompent et détruisent tout sur leur passage – jusqu'à ceux partageant leur nature. Ils cherchent le pouvoir et des âmes à tourmenter, pour se donner de la force. Un démon ravage les âmes des mortels, des êtres surnaturels, et même d'autres démons, créant une chaîne de peur qui, au final, renforce le plus grand maître d'entre eux.

Pourtant, ces entités horribles ont des dons à offrir, également. elles offrent des pouvoir à leurs croyants, et peuvent fournir des services à quiconque souhaite faire un pacte. Une telle négociation est connue comme un foedus (à prononcer fo-i-dus), un mot ancien qui signifie à la fois « contrat ayant force exécutoire » et « indécentement répugnant ». Si un individu accepte la proposition du démon, il est marqué comme l'esclave de ce démon. Son esprit porte la marque invisible de son maître démoniaque – un sceau qui ne devient visible sur son aura que lorsqu'il utilise les pouvoirs infernaux. À d'autres moments, la marque est invisible, même aux pouvoirs capables de percevoir l'aura.

Tuer un démon ne le détruit pas. Les démons qui n'ont plus de niveau de santé sont bannis dans leur plan d'origine et ne peuvent revenir avant un an et un jour. Quiconque prend suffisamment de temps pour découvrir le véritable nom d'un démon, et apprendre un rituel simple et non-Thaumaturgique, peut contacter une entité infernale. Il est bien plus difficile, évidemment, d'en contrôler une.

Spécial

- Les démons sont considérés comme des créatures surnaturelles, non comme des mortels. Les pouvoirs qui ont un effet accru sur les mortels n'ont pas cet effet accru utilisés sur un démon.
- Les PNJs démons ont une ressource nommée Foi. La Foi sert à alimenter leurs disciplines et à se soigner, comme les vampires utilisent du sang à cet effet. Tous les démons ont une réserve de Foi de 10. Ils peuvent dépenser jusqu'à 3 points de Foi par tour, et ils régénèrent automatiquement 1 point de Foi en 10 minutes.
- Les démons reçoivent des dégâts aggravés des armes bénies ou sacrées. Pour qu'une arme corresponde à cette qualité, elle a du être utilisée dans des cérémonies religieuses pendant plus de 10 ans, ou doit être un objet important du mythe de cette religion.
- Les démons soignent automatiquement 1 dégât (aggravé s'il y en a, normal sinon) par tour. De plus un démon peut dépenser 1 point de Foi pour soigner un point de dégât normal supplémentaire, ou 3 pour un point de dégât aggravé.
- Tous les PNJs démons possèdent les 5 premiers points de Daemonium. De plus si le niveau de PNJ du démon est de 4 ou plus, il possède également un Pouvoir d'Ancien de Daemonium. C'est une exception au fait qu'un PNJ type ne peut avoir de Pouvoir d'Ancien.
- Tous les démons possèdent leur niveau de PNJ en points de Force d'Âme et Puissance.
- Les Démons peuvent acheter des spécialisations en Auspex, Chimérie, Domination, Aliénation, Présence, Occultation et Thaumaturgie : La Voie de l'Attrait des Flammes, Thaumaturgie : La Voie du Mouvement de l'Esprit, Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire, Thaumaturgie : La Voie de la Corruption, Thaumaturgie : La Voie de la Conjuración.

Exemples de PNJs Démons

[Modifier]

PNJ Démon à l'intersection des mondes

Jalb Nin-Distraugh

PNJ : Niveau 4

Spécialités: Subterfuge, Occulte, Chimérie et Présence.

Foi: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOO

Jalb a un Score de Test de 8 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Subterfuge et Occulte, où son Score de Test de de 13. De plus il dispose des 5 points de Daemonium, d'1 Pouvoir d'Ancien de Daemonium, 4 niveaux de Force d'âme, Chimérie, Présence et Puissance.

[Modifier]

PNJ Serviteur Démon

Armoise, Serviteur Démon

PNJ : Niveau 2

Spécialités: Subterfuge, Chimérie.

Foi: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OO

Armoise a un Score de Test de 4 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Subterfuge, où son Score de Test est de 9. De plus il dispose des 5 points de Daemonium, et des deux premiers niveaux de Force d'âme, Chimérie et Puissance.

Création de PNJ Mathusalem

Un Mathusalem est un puissant Ancien de la 4^è ou 5^è génération. Les Mathusalems ont vécu pendant au moins un millénaire, accumulant leur pouvoir et surclassant leurs ennemis. Ces vampires sont le sommet de l'écosystème des non-morts, et leur puissance est quasi inimaginable. La seule chose qui peut réellement arrêter un Mathusalem est un autre Mathusalem, car la profondeur, la subtilité et l'horreur de leurs machinations sont sans commune mesure avec celles des vampires normaux. Naturellement, les Mathusalems sont injouables en tant que PJ dans le MET: Vampire la Mascarade.

Un conteur devrait réfléchir sérieusement avant d'introduire un Mathusalem dans sa chronique. Ces vampires sont très rares, extrêmement puissants, et peuvent déséquilibrer votre jeu. S'il est surmonté trop facilement, les joueurs risquent de penser que le monde n'est pas dangereux; si c'est trop difficile, le conteur prend le risque d'exterminer tous les personnages du jeu. Il est extrêmement difficile de dépendre précisément ces créatures hors-norme. Si vous le devez, il vaut mieux rester mystérieux, rusé et subtil.

Afin de créer un PNJ Mathusalem, un conteur devrait utiliser les règles pour créer un 6^è génération, avec les différences suivantes:

- Les Mathusalems ont une quantité d'expérience énorme à dépenser, puisqu'ils ont vécu pendant un millénaire. Ne vous fatiguez pas à compter les points d'expérience d'un PNJ Mathusalem, faites la fiche comme bon vous semble. Une bonne base est 300 XP plus le nombre maximal de points d'expérience gagnés par n'importe quel personnage de votre chronique.
- Les PNJ Mathusalems ne devraient pas pouvoir acheter de Techniques, mais ils peuvent avoir des pouvoirs d'Anciens et de Mathusalems.

Pouvoirs de Mathusalem

Tous les pouvoirs de Mathusalem sont personnalisés. Les Mathusalems n'apprennent leurs pouvoirs ni à leurs pairs, ni à leurs infants, par peur qu'une nuit ils soient utilisés contre eux durant le Jihad. Les conteurs sont encouragés à créer un pouvoir correspondant au PNJ créé. Afin de créer un pouvoir de Mathusalem, prenez un pouvoir classique ou d'Ancien, et faites les ajustements suivants:

- Supprimez une des limitations du pouvoir. Par exemple, un Ventrue pourrait créer une version Mathusalem du pouvoir de Possession de la discipline de Domination, qui fonctionne sur les êtres surnaturels, tels que les vampires ou les lupins.
- Doublez les nombres de l'un des effets du pouvoir. Par exemple, un Mathusalem Malkavien pourrait créer une version Mathusalem de l'Assaut Psychique infligeant 8 points de dommage au lieu de 4 par usage.

Les avantages d'un personnage Mathusalem (4^è ou 5^è) Génération sont:

Titre	Génération	Réserve de Sang	Sang par Round	Bonus d'Attribut
Mathusalem	5 ^è	40	8	6
Maître Mathusalem	4 ^è	50	10	8

Vampires Antagonistes

Des lignées rares ont été incluses dans ce chapitre pour servir de PNJ, et parfois d'antagonistes. Soyez précautionneux avant d'introduire l'un de ces PNJ dans votre jeu. Ils sont très rares, extrêmement puissants, et prévus pour être utilisés comme éléments de fonds, plus que comme étant le sujet principal d'une chronique.

Frères de Sang

- **Surnom:** *Frankensteins*
- **Disciplines:** *Force d'âme, Célérité, Puissance*

À l'inverse des membres des Clans, qui affirment descendre du premier vampire (peu importe celui qu'ils estiment être ce premier), les Frères de Sang (ou *Blood Brothers*) ont été créés par un concepteur sorcier. Leur créateur, probablement un Tzimisce, a développé un processus par lequel des humains sont étreints artificiellement, utilisant un amalgame de sang vampirique enchanté. Ils n'ont pas de véritable sire, ne peuvent étreindre, n'ont pas de lignée. Ils sont forts, sauvages et déchaînés.

À cause de la nature du processus, un groupe de Frères de Sang doit être créé au même moment. Typiquement, un même mélange de sang étreindra jusqu'à dix individus. Ces « cercles » de vampires ressortent avec une nature unifiée – une personnalité qui est à la fois individuelle et partagée. Le processus supprime toute qualité unique, et donne au cercle entier une seule identité. Hélas, ce processus éradique aussi toute créativité ou imagination. Les Frères de Sang font des fantassins idéaux, mais ils sont inutiles lorsqu'il s'agit de tâches détaillées ou complexes. Il doit être noté que ces vampires sont extrêmement rares, comme le processus pour les créer est jalousement gardé, et d'autant plus rarement utilisé.

Spécial

Les Frères de Sang ont les capacités et limites suivantes :

- Les Frères de Sang ont automatiquement leur niveau de PNJ en Force d'âme, Célérité, Puissance.
- Jusqu'à 4 Frères de sang peuvent fusionner en une créature gestalt, qui combine tous leurs niveaux de PNJ en un seul monstre. Le niveau de ce monstre gestalt peut dépasser 5.
- Les Frères de Sang ont deux fois leur niveau de PNJ en niveaux de santé.

[Modifier]

L'Assemblage du "Courage Terrifiant"

Assemblage de Frères de Sang (meute entière)

PNJ : Niveau 8

Spécialités: Bagarre, Mêlée

Sang: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOOO OOOOO OOOOO O

L'assemblage a un Score de Test de 16 dans la plupart des challenges.

Dans les challenges utilisant Bagarre ou Mêlée, son Score de Test de de 21.

De plus l'Assemblage dispose des 5 points de Force d'âme, Célérité et Puissance.

Il peut se re-diviser en 4 individus Frères de Sang distincts, comme vu plus haut.

[Modifier]

PNJ Frère de Sang individuel

Satronos, Frère de Sang

PNJ : Niveau 2

Spécialités: Bagarre, Mêlée

Sang: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOOO

Satronos a un Score de Test de 4 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Bagarre ou Mêlée, ou son Score de Test est de 9.

De plus il dispose des 2 premiers points de Force d'âme, Célérité et Puissance. Satronos est l'un des quatre Frères de Sang de la meute du Sabbat nommée "Courage Terrifiant", chacun ayant une feuille de PNJ identique.

Lhiannans

- **Surnom:** *Druides*
- **Disciplines:** *Animalisme, Présence, Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire*

Les Lhiannans affirment que leur fondateur est une vieille mégère ancienne. Ils racontent la légende d'un vampire ayant invoqué un esprit de la forêt, et s'étant lié à lui, se transformant en avatar de la terre. Leurs enfants sont aussi dryades que vampires. La connexion des Lhiannans à la nature est sans précédent, et leur savoir est respecté – et craint.

La mégère renforce ses enfants en leur offrant la maîtrise de la terre, passant à chacun d'eux un fragment de son esprit lors de l'Étreinte. Quand un Lhiannan étreint un enfant, une portion de ce fragment est passée au nouveau vampire, le marquant pour toujours. Parce que cela affaiblit le sire, les Lhiannans Étreignent très rarement, parce qu'ils doivent permettre à leur connexion intérieure de redevenir forte, avant de faire un autre enfant.

Ces vampires respectent des croyances païennes, et ont vigoureusement combattu la conquête chrétienne de l'Europe. Vers la fin du XIV^{ème} siècle, on croyait la lignée détruite, brûlée par l'Inquisition, éradiquée par ses ennemis vampiriques. Elle est réapparue avec le renouveau du paganisme moderne, mais les Lhiannans ne sont pas nombreux. Pour l'essentiel, ils se cachent dans des lieux sauvages et reculés, évitant le contact avec les villes et la technologie.

Spécial

Les Lhiannans ont les capacités et limitations spécifiques suivantes :

- Les Lhiannans sont à moitié esprit de la nature, et la trace de leur inhumanité est forte en eux. La difficulté de tout test pour détecter leur nature via Auspex est réduite de 2, et même des humains normaux se sentent vaguement inconfortables à leur présence.
- Tout Lhiannan qui quitte son territoire devient agité et souffre d'une pénalité de -3 à son Score de Test à l'extérieur de leurs terres. Une fois qu'il rentre dans ce territoire, son Score de Test revient à la normale en quelques heures.
- Les Lhiannans peuvent fusionner avec toute substance naturelle, à l'identique du pouvoir de Protéisme Fusion avec la Terre. Cela inclut le bois, la pierre, et les autres matériaux de même type.
- En plus de leurs spécialisations spécifiques, les Lhiannans gagnent automatiquement leur niveau de PNJ dans les disciplines suivantes, pour simuler leurs pouvoirs magiques : Animalisme, Présence et Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire

[Modifier]

PNJ Gardien de la Sagesse

Brenwan, Gardien de la Sagesse Lhiannan

PNJ : Niveau 3

Spécialités: Dressage, Empathie, Occulte.

Sang: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOO

Branwen a un Score de Test de 6 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Dressage, Empathie et Occulte, où son Score de Test est de 11. De plus il dispose des 3 premiers points d'Animalisme, Présence et Thaumaturgie : La Voie de la Maîtrise Élémentaire.

Nagaraja

- **Surnom:** *Cannibales*
- **Disciplines:** *Auspex, Domination, Nécromancie: La Voie du Sépulcre*

Les Nagaraja sont une lignée dépravée de mangeurs de chair, qui pratiquent une magie sanglante et primaire. Le Clan serait originaire du moyen-orient, issu d'un culte mortifère qui pratique le cannibalisme pour des raisons rituelles. Comment ces créatures sont devenues des vampires, et comment a-t-on pu les laisser tranquilles si longtemps qu'elles en deviennent une lignée indépendante, sont des mystères que les Nagaraja refusent d'expliquer. Ils préfèrent les énigmes, déformant vérité et rumeurs; ils demeurent d'horribles croque-mitaines pour la société vampirique.

D'autres Clans exterminent les Nagaraja dès qu'ils les trouvent. Les pratiques de cette lignée sont anormales, et trop de Nagaraja dans une région créent une menace significative pour la Mascarade, au fur et à mesure que des mortels sont dévorés. La lignée n'a pas d'alliés, flirtant avec les frontières de la société vampirique, telle des hyènes attendant d'abattre le faible loin du troupeau.

Quand ils trouvent un vampire qui ne se méfie pas, les Nagaraja frappent rapidement, laissant peu de traces. Les Cannibales sont dangereux, efficaces et discrets. Étrangement, la plupart des Nagaraja sont très éduqués, Étreints dans les rangs de ceux ayant un passif médical : docteurs, coroners, et autres professionnels scientifiques. Typiquement, ils cherchent ceux ayant un intérêt pour les Arts Sombres, ou dont la personnalité

montre déjà des signes de psychopathie ou des tendances sadiques. Dans son intégralité, la lignée est égoïste et cruelle, remplissant leurs ventres à satiété et se préoccupant peu d'autres choses que de leur survie.

Spécial

Les Nagaraja ont les capacités et limitations spécifiques suivantes :

- Les Nagaraja ont besoin de chair fraîche, encore vivante, en plus du sang, pour survivre. Pour chaque nuit qu'un Nagaraja passe sans consommer de chair, il souffre d'une pénalité de -1 à tous ses tests.
- En plus de leurs spécialisations spécifiques, les Nagaraja gagnent automatiquement leur niveau de PNJ dans les disciplines suivantes, pour simuler leurs pouvoirs magiques : Auspex, Domination et Nécromancie: La Voie du Sépulcre

[Modifier]

PNJ Dévoreur des Morts

Devon, Dévoreur des Morts Nagaraja

PNJ : Niveau 3

Spécialités: Esquive, Intimidation, Survie.

Sang: OOOOO OOOOO

Santé utilisable: OOO

Devon a un Score de Test de 6 dans la plupart des challenges, sauf dans les challenges utilisant Esquive, Intimidation et Survie, où son Score de Test de de 11. De plus il dispose des 3 premiers points d'Auspex, Domination et Nécromancie: La Voie du Sépulcre.

Influences et équipements

« Si quelque chose peut être réfuté par la vérité... Alors il doit l'être. »

— **Krassimir** — Sage

- Influences
- Accessoires, armes et armures
- Système de génération de l'équipement
- Exemples d'équipement

Influences

Les Vampires ont vécu aux côtés des mortels depuis l'antiquité, influençant subtilement la civilisation humaine. Un vampire peut aisément contrôler une personne, potentiellement en manipuler une douzaine discrètement, mais les mortels par milliers sont une menace bien trop vaste pour pouvoir les contenir directement. Pour appuyer leur domination sur la culture mortelle, les Vampires ont appris à faire levier sur les institutions, les entreprises et autres organismes afin d'influencer la population et la faire réagir à dessein.

L'historique Influence permet de quantifier les connections sociales, les transactions commerciales et les faveurs personnelles qui composent l'influence d'un Vampire dans le monde mortel. Recourir à ce genre de ficelles n'est pas la même chose qu'exercer un contrôle direct. Les Vampires préfèrent manipuler subtilement, en faisant évoluer les comportements, affectant ainsi les nuances du monde mortel plutôt que d'y aller avec leurs gros sabots. Une créature éternelle ne manque pas de temps pour transformer de petits changements en un contrôle significatif. Un Vampire qui essaie d'imposer de manière évidente sa volonté sur la société se fera découvrir – et sera logiquement détruit – par des chasseurs de Vampires cherchant à protéger les mortels.

Catégories d'Influence

Les Influences sont scindées en deux grandes catégories: *Le Gotha* et *la Pègre*. Chaque catégorie d'Influence est un historique unique qui doit être acheté séparément (des niveaux 1 à 5).

- Le **Gotha**: Vous avez de l'influence sur la haute société: ceux qui sont aisés, détenteurs de pouvoir légitime, propriétaires de sociétés, ou contrôlant des institutions importantes. Ces individus vivent dans un monde de faste et de prospérité.
- La **Pègre**: Vous avez de l'influence sur les hors-la-loi: employés corrompus, SDF, chefs de gangs et de cartels, dirigeants de bandes de voleurs, ou personnes contrôlant les subtilités culturelles de la bureaucratie. Ces individus vivent dans un monde de rumeurs, de chuchotements et de mensonges.

Spécialisations d'Influence

Pour chaque point d'Influence possédé par un personnage, vous devez en choisir la catégorie. Ces spécialisations aident à définir la nature du réseau social de votre personnage: le type de personnes lui devant des faveurs et sur lesquelles il exerce son subtil contrôle.

Il est possible d'avoir une même spécialisation dans les deux catégories d'Influence. Avoir une spécialité Police Gotha peut signifier que votre personnage connaît les inspecteurs les plus prestigieux, passe du temps avec le directeur des opérations spéciales, ou contribue régulièrement à la levée de fonds pour l'élection du commissaire. Avoir une spécialité Police Pègre signifie que votre personnage connaît des flics corrompus, des agents sous couverture, ou le pauvre type chargé de surveiller de nuit la salle des scellés.

Tout ce qui peut être défini comme dense et influent peut potentiellement être une spécialisation. Les conteurs sont encouragés à autoriser une large variété de spécialisations d'Influence, mais ne devraient pas permettre une généralisation trop large. Votre conteur doit approuver vos spécialisations d'Influence, et il peut refuser une spécialisation trop large que vous aurez choisi.

Quelques exemples de spécialisations:

- Blogueurs internet
- Chaînes de télévision
- Banques
- Gangs de rue
- Industrie de la mode
- Aéroports urbains
- Ouvriers d'aciérie
- Cinémas
- Camionneurs
- SDF
- Industrie du jeu vidéo
- Églises Catholiques
- Pompes Funèbres
- Chauffeurs de taxi

Les conteurs ne devraient pas autoriser les spécialités trop génériques, telles que « docteurs », « employés du gouvernement » ou « entreprises ». De telles spécialisations seraient acceptables si elles étaient limitées aux « pathologistes », « bureaucrates de l'hôtel de ville » ou « Université de la Californie du Sud ».

Actions d'Influence

Chaque point d'historique Influence donne à votre personnage une *Action d'Influence* par mois. Si vous possédez une influence Gotha à 3 et une influence Pègre à 2, alors vous avez 5 Actions d'Influence à dépenser durant le mois. Enregistrez ces actions séparément; bien que les Actions d'Influence soient occasionnellement interchangeables, leur origine fait souvent la différence quant à la manière dont l'action peut être accomplie.

Il y a deux types d'Actions d'Influence: *ciblée* et *globale*. Les actions ciblées affectent les autres Influences: la vôtre ou celles d'autrui. Les actions globales affectent le monde qui entoure votre personnage, apportant de tangibles bénéfiques ou engendrant des (non) événements.

Les Actions d'Influence ne peuvent être mises en « réserve », ni conservées au fil des mois. Un personnage doit être capable d'utiliser le nombre requis d'Actions d'Influence pour avoir un résultat donné en un unique mois.

Actions ciblées

Les actions ciblées sont les suivantes:

- **Attaque:** Réduction temporaire des niveaux totaux d'influence d'un autre personnage.
- **Obstruction:** Empêcher les autres personnages d'accomplir certaines actions.
- **Soutien:** Prêter temporairement vos actions d'influences à un autre personnage.
- **Défense:** Atténuer l'impact des attaques contre vos influences.

Attaque

Vous pouvez dépenser des Actions d'Influence pour attaquer, et potentiellement réduire, le niveau d'influence d'un autre personnage. Pour affaiblir une Influence dans la même catégorie (Gotha contre Gotha ou Pègre contre Pègre), vous devez dépenser 2 Actions d'Influence pour chaque point que vous souhaitez soustraire. Pour affaiblir une influence de la catégorie opposée (Gotha contre Pègre ou Pègre contre Gotha), vous devez dépenser 3 Actions d'Influence pour chaque point que vous souhaitez soustraire.

Exemple

Sariah a une Influence Gotha 4. Elle désire attaquer les Influences de Perséphone, et doit choisir la meilleure méthode pour arriver à ses fins. Si Sariah souhaite réduire l'Influence Gotha de Perséphone de 1, elle devra dépenser 2 Actions d'Influence. Si elle souhaite réduire l'Influence Pègre de Perséphone de 1, elle devra dépenser 3 Actions d'Influence. Si Sariah a l'intention de réduire l'Influence Gotha de Perséphone de 2, elle devra dépenser la totalité de ses 4 Actions d'Influence. Elle peut accomplir n'importe laquelle de ces possibilités.

Si Sariah voulait réduire l'Influence Pègre de Perséphone de 2, elle aurait besoin de 6 Actions d'Influence – 2 actions de plus que ce qu'elle possède pour un mois donné. Elle ne peut donc pas attaquer Perséphone de cette manière sans avoir été soutenue.

Pour attaquer l'Influence d'un autre personnage, vous devez avoir été témoin d'une interaction de la cible avec ses Influences au courant du mois passé, ou vous devez avoir enquêté sur les résultats d'une action d'influence de ce personnage. Par exemple, vous pouvez attaquer l'influence de quelqu'un si vous avez surpris une conversation téléphonique entre la cible et les officiers de police représentant son Influence Pègre. Vous pouvez aussi cibler l'Influence d'un personnage si vos propres Influences ont été attaquées par celle-ci. Vous n'avez pas besoin d'être capable d'identifier le propriétaire de l'Influence que vous attaquez, connaître l'existence de l'Influence suffit.

Si votre Influence est réduite suite à une action d'attaque, vous perdez à la fois les niveaux d'Influence correspondants, et le nombre d'Actions d'Influence inutilisées. Si vous avez moins d'actions que le total perdu, vous perdez toutes les actions restantes. Si vous avez déjà dépensé vos actions au cours du mois, vous perdez les niveaux d'Influence, mais les actions déjà dépensées ne sont pas affectées.

Les niveaux d'Influences (et leurs actions associées) perdus suite à une attaque le restent pour deux sessions de jeu, ou un mois, selon la plus longue durée. Après que ce temps se soit écoulé, les niveaux perdus sont récupérés, mais pas les actions perdues durant ce laps de temps.

Défense

En dépensant des Actions d'Influence pour vous défendre, vous protégez votre Influence des attaques durant un mois. Chaque action de défense dépensée réduit une potentielle perte d'influence d'1 niveau.

Les actions dépensées pour défendre une Influence s'appliquent à toutes les attaques durant ce mois. Par exemple, une action dépensée pour défendre votre Influence Pègre vous protégera contre la perte d'un niveau pour chaque attaque perpétrée contre votre Influence Pègre durant le mois. Si un attaquant tente de réduire votre Influence Pègre de 2 niveaux, son attaque sera réduite par votre dépense en défense, et votre Influence Pègre ne sera réduite que d'1. Si un second individu vous attaque le même mois à niveau 2, le résultat sera identique, puisque votre défense est toujours active.

Une action dépensée de défense ne protège que la catégorie dont elle est originaire; les actions de défense Pègre défendent votre Influence Pègre, et les actions de défense Gotha protègent votre Influence Gotha. Dépenser une action de défense Gotha n'empêche pas les attaques de réduire

vosre Influence Pègre.

Les actions de défense doivent être enregistrées auprès de votre conteur avant que les actions d'attaque soient enregistrées contre vous. Dépenser une action de défense après qu'une attaque ait été faite ne protège pas rétroactivement une Influence. Les conteurs sont encouragés à autoriser une période de grâce au début de chaque mois afin que les joueurs puissent mettre en place leurs défenses avant que les attaques ne soient gérées.

Obstruction

Vous pouvez dépenser des Actions d'Influence pour accroître la difficulté à accomplir des actions globales. Une action d'obstruction pourrait rendre plus difficile de dissimuler un crime, d'acquérir des armes au marché noir ou d'effectuer des recherches occultes concernant une situation donnée. Quand vous effectuez une obstruction, vous devez choisir quelle catégorie d'Influence cela affecte, bien que les actions d'obstruction ne doivent pas forcément être originaires de la catégorie étant obstruée.

Chaque action d'obstruction dépensée enlève 1 action des tentatives d'utiliser l'Influence pour accomplir l'activité indiquée. Si vous dépensez 2 actions pour obstruer l'acquisition d'armes à feu via la Pègre, quiconque voudra acquérir une arme à feu via la Pègre devra dépenser au moins 3 actions: 2 pour passer outre votre obstruction 2, et 1 pour acquérir l'arme à feu. Cependant, un personnage utilisant l'influence Gotha pour obtenir une arme ne sera pas affecté par votre obstruction.

Les actions d'obstruction n'affectent que les actions *globales* d'influence. Vous ne pouvez pas obstruer les Actions d'Influence *ciblées* (attaque, défense, obstruction ou soutien).

Soutien

Vous pouvez dépenser des actions ciblées pour accroître temporairement le niveau d'Influence d'un autre personnage. En travaillant de concert, un groupe de personnages peut atteindre des niveaux extraordinairement hauts d'Influence sur une courte période de temps.

Pour soutenir une Influence, vous devez dépenser un nombre d'actions égal au niveau d'Influence possédé par le personnage visé. Par exemple, pour soutenir un personnage afin de faire passer son influence de 5 à 6, un ou plus personnage(s) doivent fournir un total de 5 Actions d'Influence.

Les joueurs peuvent soutenir une Influence jusqu'à un niveau maximal de 10. Pour y arriver, les souteneurs devront soutenir plusieurs fois l'Influence visée, ce qui requiert un grand nombre d'actions dépensées. Si l'Influence Gotha du receveur est naturellement au niveau 5, les souteneurs devront fournir 5 + 6 + 7 + 8 + 9 actions (pour un total énorme de 35 Actions d'Influence données) afin de faire croître l'Influence soutenue jusqu'au niveau 10. Le personnage soutenu ne dispose que des actions de son niveau temporaire, et pas des actions dépensées par ses souteneurs. Par exemple, La coterie d'Edward le soutient en Pègre jusqu'au niveau 10. Cela donne à Edward 10 Actions d'Influence pour ce mois.

Les actions de soutien ne peuvent traverser les catégories d'Influence. Vous ne pouvez pas dépenser des actions Gotha pour soutenir l'Influence Pègre d'un joueur et vice versa. De plus, un personnage ne retire aucun bénéfice à utiliser des Actions d'Influence pour se soutenir lui-même.

Toutes les actions de soutien d'une Influence doivent être dépensées durant le même mois. Soutenir l'Influence d'un personnage dure jusqu'à la fin du mois, moment auquel l'Influence du soutenu retrouve son niveau normal.

Actions Globales

En plus des actions ciblées, les joueurs peuvent aussi utiliser leurs Influences pour des actions globales. Chaque catégorie d'Influence dispose de sa propre liste d'actions globales, délimitée par le niveau requis d'Influence pour pouvoir accomplir une activité spécifique. Afin d'accomplir l'action d'un niveau donné pour une catégorie d'Influence, vous devez dépenser un point d'action. Par exemple, si vous avez 5 en Gotha, vous avez 5 Actions d'Influence à dépenser. Si vous souhaitez accomplir l'action niveau 3: Erreurs Administratives, vous devez dépenser un de ces points d'actions.

Du fait de la distinction entre les deux catégories d'Influence, une tâche donnée peut nécessiter différents niveaux d'Influence en fonction de la catégorie dans laquelle vous vous trouvez. Cette variation reflète leur sphère de pouvoir propre.

Chaque catégorie d'Influence permet d'accomplir un certain nombre d'actions spéciales en fonction du niveau total de votre Influence. Vous ne pouvez accomplir ces actions spéciales que si vous possédez un niveau total supérieur ou égal. Quand un personnage a été la cible d'actions de soutien, ces niveaux temporaires d'Influence entrent en compte pour déterminer l'éventail d'actions spéciales disponibles.

Si vous pouvez justifier qu'une activité donnée est particulièrement appropriée à vos spécialisations d'Influence, votre Influence est considérée comme ayant un niveau supplémentaire pour l'accomplissement d'une action globale. Par exemple, il est plus simple pour vous d'obtenir des billets pour le bal de la police si vous avez une spécialisation d'Influence définie comme « Police ».

Les actions globales ne peuvent traverser les catégories. Les actions provenant d'une catégorie, que ce soit Gotha ou Pègre, ne peuvent affecter les actions globales de l'autre catégorie.

Attaque indirecte

La raison d'être des actions globales est d'interagir avec les scénarios, mais les joueurs pourront occasionnellement profiter des conséquences des actions globales pour causer du tort à d'autres personnages. L'action globale d'*attaque indirecte* est différente de l'action ciblée d'attaque. Quand un personnage est visé par une attaque indirecte, le conteur pourra choisir de jouer les résultats lors d'une mini-scène avec la cible, ou il pourrait simplement lui appliquer une pénalité mécanique.

Si le conteur décide d'appliquer une pénalité, la cible d'une attaque indirecte perd une action inter-partie par 2 niveaux d'Influence utilisés pour cette action globale. Si le joueur visé n'a pas assez d'actions inter-partie pour payer cette pénalité, il perd toutes ses actions inter-parties disponibles. Pour chaque 2 niveaux d'Influence qui n'ont pas été compensés de cette manière, le conteur peut réduire un des historiques du personnage visé d'1 point (en choisissant l'historique le plus approprié à l'attaque indirecte subie). Si le personnage n'a pas d'autre historique à réduire, le conteur peut réduire la réserve de Sang du personnage visé de 3 points.

Les effets des attaques indirectes durent deux sessions ou un mois, selon la plus longue durée.

Actions du Gotha

• Un ami dans le besoin

Vous avez la réputation d'avoir les moyens et d'être influent, naturellement les gens veulent vous offrir des choses. Ou du moins, ils se sentent suffisamment à l'aise pour parfois vous laisser emprunter gratuitement certaines de leurs possessions, tant que vous dites des choses agréables à leur égard.

Vous pouvez dépenser un point d'Action d'Influence pour « emprunter » les ressources d'un ami aisé, d'une société, ou du gouvernement à concurrence de 1000€ par niveau d'Influence Gotha que vous contrôlez. Par exemple, vous pourriez vouloir emprunter le luxueux yacht de quelqu'un pour y organiser une fête, un appartement pour une réunion privée ou une galerie d'art afin d'impressionner votre Sire pour la soirée.

•• Potins et délit d'initié

Les chuchotements se déplacent tels une carpe Koi dans l'élégant bassin du monde supérieur, suivant les flux et reflux de la haute société. Ils sont ces gens qui savent, et quelques « conseils pratiques » peuvent faire la différence entre être à la pointe et devenir obsolète

En dépensant une Action d'Influence, vous obtenez des informations concernant n'importe quel usage récent (dans les 3 derniers mois) de l'Influence Gotha en contact avec vos spécialisations Gotha. Vous découvrirez le nom des institutions mortelles ou des individus qui furent impliqués, ainsi que la manière dont les actions furent utilisées. Cependant, vous n'apprendrez pas l'identité d'un quelconque personnage (ou des personnages) responsable de cet usage d'influence. Vous pouvez utiliser ce savoir pour attaquer ces Influences à l'aide d'une action ciblée d'attaque. Les conteurs peuvent aussi décider de fournir par ce biais des informations concernant des scénarios locaux ou des événements inhabituels ayant eu lieu dans la région.

••• Erreurs Administratives

Des montagnes de paperasse, réunions au sommet avec repas gastronomique, accords tacites, signes de tête entendus entre ceux qui en savent trop, ou comment votre journée de travail devient un enfer de 6h à minuit. Ne vous inquiétez pas, je suis sûr que l'on peut faire quelque chose quant à votre petit problème. Vous me rendriez la pareille, n'est-ce pas ?

En dépensant 1 Action d'Influence, vous manipulez le système, acquérant des faveurs onéreuses (principalement légales). Vous pouvez altérer de la paperasse gouvernementale, « modifier » des rapports d'incidents, mettre en détention un mortel suite à de fausses accusations, causer une perquisition dans un lieu ou une enquête poussée sur un individu, obtenir une arme enregistrée (légale), des papiers d'identité falsifiés ou autre paperasse. Bref, détourner le système à votre avantage.

••• Désamorcer les problèmes

Un problème peut revêtir toutes sortes de formes et de tailles, néanmoins une influence forte et sans pitié résout n'importe quel problème. Hey, tout le monde a des secrets. Je tairais les vôtres si vous taisez les miens. C'est une simple faveur entre vieux amis, n'est-ce pas ?

En dépensant 1 Action d'Influence, vous pouvez résoudre des problèmes embarrassants ou inconfortables, les faisant disparaître. Les témoins sont corrompus, les articles sont mis à la poubelle, des alibis se matérialisent, et les Bris de Mascarade ne sont plus qu'un mauvais souvenir.

•••• Pas de pique-assiettes

C'est une soirée privée. Très sélect. À moins que vous ne soyez sur la liste des invités, vous n'entrerez pas. La Haute prend très au sérieux la sécurité, plus particulièrement quand il est question de sujets qu'elle souhaite garder secrets. Les gardiens ne poseront pas de questions, les paparazzi ne sont pas les bienvenus.

En dépensant 1 Action d'Influence, vous pouvez sécuriser une zone de la taille d'un manoir ou d'un petit immeuble de bureaux. Durant 24h, vous contrôlez tout les protocoles de sécurité, la (non) réactivité policière dans le secteur, et l'accessibilité générale dans un rayon d'un kilomètre autour du site. Le survol aérien de la zone est prohibé, et aucun inconnu ne peut s'approcher sans l'usage de pouvoirs surnaturels tels que l'Occultation. Avec votre feu vert, la Mascarade est quasiment assurée sur le site, et les intrusions hostiles en théorie évitées. De plus, quiconque utilisant une Influence pour causer des problèmes dans la zone doit faire face à une obstruction niveau 5 (voir l'action ciblée d'Obstruction).

•••• • Tout a un prix

Tirer les ficelles, corrompre, briser des vies innocentes pour en tirer un petit avantage – c'est comme ça, mon garçon. Le monde est divisé en puissants et faibles, et vous devinez où je me situe...

Vous pouvez dépenser 1 Action d'Influence pour manipuler le monde mortel afin d'obtenir une faveur importante qui n'est pas nécessairement légale. Grâce à votre contrôle des riches et des puissants, vous pouvez obtenir des choses telles que: des évasions de prison, une quantité importante de drogues illégales, faire diffuser un article bidon (avec preuves et témoins à l'appui), obtenir une arme illégale (sans numéro de série), ou causer des problèmes personnels à quelqu'un.

•••• ••Collection privée

Organiser une « exposition privée » des œuvres les plus convoitées et protégées n'est pas une tâche aisée. Heureusement, vous connaissez les bonnes personnes à manipuler, et elles sont fort bien disposées envers vous.

En dépensant 1 Action d'Influence, vous obtenez temporairement accès à une œuvre rare voire unique. Par exemple, un artefact pourrait disparaître d'un musée pendant quelques jours sans que cela ne soulève de questions. Si vous perdez, volez ou endommagez l'objet, votre Influence perd 2 niveaux pour les 4 prochaines sessions ou les 2 prochains mois, selon la plus longue durée. Cette action ne peut être utilisée pour obtenir des possessions détenues par des PJ, bien que cela puisse permettre d'obtenir celles de PNJ importants avec l'accord du conteur.

•••• •• La débâcle d'une vedette

Tout va bien. L'instant suivant, c'est comme si le monde entier s'était donné rendez-vous ici, hurlant pour obtenir l'attention, pire que du poil à gratter. C'est comme un accident ferroviaire, ils ne peuvent tout simplement pas regarder ailleurs.

Dépenser 1 Action d'Influence vous permet d'organiser un incident à l'échelle de la ville. Vous pouvez distraire les agences de presse, attirer l'attention philanthropique, ou causer une perturbation significative. Vous pouvez persuader un entrepreneur influent de vendre une équipe sportive populaire, pousser les urbanistes de la ville à construire une statue énorme, les policiers à faire grève, déclencher la mise en place d'une quarantaine sur un large secteur, ou toute autre chose qui attirera une concentration de l'attention humaine.

•••• ••• Le pouvoir derrière le Trône

Si tu ne fais pas exactement ce que je te dis, l'ensemble des ressources du clan Brujah ne suffira pas à acheter un donut dans cette ville. Suis-je clair ?

En utilisant 1 Action d'Influence, vous organisez une situation avec des effets significatifs, à long terme. Vous pourriez choisir le prochain maire; faire quitter tout les policiers à la même heure; empêcher les pompiers ou autres services d'urgence de répondre à un appel; faire enfermer quelqu'un d'innocent à perpétuité; faire fermer toutes les grosses artères de la ville; faire démolir la demeure d'un rival, un hâvre ou un immeuble de bureaux. Ou toute autre action du même acabit.

•••• ••• Influence Régionale

Ceux possédant une telle force d'attraction peuvent influencer la culture et la société à une large échelle, manipulant des milliers d'individus à travers un engrenage qui débute et s'achève selon leur volonté. Avec une telle influence, vous pouvez changer le monde d'une manière significative et à long terme.

Vous pouvez choisir de rendre les résultats de vos actions globales d'Influence applicables à une région entière (typiquement un grand État, un territoire ou un petit pays). Cette capacité n'a pas d'effet sur les actions ciblées.

Actions de la Pègre

• Course gratuite

Vols, agressions, trafic de stupéfiants; certains quartiers de la ville sont simplement trop dangereux à traverser sans être accompagné.

Vous pouvez dépenser 1 Action d'Influence pour traverser n'importe quel quartier de la ville sans encombres, et sans vous faire harceler par les gangs ou les criminels. En prime, les forces de l'ordre détournent généralement le regard, vous permettant la plupart du temps de passer relativement inaperçu dans les bas-fonds.

•• La rumeur

Les chuchotements s'écoulent le long des gouttières et s'insinuent dans les rues, veillant sur ce qui se passe chez le quidam. Les secrets qu'on pensait enfouis peuvent réapparaître à l'aide d'un peu de patience et de ruban invisible. Si vous savez à qui demander, vous pouvez toujours obtenir une réponse intéressante.

En dépensant une Action d'Influence, vous obtenez des informations concernant n'importe quel usage récent (dans les 3 derniers mois) de l'Influence Pègre en lien avec vos spécialisations Pègre. Vous découvrirez le nom des institutions mortelles ou des individus qui furent impliqués, ainsi que la manière dont les actions furent utilisées. Cependant, vous n'apprendrez pas l'identité d'un quelconque personnage (ou des personnages) responsable de cet usage d'influence. Vous pouvez utiliser ce savoir pour attaquer ces Influences à l'aide d'une action ciblée d'attaque. Les conteurs peuvent aussi décider de fournir par ce biais des informations concernant des scénarios locaux ou des événements inhabituels ayant eu lieu dans la région.

••• Faveurs illégales

Personne ne prête attention à la racaille qui se fond dans l'ombre, et encore moins de gens sont attentifs quand les choses tournent mal ou enfreignent la loi – tant que personne ne se fait arrêter. Si vous avez besoin de quelque chose, vous connaissez les personnes adaptées.

Vous pouvez dépenser 1 Action d'Influence pour manipuler le monde mortel afin d'obtenir une faveur importante qui n'est pas nécessairement légale. Grâce à votre contrôle des riches et des puissants, vous pouvez obtenir des choses telles que des évasions de prison, une quantité importante de drogues illégales, faire diffuser un article bidon (avec preuves et témoins à l'appui), obtenir une arme illégale (sans numéro de série), ou causer des problèmes personnels à quelqu'un.

•••• Déballer son linge sale en public

Les gens adorent la télé-réalité. Ils y adhèrent comme de la glu, même si leur estomac crie famine. Il y a une foultitude de crétiens, de disgracieux, d'incapables qui feraient n'importe quoi pour attirer l'attention; l'astuce est de savoir quel morceau de viande donner aux chiens.

Dépenser 1 Action d'Influence vous permet d'organiser un incident à l'échelle de la ville. Vous pouvez distraire les agences de presse, provoquer des marches de défense des droits civils, ou causer une perturbation significative. Vous pouvez persuader un important dirigeant mafieux ou un chef de gang de débiter une guerre contre des rivaux; causer une série d'incendies criminels inexplicables; convaincre des officiels corrompus de fermer certains services publics; récupérer des vaccins, des dons de sang ou autres fournitures médicales destinées aux indigents; assassiner un PNJ type (de rang 4 ou moins); ou toute autre affaires criminelles.

•••• État d'urgence

Les gangs contrôlent les territoires, les clans de la mafia revendiquent des villes, et même les SDF rendent des zones peu fréquentables et donc fréquentées. Vous savez qui « possède » quoi dans les ombres de la ville, et pouvez conclure des arrangements afin que certains endroits soient sous bonne protection.

En dépensant 1 Action d'Influence, vous pouvez sécuriser une zone de la taille d'un entrepôt ou d'un petit immeuble de bureaux. Durant 24h, vous contrôlez tout les protocoles de sécurité, la (non) réactivité policière dans ce secteur, et l'accessibilité générale dans un rayon d'un kilomètre autour du site. Le survol aérien de la zone est prohibé, et aucun inconnu ne peut s'approcher sans l'usage de pouvoirs surnaturels tels l'Occultation. Avec votre feu vert, la Mascarade est quasiment assurée sur le site, et les intrusions hostiles en théorie évitées. De plus, quiconque utilisant une Influence pour causer des problèmes dans la zone doit faire face à une obstruction niveau 5 (voir l'action ciblée d'Obstruction).

•••• • Tirer les ficelles

En combinant ruse et sens des affaires, vous pouvez obtenir des faveurs onéreuses et des bénéfices modérés. Vous connaissez l'expression « Avoir des fréquentations peu recommandables » ? Et bien, vous êtes ces fréquentations.

En dépensant 1 Action d'Influence, vous manipulez le système afin d'obtenir des faveurs onéreuses (et principalement légales). Vous vous assurez que l'argent tombe dans les bonnes poches, influencez le vote de conseiller municipaux, causez une perquisition dans un lieu ou une enquête poussée sur un individu, obtenez une arme enregistrée (légale), organisez des raves, de gros festivals urbains. Bref, détourner le système à votre avantage.

•••• •• Détourner le regard

Survivre en ville signifie savoir quand ne surtout pas s'occuper des affaires des autres. Des gens sont rodés à ne pas poser de questions, et à se taire quand les autorités viennent renifler à leurs portes.

En dépensant 1 Action d'Influence, vous pouvez résoudre des problèmes embarrassants ou inconfortants, les faisant disparaître. Les témoins sont corrompus, les articles sont mis à la poubelle, des alibis se matérialisent, et les Bris de Mascarade ne sont plus qu'un mauvais souvenir.

•••• ••• Ce dont tu t'empares est tien

Les systèmes de sécurité ont toujours une faille : quelqu'un de bien disposé à regarder ailleurs ou envers les pot-de-vin. Vous savez quelles pattes graisser et quel chantage effectuer pour ouvrir les portes. Obtenir ce que vous désirez n'est pas difficile, ce n'est pas vous qui payez les pots cassés.

En dépensant 1 Action d'Influence, vous obtenez temporairement accès à une œuvre rare voire unique. Par exemple, un artefact pourrait disparaître d'un musée pendant quelques jours quand que cela ne soulève de questions. Vous pouvez éventuellement perdre, voler ou endommager l'objet, sans que cela n'affecte votre influence – bien qu'un tel détournement puisse attirer l'attention malvenue des autorités. Cette action ne peut être utilisée pour obtenir des possessions détenues par des PJ, bien que cela puisse permettre d'obtenir celles de PNJ importants avec l'accord du conteur.

•••• •••• Une offre que vous ne pouvez refuser

Hey, mon pote. Cette situation te dépasse de loin. Tu as une non-vie sympa, un grand infant, un rang et un statut à en faire pâlir plus d'un. Es-tu vraiment sûr de vouloir foutre en l'air en me cherchant des noises ?

En utilisant 1 Action d'Influence, vous organisez une situation avec des effets significatifs, à long terme. Vous pourriez rendre la prostitution ou le jeu (il)légal dans votre état; discréditer des responsables religieux par le truchement de scandales; causer de larges émeutes, faire enfermer quelqu'un d'innocent à perpétuité; faire délocaliser des emplois voire des sièges sociaux d'entreprises à l'étranger, manipuler les résultats de rencontres sportives locales. Ou toute autre action du même acabit.

•••• ••••• Influence Régionale

Ceux possédant une telle force d'attraction peuvent influencer la culture et la société à une large échelle, manipulant des milliers d'individus à travers un engrenage qui débute et s'achève selon leur volonté. Avec une telle influence, vous pouvez changer le monde d'une manière significative et à long terme.

Vous pouvez choisir de rendre les résultats de vos actions globales d'Influence applicables à une région entière (typiquement un grand État, un territoire ou un petit pays). Cette capacité n'a pas d'effet sur les actions ciblées.

Accessoires, armes et armures

Mind's Eye Theatre encourage les joueurs à porter des costumes incroyables, créer des accessoires, et porter des armes (ornementales) magnifiques. La majorité des objets en jeu sont purement décoratifs, n'apportent rien de notable.

Cependant certains objets comme une épée, un pistolet ou une armure peuvent améliorer la compétence en combat d'un personnage, et doivent être quantifiés.

Bien sûr, pour des raisons évidentes, les vraies armes ne sont pas autorisées dans les parties de Mind's Eye Theatre. Même les armes non fonctionnelles peuvent être dangereuses et ne devraient être tolérées qu'avec l'approbation explicite de votre Conteur. Surtout si ces armes peuvent être réalistes et confondues avec des armes réelles.

Le système Mind's Eye Theatre n'utilise aucune arme réelle, et n'autorise ni n'incite ses participants à se frapper les uns les autres, à quelque moment du jeu que ce soit. Les armes et équipements sont représentées par des cartes, sur laquelle est inscrit l'intégralité des caractéristiques de l'arme. Si possible, une représentation de l'image, ou sa description peuvent être ajoutées sur la carte.

Tout objet doit être examiné, vérifié, approuvé, et signé par le Conteur avant d'entrer en jeu. Certains objets peuvent être acquis par des actions inter-parties, lors d'un vol, via des influences, voire acceptés à la création. Le fait de pouvoir créer ou non un objet avec la compétence et le matériel adéquat est à la discrétion de votre conteur.

Système de génération de l'équipement

Pour garder le système flexible et simple, MET utilise un système de génération d'objets. Déterminez tout d'abord le type d'objet à créer :

- **Arme de mêlée** : épée, batte, pieu, couteau de lancer, etc...
- **Arme à distance** : pistolet, arc, arbalète, fusil, lance-flammes, etc...
- **Équipement protecteur** : Bouclier, armure, coque, etc...
- **Équipement divers** : le matériel hors des combats (ordinateur, véhicule, trousse de serrurier...).

Après avoir choisi cela, il faut déterminer les *Qualités* de l'objet.

Un objet facile à obtenir, bon marché, ou une arme improvisée ne disposera que d'une *Qualité*. Un objet rare, cher, optimisé, aura deux *Qualités*.

Jamais aucun objet ne peut avoir plus de deux *Qualités*. Les seules exceptions sont les *Qualités* "Œuvre d'art" et "Chef d'œuvre" pouvant être ajoutées dans certains cas et qui sont exclusives l'une de l'autre.

Un personnage ne peut utiliser deux armes, ou avoir des bonus d'autre chose que l'arme tenue dans leur main directrice, à moins d'avoir l'Atout Ambidextre.

Améliorer l'équipement

Dans certains cas, les qualités d'un équipement peuvent être changées. Par exemple, un fusil avec des balles d'argent peut être chargé avec des munitions incendiaires. Un viseur peut ajouter la *Qualité Précise* ou *Longue portée*.

D'autres sont impossibles à changer : attacher une cartouche incendiaire dessus ne rend pas une hache en argent *enflammée*.

C'est à la discrétion du conteur qu'une arme peut être altérée, et cela prend *au moins* 10 minutes en jeu. Bien sûr cela peut prendre plus de temps, si le conteur l'estime justifié.

Si par un moyen ou un autre, un objet obtient une *Qualité* supplémentaire (comme par l'ajout d'un viseur), cela remplace l'une des *Qualités* pré-existantes. Une arme ne peut avoir que deux *Qualités*. Il n'y a qu'une seule exception à cette règle : les *chefs d'œuvres* et *Œuvres d'art*, créés par les joueurs dans des circonstances précises.

Armes de mêlée

A moins d'être modifiée, une arme de mêlée nécessite une main, et inflige 1 dégât normal.

La plupart des armes de mêlée sont archaïques et inhabituelles, voire violentes et brutales, ou carrément illégales, et en porter une peut attirer l'attention (non souhaitée) du public ou des forces de police.

Quand vous créez une arme de mêlée, vous pouvez choisir jusqu'à deux *Qualités* dans la liste suivante:

- **Précise** : Vous recevez un bonus de +2 dans les challenges de combat, en utilisant cette arme.
- **Antique** : cette arme est ancienne, probablement fragile ou difficile à utiliser, vous pouvez facilement convaincre des mortels qu'elle n'est plus fonctionnelle, qu'il s'agit d'un accessoire artistique, décoratif, et la transporter dans des zones où une arme ne saurait être tolérée. Le prix de vente de l'arme peut être triplé, à la discrétion du conteur.
- **Perce-armure** : Cette arme ignore les bonus et capacités spéciales des armures qui lui sont opposées.
- **Œuvre d'art** : Cette arme est belle, c'est un exemple exquis d'artisanat. Elle provoque la faiblesse du Clan Toréador. Seuls les personnages avec une compétence Artisanat de 3+ peuvent ajouter cette *Qualité*, sur un succès exceptionnel. Ceux avec une compétence à 5 ou + peuvent l'ajouter sur un succès normal. Ajouter cette *Qualité* dans ce contexte ne compte pas comme l'une des deux *Qualités* maximales d'une œuvre. Le prix de vente de l'arme peut être triplé, à la discrétion du conteur. *Chef d'œuvre* et *Œuvre d'art* sont mutuellement exclusifs.
- **Équilibrée** : Cette arme est équilibrée pour le lancer. Vous pouvez jeter cette arme sur une cible à dix pas, en faisant un challenge de Physique + Sport contre Physique + Esquive.
- **Brutale** : Si vous gagnez (pas en cas d'égalité) le dernier test d'un challenge en utilisant cette arme, et que votre Score de test est supérieur à celui de votre cible, vous faites un succès exceptionnel. Cela arrive même si vous avez perdu ou fait égalité sur d'autres challenges. C'est une exception voulue à la règle qui dit que vous devez gagner tous les tests d'un challenge pour bénéficier d'un succès exceptionnel. Une arme brutale requiert les deux mains pour être utilisée et ne peut être utilisée avec une autre (en ambidextrie). Cette arme ne peut être *Dissimulable* ou *Facilement dégainée*.
- **Fer blanc** : cette arme comporte une quantité non négligeable de fer blanc, plaqué, en fil ou en alliage. C'est un fer qui n'a jamais connu la chaleur de la forge. Il est dit que cette arme aurait des capacités occultes.
- **Argent** : cette arme comporte une quantité non négligeable d'argent, plaqué, en fil ou en alliage. Il est dit que cette arme aurait des capacités occultes.

- **Dissimulable** : cette arme est particulièrement petite pour son type, et peut passer inaperçue lors d'une inspection rapide. Lorsqu'elle est dans une poche, dans son étui, ou cachée, cette arme est impossible à voir, elle doit être touchée lors d'une inspection tactile, ciblée avec un pouvoir surnaturel, ou détectée avec un objet électronique, pour être visible. Les armes nécessitant deux mains ne peuvent bénéficier de cette qualité.
- **Mortelle** : Lorsque vous comparez les Scores de tests pour savoir si vous obtenez un succès exceptionnel avec cette arme, vous gagnez alors un bonus de +5 à votre Score de Test. Cette arme nécessite deux mains pour être utilisée et ne peut être utilisée avec une autre (en ambidextrie). Cette arme ne peut être *Dissimulable* ou *Facilement dégainée*.
- **Désarmante** : Cette arme est conçue pour enlever une arme de la main de votre adversaire. Avec cette arme, la manœuvre Désarmer ne coûte plus de volonté. Par contre, avec cette manœuvre, vous n'infligez pas de dégâts avec votre attaque.
- **Rapide** : Cette arme est légère, ou aérodynamique. Vous recevez un bonus de +3 à votre initiative lorsque vous combattez avec cette arme.
- **Enflammée** : Cette arme possède la capacité de générer des flammes. Ça peut être une torche ou une fusée de détresse. Même si une arme est capable d'avoir cette Qualité, ça ne veut pas dire que la Qualité est toujours active. Il faut une action simple pour allumer l'arme. Une fois allumée, l'arme brûlera pour 5 tours complets. Les armes enflammées infligent des dégâts aggravés aux vampires. Lorsque l'arme est enflammée, elle est dure à manier, particulièrement pour les vampires. Les personnages la portant souffrent d'une pénalité (-2 à leur Score de Test d'Attaque).
- **Chef d'œuvre** : Cette œuvre est magnifique, unique en son genre. La beauté de cette pièce provoque la faiblesse du Clan Toréador. L'objet peut avoir un effet narratif (hors combat donc) ; cela peut être la capacité de briser une chaîne, la capacité de faire de la musique avec l'objet, ou tout effet validé par votre Conteur. Un personnage ayant un Artisanat de 5 ou plus peut ajouter cette Qualité à un objet préexistant. Dans ce cas, cela ne compte pas dans la limite des deux Qualités d'un objet. Chef d'œuvre et Œuvre d'art sont mutuellement exclusifs. Le prix de vente de l'arme peut être quintuplé, à la discrétion du conteur.
- **Crochet** : Cette arme est conçue pour faire tomber les gens au sol. Lorsque vous utilisez cette arme, la manœuvre de Mise à terre ne coûte plus de volonté. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par combat.
- **Empalant** : Cette arme est conçue pour percer et empaler des organes. Quand vous utilisez cette arme, vous pouvez utiliser la manœuvre Percer le cœur sans dépenser de volonté.
- **Portée** : Cette arme est particulièrement longue (comme un bâton, une lance ou une hallebarde). Vous pouvez toucher des cibles jusqu'à quatre pas de distance, au lieu de deux. Les armes avec cette Qualité requièrent les deux mains, ne peuvent être utilisées avec une autre arme en ambidextrie, et ne peuvent être *Dissimulable* ou *Facilement dégainée*.
- **Facilement dégainée** : Cette arme est conçue pour être facilement sortie de son fourreau. Vous n'avez pas besoin de dépenser d'action simple pour sortir votre arme, mais vous avez quand même besoin d'attendre votre tour d'Initiative. Les armes qui ont besoin des deux mains ne peuvent être Facilement dégainées.
- **Pieu** : Quand vous combattez un vampire qui est dans l'état Incapacité (ou pire), vous pouvez utiliser cette arme, avec la manœuvre Percer le cœur, pour pieuter le vampire. Attention, le coût en volonté de la manœuvre Percer le cœur s'applique toujours.
- **Matériaux étranges** : Cette arme est faite avec des matériaux inhabituels, qui pourraient, ou non, avoir des effets occultes sur certaines créatures. Sinon ça a l'air plutôt cool.

Armes à distance

À moins qu'elle ne soit modifiée par ses qualités, une arme à distance nécessite une main, et inflige deux points de dégâts. La plupart des armes ont une capacité de 12 munitions. Certaines armes en possèdent moins, à la discrétion de votre conteur. Vous devez posséder les munitions adéquates pour recharger une arme, et ça nécessite une action simple. Par défaut les armes à distance ont une portée de 50 pas.

Quand vous créez une armée à distance, vous pouvez choisir jusqu'à deux qualités dans cette liste :

- **Précise** : Vous recevez un bonus de +2 lorsque vous utilisez cette arme. Ce bonus s'applique lorsque vous devez comparer votre Score de test d'Attaque, et pour déterminer si vous faites un Succès Exceptionnel.
- **Antique** : cette arme est ancienne, probablement fragile ou difficile à utiliser, vous pouvez facilement convaincre des mortels qu'elle n'est plus fonctionnelle, qu'il s'agit d'un accessoire artistique, décoratif, et la transporter dans des zones où une arme ne saurait être tolérée. Le prix de vente de l'arme peut être triplé, à la discrétion du conteur.
- **Capacité** : cette arme peut avoir jusqu'à 30 munitions au lieu de 12.
- **Grande Capacité** : cette arme peut avoir jusqu'à 100 munitions au lieu de 12. Une arme ayant cette qualité nécessite les deux mains, et ne peut être utilisée avec une autre en ambidextrie.
- **Perce-armure** : Cette arme ignore les bonus et capacités spéciales des armures qui lui sont opposées.
- **Œuvre d'art** : Cette arme est belle, c'est un exemple exquis d'artisanat. Elle provoque la faiblesse du Clan Toréador. Seuls les personnages avec une compétence Artisanat de 3+ peuvent ajouter cette Qualité, sur un succès exceptionnel. Ceux avec une compétence à 5 ou + peuvent l'ajouter sur un succès normal. Ajouter cette qualité dans ce contexte ne compte pas comme l'une des deux qualités maximales d'une œuvre. Le prix de vente de l'arme peut être triplé, à la discrétion du conteur. *Chef d'œuvre* et *Œuvre d'art* sont mutuellement exclusifs.

- **Automatique** : En utilisant 6 munitions d'un coup, vous pouvez arroser une zone plutôt que de cibler un individu. Vous pouvez ainsi choisir 3 cibles à trois pas de distance les unes des autres, et vous devez faire un challenge en opposition pour chacun des défenseurs. Si vous étiez contraint d'utiliser un point de volonté pour relancer l'un de ces 3 tests, vous pouvez re-tester sur les autres participants également sans utiliser à nouveau de volonté. En revanche, si vous avez perdu un challenge sans avoir utilisé de volonté, vous ne pouvez revenir dessus, même si vous utilisez votre volonté plus tard pour l'un des deux autres challenges suivant. Les armes automatiques ne peuvent avoir la Qualité *Aire d'effet*.
- **Brutale** : Si vous gagnez (pas d'égalité) le dernier test d'un challenge en utilisant cette arme, et que votre Score de Test est plus élevé que celui de votre cible, vous faites un succès exceptionnel. Cela arrive même si vous avez perdu ou fait égalité sur d'autres challenges. C'est une exception voulue à la règle qui dit que vous devez gagner tous les tests d'un challenge pour bénéficier d'un succès exceptionnel. Une arme brutale requiert les deux mains pour être utilisée et ne peut être utilisée avec une autre (en ambidextrie). Cette arme ne peut être *Dissimulable* ou *Facilement dégainée*.
- **Fer blanc** : cette arme possède des munitions en fer blanc. Il est dit que cette matière aurait des capacités occultes.
- **Argent** : cette arme possède des munitions en argent. Il est dit que cette matière aurait des capacités occultes.
- **Dissimulable** : cette arme est particulièrement petite pour son type, et peut passer inaperçue lors d'une inspection rapide. Lorsqu'elle est dans une poche, dans son étui, ou cachée, cette arme est impossible à voir, elle doit être touchée lors d'une inspection tactile, ciblée avec un pouvoir surnaturel, ou détectée avec un objet électronique, pour être visible. Les armes nécessitant deux mains ne peuvent bénéficier de cette Qualité.
- **Mortelle** : Lorsque vous comparez les Scores de Test pour savoir si vous obtenez un succès exceptionnel avec cette arme, vous gagnez alors un bonus de +5 à votre Score de test. Une arme à distance mortelle requiert les deux mains pour être utilisée et ne peut être utilisée avec une autre (en ambidextrie). Cette arme ne peut être *Dissimulable* ou *Facilement dégainée*.
- **Rapide** : Cette arme est légère, ou aérodynamique. Vous recevez un bonus de +3 à votre initiative lorsque vous combattez avec cette arme.
- **Incendiaire** : Cette arme possède des munitions incendiaires, ou génère d'elle-même des flammes (tel le lance-flammes). Dans tous les cas, elle inflige des dégâts aggravés aux vampires.
- **Souffle** : cette arme inflige des dégâts puissants à l'impact. Lorsque vous touchez avec succès, en utilisant cette arme, vous pouvez choisir de faire reculer votre cible de deux pas. De plus, les cibles n'ayant pas le Focus physique Vigueur sont renversées au sol.
- **Longue portée** : cette arme a une portée exceptionnelle et une lunette de visée. Vous pouvez cibler des individus à 800m de distance. Elle nécessite l'usage des deux mains et ne peut être utilisée avec une autre (en ambidextrie). Cette arme ne peut être *Dissimulable* ou *Facilement dégainée*. Une arme avec *Longue portée* ne peut avoir la capacité *Aire d'effet*.
- **Chef d'œuvre** : Cette arme est magnifique, unique en son genre. La beauté de cette pièce provoque la faiblesse du Clan Toréador. L'objet peut avoir un effet narratif (hors combat donc) : cela peut être la capacité de faire un bruit assourdissant ou de la lumière lors de son utilisation, ou tout effet validé par votre Conteur. Un personnage ayant un Artisanat de 5 ou plus peut ajouter cette Qualité à une arme. Dans ce cas, cela ne compte pas dans la limite des deux Qualités d'un objet. *Chef d'œuvre* et *Œuvre d'art* sont mutuellement exclusifs. Le prix de vente de l'arme peut être quintuplé, à la discrétion du conteur.
- **Facilement dégainée** : Cette arme est conçue pour être facilement sortie de son fourreau. Vous n'avez pas besoin de dépenser d'action simple pour sortir votre arme, mais vous devez quand même attendre votre tour d'Initiative. Les armes qui ont besoin des deux mains ne peuvent être *Facilement dégainées*.
- **Rechargement rapide** : Vous n'avez pas besoin d'une action simple pour recharger cette arme, bien que vous deviez quand même attendre votre tour d'Initiative pour ça.
- **Aire d'effet** : Vous pouvez arroser une zone plutôt que de cibler un individu. Vous pouvez ainsi choisir 3 cibles à un pas de distance les unes des autres, et vous devez faire un challenge en opposition pour chacun des défenseurs. Si vous étiez contraint d'utiliser un point de volonté pour relancer l'un de ces 3 tests, vous pouvez re-tester sur les autres participants également sans utiliser à nouveau de volonté. En revanche, si vous avez perdu un challenge sans avoir utilisé de volonté, vous ne pouvez revenir dessus, même si vous utilisez votre volonté plus tard pour l'un des deux autres challenges suivant. Cette arme ne dispose que de six munitions, à moins d'avoir la qualité *Capacité* ou *Grande Capacité*. Les armes à Aire d'effet ne peuvent avoir la Qualité *Automatique* ou *Longue portée*.
- **Pieu** : Quand vous combattez un vampire qui est dans l'état Incapacité (ou pire), vous pouvez utiliser cette arme, avec la manœuvre Percer le coeur, pour Pieuter le vampire. Attention : le coût en volonté de la manœuvre Percer le coeur s'applique toujours. Une arme à distance ayant la Qualité Pieu nécessite deux mains, ne peut être *Dissimulable* ou *Facilement dégainée*; de plus l'arme a une capacité en munition de 1, qui ne peut être améliorée par *Capacité* ou *Grande Capacité*.
- **Matériaux étranges** : Cette arme a des munitions faites avec des matériaux inhabituels, qui pourraient, ou non, avoir des effets occultes sur certaines créatures. Sinon ça a l'air plutôt cool.

Armure

À moins d'être modifiée, une armure n'apporte ni bonus ni avantage. Un personnage ne peut porter qu'une armure à un instant donné, bien que cette armure puisse avoir jusqu'à deux Qualités. Par défaut, une armure est visible, et doit être portée pour être utile. Enlever une armure prend trois actions standard.

Lorsque vous créez une armure, vous pouvez choisir jusqu'à deux de ces Qualités :

- **Balistique** : Ce type d'armure offre un bonus de +3 à vos tests défensifs pour résister aux attaques d'armes à feu. Elle apporte également un bonus de +1 à vos tests défensifs pour résister aux attaques d'armes de mêlée, d'armes de lancer, ou de Bagarre.
- **Plaque pectorale** : Une plaque de métal renforcée au niveau du cœur vous protège. Vous ne pouvez être la cible de la manœuvre Percer le Cœur. Si une manœuvre de Percer le Cœur est tentée contre vous, elle échoue automatiquement.
- **Dissimulable** : Une armure possédant cette Qualité est faite pour être discrète et petite, portée sous des vêtements normaux. Il faut une inspection tactile, l'utilisation de matériel électronique, ou de pouvoirs surnaturels pour détecter sa présence. Une armure Dissimulable ne peut être Intégrale.
- **Intégrale** : Une armure possédant cette Qualité vous fait bénéficier d'un bonus de +3 lors de la comparaison des Scores de Test, pour éviter que votre attaquant ne bénéficie d'un Succès Exceptionnel. Une armure avec cette Qualité ne peut être Dissimulable, et est franchement visible.
- **Renforcée** : Ce type d'armure offre un bonus de +3 à vos tests défensifs pour résister aux attaques de mêlée, d'armes de lancer, et de Bagarre. Elle apporte également un bonus de +1 à vos tests défensifs pour résister aux attaques d'armes à feu.
- **Environnementale** : Cette qualité indique que l'armure est conçue pour vous protéger d'un danger environnemental précis. Lorsque vous créez cette armure, choisissez un danger (tel que le feu, la pression, le gaz, la lumière, les radiations...). Le conteur doit confirmer avec bon sens qu'il est possible de créer une protection contre ce danger. Cette armure vous protège complètement de ce danger. Attention, ce type d'armure n'est pas fait pour le combat, et le moindre dégât perçant ou violent risque de percer l'armure et de lui faire perdre cette Qualité tant que l'armure n'est pas réparée.
- **Absorption d'impact** : En portant une armure ayant cette Qualité, vous n'êtes pas affecté par la Qualité Souffle d'une arme à distance, ainsi que par les manœuvres Assommer et Mise à terre.
- **Robuste** : Cette Qualité indique que cette armure est particulièrement résistante, et peut absorber des dégâts. La première fois que vous êtes touché par une attaque Physique, les dégâts infligés sont réduits de 2 points. Cette réduction a lieu avant toute utilisation de pouvoir surnaturel comme Force d'Ame. L'armure Robuste peut absorber des dégâts normaux comme aggravés. Si plus de deux dégâts sont infligés, c'est le joueur portant l'armure qui détermine lesquels sont absorbés. Une fois ces deux points réduits, l'armure doit être réparée ou remplacée afin que cette capacité puisse être utilisée à nouveau.

Équipement divers

Cette catégorie représente tout le matériel hors-combat qui pourrait être utilisé dans des challenges. Cette catégorie inclue (de façon non exhaustive) les instruments de musique, les ordinateurs, les outils d'artisanat, les instruments scientifiques, les véhicules, etc...

Aucun bonus d'équipement divers ne fonctionne en combat, quelles que soient les conditions. Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bonus d'équipement lors d'un challenge donné, et si plusieurs sont possibles, vous devez choisir celui que vous utilisez.

Comme précédemment, un équipement divers peut avoir jusqu'à deux Qualités de cette liste:

- **Antique** : cet objet est ancien, probablement fragile ou difficile à utiliser, vous pouvez facilement convaincre des mortels qu'il n'est plus fonctionnel, qu'il s'agit d'un accessoire artistique, décoratif, et le transporter dans des zones où l'objet ne saurait être toléré. Le prix de vente de l'objet peut être triplé, à la discrétion du conteur.
- **Œuvre d'art** : Cette pièce d'équipement est belle, c'est un exemple exquis d'artisanat. Elle provoque la faiblesse du Clan Toréador. Seuls les personnages avec une compétence Artisanat de 3+ peuvent ajouter cette Qualité, sur un succès exceptionnel. Ceux avec une compétence de 5 ou + peuvent l'ajouter sur un succès normal. Ajouter cette qualité dans ce contexte ne compte pas comme l'une des deux qualités maximales d'une œuvre. Le prix de vente de l'objet peut être triplé, à la discrétion du conteur. Chef d'œuvre et Œuvre d'art sont mutuellement exclusifs.
- **Dissimulable** : cet objet est particulièrement petit pour son type, et peut passer inaperçu lors d'une inspection rapide. Lorsqu'il est dans une poche, dans son étui, ou caché, cet objet est impossible à voir, il doit être touché lors d'une inspection tactile, ciblé avec un pouvoir surnaturel, ou un détecteur électronique.
- **Optimisé** : Cet équipement est spécifiquement amélioré pour vous donner un bonus dans des circonstances très spécifiques, qui doivent être bien plus précises que l'utilité naturelle de l'objet. Par exemple, un ordinateur peut être optimisé pour le hacking ou la modification d'image. Quand vous utilisez un objet optimisé dans les circonstances prévues, vous recevez un bonus de +2 au challenge approprié. Ce bonus n'est pas cumulable avec *Supérieur*, bien qu'un objet puisse avoir les deux Qualités (Les deux ne sont simplement jamais cumulables pour avoir +3). Il faut avoir la compétence appropriée pour bénéficier du bonus apporté par Optimisé.

- **Chef d'œuvre** : Cet équipement est magnifique, unique en son genre. La beauté de cette pièce provoque la faiblesse du Clan Toréador. Un personnage ayant un Artisanat de 5 ou plus peut ajouter cette Qualité à un objet. Dans ce cas, cela ne compte pas dans la limite des deux Qualités d'un objet. Chef d'œuvre et Œuvre d'art sont mutuellement exclusifs. Le prix de vente de l'objet peut être quintuplé, à la discrétion du conteur.
- **Flashy** : Cet objet est curieux, et notable, pouvant facilement retenir l'attention. Lorsque vous l'utilisez, vous pouvez distraire les individus proches, leur faisant oublier des détails, oublier de poser des questions, ou parfois les empêchant de se concentrer sur ce que vous dites. Bien que ça ne soit pas un effet surnaturel, c'est un moyen très pratique de concentrer l'attention des mortels sur des détails inutiles, plutôt que sur un bris de Mascarade ayant lieu non loin.
- **Banal** : Cet objet est particulièrement commun, normal, sans aucun détail particulier. Quand d'autres objets sont volés ou détruits dans les alentours par un individu mal intentionné, il y a de grandes chances qu'il néglige un objet aussi peu intéressant.
- **Sécurisé** : cet objet est difficile à compromettre. Que ça soit par un verrou, des mots de passe, ou un compartiment caché, cet objet est protégé. Si quelqu'un essaye de l'ouvrir, de le compromettre, ou d'en découvrir les secrets, l'objet bénéficie d'un bonus de +3 sur le challenge associé.
- **Profilé** : Cet équipement a bénéficié d'un haut niveau d'ingénierie, lui permettant de remplir sa tâche plus aisément et plus rapidement que la plupart des outils du même type. Quand vous utilisez cet objet d'une façon appropriée à son usage, ce qui prendrait une action standard prendra alors une action simple. S'il s'agit d'une action longue, vous pouvez, avec l'accord du conteur, la finir en deux fois moins de temps.
- **Stylé** : Cet objet semble cher, conçu par un designer ou issu de technologie de pointe. Cela vous donne un ascendant social sur les mortels qui reconnaissent la valeur de cet objet. Les effets exacts sont à la discrétion du conteur. Les mortels peuvent vous considérer important, vous donner accès à des zones interdites ou privées, vous donner des places intéressantes réservées aux VIP lors d'un concert, vous permettre de passer devant dans une file d'attente, vous accorder le bénéfice du doute dans des circonstances troubles, voire souhaiter vous impressionner ou vous séduire. Le conteur peut également définir, à sa discrétion, que l'objet vous réduit sensiblement la difficulté pour Chasser, en vous accordant un niveau de troupeau temporaire.
- **Solide** : Cet objet est robuste, et solide. Au lieu de se briser au premier impact sérieux, cet objet peut subir jusqu'à 5 dégâts avant d'être détruit.
- **Supérieur** : Cet objet est particulièrement bon. Il vous accorde un bonus de +1 pour son usage normal. Ainsi un ensemble d'outils de crochetage Supérieur vous accorde un bonus de +1 pour crocheter une serrure. Le bonus offert par Supérieur nécessite d'avoir la compétence adéquate (pas de +1 pour un Ordinateur Supérieur si vous n'avez pas la compétence Informatique). Un objet peut posséder deux fois cette Qualité. Ce bonus n'est pas cumulatif avec celui offert par *Optimisé*.

Exemples d'équipement

Armes blanches

Arme blanche	Qualité	Qualité
Hache à deux mains	Brutale	Mortelle
Épée à deux mains	Brutale	Précise
Katana	Brutale	Précise
Dague en argent	Dissimulable	Argent
Couteau de lancer	Équilibré	Précis
Lance	Empalant	Portée
Pieu en bois	Dissimulable	Pieu
Pied de table (arme improvisée)	Pieu	

Armes à feu / distance

Arme	Qualité	Qualité
Fusil	Aire d'effet	Précis
Desert Eagle	Brutal	Mortel
Pistolet à munition incendiaire	Précis	Incendiaire
Fusil d'Assaut	Précis	Brutal
Fusil de Sniper	Précis	Longue portée
Mitrailleuse	Automatique	Grande capacité
Arc	Précis	Mortel

Armures

Armure	Qualité	Qualité
Cote de maille	Plaque pectorale	Renforcée
Gilet Pare-Balle	Plaque pectorale	Balistique
Armure du SWAT	Intégrale	Robuste

Équipement divers

Objet	Qualité	Qualité
PC portable de jeu	Supérieur	Optimisé - jeu vidéo
Voiture de sport	Flashy	Stylé
Coffre mural	Dissimulable	Sécurisé
Kit d'alchimie	Antique	Profilé

Article Sources and Contributors

Mind's Eye Theatre *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Mind%27s_Eye_Theatre *Contributors:* Doune, Low, Naglareph

Informations concernant ce document *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Informations_concernant_ce_document *Contributors:* Low

Chapitre Un: Introduction *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Chapitre_Un:_Introduction *Contributors:* Backslash, Dakayl, Doune, Low, Naglareph, Narkoth

Qu'est-ce que le Roleplay ? *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Qu%2E2%80%99est-ce_que_le_Roleplay_%3F *Contributors:* Andrack, Backslash, Doune, Grands-Pas, Naglareph, Rebecca

Qu'est-ce que Mind's Eye Theatre ? *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Qu%2E2%80%99est-ce_que_Mind%2E2%80%99s_Eye_Theatre_%3F *Contributors:* Andrack, Backslash, Dakayl, Doune, Grands-Pas, Low, Naglareph, Rebecca

Qu'est-ce qu'un Personnage ? *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Qu%2E2%80%99est-ce_qu%2E2%80%99un_Personnage_%3F *Contributors:* Andrack, Backslash, Dakayl, Doune, Grands-Pas, Low, Rebecca

Qu'est-ce qu'un Conteur ? *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Qu%2E2%80%99est-ce_qu%2E2%80%99un_Conteur_%3F *Contributors:* Dakayl, Doune, Low, Naglareph, Rebecca

Qu'est-ce que le Monde des Ténèbres ? *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Qu%2E2%80%99est-ce_que_le_Monde_des_T%C3%A9n%C3%A8bres_%3F *Contributors:* Dakayl, Doune, Naglareph, Rebecca

Qu'est-ce que le Gothique Punk ? *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Qu%2E2%80%99est-ce_que_le_Gothique_Punk_%3F *Contributors:* Dakayl, Naglareph, Rebecca

Incarnier un Vampire *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Incarnier_un_Vampire *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph, Rebecca

Créer un Personnage *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Cr%C3%A9er_un_Personnage *Contributors:* Dakayl, Grands-Pas, Naglareph, Rebecca

Qu'est-ce qu'un Cadre ? *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Qu%2E2%80%99est-ce_qu%2E2%80%99un_Cadre_%3F *Contributors:* Dakayl, Naglareph, Rebecca

Les Règles d'Or du Semi-GN *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Les_R%C3%A8gles_d%2E2%80%99Or_du_Semi-GN *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph, Pandami, Rebecca

Dernières Considérations *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Derni%C3%A8res_Consid%C3%A9rations *Contributors:* Dakayl, Naglareph, Rebecca

Terminologie *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Terminologie> *Contributors:* Dakayl, Grands-Pas, Low, Naglareph, Rebecca

Introduction au Monde des Ténèbres *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Introduction_au_Monde_des_T%C3%A9n%C3%A8bres *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph, Rebecca

Le Jihad *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Le_Jihad *Contributors:* Dakayl, Naglareph, Sulfurus

La Camarilla *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Camarilla *Contributors:* Backslash, Dakayl, Rebecca, Sulfurus

L'histoire du Monde des Ténèbres *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=L%27histoire_du_Monde_des_T%C3%A9n%C3%A8bres *Contributors:* Dakayl, Grands-Pas, LeNem, Low, Naglareph, Rebecca

Les Clans *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Les_Clans *Contributors:* Backslash, Dakayl, LeNem, Naglareph, Sulfurus

Assamite *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Assamite> *Contributors:* Andrack, Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca, Sulfurus

Brujah *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Brujah> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, LeNem, Low, Naglareph, Rebecca, Sulfurus

Disciples de Set *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Disciples_de_Set *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Gangrel *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Gangrel> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca, Sulfurus

Giovanni *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Giovanni> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Lasombra *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Lasombra> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Grands-Pas, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Malkavien *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Malkavien> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Nosferatu *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Nosferatu> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Low, Naglareph, Rebecca

Toreador *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Toreador> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Tremere *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Tremere> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Grands-Pas, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Tzimisce *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Tzimisce> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Ventruue *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Ventruue> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Grands-Pas, Helmawr, Low, Naglareph, Rebecca

Caïtiff *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Ca%C3%AFtiff> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Baali *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Baali> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Cappadocien *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Cappadocien> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Ravnos *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Ravnos> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Salubrien *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Salubrien> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, LeNem, Naglareph, Rebecca

Filles de la Cacophonie *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Filles_de_la_Cacophonie *Contributors:* Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Gargouilles *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Gargouilles> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Naglareph, Rebecca

Création de personnage *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Cr%C3%A9ation_de_personnage *Contributors:* Low

Règles de Chronique et Rareté de Clan *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=R%C3%A8gles_de_Chronique_et_Raret%C3%A9_de_Clan *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Rebecca

Étape Une: Inspiration *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89tape_Une:_Inspiration *Contributors:* Low, Naglareph

Étape Deux: Rapporter les Points d'Expérience Initiaux *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89tape_Deux:_Rapporter_les_Points_d%2E2%80%99Exp%C3%A9rience_Initiaux *Contributors:* Low

Étape Trois: Choisir un Clan *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89tape_Trois:_Choisir_un_Clan *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph

Étape Quatre: Choix des Attributs Initiaux *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89tape_Quatre:_Choix_des_Attributs_Initiaux *Contributors:* Low, Naglareph

Étape Cinq: Choix des Compétences Initiales *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89tape_Cinq:_Choix_des_Comp%C3%A9tences_Initiales *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph

Étape Six: Choix des Historiques Initiaux *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89tape_Six:_Choix_des_Historiques_Initiaux *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph, Rebecca

Étape Sept: Choix des Disciplines Initiales *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89tape_Sept:_Choix_des_Disciplines_Initiales *Contributors:* Low, Rebecca

Étape Huit: Choix des Atouts et Handicaps *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89tape_Huit:_Choix_des_Atouts_et_Handicaps *Contributors:* Low, Rebecca

Étape Neuf: Dépense des PX *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89tape_Neuf:_D%C3%A9pense_des_PX *Contributors:* Dakayl, Low, Rebecca

Étape Dix: Touches Finales *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89tape_Dix:_Touches_Finales *Contributors:* Low, Rebecca

Disciplines *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Disciplines> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Naglareph

Apprentissage des Disciplines *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Apprentissage_des_Disciplines *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph

Utiliser des Disciplines *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Utiliser_des_Disciplines *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph, Narkoth

Aliénation *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Ali%C3%A9nation> *Contributors:* Alex M., Dakayl

Animalisme *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Animalisme> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph, Narkoth, Sulfurus

Auspex *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Auspex> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph, Narkoth

Célérité *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=C%C3%A9l%C3%A9rit%C3%A9> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Naglareph, Narkoth, Sulfurus

Chimérie *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Chim%C3%A9rie> *Contributors:* Dakayl, Logwin, Naglareph

Daemonium *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Daemonium> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Logwin

Domination *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Domination> *Contributors:* Alex M., Dakayl, Grands-Pas, Low, Naglareph

Force d'âme *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Force_d%27%C3%A2me *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph, Narkoth

Melpominée *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Melpomin%C3%A9e> *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph

Mythercellerie *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Mythercellerie> *Contributors:* Dakayl

Nécromancie *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=N%C3%A9cromancie> *Contributors:* Dakayl, Naglareph, Narkoth

La Voie du Sépulcre *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_du_S%C3%A9pulcre *Contributors:* Narkoth

La Voie des Ossements *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_des_Ossements *Contributors:* Narkoth

La Voie des Cendres *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_des_Cendres *Contributors:* Narkoth

La Voie de Mortis *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_de_Mortis *Contributors:* Dakayl, Narkoth

Rituels de Nécromancie *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Rituels_de_N%C3%A9cromancie *Contributors:* Dakayl, Narkoth

Obéah *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Ob%C3%A9ah> *Contributors:* Dakayl, LeNem, Naglareph

Obténébration *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Obt%C3%A9n%C3%A9bration> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Naglareph, Narkoth

Occultation *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Occultation> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Naglareph, Narkoth

Présence *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Pr%C3%A9sence> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Naglareph

Protéisme *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Prot%C3%A9isme> *Contributors:* Dakayl, Logwin

Puissance *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Puissance> *Contributors:* Dakayl, Low, Narkoth

Quietus *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Quietus> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Naglareph, Narkoth

Serpentis *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Serpentis> *Contributors:* Dakayl, Logwin

Temporis *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Temporis> *Contributors:* Dakayl, Logwin, Low, Naglareph

Thanatosis *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Thanatosis> *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph

Thaumaturgie *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Thaumaturgie> *Contributors:* Dakayl, Der Prophet, Naglareph

La Voie du Sang *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_du_Sang *Contributors:* Dakayl, Der Prophet, Naglareph, Narkoth

La Voie de la Conjuración *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_de_la_Conjuración *Contributors:* Dakayl, Der Prophet, Naglareph

La Voie de la Corruption *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_de_la_Corruption *Contributors:* Dakayl, Naglareph

La Voie de la Maîtrise Élémentaire *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_de_la_Ma%C3%A9trise_%C3%89%C3%A9l%C3%A9mentaire *Contributors:* Dakayl, Naglareph

La Voie de l'Attrait des Flammes *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_de_l%27Attrait_des_Flammes *Contributors:* Low, Naglareph

La Voie du Mouvement de l'Esprit *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_du_Mouvement_de_l%27Esprit *Contributors:* Dakayl, Der Prophet

La Voie de la Technomancie *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_de_la_Technomancie *Contributors:* Dakayl, Der Prophet, Naglareph

La Voie du Contrôle du Climat *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Voie_du_Contr%C3%B4le_du_Climat *Contributors:* Dakayl, Naglareph

Rituels de Thaumaturgie *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Rituels_de_Thaumaturgie *Contributors:* Dakayl, Der Prophet, Naglareph

Valeren *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Valeren> *Contributors:* Dakayl, LeNem, Naglareph

Vicissitude *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Vicissitude> *Contributors:* Dakayl, Logwin, Naglareph

Visceratika *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Visceratika> *Contributors:* Dakayl, Naglareph

- Pouvoirs d'Ancien** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Pouvoirs_d%27Ancien *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph
- Techniques** *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Techniques> *Contributors:* Dakayl, Logwin, Low, Naglareph
- Atouts et Handicaps** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Atouts_et_Handicaps *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph
- Atouts de rareté** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Atouts_de_raret%C3%A9 *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph
- Atouts Spécifiques de Clan** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Atouts_Sp%C3%A9cifiques_de_Clan *Contributors:* Backslash, Dakayl, Helmawr, Low, Naglareph
- Atouts Généraux** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Atouts_G%C3%A9n%C3%A9raux *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph, Tadrina
- Atouts de Moralité** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Atouts_de_Moralit%C3%A9 *Contributors:* Backslash, Dakayl, Isaac, Naglareph
- Handicaps Généraux** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Handicaps_G%C3%A9n%C3%A9raux *Contributors:* Backslash, Dakayl, Logwin, Low, Naglareph
- Dérangements** *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=D%C3%A9rangements> *Contributors:* Alex M., Dakayl, Low, Naglareph
- Système de base** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Syst%C3%A8me_de_base *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph
- Challenges Statiques** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Challenges_Statiques *Contributors:* Dakayl, Naglareph
- Challenges Opposés** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Challenges_Oppos%C3%A9s *Contributors:* Dakayl, Grands-Pas, Low, Naglareph
- Situations Complexes** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Situations_Complexes *Contributors:* Dakayl, Naglareph
- Types d'Attaques** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Types_d%27Attaques *Contributors:* Dakayl, Low
- Combat de Masse** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Combat_de_Masse *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph
- Santé et Dégâts** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Sant%C3%A9_et_D%C3%A9g%C3%A2ts *Contributors:* Dakayl, Naglareph
- Volonté** *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Volont%C3%A9> *Contributors:* Dakayl, Naglareph
- Système dramaturgique** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Syst%C3%A8me_dramaturgique *Contributors:* Backslash, Dakayl, Naglareph
- Incarnier un vampire** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Incarnier_un_vampire *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph
- L'Étreinte de Mortel** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=L%E2%80%99%C3%89treinte_de_Mortel *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph
- En journée** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=En_journ%C3%A9 *Contributors:* Dakayl, Logwin, Naglareph
- Le sang** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Le_sang *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph
- La morsure** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_morsure *Contributors:* Dakayl, Naglareph
- Se nourrir** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Se_nourrir *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph
- Lien de Sang** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Lien_de_Sang *Contributors:* Dakayl, Grands-Pas, Low, Naglareph
- Jouer une Goule** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Jouer_une_Goule *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph
- Humanité** *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Humanit%C3%A9> *Contributors:* Dakayl, Naglareph
- Diablerie** *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Diablerie> *Contributors:* Dakayl, Helmawr, Naglareph
- Actions inter-partie** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Actions_inter-partie *Contributors:* Backslash, Dakayl, Low, Naglareph
- Le Flux du Temps** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Le_Flux_du_Temps *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph
- Statut et Société Vampirique** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Statut_et_Soci%C3%A9t%C3%A9_Vampirique *Contributors:* Dakayl, Low
- La Joute** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Joute *Contributors:* Dakayl
- Gestes et Signes de Mains** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Gestes_et_Signes_de_Mains *Contributors:* Dakayl, Naglareph
- Chapitre Huit: Conte** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Chapitre_Huit:_Conte *Contributors:* Low
- Créer un univers issu de votre imagination et de vos rêves** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Cr%C3%A9er_un_univers_issu_de_votre_imagination_et_de_vos_r%C3%A9ves *Contributors:* Low
- Comment Organiser une Chronique** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Comment_Organiser_une_Chronique *Contributors:* Low
- Écrire un Document de Cadre** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89crire_un_Document_de_Cadre *Contributors:* Dakayl, Low
- Règles de Cadre Hybride** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=R%C3%A8gles_de_Cadre_Hybride *Contributors:* Dakayl, Low
- Créer un Nouveau Cadre** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Cr%C3%A9er_un_Nouveau_Cadre *Contributors:* Dakayl, Low
- Créer la Bible de l'Histoire de votre Chronique** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Cr%C3%A9er_la_Bible_de_l%E2%80%99Histoire_de_votre_Chronique *Contributors:* Low
- Développer et Maîtriser des Scénarios** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=D%C3%A9velopper_et_Ma%C3%A9triser_des_Sc%C3%A9narios *Contributors:* Dakayl, Low
- Développer et Maîtriser des Intrigues** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=D%C3%A9velopper_et_Ma%C3%A9triser_des_Intrigues *Contributors:* Dakayl, Low
- Le Degré de Liberté du Joueur et l'Intrigue Linéaire** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Le_Degr%C3%A9_de_Libert%C3%A9_du_Joueur_et_l%E2%80%99Intrigue_Lin%C3%A9aire *Contributors:* Dakayl, Low
- Techniques de Conteur: Trucs et Astuces sur les Ficelles du Métier** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Techniques_de_Conteur:_Trucs_et_Astuces_sur_les_Ficelles_du_M%C3%A9tier *Contributors:* Dakayl, Low
- L'impact d'un jeu 24/7** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=L%E2%80%99impact_d%E2%80%99un_jeu_24/7 *Contributors:* Dakayl, Low
- Que Pourrait-il Mal se Passer ? Écueils des Intrigues** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Que_Pourrait-il_Mal_se_Passer_%3F_%C3%89cueils_des_Intrigues *Contributors:* Dakayl, Low
- Distribuer les Points d'Expérience** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Distribuer_les_Points_d%E2%80%99Exp%C3%A9rience *Contributors:* Dakayl, Low
- Créer l'Ambiance** *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Cr%C3%A9er_l%E2%80%99Ambiance *Contributors:* Low

Médiation *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=M%C3%A9diation> *Contributors:* Dakayl, Low

Gérer des Joueurs Perturbateurs *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=G%C3%A9rer_des_Joueurs_Perturbateurs *Contributors:* Dakayl, Grands-Pas, Low

Créer un Jeu Inclusif *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Cr%C3%A9er_un_Jeu_Inclusif *Contributors:* Dakayl, Low

Camarilla *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Camarilla> *Contributors:* Backslash, Dakayl

A travers un reflet sombre - Histoire de la Camarilla *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=A_travers_un_reflet_sombre_-_Histoire_de_la_Camarilla *Contributors:* Low

Autorité globale: L'Architecture de la Tour d'Ivoire *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Autorit%C3%A9_globale:_l%27Architecture_de_la_Tour_d%27Ivoire *Contributors:* Dakayl, LeNem, Low

Les titres d'un Domaine: La Base de la Camarilla *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Les_titres_d%27un_Domaine:_La_Base_de_la_Camarilla *Contributors:* Dakayl, Naglareph

Les Traditions *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Les_Traditions *Contributors:* Dakayl, Naglareph

Courtoisies et Intrigues: Lois du Domaine, Coutumes et Interprétation des Traditions *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Courtoisies_et_Intrigues:_Lois_du_Domaine%2C_Coutumes_et_Interpr%C3%A9tation_des_Traditions *Contributors:* Dakayl, Naglareph

Les Conclaves *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Les_Conclaves *Contributors:* Dakayl

La Liste Écarlate *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Liste_%C3%89carlate *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph

Prestations et Tour d'Ivoire *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Prestations_et_Tour_d%27Ivoire *Contributors:* Dakayl, Naglareph

Plots politiques et Sociaux (Camarilla) *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Plots_politiques_et_Sociaux_%28Camarilla%29 *Contributors:* Dakayl

Rang et Statut dans la Tour d'Ivoire *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Rang_et_Statut_dans_la_Tour_d%27Ivoire *Contributors:* Dakayl

Mécaniques Spécifiques de Cadre (Camarilla) *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=M%C3%A9caniques_Sp%C3%A9cifiques_de_Cadre_%28Camarilla%29 *Contributors:* Dakayl

Édit de Succession *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=%C3%89dit_de_Succession *Contributors:* Dakayl

Sabbat *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Sabbat> *Contributors:* Backslash, Dakayl, Narkoth

Sur un cheval pâle - Une histoire du Sabbat *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Sur_un_cheval_p%C3%A2le_-_Une_histoire_du_Sabbat *Contributors:* Dakayl, Low

La Hiérarchie du Sabbat *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=La_Hi%C3%A9rarchie_du_Sabbat *Contributors:* Dakayl, Logwin, Low

Ordres Militants *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Ordres_Militants *Contributors:* Dakayl, Grands-Pas, Low

Auctoritas Ritae *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Auctoritas_Ritae *Contributors:* Dakayl, Grands-Pas, Low

Ignobilis Ritae *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Ignobilis_Ritae *Contributors:* Dakayl, Grands-Pas

Factions et Ritae de Faction *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Factions_et_Ritae_de_Faction *Contributors:* Dakayl

Descente aux enfers *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Descente_aux_enfers *Contributors:* Dakayl, Low

Plots politiques et Sociaux (Sabbat) *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Plots_politiques_et_Sociaux_%28Sabbat%29 *Contributors:* Dakayl

Serviteurs (Sabbat) *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Serviteurs_%28Sabbat%29 *Contributors:* Dakayl

Statut (Sabbat) *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Statut_%28Sabbat%29 *Contributors:* Dakayl, Low

Mécaniques Spécifiques de Cadre (Sabbat) *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=M%C3%A9caniques_Sp%C3%A9cifiques_de_Cadre_%28Sabbat%29 *Contributors:* Dakayl, Low

Code de Milan *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Code_de_Milan *Contributors:* Dakayl, Low

Pacte d'Achat *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Pacte_d%27Achat *Contributors:* Dakayl

Anarchs *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Anarchs> *Contributors:* Backslash, Dakayl

Les Feux de la Révolution - Histoire des Anarchs *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Les_Feux_de_la_R%C3%A9volution_-_Histoire_des_Anarchs *Contributors:* Dakayl

Les Agents du Changement *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Les_Agents_du_Changement *Contributors:* Dakayl

Hiérarchie *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Hi%C3%A9rarchie> *Contributors:* Dakayl, LeNem, Low

Coutumes et pratiques *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Coutumes_et_pratiques *Contributors:* Dakayl

Plots politiques et Sociaux (Anarch) *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Plots_politiques_et_Sociaux_%28Anarch%29 *Contributors:* Dakayl, Naglareph

Figures célèbres du Mouvement Anarch *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Figures_c%C3%A9l%C3%A8bres_du_Mouvement_Anarch *Contributors:* Dakayl, Low

Ceux qui servent *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Ceux_qui_servent *Contributors:* Dakayl

Réputation *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=R%C3%A9putation> *Contributors:* Dakayl

Mécaniques Spécifiques de Cadre (Anarch) *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=M%C3%A9caniques_Sp%C3%A9cifiques_de_Cadre_%28Anarch%29 *Contributors:* Dakayl

Convention de Thorns *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Convention_de_Thorns *Contributors:* Dakayl

Traité de Tyr *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Trait%C3%A9_de_Tyr *Contributors:* Dakayl

Status Perfectus *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Status_Perfectus *Contributors:* Dakayl

Alliés et Antagonistes *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Alli%C3%A9s_et_Antagonistes *Contributors:* Dakayl, LeNem, Low

Génération de PNJ type *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=G%C3%A9n%C3%A9ration_de_PNJ_type *Contributors:* Dakayl

Catégories de PNJs *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Cat%C3%A9gories_de_PNJs *Contributors:* Dakayl, Low

Création de PNJ Mathusalem *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Cr%C3%A9ation_de_PNJ_Mathusalem *Contributors:* Low

Vampires Antagonistes *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Vampires_Antagonistes *Contributors:* Dakayl, Low

Influences et équipements *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Influences_et_%C3%A9quipements *Contributors:* Dakayl, Low

Influences *Source:* <https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Influences> *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph

Accessoires, armes et armures *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Accessoires%2C_armes_et_armures *Contributors:* Dakayl, LeNem, Low, Naglareph

Système de génération de l'équipement *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Syst%C3%A8me_de_g%C3%A9n%C3%A9ration_de_l%27%C3%A9quipement *Contributors:* Dakayl, Low, Naglareph

Exemples d'équipement *Source:* https://met.quelquesmots.fr/index.php?title=Exemples_d%27%C3%A9quipement *Contributors:* Dakayl, Naglareph

Image Sources, Licenses and Contributors

file:horsJeu.png *Source: License: unknown Contributors: Naglareph*
file:Volonte.png *Source: License: unknown Contributors: Naglareph*
file:Dissim.png *Source: License: unknown Contributors: Naglareph*
file:Apparence.png *Source: License: unknown Contributors: Naglareph*
file:Langue.png *Source: License: unknown Contributors: Naglareph*
file:Majeste.png *Source: License: unknown Contributors: Naglareph*
file:Monstre.png *Source: License: unknown Contributors: Naglareph*
file:Animal 1.png *Source: License: unknown Contributors: Naglareph*
file:Animal 2.png *Source: License: unknown Contributors: Naglareph*