
VAMPIRE
LA MASCARADE

50 VICTIMES

01 Acteur·trice,

Nom : Braden Cortez, Susan Allen

Qui sont-ils: physique agréable. Ont joué dans quelques bonnes pièces de théâtre et participé à des programmes TV corrects, ou au moins une pub.

Que veulent-ils: la jeunesse éternelle; les jeunots commencent à leur ôter le pain de la bouche.

Résonance: sanguine (enthousiastes quant à leur dernier rôle; toujours en retard aux auditions, comme maintenant)

02 Agent·e de sécurité

Nom: Elias Pawlak, Medea Cepeda

Qui sont-ils: uniforme, badge, lampe-torche, routine, pieds plats.

Que veulent-ils: un nouveau job, peut-être un vrai travail au sein de la police.

Résonance: atrabilaire (je ne peux pas croire que l'Afghanistan me manque, putain de vie!)

03 Agent·e de propreté et d'hygiène

Nom: Timoteusz Dambrowski, Hilda Moreno

Qui sont-ils: conduisant le camion-benne ou luttant avec des poubelles pleines à craquer.

Que veulent-ils: une grève.

Résonance: atrabilaire (ces travailleurs sont indifférents à leur tâche, surtout quand celui-ci consiste à transporter des ordures)

04 Amant·e

Nom: Ron Lawson, Nikki Calogera

Qui sont-ils: entrelacés avec leur amant·e, lovés dans cette magnifique ville qui n'existe que pour cette personne merveilleuse qu'ils aiment.

Que veulent-ils: le bonheur de l'amour de leur vie.

Résonance: sanguine (amour véritable et phéromones font le meilleur cocktail)

05 Anarchiste

Nom: Jon Bailey, Faze Diaz

Qui sont-ils: possèdent un bandana noir sous la main au cas où une protestation éclaterait et quelques tracts pour inciter à manifester.

Que veulent-ils: un changement révolutionnaire; le système est truqué, pire, il est dégueulasse.

Résonance: bilieuse (passionnés par leur cause, aiment briser des vitrines)

06 Artiste

Nom: Charles England, Ludwika Chmielewska

Qui sont-ils: couverts de peinture, de poussière ou de ce avec quoi ils travaillent; en route vers un nouveau vernissage organisé par quelqu'un de moins talentueux qu'eux.

Que veulent-ils: de l'alcool, parce que le vin de l'open-bar sera forcément médiocre.

Résonance: sanguine (inspirés par la nuit; vont sans aucun doute ramasser quelques groupies au vernissage)

07 Barman·maid

Nom: Roman Sawicki, Phang Phan

Qui sont-ils: en chemise négligée ouverte sur un tee-shirt du bar; non staffés, mais pas pour longtemps, ou peut-être juste en pause.

Que veulent-ils: de meilleurs shifts, parce que le sommeil et les pourboires, c'est bien. Enfin, c'est ce qu'on dit.

Résonance: flegmatique (« Garder les mains à l'œil. C'est ce que tu vas me dire, alors autant faire comme si j'en avais quelque chose à faire. »)

08 Bibliothécaire

Nom: Lei Tsao, Felicia Price

Qui sont-ils: si la bibliothèque est encore ouverte, ils y sont toujours. Si elle est fermée, ils rentrent d'un endroit encore plus barbant que chez eux.

Que veulent-ils: la douce étreinte de la mort.

Résonance: atrabilaire (tout le monde s'en fout)

09 Cambrioleur·euse

Nom: Roger Reed, Vicki Pedroia

Qui sont-ils: en route vers leur prochaine effraction (à moins qu'ils n'en reviennent).

Que veulent-ils: ne pas être vu à cet instant précis.

Résonance: bilieuse (« Les autres gardent mes chouettes affaires jusqu'à ce que je puisse les prendre. »)

10 Capitaliste en herbe

Nom: Zach Krantz, Maddie Fox

Qui sont-ils: « Vous voulez acheter ces biscuits? C'est pour mon école. »

Que veulent-ils: fuguer, passer un accord avec ce routier et laisser tous ces bons à rien d'amis derrière, à manger la poussière.

Résonance: sanguine (ils seront éternellement plus jeunes et malins que les autres)

11 Chauffeur·euse de bus

Nom: Kevin Handler, Renee Forde

Qui sont-ils: pour vous? Juste un volant en uniforme.

Que veulent-ils: être poète·esse – ils pourraient certainement avec tout ce qu'ils ont entendu au boulot.

Résonance: atrabilaire (en train de lire un roman russe sur quelqu'un qui ne peut pas non plus comprendre sa famille)

12 Chef·fe d'antenne de parti

Nom: Stephen Parnell O'Rourke, Bethany Soliz-Gordon

Qui sont-ils: ils font tourner la machine politique locale, font rentrer les votes et s'assurent qu'ils soient bien décomptés. Ils dégottent des postes au sein de la municipalité pour les employés loyaux, font des faveurs et demandent un renvoi d'ascenseur. Ah, ils ont également un travail légal pour une entreprise possédant de nombreux contrats avec la ville.

Que veulent-ils: de l'ordre dans leur pré carré.

Résonance: bilieuse (passionnés par le parti, envieux envers les riches donateurs, haineux envers les autres partis)

13 Chômeur·euse à vie

Nom : Norman Robinson, Aline Dellinger

Qui sont-ils : ils avaient un métier, mais il est devenu obsolète ou a été transféré en Inde ou au Mexique, ou n'importe où ailleurs pourvu que ce soit moins cher. Ils ont passé la quarantaine et sont au chômage, inemployables ou rien, selon le pays. Au moins, la bière bon marché reste bon marché.

Que veulent-ils : comprendre comment ça a pu merder aussi vite et à ce point.

Résonance : bilieuse (haineux envers les immigrés qui volent leur travail et les politiciens qui mentent constamment)

14 Clubber·euse

Nom : Lee Pan, Heather Salinas

Qui sont-ils : ils sortent ce soir, vont danser, draguer, conclure et recommencer dès le lendemain.

Que veulent-ils : baiser ou danser en essayant.

Résonance : sanguine (« Pour le moment je n'ai même pas besoin de molly, je kiffe tellement cet instant ! »)

15 Cocu·e

Nom : Frank Meyer, Leslie Grant

Qui sont-ils : ils savent que l'autre les trompe et ils vont sortir, la·le suivre et régler ça en hurlant.

Que veulent-ils : chopper un taxi maintenant et la·le surprendre en pleine action.

Résonance : bilieuse (en colère contre ce·tte trou du cul qui pensent pouvoir faire mieux qu'eux)

16 Coursier·ère à vélo

Nom : Ben Ketchum, Chan Chiu

Qui sont-ils : toujours pressés, ils font la course, prennent le pourboire, passent à la suivante ; la cocaïne n'est pas gratuite.

Que veulent-ils : l'approbation de leurs amis, peut-être avec de la coke ou grâce à leur intelligence sous « influence ».

Résonance : bilieuse (pédalent dur, détestent toutes les voitures et les connards qui les conduisent)

17 Danseur·euse

Nom : Damian del Arroz, Rhonda Wallace

Qui sont-ils : être strip-teaseur·euse ce n'est pas être travailleur·euse du sexe, c'est juste du showbiz, généralement mieux payé.

Que veulent-ils : quelque chose à long terme, peut-être une relation intime ou même professionnelle, quelque chose de permanent en fait.

Résonance : sanguine (ils ont toujours de l'allure et obtiennent de bons pourboires de leurs client·e·s régulier·ère·s)

18 Docker·euse

Nom : Martino Romero, Sue Ramsay

Qui sont-ils : travaillent sur les docks ou à la gare de triage, font fonctionner les grues et déchargent des containers.

Que veulent-ils : joindre les deux bouts ; si seulement le syndicat n'était pas aussi inutile.

Résonance : atrabilaire (détestent les rats et en voient beaucoup trop sur les docks)

19 Énergumène

Nom : Rick Aycoke, Dawn Boies

Qui sont-ils : ils ont un message à partager, souvent écrit en lettres capitales sur un panneau ou hurlé au visage des passants.

Que veulent-ils : une personne qui écouterait vraiment et serait consciente du danger.

Résonance : bilieuse (« ILS SONT AUTOUR DE NOUS, ILS NOUS UTILISENT COMME CARBURANT ! »)

20 Escort boy/girl

Nom : Antony Marzak, Juliet Cafferty

Qui sont-ils : des travailleurs du sexe qui ne bossent pratiquement plus que par téléphone et sur rendez-vous. Ils ont un site internet et envisagent de faire du streaming live lors des soirées calmes.

Que veulent-ils : rester loin du trottoir. Ils y ont déjà goûté et détestent ça.

Résonance : bilieuse (en colère contre les tapineur·euse·s, passionné par ce qu'ils font pour leurs client·e·s préféré·e·s)

21 Gothique

Nom : Rook Stormcrow, Ravyn Cazares

Qui sont-ils : Hey ! les années 90 ont appelé et elles veulent récupérer leur look. Quoi que, vous le portez si bien qu'elles vous le laissent pour le moment.

Que veulent-ils : cet objet hérité de leur grand-mère, vendu dans un moment de faiblesse pour payer le loyer.

Résonance : atrabilaire (ça n'est pas qu'une attitude, il s'agit ici de prêter attention à la ville qui vous entoure)

22 Goule

Nom : Baal Acosta, Ila Santecristo

Qui sont-ils : ce n'est pas votre goule, mais vous pouvez apercevoir ses tatouages dépassant de son col de chemise et sentir l'odeur âcre de son souffle.

Que veulent-ils : de la vitae, peut-être même la vôtre.

Résonance : sanguine (emplis de sang et de leur amour pour leur sire ou dame, ou assoiffés d'un désir de liberté)

23 Influenceur·euse

Nom : Eric Gilmore, Anitra Jackson

Qui sont-ils : ils ont l'air parfaits sur Instagram, drôles sur YouTube, ou font ce truc sur cette plateforme que vous ne regardez guère, mais où trois millions de personnes les y suivent.

Que veulent-ils : un angle de selfie mettant en valeur leur menton.

Résonance : sanguine (sois le météore, pas le dinosaure !)

24 Inspecteur·trice en civil

Nom : Bastiano Ybarra, Mary Hawthorne

Qui sont-ils : appelés sur cette affaire, buvant du café et grimaçant, mais pas à cause du café.

Que veulent-ils : résoudre cette enquête.

Résonance : flegmatique (« Au moins, ce n'est pas aussi terrible que ce truc dans le West Side. »)

25 Ivrogne

Nom : Vic Evans, Jordan Quezada

Qui sont-ils : regard vague, vêtements débraillés, air hébété, forte odeur de whisky.

Que veulent-ils : retrouver le chemin de chez eux, si possible sans encore perdre leur téléphone en route.

Résonance : atrabilaire (alcoolique et seulement en train de s'en rendre compte)

Réservé à un public averti

Durant les dernières décennies, ***Vampire : la Mascarade*** a abordé le thème des ténèbres du monde réel au travers d'histoires horrifiques : SIDA, exploitation capitaliste, prédation sexuelle, résurgence de l'extrême droite, fanatisme religieux, surveillance d'État et privée… Cette nouvelle édition ne fait pas exception, car nous pensons que ces sujets peuvent aussi bien être explorés dans le jeu de rôle que dans les autres médias. Inclure un thème difficile dans un jeu de rôle ne revient pas à le glorifier ; et si vous l'envisagez avec un esprit critique, c'est même l'exact opposé. Si nous comprenons les problèmes auxquels nous devons faire face, nous sommes mieux armés pour les affronter.

V5 inclut des références à notre époque et aborde des sujets comme les violences sexuelles et physiques, l'extrémisme politique, la manipulation psychologique, la torture, la maltraitance, l'emprisonnement, le kidnapping, le racisme, le sexisme et l'homophobie, pour n'en nommer que quelques-uns. C'est un jeu ayant pour protagonistes des monstres.

« Pourquoi me dites-vous ça ? » pourriez-vous vous demander.

Quelqu'un à votre table n'est pas familier avec ce jeu. Quelqu'un à votre table a dû faire face à ces horreurs dans sa vie. Quelqu'un à votre table veut savoir que vous avez lu cet avertissement et sait que vous ferez preuve de prévenance envers vos joueur·euse·s, tout en passant leurs personnages à l'essoreuse.

Dans les Appendices, vous trouverez des techniques concrètes sur la façon de traiter les sujets difficiles dans vos parties tout en respectant vos joueur·euse·s et leurs expériences personnelles aussi bien que ludiques. Choisissez en amont quelles techniques votre groupe souhaite mettre en pratique. Les gens ont des besoins et des attentes différentes et aucune méthode n'est universelle.

C'est un jeu traitant de monstres. Mais ce n'est qu'un jeu.

Ne l'utilisez pas comme prétexte pour devenir un monstre vous-même.

DÉDICACE

À vous, lecteur.trice.s, joueur.euse.s et fans de
Vampire : la Mascarade, nous vous dédions notre passion, notre travail, notre gratitude et notre affection.

À nos alter ego d'une vingtaine d'années, qui seraient certainement ébahis par ce dont nous avons finalement hérité.

Et

À la mémoire de Stewart Wieck, cofondateur de White Wolf et cocréateur du Monde des Ténèbres.

WHITE WOLF ENTERTAINMENT

Tobias « Excel » Sjögren – PDG | Martin « Elricsson » Ericsson – Conteur en chef | Karim « Karnak » Muammar – Éditeur en chef Dhaunae « Daphne » De Vir – Chargée de développement commercial | Tomas « The Old One » Arfert – Artiste et éditeur

CONCEPTION

Développé par Kenneth Hite et Karim Muammar
Système de jeu – Karim Muammar, Kenneth Hite et Karl Bergström
Arc narratif et direction artistique – Martin Ericsson

Producteur – Jason Carl

Écrit par – Kenneth Hite, Martin Ericsson, Matthew Dawkins, Karim Muammar et Juhana Pettersson
Textes additionnels par – Mark Rein·Hagen, Karl Bergström, Jason Andrew, Freja Gyldenstrøm et Jacqueline Bryk
Révisions et corrections – Freja Gyldenstrøm, Jennifer Smith-Pulsipher et Karim Muammar

ART

Direction artistique – Mary Lee, Tomas Arfertet Martin Ericsson
Consultant artistique – Anders Davén
Conception graphique et maquette – Christian Granath, Tomas Härenstam, Tomas Arfert, Johan Nohr et Fria Ligan AB
Illustration de couverture – Tomas Arfert | Illustrations intérieures – Mary Lee, Mark Kelly, Sarah Horrocks, Tomas Arfert, Anders Muammar, Mike Mignola et l'équipe artistique de CCP Atlanta dirigée par Reynir Harðarson et incluant Erling Ingi Sævarsson et bien d'autres. Sagas illustrées par John Van Fleet, Vince Locke, Michael Gaydos, Matthew Mitchell, Mike Huddleston, Drew Tucker, Emma Jonsson et By Night Studios | Textes manuscrits – Fiona Laura Stifter, Liselle Angelique Krog Awwal, Tomas Arfert, Martin Ericsson et Anders Davén | Symboles des clans, polices des clans et logos de *Vampire : la MascaRade* – Chris Elliott et Tomas Arfert | Stylisme des clans et séances photos – Mary « TwistedLamb » Lee | Photographes – Derek Hutchison (Gangrels, Malkaviens, Tremeres, Ventrues), Sequoia Emmanuelle (Toréadors), John-Paul Bichard (Nosferatus), Viktor Herak (Brujahs, Sangs clairs), Martin Ericsson (Sangs clairs et photographies urbaines supplémentaires), E-a, Lyra Jackson Arfert, Julius Konttinen et James Vu

MODÈLES

Brujahs – Grace Rizzo, Jackie Penn, Jacqueline Roh, Lee Dawn, Marcus Natividad, Mario Ponce, Mila Dawn, Nate Kamm, Paul Olguin, Daphne Von Rey et Casey Driggers | Gangrels – Zoe Jakes, Pixie Fordtears, Aram Giragos, Allesandro Giuliano et Hal Linton | Malkaviens – Ramsey et Custis Donner | Nosferatus – Henrik Lillier, Hampus Ahlbom, Camilla Palermo et Louise Björling | Toréadors – Indhi Korth et Mariano Mavrin | Tremeres – Mary Lee, Taara Tati, Karis Wilde et Cassandra | Ventrues – Eve Harper Close, Angelo Delacruz, Amir Khaligi, Buzz Cuccia, Lola Tatlyan, Stacy LeLand et Aram Giragos Sangs clairs – Viktor Herak, Marta et Malakai | Autres modèles – Sara Lego Kanerva, Gabriella Holmström, Lyra Jackson Arfert, Elisabeth Goedde, Ida-Emilia Kaukonen, Maiju Ruusunen, Freja Gyldenstrøm, Mika Loponen, Anders Davén, Brittany Bochart, Sam Takao, Khaldoun Khelil, Chelsea Hanes, Sierra-Dawn Bennaton, Jasmine Edwards, Marci Manley et Paula Sar

Directeur artistique assistant – Mitchell Kulkin | Assistants-photographes – James Bianchi et Laura Howitt | Coiffure et maquillage – Ms. Vee, Joshua David, Kelsea Rae, Renee Cortez, Laura Palmer-Smith, Ozzy Salvatiera, Leslie Rodriguez, Mikael Anderson, Christian England et Jeanne Watson | Assistants de production – Ms. Vee et Mitchell Kulkin | Storyboards – Leslie Mavrin | Productrice associée – Sasha Travis | Production des séances photographiques – Jason Carl

TESTEURS

Dave Martin, Dawn Lynn et le reste de la « Wrecking Crew », Talesin Jaffe, Matt Mercer, Liam O'Brian, Laura Bailey, Sam Riegel, Travis Willingham, Marisha Ray, Molly McIsaac, Chris Handley, Daniel Krauklis, Marcus Vesterberg, Olle Bjerkås, Freja Gyldenstøm, Johan Lundström, Andreas Dahlqvist, Tommy Lindberg, Simona Dahlborg, Sanna Blomdahl, Emilie Korsgaard Andreasen, Gunilla Jonsson, Michael Petersen, Björn Berggren, Markus Ögren, Karin Persson, Klas Claywood, Simon Bokvist, Jonny Hjorter, Mia Sand, Karim Jebari, Holger Marklund, Patricia Garlöv, Daniel Söderström, Axel Löfving, Martin Willför, Sofi Lundbäck, Hampus Carlsson, Adele Lindkvist, Brooks, Henrik Klippström, Oskar Gunnarsson, Sebastian Hedlund, Alexander Sandrén, Thor Forsell et tous les testeurs de la Gen Con, du World of Darkness Berlin, de la Pax unplugged, du Nordsken et de la PDX-con.

REMERCIEMENTS

Les milliers de testeurs volontaires qui ont partagé leurs pensées, opinions et idées avec nous tout au long du processus de développement.

Mike Tinney, Greg Fountain, Reynir Harðarson, Richard Thomas, Matt McElroy, Onyx Path Publishing, Chris Birch, Lorenzo Melchor, Shane DeFreest, Elissa Ayadi, Artery Studio Los Angeles, Studios 60, Majesty Black, House Of Malakai, SKINGRAFT, Kat Von D, Ty van Hooydonk, Motorcycles.org, Fredrik Wester, ÜberStrategist, Daniel Krauklis, Juliette Auverny-Bennetot, Andreas Ruthberg Sällquist, Måns Byröd, Victor Aldegren, Gabriel Andersson, Adriana Skarped, Marcus Vesterberg, Johan Lundström, Jon Selin, Jenny Heldestad, John Wordsworth, Edin Sumar, Johanna Koljonen, Bjarke Pedersen, Ossian Reynolds, Teemu Vilén, Brody Condon, Chris Handley, Jenifer Fuss, Rostislav Tumanov et tous nos collègues de Paradox Interactive AB.

Créateurs de Vampire : la Mascarade – Mark Rein·Hagen avec Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook et Stewart Wieck.

VERSION FRANÇAISE

UNE PUBLICATION ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

Directeur de publication – Mathieu Saintout
Secrétaire d'édition – Fabien Marteau
Traduction – Arthur Camboly, Karim Chergui, Caroline Hammer, Julie Plagès
Relecture – Annie Le Meur
Maquette – Stéphanie Lairet

Version française © Arkhane Asylum Publishing 2019. Tous droits réservés.
Sous licence White Wolf Entertainment, AB © 2019 White Wolf Entertainment, AB

© 2019 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB.
Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est formellement interdite sans autorisation écrite préalable, à l'exception d'extraits utilisés à des fins informatives et de la feuille de personnage. White Wolf, *Vampire : la Mascarade* et le *Monde des Ténèbres* sont des marques déposées de White Wolf Entertainment, AB.

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

TABLE DES MATIÈRES

CONCEPTS 33
Le Monde des Ténèbres 33
Jeux de rôle et conte 40
Exemple de partie de V5 43

SOCIÉTÉ VAMPIRIQUE 47
Perspectives anciennes et contemporaines 47
Le Jyhad 48
La Camarilla 49
Les Autarkis 56
Fins et commencements 56

CLANS 63

BRUJAH 65
Qui sont les Brujahs ? 65
Disciplines 67
Fléau 67

GANGREL 69
Qui sont les Gangrels ? 70
Disciplines 72
Fléau 73

MALKAVIEN 75
Qui sont les Malkaviens ? 76
Disciplines 79
Fléau 79

NOSFERATU 81
Qui sont les Nosferatu ? 82
Disciplines 84
Fléau 85

TORÉADOR 87
Qui sont les Toréadors ? 88
Disciplines 90
Fléau 91

TREMERE 93
Qui sont les Tremeres ? 94
Disciplines 97
Fléau 97

VENTRUE 99
Qui sont les Ventrues ? 99
Disciplines 102
Fléau 102

LES CAITIFFS 105
Qui sont les Caitiffs ? 105
Disciplines 107
Fléau 107

LES SANGS CLAIRS 109
Qui sont les Sangs Clairs ? 109
Caractéristiques des Sangs Clairs 111
Échappatoires 113

RÈGLES 115
Temps 115
Jets simples 117
Jets en opposition 123
Conflits 123
Exemples de jets 128
Expérience et progression 130
La règle d'or 130

PERSONNAGES 133
Fondamentaux d'un personnage 133

CRÉATION DE PERSONNAGE 135
Le rôle du conteur 135
Personnage, coterie et chronique 139
Schéma des relations 142
Vie humaine de votre personnage 144
L'Étreinte et l'après 148
Fiche récapitulative 152

TRAITS ESSENTIELS 155
Attributs physiques 155
Attributs sociaux 155
Attributs mentaux 156
Volonté 157
Compétences physiques 159
Compétences sociales 164
Compétences mentales 166

CROYANCES 172
Convictions 172
Attaches 173
Ambition et Désir 173

STYLES DE PRÉDATION 175
Biberonneur 175
Chat de gouttière 176
Consensualiste 176
Fermier 176
Lamproie 177
Marchand de sable 177
Osiris 177
Parasite domestique 177
Reine de la nuit 178
Succube 178

AVANTAGES 179
Atouts 179
Historiques 184

CRÉATION DE COTERIE 195
Domaine 195
Historiques de coterie 196
Types de coterie 197

VAMPIRES 201
Vérité et mensonges 201
La Soif 205
Dés de Soif 205
Compulsions 208
Exalter le sang 211
Étancher la Soif 211

LE SANG **214**
Génération 214
Puissance du sang 215
Pouvoirs du Sang 217
Prix du Sang 219
Menaces pour le Sang 221

TU ES CE QUE TU MANGES **225**
Le sang, c'est la vie 226
Chasse et humeurs 228
Résonance et expérience 231

DEGRÉS DE DAMNATION **233**
Le lien de sang 233
Diablerie 234

HUMANITÉ **236**
La spirale destructrice 236
Jauge d'Humanité 239

DISCIPLINES 243
Règles générales 244
Animalisme 244
Auspex 247
Célérité 252
Domination 254
Force d'âme 257
Occultation 260
Présence 263
Protéisme 266
Puissance 268
Sorcellerie du sang 271
Rituels 274
Alchimie du sang clair 282

SYSTÈMES AVANCÉS 289

SCÈNES ET MODES **290**
Types de scènes 290
Modes de jeu 291

JETS ÉTENDUS **293**
Types de jets étendus 293
Jets étendus et cas spéciaux 294

CONFLITS AVANCÉS **295**
Valse en trois temps 295
Options de conflit supplémentaires 296
Mouvements et conflits 298
Conflits à jet unique 298
Conflit avancé : combat physique 300
Conflit avancé : combat social 304

LES SYSTÈMES DU SANG **306**
La chasse 306
Intimité vampirique 310
Variations sur la Compulsion 311
Memoriam 311
Praestation 314

CITÉS 317
Le système féodal 319
L'atmosphère 328
Votre ville « by Night » 331

CHRONIQUES 337
Concevoir une chronique 337
Styles de jeu 340
Faire jouer une partie 354
La Seconde Inquisition dans les chroniques 360
Quand le chasseur devient la proie 366

OUTILS 369

ANTAGONISTES **370**
Les mortels 370
Animaux 373
Vampires 374
Créatures d'épouvante 376

MATÉRIEL **378**
Équipement 378
Armes conventionnelles 379
Équipement surnaturel 381

SAGAS 382

APPENDICES 407

INDEX 424

16 février 2018

Mon très cher Alex,

Si tu ne veux pas lire ce que j'ai à te dire, je t'implore de brûler cette lettre : il en va de ta sécurité.

Tu me pardonneras ces accents mélodramatiques, qui j'en suis sûre auraient beaucoup plu à M. Stoker, mais il faut que tu comprennes l'importance de mes propos. Je ne parle pas seulement de cette lettre, mais aussi de l'affaire dont nous avons discuté lors de notre précédente rencontre qui, tu l'as sûrement compris depuis, n'était pas qu'une simple entrevue. La « Willa » que tu as connue possédait effectivement ses intentions cachées, mais qui n'ont rien à voir avec celles que tu as pu espérer et lui prêter.

Car il s'agissait véritablement d'une question de vie ou de mort — et de leur inversion.

Je ne me serais jamais rapprochée de toi, ni sous les traits de Willa ni sous les miens, sans avoir deux bonnes raisons à cela, chacune inextricablement liée à l'autre.

La première, c'est que tu allais mourir après des décennies d'agonie. Les médecins auraient décelé la souillure qui imprègne ton sang : incapables d'en comprendre la nature, ils auraient expliqué ton état par la maladie qui leur aurait semblé la plus appropriée. À ta mère, ils diagnostiquèrent une « sorte de syndrome de Chediak Higashi » ; un éminent spécialiste de Zurich annonça à ta grand-mère qu'elle souffrait de « la maladie de Cooley » ; quant à ton arrière-grand-père, Quincey, il connut une mort lente en raison d'une « leucémie myéloïde chronique ».

La seconde, c'est que l'homme, ou devrais-dire la Bête, qui a corrompu ta lignée a disparu. Je le pense enfin mort pour de bon : peut-être fut-il traqué par un Godalming du numérique ou, comme je l'espère encore, trouva-t-il la mort qui touche tous les êtres, endormi au soleil et en paix avec le Créateur. Je crus ressentir le poids de son ombre s'évaporer lorsque nous le vainquîmes pour la première fois ; je crus, alors, que son sang était mort avec lui. Je ne découvris la vérité qu'après avoir donné naissance à Quincey, mon fils, à qui j'avais à mon insu transmis le sang corrompu.

Car même si des cauchemars et des visions me l'avaient susurré par le passé, mes doutes ne s'en trouvèrent confirmés qu'après la lecture d'une lettre ressemblant par bien trop d'aspects à celle-ci. Il vivait toujours et, visiblement, son influence sur moi était demeurée intacte. Dans sa lettre (une tentative de confession farcie de menaces), il m'apprit qu'il avait suivi avec un « vif intérêt » l'existence de mon fils et de mes petits-enfants. Je sus alors que je ne pourrais (et surtout, ne devrais) rien faire pour eux tant que son intérêt perdurerait.

Mais ma résolution a faibli depuis que je les ai vus mourir les uns après les autres, empoisonnés par son sang. J'ai vu leurs os et leurs dents se rebeller contre leur chair ; je les ai vus fuir la lumière du soleil et le réconfort de l'au-delà. Je ne pouvais même pas leur expliquer pourquoi, à moins de mettre en péril leurs vies et celles de leurs proches. En cela, au moins, il se révéla supérieur à moi. J'appris plus tard qu'il avait pris un risque inconsidéré pour me fournir une explication sur ma nature altérée, et sur le monde de ténèbres dans lequel ma folie et sa voracité m'avaient plongée.

Je brûlai sa lettre après l'avoir lue. J'ai toujours eu la mémoire des détails, même du temps où je marchais à la lumière du soleil. En conservant la lettre, je nous aurais tous mis en danger inutilement. Mais, depuis, les circonstances ont changé. T'ayant transmis son sang, je me sens dans l'obligation de te transmettre aussi la substance de son savoir, parsemée de mes propres connaissances, là où mes observations diffèrent des siennes.

Tu as sûrement déjà enduré la souffrance de l'Étreinte et le nouveau martyr de la soif. J'imagine que tu as vu suffisamment de films d'horreur pour deviner l'essence de ce qui t'est arrivé. Tes suppositions sont justes, mais les sources dont tu les tires sont, au mieux, délibérément et nécessairement incomplètes. Ce n'est pas la faute des scénaristes, car même les nôtres comportent leur lot de contradictions, ainsi que, peut-être, certaines falsifications volontaires. Ainsi, il m'incombe pour d'innombrables raisons de te guider sur le chemin de la compréhension.

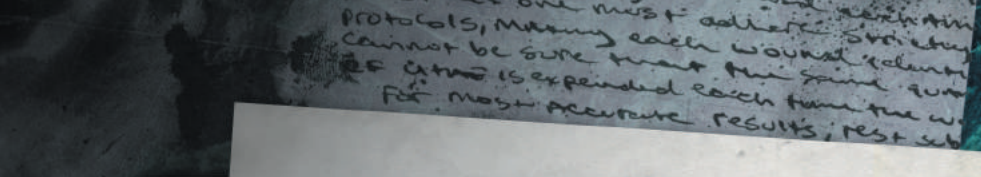
Pour commencer, nous tirons fierté du fait que ni les croix, ni l'ail, ni l'aconit, ni l'eau courante ou les autres symboles issus du folklore ne nous menacent ni ne nous intimident. Mais j'ai vu de mes propres yeux plus d'un Descendant (car tel est le nom que nous nous donnons) repoussé par les emblèmes sacrés, peut-être uniquement en raison de quelque vestige de foi humaine. De même, et bien qu'ils ne l'avoueraient jamais, nombre d'entre nous, poussés par le stress et la Soif, peuvent adopter un comportement non sans rappeler les contes d'antan: certains compteront les graines, d'autres s'arrêteront au bord de l'eau; d'autres encore éviteront à tout prix les animaux blancs. Bien sûr, les plus sages d'entre nous évitent les bêtes quelle que soit la couleur de leur pelage, à moins que nos arts ou aptitudes ne nous permettent de les réduire au silence: elles sentent notre odeur de mort, et grognent ou s'enfuient selon leur nature.

Certains objets n'ont de menaçant que les propriétés que tu leur prêtes, mais d'autres représentent un réel danger. Plonger le fameux pieu en bois dans le cœur d'un Descendant, ou lui infliger de graves blessures avec des armes en métal ou des balles le laissera paralysé, plongé dans une profonde torpeur dont il ne se relèvera que péniblement, des décennies plus tard, à condition que son sang soit suffisamment riche et fort. Une fois empalé, lui couper la tête ou brûler son corps le tuera, comme n'importe quel humain. Même en l'absence de pieu, le feu dévore notre chair. Il en va de même pour la lumière du jour, bien que nous ne soyons pas tous égaux sous le soleil: celui-ci inflige les mille et un tourments de l'enfer aux anciens, mais les plus nouvellement étreints, surnommés Sangs Clairs, peuvent sortir de jour et souffrir le seul inconfort d'une brûlure légère.

Malgré les avantages conférés par la jeunesse, seul l'âge détermine l'influence au sein de la Descendance.

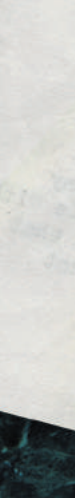
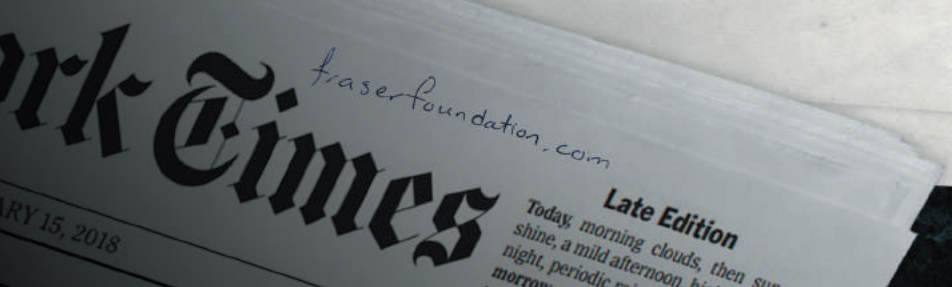
Il ne s'agit pas seulement d'une inertie aristocratique: de génération en génération, le sang s'éclaircit de plus en plus, perdant de sa puissance. D'après les légendes, le premier d'entre nous était Caïn, doublement maudit pour avoir tué son frère et pour avoir fondé une ville sur laquelle il régna. Il engendra trois semblables (la seconde génération), qui eux-mêmes donnèrent naissance à la troisième génération, et ainsi de suite jusqu'à ce que le Déluge détruise leur cité et les noient presque tous. Suite à cela, Caïn partit en laissant derrière lui les antédiluviens survivants.







Les antédiluviens avaient orchestré la destruction de leurs sires et de leurs pairs, renforçant leur pouvoir et se préparant pour le festin. Après le bain de sang, chacun engendra sa propre lignée: les clans ainsi formés, gouvernés par des vices et des vertus spécifiques, se propagèrent à travers les siècles tandis que le sang s'affaiblissait un peu plus à chaque nouvelle génération. Le temps passa et les antédiluviens se cachèrent pour éviter que leurs enfants ne s'inspirent de leur parricide et ne les détruisent à leur tour. Ils finirent par disparaître dans les légendes. Pour certains Descendants, l'idée même de leur existence relève du mythe ou de l'hérésie.

Moi-même, je préfère le conte de la Sombre Mère, la sorcière Lilith, qui enseigna à Caïn les arts alchimiques dont il imprégna le sang de ses jeunes infants: selon cette histoire, Lilith et lui avaient fomenté quelque projet d'envergure que Caïn, par son impatience et sa fuite, fit échouer. Mais libre à toi de choisir. Sache en tout cas que les péchés de nos pères semblent effectivement s'amoindrir au fil des générations, et qu'il s'agit à la fois d'une bénédiction et d'une malédiction. Nos anciens ne craignent pas seulement le soleil: ils doivent aussi consommer davantage de sang pour conserver leur énergie, et le sang animal ne suffit plus à les sustenter, même en dernier recours. Comme tous les vieillards, qu'ils soient vivants ou morts-vivants, ils finissent par s'enraciner dans leurs traditions, refusant de s'adapter. Petit à petit, ils oublient leur vie mortelle et des pans entiers de leur existence immortelle, exception faite des rancunes et des affronts. Même pour une Descendante aussi jeune que moi, certains souvenirs s'estompent à moins que je ne m'y plonge délibérément. Et avec l'évaporation des souvenirs vient celle des qualités humaines; je ne parle pas seulement de la compassion et de l'amour, mais aussi du sens de la mesure ou de la compassion. Plus un Descendant oublie ces concepts, plus il devient sensible aux appétits de la Bête.

Désormais, la Bête et la Soif t'accompagneront à jamais.

Si tu rejettes la Bête au rang d'excuse pratique pour justifier nos transgressions, de projection de notre subconscient ou autre terme empirique actuel utilisé en psychiatrie, je n'y verrais nul affront de ta part. Au contraire, je serais ravie que tu n'aies pas encore ressenti son souffle chaud sur ton âme. La première fois que tu trahiras une promesse mortelle pour assouvir un désir monstrueux arrivera bien assez tôt pour que tu puisses juger par toi-même de la réalité de la Bête.

Chaque Descendant se souvient de sa première chute entre les griffes de la Bête. Nous redoutons tous la nuit où rien ne saura nous libérer de ses serres, où nous ne pourrons plus redevenir nous-mêmes. La perte de contrôle, le soir fatidique, sont inévitables : ce savoir nous tourmente l'esprit tel un rat qui ronge le cordage d'un navire, tournant en dérision notre existence éternelle. Certains tentent de taire leurs tourments en se prenant d'obsessions, comme l'art, les jeux d'argent, les beaux vêtements ou l'incessant ballet de la politique. D'autres se réfugient derrière des illusions, en refusant d'admettre la bestialité de leurs actes ou en les justifiant par un caractère prétendument intentionnel. Ils érigent des frontières autour de leur folie, ne tuant que les indignes, celles et ceux qui le méritent ou pour protéger les parangons de bonté. Cette casuistique permet peut-être d'apaiser la culpabilité, mais ne distrait pas la Bête bien longtemps.

Pour tenir cette dernière à l'écart, notre malédiction nous force à assouvir notre soif en buvant du sang. Ainsi, nous acceptons la bête en nous de peur d'en devenir une. Aux affres mortelles d'une gorge sèche et d'un estomac vide, notre Soif allie l'aiguillon constant de la réussite et la terreur désespérée d'un enfant en quête de sécurité. Elle est désir, motivation, un narcotique plus puissant que la morphine, une aiguille plus pointue que la cocaïne. Je sombre ici dans une verbosité inutilement ostentatoire, mais la vérité, c'est que la Soif braque les projecteurs d'un opéra sur nos sensations et nous luttons pour ne pas nous y dissoudre. Elle nous pousse, nous affole, nous distrait et ne nous quitte pour de bon qu'une fois drainée la dernière goutte de sang d'un être humain… Pour mieux revenir la nuit d'après et la suivante, encore et encore, pour toujours.

Le sang que nous buvons ne fait pas qu'étancher notre Soif, même si cela serait déjà bien suffisant. Il sublime aussi nos passions et, dans certains cas, nos aptitudes. Boire un sang atrabilaire réduit notre appétit pour l'amour, mais peut-être notre capacité à se soustraire au regard d'autrui s'en trouve-t-elle améliorée.

Les antédiluviens offrirent certains dons aux successeurs de leurs lignées respectives : l'invisibilité pour les Nosferatus, l'hypnose pour les Ventrues, et ainsi de suite. Mon sang transmet lui aussi de telles caractéristiques, tandis que d'autres sont peut-être spécifiques à mon propre géniteur : les frontières en apparence inviolables qui régissent nos rituels et nos croyances, et même notre physiologie, se muent en brume et en brouillard sous la pression, tout comme le faisait mon sire in extremis.

Nous sommes tous reliés par le sang, en particulier au sire qui nous a étreints et projetés dans la non-vie. Comme tu as déjà dû le ressentir, le changement n'a rien d'une gorgée de romance : c'est une transition des plus douloureuses à travers la mort. Celle qui souhaite transformer son aimé doit d'abord le vider de son sang et en faire un corps exsangue. Puis elle fait couler ou étale sa vitae, son ichor vampirique, sur les lèvres encore tièdes du mort. Si tout se passe bien, alors le cadavre boira son sang à son poignet, à sa gorge ou à sa poitrine, et deviendra son infant.

Une personne vivante qui boit de la vitae (tel que je le fis, ignorant la portée de mes actes) s'en trouve changée à jamais. Elle vieillit trop lentement et peut accomplir plus qu'elle ne devrait, mais elle devient aussi esclave de la volonté de son maître. Il existe d'autres conséquences qui ne surviennent qu'en de rares cas et que les membres de ma lignée ne connaissent que trop bien. Les péchés de la mère hantent à jamais ses enfants.

Un effet similaire survient lorsqu'un Descendant consomme le sang d'un autre, car le goût de la vitae s'accompagne d'un sentiment de félicité inégalable. Si un Descendant boit trois fois depuis la même source, il se retrouve asservi par le lien de sang et devient soumis à son donneur comme un infant à son sire. Il ne s'agit pas là d'un absolu : certains se nourrissent de leurs infants sans qu'il ne se passe rien, et les antédiluviens se nourrissaient de Descendants inférieurs à volonté. Du moins, c'est ce que disent les histoires. Parfois, il est aussi dit que des rituels ou des revers du destin fragilisent suffisamment cet effet pour que l'asservi puisse se retourner contre son soi-disant maître. Enfin, la menace de la diablerie plane toujours.

Car si un Descendant boit le sang d'un autre jusqu'à la dernière goutte, il ressortira fortifié de l'expérience et non asservi. Évidemment, tous les princes ou barons anarchs condamnent fermement de tels actes fratricides, qu'ils nomment diablerie (utiliser le diable pour effrayer des damnées, telle est l'ironie à laquelle ils semblent aveugles). Pour survivre après avoir commis un tel acte, il ne suffit pas de vaincre un prédécesseur : il faut se dissimuler aux yeux de toutes les branches de notre société, même de celles qui sont théoriquement en guerre à cause de leur propre Jyhad constant et quasi-cannibale.

Jyhad est le nom qu'ont trouvé les Descendants pour justifier leurs jeux incessants et ambitieux de trahison, de complots et de vendetta, certains allant jusqu'à affirmer que la malédiction de Caïn les pousse à la jalousie et à la malveillance. Mais que ce comportement provienne de lois divines ou naturelles, les Descendants y adhèrent avec empressement. Des prédateurs rendus fous par la Soif et guidés par la Bête font de piètres gardiens pour un idéal jardin de paix.

La Camarilla, une conjuration internationale de Descendants qui remonte à la Renaissance, existe dans le seul but d'endiguer cette propension ou, à tout le moins, de la diriger vers l'extérieur, sur les membres anticonformistes de notre espèce. L'ordre lui-même prétend exister pour appliquer la Mascarade, ce ballet de dissimulation absolument nécessaire étant donné ce que nous sommes : effrayants et en sous-nombre.

Bien sûr, l'importance vitale de la Mascarade ne justifie pas toutes les actions tyranniques entreprises en son nom. Les anciens et les princes de la Camarilla exigent un contrôle total de leurs territoires : ils déterminent celles et ceux qui sont dignes d'étreindre et possèdent un droit de mort véritable sur quiconque ferait acte d'insubordination. Évidemment, leurs méthodes ne plaisent pas à tout le monde. Pour l'essentiel, leurs opposants sont connus sous le nom d'anarchs, bien que leurs rangs comportent autant de variations que n'importe quelle révolution humaine. Certains veulent mettre en place leur propre dictature de pacotille, tandis que d'autres souhaitent chasser, étudier ou sombrer dans la folie en toute tranquillité. Quoi qu'il en soit, la Camarilla les considère tous comme des ennemis, guère mieux que le Sabbat, une secte de vampires qui, d'une façon ou d'une autre, ont plongé encore plus profondément dans la perversion et sur lesquels, heureusement, je ne sais que très peu de choses. Après seulement un siècle de non-vie (si mes estimations sont correctes), je ne suis pas assez âgée pour ressentir l'Appel qui attire les anciens vers l'Orient et leur intime de prendre les armes pour participer à la Croisade de la Géhenne contre le Sabbat. D'aucuns disent que cette guerre annonce l'apocalypse véritable de notre race ; d'autres, que la fin de notre âge appartient au passé, que le monde en a déjà été changé et que d'autres changements restent à venir.

La recherche de catastrophes mythiques semble désormais moins légitime, depuis que les gouvernements humains du monde entier ont commencé à nous pourchasser. Me retrouver dans cette situation après tout ce temps… quelle amertume. Affaiblie par la tyrannie, transpercée par la rébellion, la Mascarade s'est effondrée en suffisamment d'endroits pour permettre la naissance d'une seconde Inquisition. Le Vatican, les Américains et les Britanniques forment une coalition de lumière qui ressemble fort à celle dont je fis un jour partie, à cela près qu'elle est largement mieux armée. Ainsi unis, ils envoient des soldats brûler nos refuges tandis que leur police informatique nous traque en enquêtant dans les secteurs bancaires et politiques, et partout ailleurs où des archives existent. D'autres nations les rejoindront bientôt, si ce n'est pas déjà le cas.

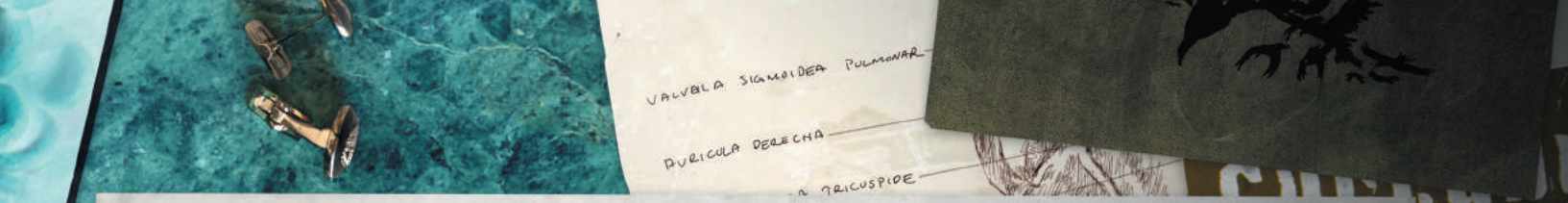
À la lecture de tout ceci, tu devrais comprendre pourquoi je t'exhorte tant à la discrétion.

J'ai essayé de te donner suffisamment d'informations pour que tu survives à tes premières nuits sans pour autant t'inciter à t'impliquer de façon imprudente dans les jeux de tes anciens. Peu importe de savoir si les pieux de l'Inquisition sont plus dangereux ou non que les sourires de la Camarilla : entre le chasseur et les loups, personne n'est en sécurité. C'est pourquoi tu dois faire un choix.

Rejoindras-tu la Camarilla, ce régime raffiné qui opère telle une société secrète dans l'ombre du pouvoir mortel ? Ou iras-tu grossir les rangs du mouvement anarch qui s'oppose à elle et rêve de liberté ? Il existe de nombreuses autres sectes et factions parmi les morts, mais les idéaux nourris par celles-ci n'ont, selon moi, rien d'enviable. Malgré les besoins monstrueux que tu as pu éprouver depuis ton réveil, je sais que ton humanité t'est aussi précieuse que la mienne l'est pour moi. Pour cette raison, je te conseille d'étudier soigneusement tes options. Nombre de sires auraient pris cette décision pour toi, mais j'en ai assez de l'esclavage et je ne souhaite nullement t'imposer cette condition.

Une dernière requête :

Approchant la fin de cette lettre, tu as sûrement deviné la vérité concernant notre relation. Moi qui me targue d'attacher de l'importance aux explications et à l'honnêteté, j'ai emprunté un chemin plutôt tortueux pour y parvenir. Je ne suis pas seulement responsable de ton Étreinte, je suis aussi ton arrière-arrière-grand-mère. Si tu l'avais déjà compris, tu as peut-être aussi découvert le reste grâce aux histoires de familles répétées la nuit au coin du feu. Ton arrière-arrière-grand-père, l'homonyme de ton arrière-grand-père, d'autres âmes courageuses et moi-même avons chassé un des Descendants et, oui, des versions déformées de notre chasse ont pris vie pour la première fois dans les pages d'un roman, puis plus tard sur les écrans de cinéma.



Nous croyions l'avoir tué, alors. Dans sa lettre, il prétend qu'il pensait avoir épargné ma vie, ma vie mortelle. La révélation de son retour, qui des années auparavant m'aurait emplie d'effroi, me donne aujourd'hui l'espoir qu'il saura t'aider là où j'en suis incapable. Peut-être m'attendais-je à ce qu'il prenne ma vie en retour et j'étais prête à accueillir mon repos éternel. Mais il en décida autrement.

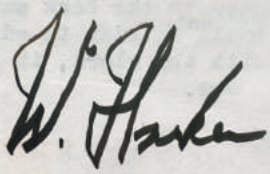
Après mon Étreinte, la Bête, qui attendait tapie depuis que je lui avais échappé pour la première fois, fut enfin rassasiée. Pas une fois elle ne me relâcha au long des nombreuses années qui suivirent : heureusement, tu n'étais pas là pour assister à mes actes.

De même, j'éviterai d'assister aux tiens tandis que tu découvres ta nature véritable. À la place, je te confie l'ensemble des témoignages et des fragments que j'ai pu récupérer d'année en année auprès de sources diverses et variées. Tu y trouveras des transcriptions qui exposent notre passé et nos méthodes, des énigmes existentielles ainsi que des comptes-rendus sur notre physiologie et notre idéologie. Tu trouveras en prime des témoignages recueillis par ceux-là mêmes qui cherchent à nous détruire par les flammes et la foi. Étudie-les avec application, puis décide de l'emploi que tu feras du cadeau ou du fléau que je t'ai transmis. Tu ne reverras plus jamais Willa ; mais tu ne seras pas non plus aux ordres d'une dame dictatoriale pour t'envoyer braver le danger ou t'utiliser comme atout fantasmé dans une partie de whist absurde entre Descendants. Je te demande seulement de me rendre cette politesse. Tu as toutes les raisons du monde de me haïr pour t'avoir maudit plutôt que de te regarder mourir comme les trois précédentes générations de notre famille. Hais-moi si tu le souhaites. Mais par pitié, que ta réprobation soit l'égale de ta politesse et garde-la loin de ma non-vie, cachée.

Nous devons poursuivre la liberté autant que notre nature nous le permet. Et pour cette raison, je ne puis plus être,

Ta dévouée,

Wilhelmina Harker



Personne 1 : Tour à Contrôle. On est obligé de mater ça avec le son ? À vous.
Personne 2 : Contrôle à Tour. On a dit : « n'importe quelle anomalie ». À vous.
Personne 1 : Tour. Ouais, je l'ai déjà trouvée. Après la 83e minute, juste avant la coupe sèche sur l'éjaculation. Elle ne lève pas les yeux, on dirait plutôt le truc que font les reptiles avec leurs yeux.

[pause de 3 minutes à 00:00:14] [interférences]

Personne 1 : Ici Tour. En plus, c'est pas la bite de Devlin. À vous.
Personne 2 : Ici Contrôle. *Palpebra tertia*. On n'en trouve pas que chez les serpents en fait. Ouais. On dirait qu'étalon numéro un s'est fait bouffer. À vous.
Personne 1 : Tour. Palpéquoi ? C'est quoi ici, introduction à la biologie ? À vous.
Personne 1 : Et c'est triste, j'aimais bien Devlin. À vous.

[pause de 1 minute à 00:03:25]

Personne 2 : Ici Contrôle. *Palpebra tertia*. C'est une troisième paupière, à l'intérieur. Une membrane nictitante. Protège les yeux des requins quand ils attaquent. D'après Wikipédia, ça protège même les yeux des ours polaires du rayonnement ultraviolet.
Personne 2 : Devlin était un putain de violeur. Faut lire le blog d'Adina mec. C'est pas une grande perte. À vous.
Personne 1 : Ici Tour. Waouh. Ça protège du rayonnement solaire. Utile. Elle, ça lui recouvre les yeux quand les crocs sortent, donc ça colle avec le truc sur les requins. À vous.
Personne 2 : Contrôle. Ouep. C'est un truc de prédateur. Les primates ont gardé les muscles adéquats, mais leur membrane est résiduelle. Les macaques n'en ont pas [sic], mais les lémuriens, si. Et cette nana aussi. À vous.
Personne 1 : Tour. Animation numérique. Point d'interrogation. À vous ?
Personne 2 : Contrôle. Non. Mon servant l'a soumise aux algorithmes. Rien. On n'en est pas encore à l'ère de l'imitation parfaite, donc notre boulot reste essentiel. Les crocs pourraient être faux, mais, franchement, je ne crois pas que ce soit le cas. À vous.
Personne 1 : Tour. Sacerdoce ? Ou un Démon, peut-être ? J'ai tort de vouloir qu'on soit déjà dans le futur ? Quand plus rien ne sera plus réel pour les respirants, on pourra enfin agir à découvert. Comme au bon vieux temps. Si l'hiver nucléaire n'arrive pas avant. Ce serait tellement génial. À vous.
Personne 2 : Contrôle. Ouais. Un truc de Serpent pour nous faire chier. Ou alors c'est un Fléau de Gangrel et elle n'y peut rien. Pour moi c'est une anarch, pas l'une des nôtres. Et je pense que tu te goures sur toute la ligne, mec. Tu confonds la foule et les maîtres : à notre époque, la technologie est notre ennemie, pas notre alliée. Pourquoi on est réduits à utiliser cette installation, selon toi ? Dans tous les cas, c'est une violation pure et simple de la Mascarade, donc c'est notre problème. Surtout si cette dame a tué ou étreint une putain de star du porno. À vous.
Personne 1 : Tour. On a pu extraire des données de localisation ? À vous.
Personne 2 : Contrôle. Pas encore, mais je dirais San Pornando. À vous.
Personne 1 : Tour. On colle Velvet sur l'affaire ? À vous.
Personne 2 : Contrôle. Ouais. Envoie-lui une lettre de fan avec le lien et elle saura quoi faire. Elle me doit une dette. Et je ne veux aucun contact par Internet, avec ou sans mots-clés. Change ton numéro de génération de fréquence pour la prochaine transmission. Décodeur et indicatif par la poste. Contrôle, fin de transmission.
Personne 1 : Compris. Tour, fin de transmission.

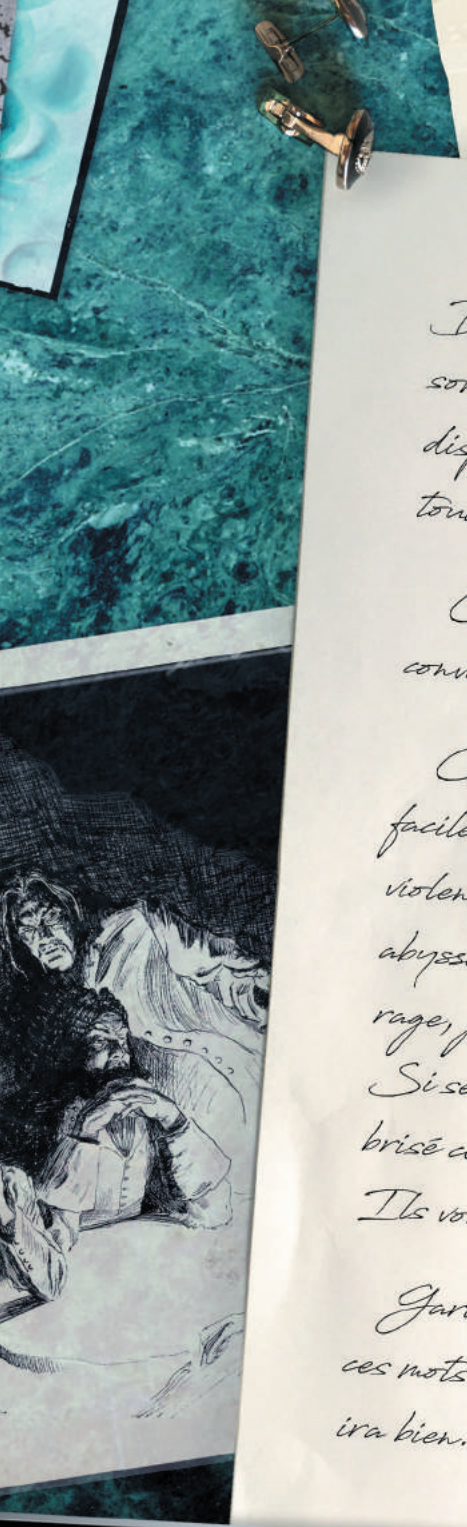
[00:07:58] [FIN DE LA BANDE AUDIO]

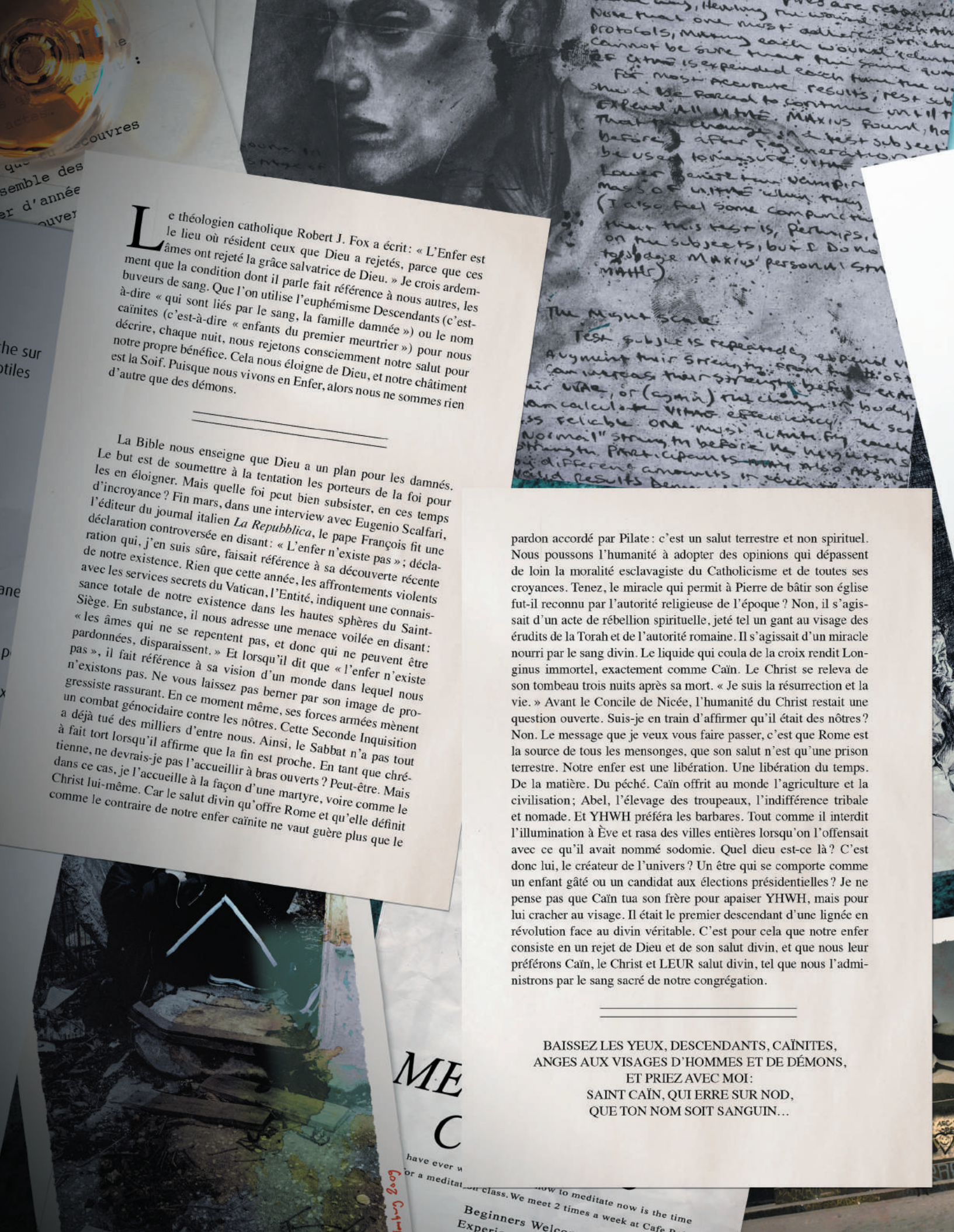
Pardonne-moi de t'avoir tué, chéri. De t'avoir transformé en ce que nous sommes. Je ne pouvais pas te voir disparaître. Souviens-toi qu'en dépit de tout, tu restes humain.

Certains d'entre eux voudront te convaincre que tu n'es qu'une bête.

Ce sont des menteurs. Ce ne sera pas facile. Comparés à toi, tes ex-camés et violents n'ont jamais autant côtoyé les abysses. Tu sauras contenir la soif et la rage, je le sais. Laisse-les sortir peu à peu. Si seulement je pouvais t'enlacer... Mais j'ai brisé certains interdits en t'infligeant cela. Ils vont me pourchasser, dorénavant.

Garde ton alliance. Chaque nuit, répète ces mots : « Je suis toujours humain » et tout ira bien. Je t'aime tellement.





Le théologien catholique Robert J. Fox a écrit : « L'Enfer est le lieu où résident ceux que Dieu a rejetés, parce que ces âmes ont rejeté la grâce salvatrice de Dieu. » Je crois ardemment que la condition dont il parle fait référence à nous autres, les buveurs de sang. Que l'on utilise l'euphémisme Descendants (c'est-à-dire « qui sont liés par le sang, la famille damnée ») ou le nom caïnites (c'est-à-dire « enfants du premier meurtrier ») pour nous décrire, chaque nuit, nous rejetons consciemment notre salut pour notre propre bénéfice. Cela nous éloigne de Dieu, et notre châtiment est la Soif. Puisque nous vivons en Enfer, alors nous ne sommes rien d'autre que des démons.

La Bible nous enseigne que Dieu a un plan pour les damnés. Le but est de soumettre à la tentation les porteurs de la foi pour les en éloigner. Mais quelle foi peut bien subsister, en ces temps d'incroyance ? Fin mars, dans une interview avec Eugenio Scalfari, l'éditeur du journal italien *La Repubblica*, le pape François fit une déclaration controversée en disant : « L'enfer n'existe pas » ; déclaration qui, j'en suis sûre, faisait référence à sa découverte récente de notre existence. Rien que cette année, les affrontements violents avec les services secrets du Vatican, l'Entité, indiquent une connaissance totale de notre existence dans les hautes sphères du Saint-Siège. En substance, il nous adresse une menace voilée en disant : « les âmes qui ne se repentent pas, et donc qui ne peuvent être pardonnées, disparaissent. » Et lorsqu'il dit que « l'enfer n'existe pas », il fait référence à sa vision d'un monde dans lequel nous n'existons pas. Ne vous laissez pas berner par son image de progressiste rassurant. En ce moment même, ses forces armées mènent un combat génocidaire contre les nôtres. Cette Seconde Inquisition a déjà tué des milliers d'entre nous. Ainsi, le Sabbat n'a pas tout à fait tort lorsqu'il affirme que la fin est proche. En tant que chrétienne, ne devrais-je pas l'accueillir à bras ouverts ? Peut-être. Mais dans ce cas, je l'accueille à la façon d'une martyre, voire comme le Christ lui-même. Car le salut divin qu'offre Rome et qu'elle définit comme le contraire de notre enfer caïnite ne vaut guère plus que le pardon accordé par Pilate : c'est un salut terrestre et non spirituel. Nous poussons l'humanité à adopter des opinions qui dépassent de loin la moralité esclavagiste du Catholicisme et de toutes ses croyances. Tenez, le miracle qui permit à Pierre de bâtir son église fut-il reconnu par l'autorité religieuse de l'époque ? Non, il s'agissait d'un acte de rébellion spirituelle, jeté tel un gant au visage des érudits de la Torah et de l'autorité romaine. Il s'agissait d'un miracle nourri par le sang divin. Le liquide qui coula de la croix rendit Longinus immortel, exactement comme Caïn. Le Christ se releva de son tombeau trois nuits après sa mort. « Je suis la résurrection et la vie. » Avant le Concile de Nicée, l'humanité du Christ restait une question ouverte. Suis-je en train d'affirmer qu'il était des nôtres ? Non. Le message que je veux vous faire passer, c'est que Rome est la source de tous les mensonges, que son salut n'est qu'une prison terrestre. Notre enfer est une libération. Une libération du temps. De la matière. Du péché. Caïn offrit au monde l'agriculture et la civilisation ; Abel, l'élevage des troupeaux, l'indifférence tribale et nomade. Et YHWH préféra les barbares. Tout comme il interdit l'illumination à Ève et rasa des villes entières lorsqu'on l'offensait avec ce qu'il avait nommé sodomie. Quel dieu est-ce là ? C'est donc lui, le créateur de l'univers ? Un être qui se comporte comme un enfant gâté ou un candidat aux élections présidentielles ? Je ne pense pas que Caïn tua son frère pour apaiser YHWH, mais pour lui cracher au visage. Il était le premier descendant d'une lignée en révolution face au divin véritable. C'est pour cela que notre enfer consiste en un rejet de Dieu et de son salut divin, et que nous leur préférons Caïn, le Christ et LEUR salut divin, tel que nous l'administrons par le sang sacré de notre congrégation.

BAISSEZ LES YEUX, DESCENDANTS, CAÏNITES,
ANGES AUX VISAGES D'HOMMES ET DE DÉMONS,
ET PRIEZ AVEC MOI :
SAINT CAÏN, QUI ERRE SUR NOD,
QUE TON NOM SOIT SANGUIN…

Tu voulais que je parle de ma nouvelle addiction et de son effet sur mon corps. La version courte, c'est que je suis morte. Je suis une putain de créature de la nuit. C'est chronique, c'est tordu et j'adore ça.

Aucun scientifique ne serait en mesure d'expliquer ce que je suis, mais, si j'en crois nos grognards et que ma « maladie » est soit une bénédiction, soit une malédiction, mais dans tous les cas divine, alors Dieu serait visible dans sa création et un microscope pourrait **déceler** cette infection. Pas vrai ? Faux. Si un médecin légiste examinait mon corps à la morgue après le lever du soleil, il ne verrait rien d'autre qu'un cadavre plus ou moins exsangue. Assoiffée, j'apparaîtrais comme **asséchée,** ou souffrant de déshydratation sévère. Repue, j'aurais la même apparence que n'importe quel macchabée récent. Aucune analyse au monde ne dévoilerait que je me relèverais au coucher du soleil. Mes globules auraient une apparence normale, mes canines ne seraient ni longues ni acérées, je ne présenterais ni hyperdensité de l'ossature ni mutations sous-cutanées. Je ne serais rien d'autre qu'une femme morte. C'est un petit tour bien utile qui ne me coûte rien. Même de nuit, lorsque je suis active, je peux stopper l'apport de sang vers mes organes, et hop : je fais la morte mieux que n'importe quel opossum.

Mais tout le reste, tout ce que je fais une fois la nuit tombée, tout ça dépend de mon utilisation de fluides vitaux volés pour permettre à mon cadavre de bouger et de parler. Ça me coûte du jus de me réveiller le soir. J'en dépense pas mal pour faire passer de l'air entre mes cordes vocales afin de parler, respirer ou fumer mes Newports. Et pour faire battre mon cœur normalement (pratique si je veux me réchauffer ou stimuler ma chair pour une partie de jambes en l'air), ça m'en demande encore plus. Pour avoir l'air totalement humaine, je dois décomposer quelques précieux **millilitres** de ma vitae (le sang dérobé qu'on entrepose à l'intérieur de notre corps nécro-alchimique) en fluides lymphatiques, en salive, en graisse, en larmes et en sueur. Un repas ne me procure aucun plaisir réel, car tous les aliments ont un goût de cendres ; mais je peux avaler de la viande crue, quelques légumes et un peu de vin rouge le temps d'un dîner aux chandelles. Comme ma première petite amie, il faut juste que j'aille aux toilettes dans l'heure qui suit pour m'en débarrasser. Vomir du sang m'est coûteux, c'est pourquoi ingérer de la nourriture humaine accroît ma soif au lieu de l'estomper.

Et il ne s'agit là que des emplois les plus quelconques. La vitae permet de faire des trucs vraiment classes une fois qu'on a appris à l'envoyer aux bons endroits. S'il me faut beaucoup de sang pour actionner mes membres, par exemple pour escalader un immeuble dépourvu d'escalier de secours, il suffit que j'imagine mon cœur pomper du sang jusque dans mes muscles biceps brachiaux et graciles. Ensuite, ce que j'ai visualisé se produit. Le sang suralimente les muscles qu'il imprègne et décuple la fonction de n'importe quel organe qu'il ranime temporairement. J'injecte mon sang dans mes yeux pour voir dans le noir ; dans mon oreille interne pour entendre le son de ta digestion ; dans mon cervelet pour jouer les équilibristes au sommet d'un réverbère ; ou encore dans mon néostriatum pour me rappeler comment jouer de l'accordéon, quand bien même ma dernière leçon remonte au printemps de 1954. Si, ce faisant, j'appose une main sur ma poitrine, j'imagine ressentir un unique battement de cœur pareil à la détonation d'un fusil lorsque la vitae se répand à une vitesse quasi **supersonique.** Si je dirige le sang vers une plaie ouverte, un tendon sectionné ou même un os cassé, la blessure commence à se résorber immédiatement. Tout ceci est intuitif et ne requiert aucune connaissance anatomique. C'est ainsi depuis des dizaines de milliers d'années et tous les vampires n'étaient pas étudiants en médecine comme moi. Et puis, il y a le feu et la lumière du soleil. Les crocs et les griffes d'autres de nos semblables. De grandes quantités de sang permettent de guérir de ces blessures aggravées, mais le processus est aussi lent et douloureux que si j'étais encore en vie. Je ressens la douleur autant que toi. Quand tu m'as vidé ton chargeur de 9 mm dessus, j'ai souffert à en clamser, mais ce n'était rien de plus qu'un contretemps. À moins de vouloir vraiment passer pour une humaine, je ne me vide pas de mon sang. À ma connaissance, les seules choses capables de m'arrêter sont le manque de sang, le soleil, le feu… La décapitation, aussi, ou ma tête qui éclate. Ou encore, ma propre Soif.

Je chasse tous les soirs et il m'en faut toujours plus. Si seulement j'avais été transformée à Paris lors de la **Révolution** ou une autre période du même genre, comme mon sire. Lui, il ne s'inquiétait pas de la police scientifique, des caméras, des chasses aux sorcières sur les réseaux sociaux ou du taux anormal d'homicides. Tu sais, de nos nuits, le sang est précieux : tous nos pouvoirs et nos tours volés ont un prix. Je peux arracher la portière d'une voiture ou passer la nuit avec Taylor Swift, mais quand j'en utilise plus que je n'en avale, je deviens une simple accro en manque de sang.

Au début de l'année dernière, c'en était devenu trop. Ils me pourchassaient. J'ai arrêté de sucer des cous et je me suis calfeutrée. Je me nourrissais de chiens et de poches de plasma merdiques que je réchauffais au micro-ondes. J'ai mal digéré mon passage au véganisme. Janice t'aurait raconté ça si elle était encore en vie. J'ai appris à la dure que ça ne sert à rien de vouloir se maîtriser.

Pour moi, la chasse est une affaire sérieuse : j'essaie de me nourrir régulièrement, sans tuer. Je fais trempette dans une veine tout en rêvant de me défoncer avec une artère. Paraît que certains d'entre nous survivent ainsi des dizaines d'années. Des siècles, même. Alors j'ai fait mon choix. Je refuse de m'affamer, mais je ne tuerai jamais. Je ne suis pas une sainte (aucun de nous ne l'est), mais au moins, je peux faire de mon mieux, pas vrai ? Et ça, ça veut dire boire trois décilitres de chaque victime, pas plus. Soit environ trois gorgées. Et je ne me nourris jamais à la même source plus d'une fois par mois : je leur laisse le temps de reconstituer des réserves sans risquer l'anémie.

On appelle ça le Baiser. C'est comme si on avait été créés, ou qu'on avait évolué, pour nous nourrir sans provoquer la mort. Nos canines supérieures s'allongent à volonté et quasi instantanément (certaines lignées peuvent allonger leurs cuspides ou leurs incisives et leurs canines inférieures). On ne sort les crocs que pour se lier à d'autres hématovores ou se nourrir. N'importe quoi d'autre serait beaucoup trop risqué. Le Baiser submerge notre proie de plaisir jusqu'à la rendre amorphe, généralement en quelques secondes après avoir percé sa chair.

Notre salive alimentée par le sang empêche la **coagulation** et la puissance de succion que nous pouvons déployer avec de l'entraînement dépasse l'entendement. Même en me nourrissant à partir d'une veine où la tension systolique est négative, je peux vider un corps humain de ses cinq à six litres de sang en moins de cinq minutes, et c'est encore plus rapide si on s'attaque à l'artère fémorale. Je ne suis jamais rassasiée. Jamais repue. Une vie humaine, peu importe son âge ou sa santé, est la seule chose qui puisse complètement étancher ma soif. Et avec l'âge, il m'en faudra toujours davantage. Pour le moment, c'est tout juste si cela me suffit. Et comment je fais pour éviter d'être découverte ? C'est là que la nature narco-érotique du Baiser entre en jeu.

Au mieux, les souvenirs d'un calice sont brumeux ; dans les bonnes circonstances, il ou elle trouvera une explication rationnelle à ce qui s'est passé : un plan cul étrange, de la drogue, un choc, une crise d'angoisse ou autre. Quant aux plaies, aux morsures, on pourrait croire qu'elles sont facilement identifiables. C'est le cas, donc c'est sûrement pour ça que l'évolution a doté notre salive d'une interaction alchimique : le Baiser recoud les tissus et les plaies cutanés, ne laissant aucune trace visible (tu parles d'un manque à gagner pour la médecine moderne). En général, les médecins légistes sont **perplexes** lorsqu'on leur amène un cadavre exsangue et ils justifient ça par une crise cardiaque ou une hémorragie grave. Quand je tue, je m'assure toujours qu'il y ait plusieurs autres blessures pour semer le trouble chez les méfiants. Je porte un pistolet qui appartient à un connard de proxo. C'est pas très subtil, mais comme on dit : « si t'es méthodique, soit brouillon ; si t'es brouillon, soit méthodique. »

Moi, je suis une fille très méthodique. Je préfère ne pas prendre de risques et me nourrir de victimes endormies. Si nécessaire, je les endors moi-même. Ma méthode de chasse préférée porte un nom : « Le marchand de sable ». J'ai connu des enfoirés violents qui vous prennent par surprise ou vous intimident pour obtenir ce qu'il leur faut, des Sirènes qui ne se nourrissent que de partenaires sexuels consentants, ou encore des **consensualistes** qui insistent pour que leur proie soit consentante et informée, alors même qu'ils risquent de dévoiler notre existence en vivant cachés comme des parasites pour ne pas avoir de poids sur la conscience. Bande d'idiots. Ma façon de faire reste la plus éthique, et j'ai prêté le serment d'Hippocrate. J'encours le risque d'être découverte, comme tous les autres, et ma proie a parfois des rêves humides ou des cauchemars, mais au moins je ne lui inflige pas toute l'ampleur de l'expérience. La plupart du temps, ceux qui se nourrissent de victimes éveillées ont les moyens de rendre l'expérience sans danger pour leur proie, voire la capacité de leur faire tout oublier.

On dit que les aveugles ont une ouïe plus développée que la moyenne. Ce n'est pas nécessairement vrai, mais c'est plus ou moins comparable à ma situation. C'est comme si, une fois infecté, notre sang se découvrait un penchant pour certaines aptitudes ou capacités. On peut les améliorer avec de l'entraînement, en se nourrissant, et, tout comme la Soif, elles se développent avec l'âge. Comme si mon sang de rebelle me rendait plus forte, plus rapide et plus intéressante, surtout quand je me concentre, comme je te l'ai expliqué. Mais ce n'est pas tout. Il porte en lui une malédiction particulière qui diffère en fonction des lignées. La mienne me prive de toute maîtrise de moi. Je ne me vexe pas, je ne la joue pas passif-agressif. Non, ma « cécité », c'est une rage qui me pousserait à t'arracher le cœur.

Noyer la Soif avec du sang, y'a pas mieux. Ça ne devrait pas être le cas, mais ça l'est. Je te connais bien, c'est pour ça que j'utiliserai des images que tu comprendras instinctivement, qui te parleront à un niveau émotionnel. Mais ne va pas croire que c'est la même chose, d'accord ? D'abord, il y a cette sensation de soulagement. Avant, tu étais morte ; maintenant, tu te sens vivante, du moins pendant quelques minutes. Chaleur, sueur, chair, satiété, accomplissement. En termes biochimiques, nos niveaux de dopamine crèvent le plafond lorsqu'on se nourrit, même si ces substances n'existent plus vraiment dans notre cerveau — ben oui, puisqu'on est mort. Au-delà de cette satisfaction primaire, la vérité, c'est que le sang de chaque individu est unique. À chaque fois, c'est la découverte d'un nouveau fétiche, d'un nouveau shoot, et on ne se défonce jamais de la même façon.

En gros, j'ai remarqué que la peur à un goût amer : c'est un peu comme les trois premiers verres de mousseux par une chaude journée d'été, ou le rush d'une première ligne de coke ou de speed. C'est comme **casser la gueule** d'un mec qui ne demande que ça : ça, je sais que tu le comprendras ;) De la satisfaction et de la puissance à l'état pur. J'adore le goût de la peur. Elle me rend plus rapide que l'éclair et forte comme un bœuf. Alors ouais. J'ai honte de l'admettre, mais dès que possible, je choisis des proies en plein **cauchemar.** C'est pour ça qu'il m'arrive parfois de traîner autour des refuges pour femmes et des prisons, comme une vraie tordue. Plus t'as morflé dans la vie, meilleur goût tu as. J'ai mes entrées en me faisant passer pour une infirmière ou une psy spécialisée dans le sevrage. L'excitation sexuelle a un goût sucré et décuple mon magnétisme. Planter mes crocs, attendre un rêve humide et seulement alors commencer mon repas, c'est carrément mieux que de baiser sous ecstasy. Les rares fois où j'ai sucé le sang de mon coup du soir pendant l'acte, c'était encore plus fort que ça. Je ne peux pas jouir étant donné que je suis… ben, morte, mais quand je bois tout en simulant, je ressens comme un pic orgastique qui dure plusieurs minutes ; le sentiment de satisfaction, lui, ne se dissipe pas avant plusieurs heures.

Tout le monde est ton meilleur ami. La star, c'est toi. Difficile de retenir mes gémissements et compagnie, donc en général, j'évite les situations un peu trop chaudes à moins d'avoir un contrôle total sur mon environnement. Mais le plus bizarre, c'est quand je bois le sang de personnes plongées dans leur sommeil paradoxal, en particulier celles qui prennent des **médicaments** (ça m'arrive presque toutes les nuits) : à ce moment-là, c'est comme si j'éveillais des sens aiguisés en moi. Je ne devrais pas en être capable. Les Descendants de la lignée de Troile n'ont pas ce pouvoir, mais visiblement, je le fais tellement souvent que la décharge oniromantique m'a changée.

J'ai eu beau essayer de comprendre, le sang qui nous a infectés et celui que nous buvons nous octroient parfois des facultés inexplicables. J'ai vu des choses incroyables. Des hommes se transformer en serpents. Des tatouages se muer en armes de sang durci… Un pote à moi s'est fait prendre la main dans le sac : le SWAT a débarqué alors que sa copine se vidait de son sang dans ses bras. Son Brunello Cucinelli brun était tout humide et cramoisi. Il a crié : « Foutez-moi le camp ! » Et tu sais quoi ? C'est ce qu'ils ont fait. Par la fenêtre. Depuis le 23e étage. Si après tout ça, mon offre te paraît tentante, change d'avis. Tu devrais avoir une trouille bleue.

Peut-être pas, cela dit. Après tout, tu sais combien j'aime le goût de la peur.





CLASSIFICATION : TOP SECRET//AURORE//CONCERNE FVEY, RUS, VAT, FRA, BRA

DE : C^NE ANTHONY GAVIRIA, ESOG 10 LIAISON EUCOM

À : AURORE DIFFUSION GÉNÉRALE

OBJET : SYNTHÈSE COMPARATIVE SUR LES EXSANGUINÉS DE TYPE EPSILON ET LEUR FOLKLORE

Hypothèse	Signification statistique ($\alpha = 5\ \%$)	Commentaires
1. Exposition solaire directe dangereuse	Oui	CONFIRMÉ chez tous les spécimens analysés. Taux variable, mais toujours létal. Lésions tissulaires analogues à des brûlures de 4e degré. La destruction du sujet entraîne sa décomposition en cendres analogues à celles d'un corps incinéré.
2. Exposition solaire indirecte dangereuse	Oui	CONFIRMÉ chez une grande majorité des spécimens analysés. Taux extrêmement variable. Lésions tissulaires analogues à des brûlures de 3e degré. Létal avec le temps. Étudier la cause d'une résistance inhabituelle. La destruction du sujet entraîne sa décomposition en cendres analogues à celles d'un corps incinéré.
3. UV dangereux	Oui	CONFIRMÉ. Lésions tissulaires légères et partielles en cas d'exposition prolongée. Le spécimen 14 présente aussi des lésions coronaires.
4. Nocturne	Oui	CONFIRMÉ. L'activité cesse généralement dans l'heure qui précède le lever du soleil, puis reprend dans l'heure qui précède son coucher.
5. Longévité	Oui	« Durées de vie » millénaires confirmées avec 98 % de certitude grâce à la datation au carbone 14. Périodes d'existence individuelles extrêmement variables. Durée de vie potentiellement infinie ou limitée seulement par des facteurs géologiques. La référence aux exsanguinés « antédiluviens » indique que les spécimens les plus anciens seraient âgés de 10 000 ans ou plus.
6. Pieu d'aubépine à travers le cœur létal	Oui	Les spécimens empalés perdent instantanément toute fonction motrice ; mort confirmée par dissection même après extraction de l'arme. Méthode de destruction n'entraînant aucune décomposition du corps. Théorie à confirmer : la destruction du cœur entraînerait des résultats similaires. Composition du bois sans importance : frêne, chêne ou cerisier tout aussi efficaces. Fibres de bois, de verre ou en polyester : inefficaces.
7. Membres coupés se rattachent/repoussent	Oui	CONFIRMÉ. Les membres restent inertes si sectionnés, mais se rattachent et reprennent leur fonction si le sujet parvient à se sustenter suffisamment rapidement avant la décomposition rapide. Les membres décomposés repoussent après plusieurs mois si le sujet est nourri, d'abord sous forme de tissus nécrosés et atrophiés, puis sous forme de tumeurs sujettes à plusieurs stades de mue. Les tissus ayant mué se décomposent en cendres.
8. Immunité aux poisons/ maladies/toxines en cas d'injection directe	Oui	CONFIRMÉ. Exsanguinés immunisés à toutes les toxines sauf si transmises par leur nourriture privilégiée depuis une source vivante. Toxines ou stupéfiants introduits de façon exogène dans la nourriture demeurent inertes. NOTE : les hématovores peuvent propager le SIDA et autres MST ou maladies transmises par le sang en se nourrissant d'individus sexuellement déviants. Ceci permet d'établir des vecteurs de traçabilité. (Rapport de l'Essai 8 transmis au contact AURORE du Centre pour le contrôle et la prévention des maladies.)
9. Vulnérabilité aux toxines dans le sang de la victime	Oui	CONFIRMÉ. Sensibilité exceptionnelle aux stupéfiants présents dans le sang des victimes. Niveaux d'intoxication équivalents à ceux des victimes, même si seule une petite quantité de sang est extraite et assimilée. Assimiler le sang d'une source ayant subi un empoisonnement létal entraîne un choc systémique, mais non létal.
10. Aversion pour les exorcismes/rituels religieux	Non	Attesté par le Codex C364 (Navarre, Credite Nemini) et le Codex V876 (Institoris, Malleus Maleficarum, 1487) : les exsanguinés de type epsilon (c.-à-d. les Sombras, les Brujheros et les caïnites respectivement) ont pu être maîtrisés en récitant des textes canoniques ; ils ont aussi témoigné une aversion à l'exposition de reliques sacramentelles. Hypothèse confirmée par l'observation sur le terrain, mais impossible à reproduire de façon fiable en milieu contrôlé. NOTE : AAR et OPRES confirment le taux de réussite plus élevé (+34 %) d'ESOG 10 dans l'exorcisme des exsanguinés après la fusion avec la Société de Saint-Léopold recanonisée.
11. Aversion pour l'ail, ne peut franchir l'eau courante, doit être invité pour entrer chez sa victime, n'a pas de reflet dans les miroirs.	Non	NON CONFIRMÉ. Conclusion possible : bien que certaines faiblesses et capacités des exsanguinés soient analogues aux informations historiques et fictives sur les vampires, les vrykolakas, les strigois et autres buveurs de sang, la plupart ne le sont pas.
12. Force de dix hommes, métamorphose en loup, chauve-souris, brume, etc.	Oui	CONFIRMÉ. Les exsanguinés présentent une large palette de caractéristiques supranormales qui semblent liées à leur âge, la gravité de leur infection et leur état mental. Voir Annexe 16 pour un rapport complet sur les anomalies rencontrées ou extrapolées à partir d'anciens rapports de l'Inquisition (1198-1594).
13. Maladie contagieuse	Non	NON CONCLUANT. Impossible de reproduire le processus d'infection en milieu contrôlé. Avons pu confirmer que les morsures ou les griffures ne suffisent pas à transmettre l'infection. NOTE : la transmission porte le nom « d'Étreinte », si l'on en croit les sujets interrogés qui prétendent tous être décédés puis revenus à la vie lors de ce processus. Analyses complémentaires vivement conseillées.

SANGS CLAIRS ? ANCIENS ? HEUREUSEMENT QU'ILS SE TROMPENT ENCORE SUR CERTAINES CHOSES.

BEAUCOUP D'ERREURS. LES W N'ONT AUCUN EFFET. AUTREMENT, CE SERAIT PARTICULIÈREMENT COMPLIQUÉ DE CHASSER EN BOÎTE DE NUIT.

FAUX. BIEN NOURRI ET SI J'AI PENSÉ À METTRE MON RÉVEIL, JE PEUX ME RÉVEILLER POUR LA PRIÈRE DE MIDI TOUS LES JOURS. C'EST COMPLIQUÉ LORS DU RAMADAN, CERTES, MAIS J'Y ARRIVE QUAND MÊME. IL PARAÎTRAIT QUE LES SANGS CLAIRS PEUVENT RESTER ÉVEILLÉS NUIT ET JOUR S'ILS NE S'EXPOSENT PAS AU SOLEIL, POUR PEU QU'ILS BOIVENT DU SANG PUISSANT. ÇA NOUS DONNE UN AVANTAGE MAJEUR.

EXCELLENT ! IL FAUT PLUS QU'UN SIMPLE PIEU DANS LE CŒUR POUR TUER UN DESCENDANT POUR DE BON. POUR ÇA, IL FAUT LUI COUPER LA TÊTE, OU LE RÉDUIRE EN CENDRES PAR LES FLAMMES OU LA LUMIÈRE DU JOUR. VISIBLEMENT, LEURS SUJETS DE TESTS ONT EU LA PRÉSENCE D'ESPRIT DE S'EXPOSER À CES RISQUES PLUTÔT QUE DE RÉVÉLER NOS SECRETS. AU NOM DU PROPHÈTE, BÉNIS SOIENT LEURS CŒURS GÉNÉREUX ET INERTES.

DÉVIANTS ? SÉRIEUX ? MOI QUI PENSAIS MON ARRIÈRE-ARRIÈRE-PETIT-FILS SECTAIRE.

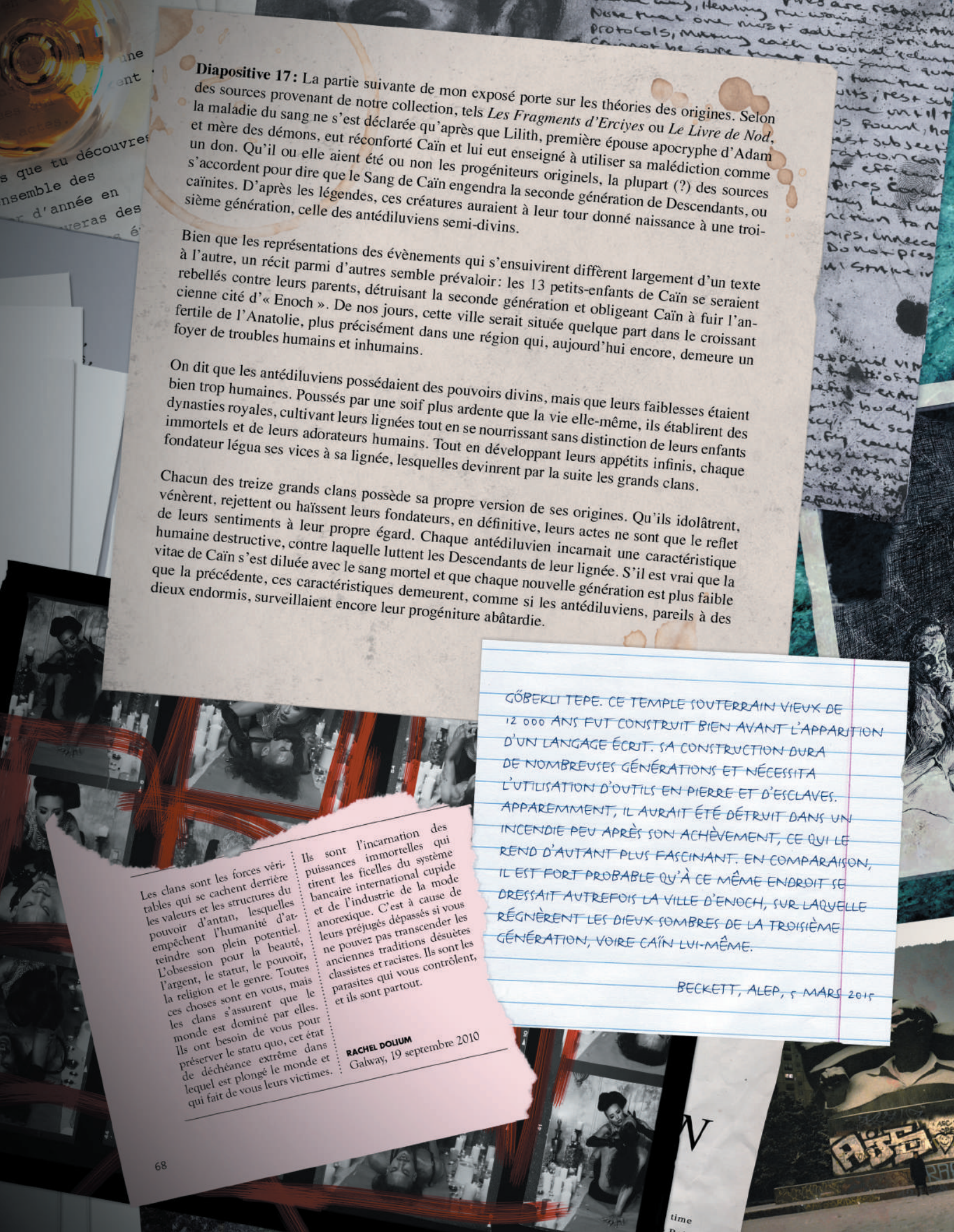
DONC ILS ONT ESSAYÉ ÇA, HEIN ? ET ILS OSENT NOUS TRAITER DE MONSTRES !

Diapositive 17 : La partie suivante de mon exposé porte sur les théories des origines. Selon des sources provenant de notre collection, tels *Les Fragments d'Erciyes* ou *Le Livre de Nod*, la maladie du sang ne s'est déclarée qu'après que Lilith, première épouse apocryphe d'Adam et mère des démons, eut réconforté Caïn et lui eut enseigné à utiliser sa malédiction comme un don. Qu'il ou elle aient été ou non les progéniteurs originels, la plupart (?) des sources s'accordent pour dire que le Sang de Caïn engendra la seconde génération de Descendants, ou caïnites. D'après les légendes, ces créatures auraient à leur tour donné naissance à une troisième génération, celle des antédiluviens semi-divins.

Bien que les représentations des évènements qui s'ensuivirent diffèrent largement d'un texte à l'autre, un récit parmi d'autres semble prévaloir : les 13 petits-enfants de Caïn se seraient rebellés contre leurs parents, détruisant la seconde génération et obligeant Caïn à fuir l'ancienne cité d'« Enoch ». De nos jours, cette ville serait située quelque part dans le croissant fertile de l'Anatolie, plus précisément dans une région qui, aujourd'hui encore, demeure un foyer de troubles humains et inhumains.

On dit que les antédiluviens possédaient des pouvoirs divins, mais que leurs faiblesses étaient bien trop humaines. Poussés par une soif plus ardente que la vie elle-même, ils établirent des dynasties royales, cultivant leurs lignées tout en se nourrissant sans distinction de leurs enfants immortels et de leurs adorateurs humains. Tout en développant leurs appétits infinis, chaque fondateur légua ses vices à sa lignée, lesquelles devinrent par la suite les grands clans.

Chacun des treize grands clans possède sa propre version de ses origines. Qu'ils idolâtrent, vénèrent, rejettent ou haïssent leurs fondateurs, en définitive, leurs actes ne sont que le reflet de leurs sentiments à leur propre égard. Chaque antédiluvien incarnait une caractéristique humaine destructive, contre laquelle luttent les Descendants de leur lignée. S'il est vrai que la vitae de Caïn s'est diluée avec le sang mortel et que chaque nouvelle génération est plus faible que la précédente, ces caractéristiques demeurent, comme si les antédiluviens, pareils à des dieux endormis, surveillaient encore leur progéniture abâtardie.



Les clans sont les forces véritables qui se cachent derrière les valeurs et les structures du pouvoir d'antan, lesquelles empêchent l'humanité d'atteindre son plein potentiel. L'obsession pour la beauté, l'argent, le statut, le pouvoir, la religion et le genre. Toutes ces choses sont en vous, mais les clans s'assurent que le monde est dominé par elles. Ils ont besoin de vous pour préserver le statu quo, cet état de déchéance extrême dans lequel est plongé le monde et qui fait de vous leurs victimes.

Ils sont l'incarnation des puissances immortelles qui tirent les ficelles du système bancaire international cupide et de l'industrie de la mode anorexique. C'est à cause de leurs préjugés dépassés si vous ne pouvez pas transcender les anciennes traditions désuètes classistes et racistes. Ils sont les parasites qui vous contrôlent, et ils sont partout.

RACHEL DOLIUM
Galway, 19 septembre 2010

GÖBEKLI TEPE. CE TEMPLE SOUTERRAIN VIEUX DE 12 000 ANS FUT CONSTRUIT BIEN AVANT L'APPARITION D'UN LANGAGE ÉCRIT. SA CONSTRUCTION DURA DE NOMBREUSES GÉNÉRATIONS ET NÉCESSITA L'UTILISATION D'OUTILS EN PIERRE ET D'ESCLAVES. APPAREMMENT, IL AURAIT ÉTÉ DÉTRUIT DANS UN INCENDIE PEU APRÈS SON ACHÈVEMENT, CE QUI LE REND D'AUTANT PLUS FASCINANT. EN COMPARAISON, IL EST FORT PROBABLE QU'À CE MÊME ENDROIT SE DRESSAIT AUTREFOIS LA VILLE D'ENOCH, SUR LAQUELLE RÉGNÈRENT LES DIEUX SOMBRES DE LA TROISIÈME GÉNÉRATION, VOIRE CAÏN LUI-MÊME.

BECKETT, ALEP, 5 MARS 2015



Que seraient les humains sans nous? Rien. Sans notre ambition pour les motiver, ils en seraient encore à se taper dessus avec des pierres et des lances.

Ils nous doivent tout. Sans nous, il n'y aurait eu ni rois ni empires, ni dieux ni maîtres et aucun idéal de beauté. Aucune idéologie, aucune vérité, rien que de la sauvagerie et une lubricité animale. Les inquisiteurs nous surnomment « parasites », mais ce sont eux qui déstabilisent l'ordre même qui leur permet d'exister.

Enfin… Nous avons tout notre temps tandis que le leur est compté. Dans un siècle, leur industrie de déchets et leur capacité infinie pour l'autodestruction inaugurera un nouvel âge sombre sur lequel nous régnerons en maîtres.

Hardestadt, Bruxelles, 23 février 2011

Beckett, G, 2009,
De Laurent Press

La quasi-totalité des treize clans sont nés en Afrique, en Chine ou en Anatolie, plus ou moins en même temps que les premières civilisations urbaines (entre 10000 et 6000 av. J.-C.). Un ou deux prétendent être plus anciens que la race humaine, mais chacun sait qu'il s'agit là d'inepties vaines et suffisantes. Nous sommes des parasites cultivés ayant suivi les flux migratoires des hommes et la fondation des empires, du Yucatán à l'Indus en passant par le fleuve Jaune. Certains clans ont développé une sorte de relation symbiotique avec certaines cultures humaines, ou bien ont prospéré dans des zones spécifiques du globe. D'autres ont préféré étreindre seulement les membres d'une caste ou d'une classe sociale en particulier. Bien qu'aucun clan ne soit lié à une ethnie parmi d'autres, toutes les lignées possèdent, en raison de leurs préférences et de leurs rapports culturels, divers degrés d'influence à divers endroits du monde.

Parfois, dans l'éventualité rare où un clan parvenait à fonctionner comme une entité politique active, celui-ci se limitait à influencer une zone géographique spécifique: j'en veux pour preuve les Ventrues et leur obsession traditionnelle de contrôler la civilisation européenne occidentale depuis la Germanie et Britannia. En Afrique et en Asie, aujourd'hui encore, les Ventrues sont considérés comme de dangereux étrangers, éternel souvenir des conséquences traumatiques de l'impérialisme occidental. Et quand bien même de nombreux jeunes Ventrues africains sont étreints à partir du bétail local, c'est aussi pour cette raison que leur clan est perçu comme intrinsèquement colonialiste, peu importe la couleur de peau de ses membres. Au revers de cette même pièce, on trouve les Guruhis subsahariens, le clan africain dominant, qui partagent leur ascendance avec les Nosferatus eurasiens. Les Horreurs qui immigrèrent en Europe modifièrent graduellement leurs habitudes alimentaires et d'étreinte; au cours de la dernière dizaine de millénaires, elles se sont développées jusqu'à former leur propre lignée.

Beckett, G, 2009
De Laurent Press

En réalité, les Guhuris ressemblent davantage à Absimilard, le Nosferatu originel, que les Descendants nosferatus que nous connaissons. Malheureusement, c'est n'est pas ainsi que les infants occidentaux d'Absimilard voient les choses. Certains anciens pensent encore que les Guruhis forment un clan à part entière, ou qu'ils sont une lignée déviante. Rappelez-vous ce que j'ai dit à propos de nos valeurs obsolètes.

Malgré notre prédation sélective, le sang des Descendants est infectieux et ne s'arrête à nulle frontière. S'imaginer que même les clans les plus locaux (comme les Banu Haqim ou les nombreuses lignées laibons) sont cantonnés à l'Arabie ou à l'Afrique, et qu'on peut les identifier à la couleur de leur peau, relève de l'idiotie pure. Tout comme le SIDA ou la variole, nous nous sommes répandus aux quatre coins du monde en suivant non seulement les flux migratoires et commerciaux, mais aussi la guerre. Ne soyez pas surpris qu'un malabar du Wisconsin nourri au maïs s'incline devant un vizir assamite et l'appelle « Baba », ou qu'une star de la K-Pop puisse retracer sa lignée jusqu'à Hardestadt l'Ancien. Certes, l'histoire des Descendants est celle de parasites culturels sélectifs ; mais, par les temps qui courent, nos jeunes sont on ne peut plus cosmopolites.

LA MAJORITÉ DES DESCENDANTS NE SONT (VISIBLEMENT) PAS AU-DESSUS DE NOTIONS PRÉCONÇUES TELS QUE LE RACISME ET LA SUPRÉMATIE CULTURELLE. C'EST NOTAMMENT LE CAS DE NOS ANCIENS QUI, EN RAISON DE LEUR ÂGE ET DE LEUR TEMPÉRAMENT, SONT RÉCEPTIFS AUX VALEURS QUE LA PLUPART DES ÊTRES SENSÉS QUALIFIERAIENT D'ARCHAÏQUES, VOIRE DE DÉTESTABLES. NOTRE PEUR ET NOTRE SOIF NOUS RENDENT NARCISSIQUES, ASOCIAUX, ÉGOÏSTES. ET FORMALISTES.

L'**Initiative pour la Vie** est une OGN basée à Copenhague dont l'objectif est la standardisation des pratiques dans les banques du sang européennes. L'Initiative, qui dispose de soutiens financiers étonnamment conséquents, a aussi d'autres préoccupations liées aux problèmes de santé dans les banques de sang. Elle n'est pas directement financée par la Camarilla, mais par plusieurs sociétés pharmaceutiques qui profitent de sa façade philanthropique pour servir leurs propres intérêts.

L'Initiative est une vieille société-écran de la Camarilla, créée en 1867. Son nom actuel date de 1972 ; il est issu de la priorité nouvelle de l'organisation qui voulait rendre les pratiques des banques de sang plus adaptées aux buveurs dans toute l'Europe. Ses avantages sont réservés à une certaine élite : un ancien peut y avoir accès, mais sûrement pas un nouveau-né.

« *Tuez-les tous, Dieu reconnaîtra les siens.* » Cette citation, qu'on attribue à Arnaud Amalric au massacre de Béziers, en 1209, résume bien l'attitude de l'Inquisition envers les nôtres, qui portaient alors le nom « d'hérésie caïnite ». Les enquêtes et les châtiments qui suivirent la croisade contre les hérétiques dans le sud de la France sont de notoriété publique. Les tribunaux religieux de l'Inquisition (créés officiellement pour éradiquer les derniers vestiges du catharisme gnostique et autres hérésies catholiques similaires) passèrent sous la juridiction de l'ordre dominicain redouté. L'infamie de ses membres fut telle que l'ordre lui-même fut bien vite baptisé *Domini Canis*, « les chiens du Seigneur ». Ce que l'histoire oublie de mentionner, c'est que l'Inquisition avait un objectif bien plus important que le simple maintien de la doctrine biblique ou l'érection, lors de son avilissement à la Renaissance, de bûchers pour brûler sorcières, Juifs et adultères. Dirigée par le mystérieux cardinal Marzone et sa Société de Léopold, l'Inquisition chassa et tua des milliers de damnés, révélant ainsi notre existence au plus grand nombre.

Les atrocités commises par l'Inquisition espagnole de Tomás de Torquemada nous ont durement touchés. À ce jour, une majorité de nos clans sont encore désignés par leur nom inquisitorial espagnol ou latin, fautes d'orthographe comprises. *Bruja. Torero. Sombra. Mala Cavilla.* Même le nom *Gangrel* (qui signifie « vagabond » en patois écossais) vient d'un protocole inquisitorial de William de Baskerville. Ces fanatiques ont failli détruire l'héritage de Caïn à tout jamais et l'utilisation de ces surnoms péjoratifs pour parler de nos grandes lignées devait servir à nous rappeler ce danger. Camarilla : ce nom fut créé au détour d'une théorie du complot concernant la « petite pièce » du Vatican, là où les mystérieux maîtres de l'Hérésie caïnite rallièrent Rodrigo Borgia à leur cause. La raison d'être du véritable complot des damnés, ce n'est pas l'influence, mais la Mascarade. Le coup le plus rusé que nous ayons jamais réussi fut de convaincre l'humanité que nous n'avions jamais existé et que l'obsession de l'Inquisition pour les sorcières et les démons n'était rien d'autre que de la superstition infondée et du fanatisme misogyne. Quatre cents ans de simulacre nous ont permis de rejoindre le royaume des livres pour enfants et de la pornographie. Un seul faux-pas suffit pour menacer tous nos efforts. Car ce soir, une seconde Inquisition voit le jour, et celle-ci n'est pas motivée par la peur de l'hérésie, mais du terrorisme. Cette même obsession d'un monde débarrassé de notre espèce incompréhensible et ésotérique motive les Marzone et les Amalric modernes, qui ont troqué leurs crosses et leurs torches au profit de chasses aux sorcières sur les réseaux sociaux et de drones projetant du phosphore blanc. Tout comme Amalric, qui ne se souciait guère de ceux pris entre deux feux, ces champions de l'Ouest libre ont un nom pour désigner leurs victimes innocentes : « dommages collatéraux ».

N'allez pas croire que nous prétendons être humains par gentillesse. Il ne s'agit là que d'un effet secondaire. N'allez pas croire que nos traditions sont morales. Elles ne parlent que de survie. Il n'appartient pas qu'aux primogènes, aux conseils, aux princes ou aux décrets de les faire respecter : il en va de la responsabilité de n'importe quel Descendant loyal. Suite à la Convention de Prague, notre petite assemblée n'accepte en son sein que les meilleurs et les plus subtils de nos pairs ; mais c'est à nous, quelques élus, de faire impitoyablement respecter les traditions à tous les Descendants sur Terre. Il est stupide de croire que la première tradition seule garantit notre sécurité, car les autres existent pour nous permettre de faire respecter la première.

La Première Tradition : La Mascarade
Nul ne devra révéler sa vraie nature à qui n'a pas le Sang. Quiconque le fera ne pourra plus se réclamer du Sang.

La Deuxième Tradition : Le Domaine
Ton domaine est ta charge. Tous doivent l'y respecter. Nul ne peut défier ta parole dans ton domaine.

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.

La Quatrième Tradition : La Responsabilité
Ceux que tu crées sont tes infants. Jusqu'à leur émancipation, tu les commanderas en toute chose. Leurs fautes seront les tiennes.

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 sa bienvenue, tu n'es rien.

La Sixième Tradition : La Destruction
Nul ne détruira l'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.

RET//AURORE//CONCERNE FVEY, RUS, VAT,
A, ESOG 10 LIAISON EUCOM
ÉNÉRALE
RATIVE SUR LES EXSANGUINÉS DE TYPE EPSIL

fication tique 5 %)	Commentaires

LA REBELLE – BRUJAH

La prêtresse-philosophe Troile surplombe les masses grouillantes d'Enoch, où le frère tue le frère pour le profit d'autrui, où les esclaves obéissent à des rois iniques. Elle n'est pas dupe. Elle peut les aider à se libérer. Mais toute vie est courte et tout changement requiert un sacrifice de sang. À ses infants, elle a légué son grand projet et son incapacité à maîtriser sa colère. Si vous cherchez la trace du rouge à lèvres de la Rebelle éternelle, portez votre regard sur le carnage de Carthage, la Terreur de la Révolution française, les goulags de l'Union soviétique et le hurlement acoustique des guitares électriques. Toujours au front de la guerre des Âges, leur cri de ralliement résonne encore dans les voix mortelles de Johnny Rotten et Hunter S. Thompson.

L'USURPATEUR – TREMERE

C'est un mortel. Un Mage. Le plus jeune des progéniteurs. Il s'est éveillé juste avant le premier millénaire. Sa compréhension du cosmos ne connaît presque aucune limite. Il peut déplacer la terre et les cieux. Il connaît le visage de Dieu, le passé du Diable et des mystères plus anciens qu'eux deux. La vérité suprême l'attire, mais demeure tout juste hors de sa portée. Mais il vieillit. Il est affaibli. Désorienté. Apeuré. À quoi servent pouvoir et savoir puisqu'il va bientôt mourir ? Alors, Tremere refuse. Puisque la mort est une maladie, il doit bien exister un remède. Aucun prix ne saurait être trop élevé. Du moins, c'est ce qu'il pensait avant de voler la malédiction de Lilith et de s'approprier notre Alchimie. Ainsi que l'a écrit Chuck Palahniuk : « pour devenir immortel, il faut d'abord mourir ». Et les morts ne possèdent pas de vraie magye. Voulant à tout prix retrouver la flamme, ses disciples et lui fondèrent une tradition de Sorcellerie de Sang, en volant l'énergie vitale et l'âme des humains pour alimenter leurs rituels et retrouver le chemin du soleil. Mais cela s'est produit il y a fort longtemps. L'ordre de la Pyramide ainsi créé ne fit que les enfermer au sein d'une hiérarchie stricte : leurs objectifs autrefois nobles furent alors obscurcis par une soif de pouvoir à l'état brut. Et le pouvoir, lorsqu'il provient d'un larcin, ne dure jamais bien longtemps. La Pyramide est brisée et la vérité sur Tremere est sur le point d'être révélée dans le Sang de tous ses suivants.

L'HORREUR – NOSFERATU

Les vivants le connaissent sous le nom d'Absalom, le fils perfide du biblique roi David. Nous le connaissons sous le nom d'Absimilard. Peu importe. Il est une blessure dans le Sang, une malédiction proférée sous l'emprise de la rage. Un fléau qui dévore ses propres infants et les oblige à endurer la même humiliation abjecte qu'il subit autrefois. De tous les fils du roi, il était le plus beau : il dissimula sa nature sous le voile de la justice en faisant exécuter le violeur de sa sœur, son propre demi-frère, tout en couchant comme il l'entendait avec les concubines de son père. Comment aurait-on pu s'opposer à lui ? Il se croyait si parfait et juste que tout ce qu'il faisait lui était dû, jusqu'à ce qu'il attire l'attention de l'éternité et fasse l'expérience de la justice véritable. En échange de son immortalité, la nature de son âme corrompue fut placardée sur son visage, aux yeux de tous.

Au moins, nous ne serons jamais comme toi ni comme notre Père. Nous ne serons jamais que les rois des rats et de la merde. Tu pourris de l'intérieur tandis que nous tombons en ruine de l'extérieur. Je sais ce que je préfère.

LEA DIVA – TORÉADOR

Les hommes et les femmes tueraient pour passer un moment entre les bras de lea Diva. Au temps de la préhistoire, iel était une célébrité, un être si beau que pas même Dieu n'aurait pu l'imaginer vieillir et s'avilir. Alors que ses seins commençaient à s'affaisser et que sa verge commençait à ployer, la Rose passa un marché. Iel ne fanerait jamais. Ne mourrait jamais. En retour, lea Diva deviendrait lea gardien·ne de l'amour, de la beauté et de l'art à travers les âges. Le diable sourit lorsqu'iel mourut puis revint à la vie : lea tyran du beau, à jamais préservé sous la forme d'un·e meurtrier·ère immortel·le.

Le shérif : Parlez-moi du moment où vous avez vu la lécheuse du Sabbat.

M. Baker : J'étais en chasse dans la boîte de nuit. Je me suis dirigé vers la piste de danse et c'est là que je l'ai aperçue. Elle dansait le *Melbourne shuffle*, s'élançant tantôt dans une direction, tantôt dans une autre. On s'écartait autour d'elle pour la regarder, l'applaudir. Les gens étaient hypnotisés.

Je vous rappelle que j'ignorais tout de ce que vous aviez prévu. J'ignorais que c'était une suceuse de sang. Je pensais que c'était juste une fille en minishort avec une casquette sur la tête. Qu'elle s'amusait à faire le show.

Le shérif : Vous ne vous êtes pas rendu compte de ce qu'elle faisait.

M. Baker : Non. Il m'a fallu un moment pour voir le couteau. Ses mouvements fascinaient, elle avait juste l'air de s'éclater. Sa joie était contagieuse. J'ai pris une photo d'elle et elle m'a fait un cœur avec ses mains.

Le shérif : Alors qu'en réalité…

M. Baker : Elle poignardait les gens avec le couteau. Chaque fois qu'elle s'élançait dans la foule, c'était pour tuer quelqu'un. La musique était si forte qu'on n'entendait pas les cris. Certaines personnes l'observaient en applaudissant, d'autres s'écroulaient à terre, en sang.

Puis la musique s'est arrêtée et la panique a commencé. Je l'ai perdue de vue.

Le shérif : Nous aussi. Nos hommes sont arrivés à ce moment-là, mais nous n'avons pas pu la localiser au milieu de tous les humains pris de terreur.

L'ÉPROUVÉ·E – MALKAVIEN

Son véritable nom a disparu, mais notez la ressemblance entre Malkav, Moloch et Malakai, qui sont respectivement un·e caïnite, un démon biblique et un ange du Seigneur. Voilà comment l'on considérait les « aliénés » par le passé : des hommes et des femmes possédés par des choses au-delà de toute compréhension humaine. Aujourd'hui encore, les aînés croient dur comme fer que lea premier·ère Éprouvé·e était inhumain·e. Je pense que la réponse est plus simple que cela : Malkav était lea seul·e ancien·ne à véritablement comprendre ce qui se passait. Iel était mort·e, mais sa soif ne tarissait pas : cette prise de conscience fit voler son esprit en éclat. C'est une réaction sensée, quand on y pense. Les Déments sont les dépositaires plus ou moins fiers de cette malédiction de lucidité : chacun est à la fois prophète et fou ; ils n'aspirent qu'à oublier leur condition dans le sang résonnant des vivants. Certaines nuits, je les crains ; d'autres, je les envie. Je m'imagine que la folie est la seule réponse sensée face à l'énigme de la Bête. Une chose est sûre : Malkav perdure en chacun et chacune de ses Descendants, s'exprimant de mille voix à la fois. Peut-être serait-il plus adéquat de l'appeler Légion.

LES BÊTES – GANGREL

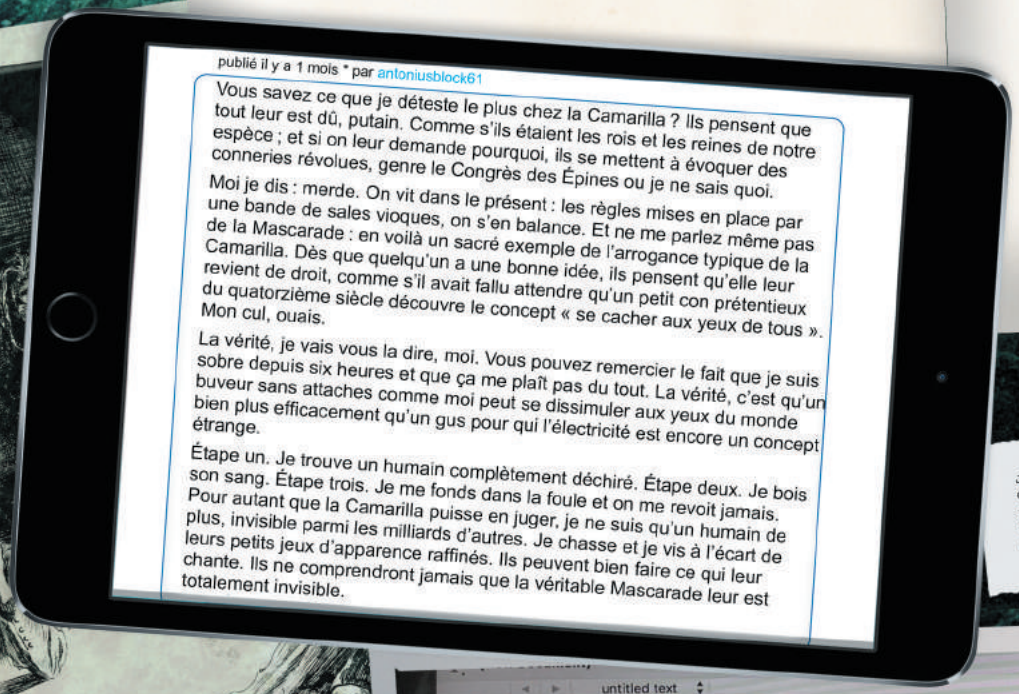
Ennoïa maudit sa mère, Lilith, au moment même de sa naissance ; elle cracha au visage de tous ses prétendants et vécut libre comme une louve, ne s'accouplant qu'avec les meilleurs représentants de sa race. On dit que ses entrailles mirent bas aux Lupins fous de lune ; on la connaît sous le nom de « moitié femelle de Dieu », car sa fertilité était celle de la terre même. Peu lui importait le monde des hommes, leurs villes ou leurs coutumes. Elle choisit de vivre en marge, mourut aux yeux du monde et revint à la vie dans la nature. C'est la première des parias, la sainte des prédateurs et des tueurs en série. Des 13, elle seule accepta la Bête comme faisant partie d'elle-même. Ses descendants héritèrent de son indépendance et de son désir pour la chasse. Dans leur Sang sont encore enfouis des traits animaux qui, éveillés, les font lentement régresser jusqu'à courir à quatre pattes et hurler leurs chants au ciel étoilé, tout comme la meute d'Ennoïa autrefois.

LES ROIS – VENTRUE

Il était une fois un roi parfait, adoré de tous ses sujets.

« Que mon règne jamais ne s'éteigne, non pour mon bien
Mais pour le bonheur de mon peuple. »

Et il en fut ainsi. Mais aujourd'hui, le clan des rois règne sur un royaume de chagrin, de peur et de dissentiment. Peut-être vaut-il mieux servir un mal connu que des horreurs qui restent à connaître ? En échange de leurs conseils et de leur sagesse, ils s'affirment les suzerains ou souverains de tous les êtres sur Terre. Puisque la majorité des anciens ont grandi à une époque où le sang était le pouvoir, le clan a conservé sa vision farouchement féodale et il ne pourra y avoir d'égalité tant qu'ils occuperont le trône.







Prenons le taureau par les cornes et parlons du 11 septembre. Je sais, c'est un sujet délicat, surtout pour nous autres New-yorkais. Mais c'est arrivé. Moi-même, j'ai connu des Descendants qui ont péri tandis que les tours brûlaient, alors arrêtez de crier et écoutez-moi.

Nous avons tous commis notre lot d'idioties, lors du chaos des premières nuits. Si nous n'admettons pas nos fautes, l'ombre du passé nous retiendra éternellement en otages. C'est pourquoi je serai le premier à admettre quelque chose de particulièrement gênant. Pendant des années, j'ai cru que notre espèce était impliquée, quand bien même les rapports officiels indiquaient le contraire. J'étais obnubilé par les théories du complot : « C'était le Sabbat », « un sorcier a fait le coup »... J'étais un véritable Descendant conspirationniste.

Le timing me semblait trop parfait. L'évènement même était si théâtralement destructeur que nous en étions forcément responsables. À l'été 2001, le Sabbat avait commencé à prêcher que la fin était proche. La Géhenne arrivait ! Quand les tours se sont écroulées, certains caïnites complètement barrés ont bel et bien revendiqué les attaques, prétendant qu'elles avaient pour but de venger la récente conquête de New York par la Camarilla. Qu'il s'agissait de la première salve de leur dernière Croisade de la Géhenne : une attaque orchestrée et menée à la perfection contre l'infection prétendue d'un antédiluvien terré dans les égouts, à l'aide de démolitions contrôlées et d'avions détournés et pilotés par des esclaves de sang dominés.

Et nous voulions y croire. Cela concordait parfaitement avec notre orgueil démesuré. Nous avons agi comme si cette théorie du complot à la mords-moi-le-nœud était vraie. Les attaques du 11 septembre ont fait 2 974 morts parmi le bétail, mais nous ne nous sommes souciés que des trois Descendants, tous membres de la Camarilla, qui furent réduits en cendre ce jour-là. Deux d'entre eux étaient Riker et Yezlaveta, des Rats d'égout des soubassements ; mais il y avait aussi Meghan Truesdale, une ancienne Ventrue qui possédait de nombreuses relations et 27 membres du personnel nourris de sang au 46e étage.

Les anciens des Ventrues devaient réagir ou affronter la colère de la foule. Le Conseil intérieur fit un pari risqué en décidant d'utiliser les ressources de la NSA (qui, jusqu'alors, devait « rester intouchable ») et accorda son soutien à la loi de 2002 sur la sécurité intérieure afin de retrouver les coupables. Dans leurs esprits, cela aurait dû permettre de déterminer à quel point le Sabbat avait infiltré Al-Qaïda et d'autres groupes extrémistes islamistes.

Rien ne se passa comme prévu. Finalement, ils comprirent qu'il n'y avait ni démolition contrôlée, ni personnel de bord sous domination, ni conspiration de Descendants d'aucune sorte : ce n'était qu'un groupe de kamikazes prêt à tout constitué de jeunes hommes parfaitement banals. Mais c'était déjà trop tard.

Oui. Ce fut nous. C'est de notre faute. Nous avons créé la Seconde Inquisition.

En faisant la chasse au Sabbat avec des ressources humaines, Jan Pieterzoon, l'homme de pointe de la Camarilla, et l'archonte Théo Bell ont ouvert la boîte de Pandore. Leur stratégie désespérée a permis aux agences humaines d'enquêter partout où il le fallait. Ils pensaient pouvoir contrôler leurs nouveaux alliés, ou jeter l'opprobre sur eux en cas de problèmes. Ils ont eu tort.

Dans la semaine qui suivit, le premier raid de la Sécurité intérieure contre un refuge de Descendants provoqua la mort de 14 agents de police et la destruction du séraphin Jalan-Aajav, une créature millénaire qui tirait les ficelles de groupes fondamentalistes sunnites et de narco-terroristes mexicains. Ce fut la première attaque de ce qui devint rapidement la Seconde Inquisition.

Cher M.

Voici quelque chose que j'aimais partager avec ceux qui me demandaient quels souvenirs je gardais de l'ancien prince de Berlin, Gustav Breidenstein. C'est une discussion que nous avons eue dans l'Élysium en 1994, retranscrite de mémoire.

Breidenstein : La Seconde Guerre mondiale. Qu'il faisait bon être un vampire, à cette époque !

Ldescu : Je pensais qu'on disait « Descendants » de nos jours.

Breidenstein : Je suis plus âgé que la Camarilla ! J'appelle un suceur de sang un suceur de sang.

Ldescu : J'ai un souvenir très différent de cette période et des années qui l'ont précédée. Beaucoup des serviteurs et des plus jeunes membres de notre fondation étaient juifs. Un jeune homme a dû porter le triangle rose.

Breidenstein : Tu es trop sensible, Maxwell. Ça va finir par te faire tuer, une de ces nuits. Pourquoi s'inquiéter pour le bétail ? Ou même pour les nouveau-nés à vrai dire. Je ne considère vraiment personne comme un individu à moins qu'il ait quelques siècles à son actif.

Ldescu : Réponds-moi franchement, si tu en es capable. As-tu essayé de contrôler les nazis ? Tu étais déjà prince de Berlin, à l'époque.

Breidenstein : Je suis Berlin ! Je suis le premier prince que la ville a jamais connu et je serai son dernier.

Ldescu : Je vois.

Breidenstein : Tu veux connaître la vérité, Maxwell ?

Ldescu : Oui.

Breidenstein : J'ai tenté de contrôler les nationalsocialistes, mais j'ai échoué. Pour la première fois de mon existence, la politique mortelle est allée trop vite pour que je puisse suivre.

Ldescu : Si tu y étais parvenu, tu aurais empêché la guerre et les morts ?

Breidenstein : Non ! J'adore la guerre. Voilà ce que je voulais te dire. J'ai jamais aussi bien chassé que pendant les raids aériens britanniques sur Berlin, et pourtant j'en ai fait, des chasses. Imagine un peu, le bétail qui sue dans un sombre abri anti-aérien, des familles pressées les unes contre les autres, les vieillards comme les jeunes. Un vrai buffet. Il n'y avait qu'à suivre son instinct pour trouver le type de sang qu'il fallait. Je me sentais jeune, plein d'énergie...

Ldescu : Tu sais, Gustav. Je n'ai plus grand-chose de mon humanité. Je peux tuer ce soir et l'avoir oublié le lendemain. Et pourtant, tu parviens encore à m'inspirer du dégoût.

Breidenstein : Tu m'insultes. Je pourrais te réduire en charpie.

Ldescu : Tu pourrais, oui.

Breidenstein : Ha ! Pas la peine de prendre ce ton si sérieux ! On vit bien trop longtemps pour se laisser pétrir de remords pour des choses aussi insignifiantes que quelques têtes de bétail décédées.

Ldescu : Ou quelques millions.

Breidenstein : Voilà ! Tu comprends ce que je veux dire ! En définitive, seuls comptent ceux avec qui tu vas passer les décennies et les siècles à venir. Les autres ne sont que nourriture.

Ldescu : Tu es trop arrogant, Gustav. Tu finiras par le regretter.

Depuis, Gustav est mort. Berlin est aux mains des anarchs. Je suis toujours le régent des Tremeres. Il y a sûrement une leçon à tirer de tout cela. À vous de voir laquelle : faut-il s'accrocher à son humanité, ou reconnaître les dangers de l'arrogance ?

Et non, je n'ai pas non plus anticipé la révolution anarch malgré mon avertissement à Gustav.

– Maxwell Ldescu

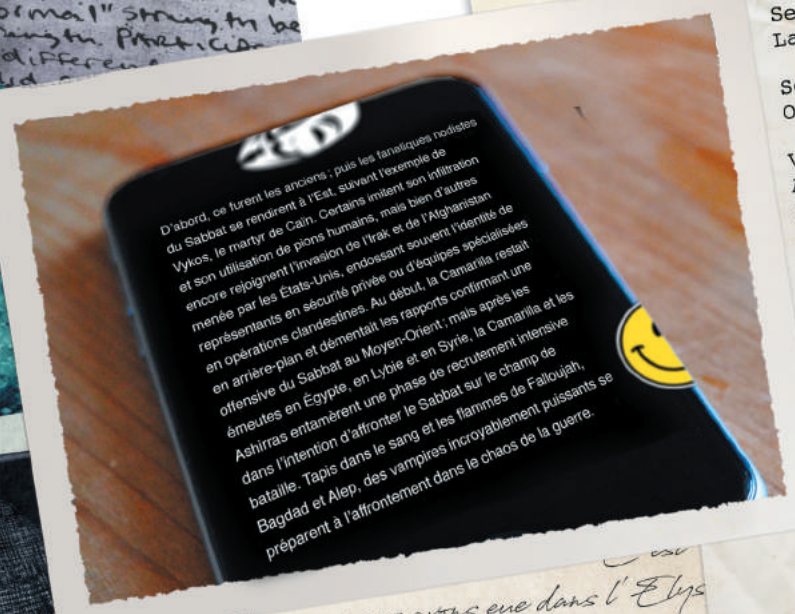
Régent de Berlin

Theo ? Ici Agat ha. Je sais que tu as quitté la Camarilla et que tu es passé dans le camp des anarchs. Si jamais tu as encore des a priori dépassés contre le fait d'ingérer des âmes, écoute la cassette que je joins à cette lettre. C'est de l'ancienne tech pour éviter la Seconde Inquisition. Si ça a marché pour Oussama ben Laden, ça marchera pour nous.

Souviens-toi simplement que je ne suis pas ton ennemie. On est dans le même camp, dorénavant.

Voilà toutes mes infos sur le Sabbat et les anarchs. Au cours des quinze dernières années, le Sabbat a gagné en dangerosité ce qu'il a perdu en taille. Après avoir compris que les antédiluviens ne se réveilleraient pas tout seuls, ils sont partis au Moyen-Orient pour retrouver leurs tombes et faire preuve d'un peu d'initiative proactive.

Tu te demandes ce qui est arrivé à la hiérarchie d'évêques et de cardinaux, ainsi qu'aux hordes de tarés qui ont rejoint la Vaulderie pour briser leurs liens de sang existant. Maintenant, la majorité des cardinaux et leurs congrégations se trouvent à Bagdad ou Kaboul, à combattre dans leur guerre de la Géhenne.





que nous avons eue dans l'Elys

Chère Camilla,

J'ai beaucoup apprécié notre dernière entrevue et c'est un honneur que vous veniez travailler pour moi. La restauration d'antiquités est un domaine exigeant, où l'on court sans cesse le risque d'endommager les œuvres de façon irréparable. Le talent seul ne suffit pas à déterminer comment faire renaître les qualités originales d'une œuvre ancienne.

Avant que vous n'intégriez mon service, j'aimerais éclaircir certains points importants concernant l'Histoire. D'un point de vue humain, vos talents sont sans égaux. Mais vous venez d'entrer dans un monde nouveau, peuplé d'immortels comme moi. Ceux d'entre-nous du Sacerdoce avons la chance de connaître un très large pan de l'histoire humaine, et il en va de même pour les descendants de Caïn.

Vous devez apprendre à considérer l'Histoire sous deux facettes : l'histoire humaine, que l'on apprend dans les salles de cours, les livres et de sources primaires ; et l'histoire cachée des forces immortelles qui influencent le cours de l'existence humaine.

Certains représentants de notre espèce diraient que nous contrôlons le destin des hommes. Je suis trop humble pour prétendre quoi que ce soit de la sorte, mais gardez à l'esprit que, derrière certains évènements humains en apparence inexplicables, il existe parfois une explication cachée. Ces facteurs sont particulièrement importants dans votre travail, puisque vous restaurerez des antiquités que je me procure et qu'il s'agit souvent de l'aspect qui m'intéresse le plus. Un historien humain pourrait passer à côté du fait qu'une peinture a été originellement commandée pour célébrer la Promesse de Giovanni, ou qu'un calice a été sculpté pour qu'une dame caïnite puisse y boire le sang de ses ennemis.

L'Histoire cachée remonte jusqu'à l'aube de l'humanité. Par certains aspects, il est plus facile de repérer l'influence des immortels dans l'Antiquité, car alors la Mascarade n'avait pas son universalité d'aujourd'hui. Moi-même, je n'ai traversé que quelques siècles d'histoire ; pourtant, j'ai vu l'influence du secret grandir d'année en année, compliquant la tâche des historiens et la mienne lorsqu'il s'agit de déterminer le véritable déroulement des évènements.

Cela étant, vous avez désormais un avantage qu'aucun autre historien humain ne possède. Vous faites partie des immortels et vos actions auront une influence sur le cours caché de l'Histoire.

Respectueusement,

Hesha Ruhadze زدور اشيخ



As-Salamu 'Aleykum, Hassan.

J'ai ordonné à mon serviteur de vous rapporter ce message mot pour mot. Je ne me fie pas aux appareils connectés pour transmettre des informations importantes, ainsi veuillez considérer que je m'exprime par la bouche de mon serviteur.

Grâce à votre statut d'archonte, vous êtes bien placé pour transmettre nos désirs à vos maîtres de la Camarilla. Vous le savez tout comme moi : les anciens de nos sectes respectives peuvent communiquer directement les uns avec les autres, mais, parfois, ils oublient de nous informer de leurs délibérations. Pour cette raison, j'ai décidé de présenter nos problèmes à la Camarilla par un medium plus officiel, c'est-à-dire vous-même.

Nous, secte des Ashirras, représentons l'entière communauté des buveurs de sang musulmans. Nous sommes aussi la plus ancienne des sectes modernes, précédant la Camarilla et le Sabbat de plusieurs siècles. Les Ashirras sont nés alors que le Prophète était encore en vie.

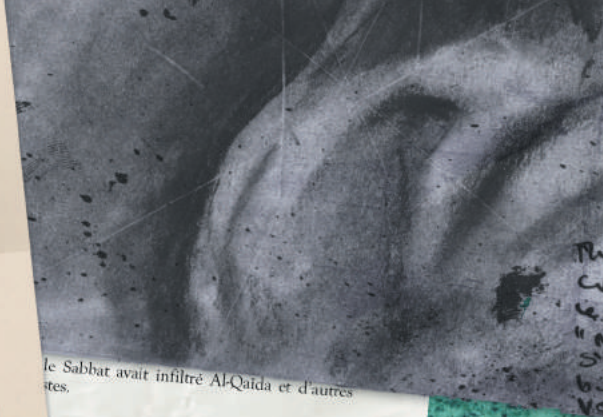
Je reconnais que la conquête et l'expansion n'ont pas été nos priorités. Tout comme vos clans furent dominés par les conflits, nos régions le furent par les luttes intestines entre nos frères Ashirras, les différentes branches des Enfants d'Haqim et le « Sacerdoce » autoproclamé : les maudits adorateurs de Set.

D'ailleurs, le Sacerdoce et les Enfants d'Haqim mettent en relief une caractéristique régionale particulière aux Ashirras. Notre foi a beau définir ce que nous sommes, le fait est que la Descendance infidèle du Sacerdoce d'Égypte se rapproche davantage des Ashirras que vous, Hassan de Paris.

Malheureusement, les ravages commis par le Sabbat et l'expansion concomitante de la Camarilla au sein de nos territoires invalident notre stratégie frontalière traditionnellement pacifique. En ces nuits modernes, les Ashirras renaissent, revigorés par de nouvelles générations de Descendants musulmans qui refusent d'accepter l'ingérence continue de la Camarilla européenne dans des territoires déjà dévastés par les bombardements occidentaux.

C'est pourquoi nous acceptons de former une alliance avec la Camarilla pour détruire notre ennemi commun, le Sabbat. Notre entraide sera bénéfique pour tous, j'en suis certain. Cependant, lorsque la nuit touchera à sa fin, nous suivrons la loi transmise par Suleiman ibn Abdullah, qu'il apprit aux pieds du Prophète lui-même à l'aube de notre ère. La Camarilla est la bienvenue sur nos terres au titre d'invitée, mais souvenez-vous que le sort de l'Afrique du Nord et du Moyen-Orient sera décidé par ceux d'entre eux qui vivent.

à Bagdad, Fi Aman Allah,



le Sabbat avait infiltré Al-Qaïda et d'autres
ites.

révu. Finalement, ils comprirent qu'il n'y
e, ni personnel de bord sous domination,
nts d'aucune sorte : ce n'était qu'un groupe
titué de jeunes hommes parfaitement ba-
i.

tre faute. Nous avons créé la Seconde

ec des ressources humaines, Jan Pie-
Camarilla, et l'archonte Théo Bell
ur stratégie désespérée a permis aux
ut où il le fallait. Ils pensaient pou-
ou jeter l'opprobre sur eux en cas

r raid de la Sécurité intérieure
voqua la mort de 14 agents de
n-Aajav, une créature millénaire
entalistes sunnites et de narco-
attaque de ce qui devint rapi-



Cher M.

Voici quelque chose que j'ai
avec ceux qui me demandaient qu
je gardais de l'ancien prince de
Gustav Breidenstein. C'est
que nous avons eue dans l'Elysi
retranscrite de mémoire.

Breidenstein : La Seconde Gu
faisait bon être un vampire,

Ldescu : Je pensais qu'on di
nos jours.

Breidenstein : Je suis plus
J'appelle un suceur de sang

Ldescu : J'ai un souvenir trè
période et des années qui l'c
des serviteurs et des plus je
fondation étaient juifs. Un j
le triangle rose.

Breidenstein : Tu es trop sen
finir par te faire tuer, une d
s'inquiéter pour le bétail ?
nouveau-nés à vrai dire. Je n
personne comme un individu à
siècles à son actif.

Ldescu : Réponds-moi franchem
capable. As-tu essayé de cont
étais déjà prince de Berlin,

Breidenstein : Je suis Berlin
prince que la ville a jamais
dernier.

Ldescu : Je vois.

Breidenstein : Tu veux connaît

Ldescu : Oui.

Breidenstein : J'ai tenté de c
socialistes, mais j'ai échoué.
de mon existence, la politique mortelle est allée
trop vite pour que je puisse suivre.

[01:05] <Dee> la came que tu m'as dégotée était parfaite
[01:07] <laugusteseigneurdesputains> la came ? j'étais trop défoncé quand on est partis, je me souviens plus
[01:08] <Dee> le fix
[01:08] <Dee> la bonne came
[01:08] <Dee> tu sais bien
[01:08] <Dee> le jus
[01:08] <Dee> celui des richards
[01:10] <laugusteseigneurdesputains> tu veux dire le sang ventrue que tu m'as demandé ?
[01:11] <Dee> nnnnngrh pourquoi t'as fait ça
[01:12] <Dee> tu dois apprendre à jamais utiliser ces mots
[01:12] <Dee> maintenant faut se déconnecter
[01:12] <Dee> et brûler nos ordis, ou un truc du genre
[01:13] <laugusteseigneurdesputains> attends attends attends
[01:13] <laugusteseigneurdesputains> je peux poser une question ? stp ? je suis nouveau dans le domaine
[01:14] <Dee> pourtant tu l'as bien entubé, l'autre type
[01:15] <laugusteseigneurdesputains> arrête. il m'a laissé goûter pcq il voulait se foutre de toi en m'offrant un truc pour lequel tu te serais vendue. mais il s'attendait pas à ce que j'avale pas
[01:16] <Dee> j'imagine. bonne idée d'avoir recraché dans une canette de red bull vide et de me la donner. digne d'un chevalier servant, même.
[01:17] <Dee> que veux-tu. j'adore ce truc.
[01:18] <Dee> trop bon
[01:19] <Dee> bref, déconnexion
[01:19] <laugusteseigneurdesputains> attends… c'est vrai que notre espèce contrôle l'histoire, genre, les politiciens et tout ?
[01:20] <laugusteseigneurdesputains> parce que ça avait l'air trop cool
[01:21] <Dee> t'as l'impression de contrôler quoi que ce soit ? non, les gros bonnets de la C contrôlent plein de trucs. comme tous ceux qui ont la race de fric et de muscle. et de « jus » sucré et addictif…
[01:22] <Dee> apprends, jeune con. utilise pas les mots en ligne, les vrais mots, sinon tu te feras repérer par la SI
[01:23] <Dee> sérieux, t'es foutu si c'est moi ton modèle
[01:23] <Dee> on n'est pas les maîtres de l'humanité, on n'est que des parasites. pendant que les humains faisaient un truc important et historique, tu peux être sûr qu'il y avait quelqu'un comme moi dans l'ombre, qui aime juste se défoncer au sang
[01:24] <Dee> maintenant je vais suivre mes propres conseils
[01:25] <laugusteseigneurdesputains> Dee ? on se reverra ?

Bienvenue à tous.

Pour les rares d'entre vous qui ne le savent pas déjà, je m'appelle Yvea von Eichel. Je suis la directrice financière du groupe Eichel et j'ai le plaisir de vous accueillir au sein du cercle intérieur.

Comme vous le savez, notre société opère selon différents degrés de confiance. Stagiaires, vous avez collaboré avec nos sociétés clientes, les municipalités et les fondations. Vous avez pu vous rendre compte du travail que nous accomplissons et rencontrer nos clients les plus ordinaires.

En travaillant dur et en grimpant les échelons, vous avez rencontré une clientèle plus importante. Des chefs d'État. Des membres du Parlement européen. Certaines des familles les plus anciennes et les plus riches d'Europe. Mais tandis que vous travailliez avec ces gens, vous avez toujours senti qu'il vous restait quelque chose à découvrir. Que vous n'aviez pas encore tout à fait atteint le sommet.

C'est maintenant le cas. Nous ne confions la véritable nature de nos objectifs qu'à nos employés les plus fiables. Nous sommes une firme de lobbying au service d'êtres extraordinaires. Des immortels. J'imagine que la plupart d'entre vous ont déjà relié ces pièces du puzzle. En effet, c'est une condition nécessaire si nos employés souhaitent un jour dépasser un certain stade dans leur carrière.

Devant vous, vous trouverez une petite coupe. Buvez-en le contenu.

Voilà, parfait. Ce sang assure notre longévité. Il vous gardera jeune et en bonne santé à jamais, tant que nous continuons de remplir la fonction pour laquelle notre société a été créée.

La politique est un système de pouvoir, de savoir et d'expertise complexe et en évolution constante. Les immortels sont bien trop anciens pour comprendre toute la teneur de ces concepts. Nous ne vivons plus à l'ère des rois. Nous vivons à l'ère du lobbying, où l'argent, les contacts et l'influence déterminent la forme que prendra le futur. À l'échelle internationale, nous faisons partie des professionnels les plus compétents de notre domaine. Malgré la compréhension limitée de nos clients pour la modernité, ils savent que nous suivons leurs ordres de sorte à traduire leur volonté et lui donner du sens lors d'une réunion matinale avec un membre du Parlement européen. Nos outils principaux sont les mêmes que dans n'importe quelle firme de lobbying pour les riches : l'argent et les contacts. Ceci mis à part, nos employeurs nous autorisent à leur demander des faveurs si nos motifs sont suffisamment importants. Leur sang ne leur octroie pas simplement la jeunesse éternelle, mais également des pouvoirs qui dépassent l'entendement.

Nous ne sommes pas non plus leurs seuls employés. Wright+Moreau Strategies, l'Initiative pour la Vie et d'autres organisations remplissent des tâches similaires. Vous serez parfois amenés à collaborer avec elles.

À présent, parlons du premier projet sur lequel vous travaillerez : la réhabilitation prochaine d'une directive de l'Union européenne concernant la systématisation des standards de qualité dans tous les établissements du sang. Nos clients veulent créer un registre paneuropéen de toutes les données du sang générées au sein de l'Union. La raison avancée est d'ordre humanitaire : cette base de données faciliterait la coordination des efforts de coopération internationale en cas de crises sanitaires graves…

J'admets ressentir une certaine nostalgie pour l'époque victorienne. Lorsque Londres était le sommet de l'Empire britannique, on pensait qu'ainsi irait le monde, dorénavant. L'écrasante répression de l'ordre social donna naissance à une toute nouvelle cuvée d'ingénus artistocrates et ignares sur lesquels chasser. Un peuple à la curiosité infinie, mais bridée qui n'avait pas peur de cannibaliser ses subordonnés en échange de sensations fortes passagères et de petits plaisirs.

Avec le recul, on se rend compte que ce fut la dernière fois que les anciens de la Camarilla comprirent vraiment le monde sur lequel ils exercent toute leur influence démesurée. Là, assis dans leurs sièges à se gorger de sang comme on se gorge d'anisette, ils règnent sur un empire où le soleil ne se lève jamais ; et, tout ignorants qu'ils sont du rétrécissement de leur empire, les systèmes de gouvernement et les hiérarchies sociétales des hommes se complexifient et changent si rapidement que nos monstres d'antan sont devenus incapables d'en suivre le rythme.

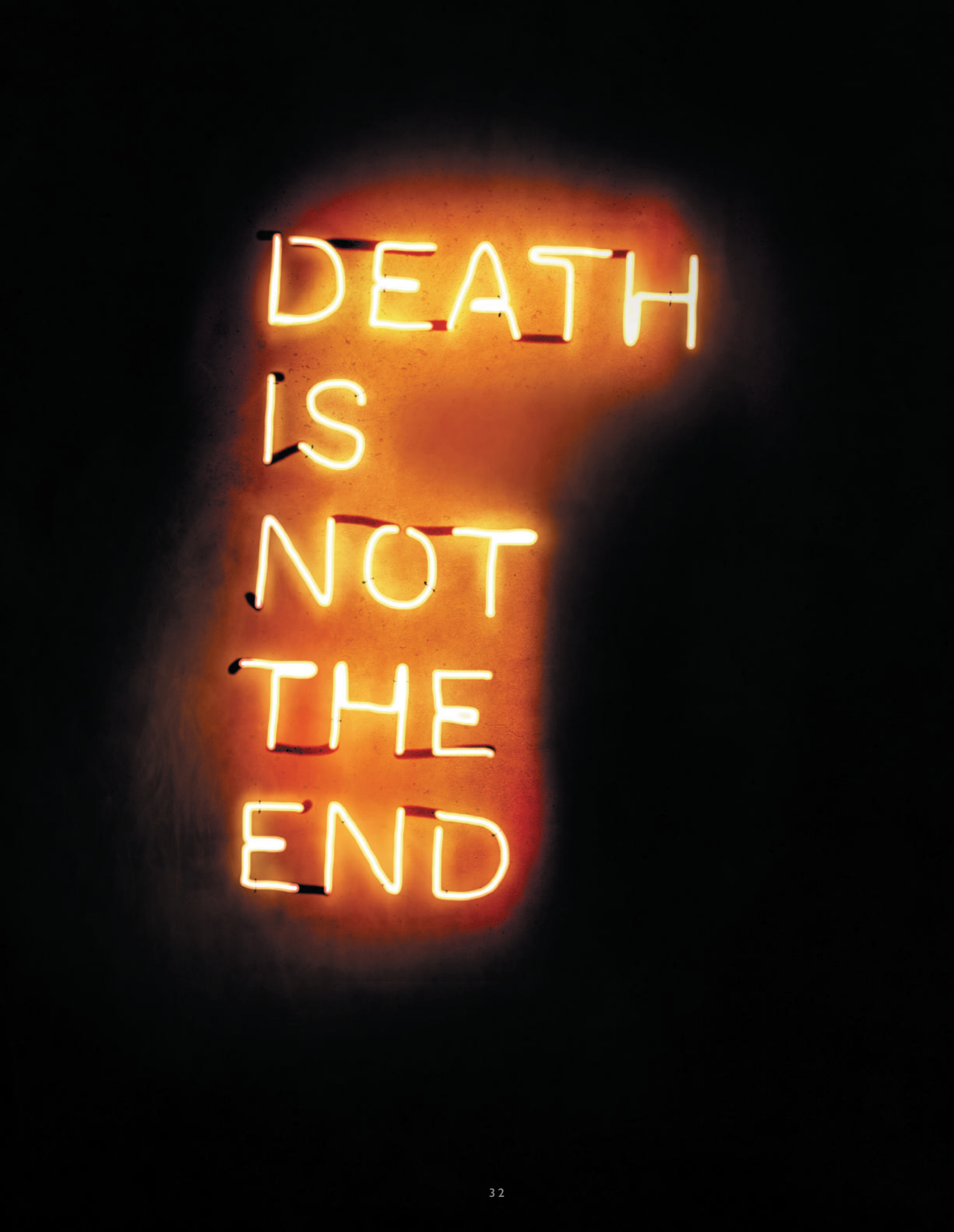
Je redoute le jour où je figurerai parmi eux. On m'a fait don d'un amour pour les hommes et les merveilles qu'ils construisent, ce qui m'a permis de ne pas me laisser distancer. J'espère que cela ne changera pas de sitôt.

Dans le Londres de notre reine Victoria, j'avais parfois l'impression que les Descendants ne formaient qu'une société secrète parmi d'autres, où les esprits véritablement influents se réunissaient pour prendre des décisions qui affectaient le monde entier. Un lord mortel pouvait ne jamais réaliser que les rassemblements prestigieux auxquels il participait étaient en grande partie composés de morts-vivants. Après tout, notre espèce n'était pas la seule étrangeté à exister sous le couvert de la bienséance. Pour ma part, j'ai toujours mis un point d'honneur à inviter dans mon salon aussi bien le bétail que les Descendants. J'espère que vous ne me croirez pas complaisante en le disant, mais je pense que c'est à moi qu'ils ont dû leurs réussites.

Maintenant, tout cela appartient au passé. Est-ce parce que nos anciens étaient si ivres de sang et de pouvoir qu'ils n'ont pas su préparer leur empire aux exigences de cette nouvelle ère ?

Victoria




DEATH
IS
NOT
THE
END

CONCEPTS

« Entrez librement et de votre plein gré. »

— DRACULA, À JONATHAN HARKER

Le Monde des Ténèbres

Vous dansez sur une musique techno effrénée, dans une masse compacte de corps chauds et suants. Vous êtes au dernier étage d'un squat. Les murs sont couverts de graffitis et le sol de béton nu est maculé de taches suspectes. Vous êtes ivre, en plein trip, en train de redescendre après l'euphorie de la fusion avec cette foule ondulante.

Une femme vous frôle en passant près de vous. Sa main est froide sur votre épaule. Vous la regardez se frayer un passage entre les gens et se glisser derrière la table du DJ. Elle est habillée comme tous les autres junkies aux yeux rouges qui frottent leur corps contre le vôtre et n'a pas l'air si vieille que ça, jusqu'à ce qu'elle remarque vos yeux rivés sur elle. Elle sourit et, à cet instant, elle semble détenir davantage de savoir que tout ce qui pourrait s'imaginer sur cette piste de danse.

Peut-être avez-vous vécu un moment comme celui-là dans la vraie vie. Vous avez remarqué un inconnu fascinant et partagé un moment de flirt ou de terreur avec quelqu'un que vous n'avez jamais revu. Il ou elle n'est passé dans votre vie que pendant un instant fugace et, pourtant, vous vous en souvenez encore des années plus tard.

Dans le monde réel, un moment comme celui-là n'est qu'un hasard. Qui était la femme qui vous a frôlé ? Peut-être le prochain DJ qui allait préparer sa playlist, et sa main était froide parce qu'elle venait de fumer une cigarette dehors. Dans la vie réelle, tout a une explication logique.

Dans le Monde des Ténèbres, les choses ne sont pas toujours aussi simples.

En apparence, le Monde des Ténèbres ressemble au nôtre. Le bureau où vous travaillez, l'école où vous alliez enfant et la maison de retraite où vous rendez visite à votre grand-mère sont identiques dans notre univers et dans le Monde des Ténèbres.

Mais si vous vous aventurez dans les recoins délabrés, abandonnés et dissimulés, la véritable nature du Monde des Ténèbres commence à transparaître. C'est un endroit abritant des puits de ténèbres secrets et profonds, et vous pouvez tomber dans l'un d'entre eux si vous vous laissez guider par les indices qui y mènent. La main froide de la femme à la rave sauvage était peut-être un signe que vous pouviez suivre pour laisser derrière vous votre vie confortable et pénétrer dans un monde de terreurs secrètes.

L'ombre du gratte-ciel

Au sein du Monde des Ténèbres, des vampires et des êtres plus étranges encore se cachent dans la masse infinie de l'humanité. Ils nous ressemblent, ils tentent de nous imiter, mais, en fin de compte, ils sont les prédateurs et nous sommes les proies. Le Monde des Ténèbres n'est pas un royaume fantastique à des années-lumière du nôtre où toutes les règles sont différentes. Dans cet univers, le vampire est proche de vous. La femme que vous avez remarquée à la rave était peut-être un vampire. Le DJ en était peut-être un, et peut-être aussi les videurs que vous avez vus à l'entrée et même le danseur qui portait des lunettes de soleil avec un motif de flammes. Ils étaient peut-être tous des vampires, tous dans le même bateau, tous damnés.

Les horreurs monstrueuses et secrètes du Monde des Ténèbres imprègnent la société humaine. D'étranges créatures chassent dans les ruelles désertes et rôdent dans les soirées mondaines avec la même aisance. Un humain ne réalise jamais ce qu'elles sont avant qu'il soit trop tard.

Le Monde des Ténèbres est un endroit dégénéré. Il est rempli de corruption, de violence et d'hypocrisie. Sur ce point, il est similaire au monde réel, mais il est également manipulé par des monstres surnaturels qui amplifient tous les pires instincts de l'humanité. Regardez les actualités et imaginez quels événements auraient pu être subtilement influencés par les morts-vivants dans notre monde et à notre époque, ici et maintenant.

Vampire est un jeu d'horreur et son monde est un endroit affreux. En tant que conteur, vous avez la possibilité de rendre le monde réel pire qu'il ne l'est déjà, mais vous n'y êtes pas obligé. Vous pouvez aussi vous contenter de mettre l'accent sur les éléments et sur les thèmes qui renforcent votre vision d'une ville sombre. Il existe bien assez de corruption policière, de passivité des institutions étatiques, de racisme, d'appels à la guerre, de haine et de violence pour rendre votre monde de jeu très noir si vous choisissez de souligner ces aspects de la réalité.

Dans une partie de **Vampire**, le gratte-ciel joue le rôle du château dans une histoire d'horreur classique. Un grand édifice de verre et d'acier peut sembler moderne et épuré à la lumière du jour, mais une fois le soleil couché, il révèle sa véritable nature : une aiguille profondément enfoncée dans la chair de la cité, y injectant le poison de la corruption vampirique.

Les antihéros

Dans **Vampire**, vous jouez des personnages vampires. Ils doivent se nourrir du sang des vivants. Ils possèdent des pouvoirs étranges qu'ils peuvent utiliser pour imposer leur volonté à de malheureux humains sans défense. Ils peuvent donner leur sang mort-vivant à des gens et ainsi les changer en drogués serviles accros au sang, condamnés à satisfaire les caprices des damnés dans l'espoir d'avoir leur prochain fix.

Vampire n'est pas un jeu de rôle où vous jouez des gentils.

Peut-être que votre personnage tente désespérément de s'accrocher aux vestiges de sa moralité humaine, malgré les nécessités sordides de l'existence vampirique. Ou peut-être qu'il a déjà adapté sa moralité à son nouvel état, en se disant qu'il n'est pas pire que les autres vampires après avoir tué quelqu'un par accident. Quelle que soit l'approche adoptée par le personnage concernant sa moralité, il est très probable qu'il finisse par faire des choses que le joueur trouvera répugnantes.

Utiliser ce jeu pour explorer des questions concernant la morale et les actes immoraux peut être intéressant et avoir du sens sur le plan émotionnel. Le personnage n'est pas vous et le jeu n'est pas réel, donc vous pouvez vous en servir comme espace fictif pour vous interroger sur des choses horribles, voire même vous amuser un peu avec.

Au bout de combien de temps votre vampire néophyte commencera-t-il à s'habituer à chasser pour boire du sang ? Se ment-il à lui-même en soutenant mordicus qu'il est quelqu'un de bien ou pense-t-il que l'autoflagellation et la culpabilité l'absolvent plus





À un moment ou à un autre, vous réaliserez que le sang est votre maître. Vous êtes dévoré de l'intérieur. Au début, vous ne le sentirez pas, mais, plus tard, lentement, vous vous rendrez compte que l'humanité n'est plus qu'un lointain souvenir. Vous vous rappellerez que vous avez vécu comme les humains, mais cette existence s'estompera comme un mirage. Vous n'aurez que le souvenir d'un souvenir, jusqu'à ce que vous deveniez une caricature grossière de la personne que vous étiez. La Bête en vous continuera de porter votre peau comme costume tant qu'elle sera nourrie.

ou moins des meurtres qu'il commet en se nourrissant ? Vous pouvez réfléchir à ces questions via un personnage et rechercher des parallèles avec des problèmes réels dans votre propre vie et dans le monde en général.

C'est l'un des grands avantages des jeux de rôle papier en tant que média artistique à l'ère d'Internet : vous êtes responsable du bien-être de vos joueurs, mais les événements de votre partie ne sont pas mis en ligne et donc ne se retrouvent pas exposés à la vue de tous (sauf si vous le voulez). La nature privée d'une partie de jeu de rôle papier vous permet d'explorer des sujets moraux difficiles à aborder dans le monde en ligne, où le danger de l'absence de contexte et toujours présent. Vous pouvez prendre des risques et jouer des choses dures.

Les récits de rédemption font aussi partie de **Vampire**, mais obtenir la rédemption est difficile. Comment pouvez-vous garder un code moral si vous devez littéralement plonger vos crocs de force dans le cou d'un humain toutes les nuits ? D'autres histoires existent, impliquant des choix différents. Si votre personnage est une mère de famille qui travaille piégée dans un mariage abusif nauséabond, devenir un vampire peut lui donner un pouvoir et des possibilités qu'elle n'avait jamais eus auparavant. Pour les opprimés du monde, être transformé en suceur de sang est un peu comme passer un pacte avec le Diable : ils obtiennent une opportunité de s'échapper de l'enfer dans lequel ils étaient piégés, mais le prix à payer est leur humanité.

Ce type de scénario dévoile le labyrinthe de moralité qui est au cœur du Monde des Ténèbres. Il devient manifeste que des gens bien peuvent commettre des actes horribles et que même des monstres se montrent parfois bienveillants.

LIMITES INDIVIDUELLES

Dans Vampire, vous allez jouer avec le concept de mal. Vos personnages doivent chasser pour boire du sang, ce qui est en soi un acte mauvais. Ils risquent aussi de descendre plus bas sur l'échelle de la moralité en tuant simplement pour survivre. Lorsqu'ils s'enfonceront plus profondément dans la société vampirique, ils devront regarder passivement des monstres vieux de plusieurs siècles commettre des crimes atroces.

Lorsque vous maîtrisez une partie de Vampire, vous mettez des choses horribles pour susciter des sentiments d'horreur, mais votre partie doit aussi rester jouable et accessible pour vos joueur.euse.s. Les limites à ne pas dépasser en termes de choses horribles sont très particulières à chaque joueur et vous devez parler de ces lignes rouges tous ensemble en tant que groupe avant de démarrer le jeu.

La meilleure manière d'aborder ce travail collectif consiste à ne pas forcer la main à vos joueur.euse.s sur ce qui est tolérable ou non et à accepter les particularités de chacun. Un joueur qui vient d'avoir un bébé peut ne pas vouloir voir de violence infligée à de jeunes enfants, même dans une histoire d'horreur. Un joueur qui a subi du cyberharcèlement peut ne pas vouloir voir ce genre de choses arriver lors d'une partie.

D'après notre expérience, les limites individuelles n'ont pas vraiment de rapport avec l'intensité de l'acte mauvais concerné. Un joueur peut ne pas être dérangé par une scène de torture horrible, mais ne pas supporter une scène qui se contente de suggérer des violences conjugales.

Il n'existe pas d'astuce simple pour que le degré d'horreur convienne toujours à vos joueur.euse.s, mais avoir une discussion ouverte est un bon point de départ. L'avantage d'un jeu de rôle papier est que vous pouvez l'adapter en fonction des individus spécifiques assis à votre table de jeu.

Rudiments du monde des vampires

Un vampire imprudent vous a emmené dans les toilettes crasseuses d'une rave et, tandis que la musique résonnait, votre jeune sire a paniqué parce que son Baiser avait mal tourné. Il vous a donné un peu de son sang et vous vous êtes effondré, terrassé par la douleur exquise de l'Étreinte. Vous vous réveillez une heure plus tard et vous vous enfoncez dans la nuit en titubant, jeune vampire, sans avoir la moindre idée de ce qui se passe.

Comment entrer en contact avec le reste du Monde des Ténèbres ?

Ce n'est pas facile. À cause de la Mascarade, il est difficile pour les vampires de trouver les autres vampires, surtout dans les grandes villes. Vous ne

connaissez pas les traditions et vous avez violé les lois du prince avant même de savoir qu'il existait un prince.

Quand vous finissez enfin par dénicher l'Elysium, vous découvrez que nul n'est censé ignorer la loi dans les cours des immortels. Des autorités dont aucun humain ne pourrait imaginer l'existence peuvent vous condamner à mort, à la vraie mort cette fois.

Mais peut-être qu'elles vous laissent en « vie ». À quoi ressemble le monde dans lequel vous entrez ? Que se passe-t-il dans le monde des vampires ?

UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DE TYRANS

Voilà des siècles, des vampires anciens et sages fondèrent la Camarilla, qui protège les Descendants d'Europe, des Amériques et du monde entier tout en préservant les traditions sacrées de leur race depuis tout ce temps. Du moins c'est ce que dit la propagande de la Camarilla. Cela étant, malgré les revers qu'elle a subis récemment, la Camarilla définit la non-vie vampirique pour un très grand nombre de Descendants partout dans le monde.

Longtemps considérée comme une Tour d'Ivoire immuable et invincible, la Camarilla est à présent en pleine mutation, car beaucoup de ses membres les plus âgés et de ses princes les mieux établis disparaissent ou deviennent difficiles à contacter. Une force mystérieuse connue sous le nom de l'Appel les attire au loin et laisse leurs regnae sans défense face aux attaques des anarchs.

La Camarilla a perdu certains de ses domaines les plus célèbres, notamment Berlin et Londres, à cause de cette instabilité. Dans beaucoup de cités, elle ne règne plus avec une autorité absolue et partage son regnum sur un modèle plus ou moins oligarchique en se mêlant à contre-cœur aux anarchs.

Cependant, tout n'est pas noir au sein de la Camarilla. Pour un jeune vampire ambitieux, la disparition de tant d'anciens a libéré un espace d'ascension politique qui n'est comparable à rien d'autre dans l'histoire de la secte. Pour la première fois, un nouveau-né peut s'emparer du pouvoir au sein d'un domaine s'il calcule bien son coup. De plus, beaucoup d'anciens ont aussi plus ou moins abandonné leurs terres, leur fortune et leurs ressources, les laissant



aux mains de quelques goules très perplexes. Un nouveau-né rusé peut détourner des richesses accumulées sur des millénaires et les utiliser à ses propres fins.

À l'heure actuelle, la Camarilla est sur la défensive, mais elle ne le reste jamais bien longtemps. L'énergie fournie par les jeunes et les ambitieux donne une nouvelle vie à la secte. Pendant la majeure partie de l'histoire de la Tour d'Ivoire, lorsqu'un nouveau-né doué ou cupide proposait un plan, les anciens répondaient sans surprise : « Le moment est mal choisi, prenez un siècle ou deux pour y réfléchir et apprendre comment le monde fonctionne et, alors, peut-être que le prince vous accordera une audience. » L'innovation entraînait la suspicion, pas la promotion.

En outre, les dirigeants de la Tour d'Ivoire avaient été étreints à l'époque où les moulins à vent et les télescopes étaient des technologies dernier cri, où les rois régnaient sans partage et où l'argent circulait sous forme de faveurs dues ou de cadeaux échangés. Les évolutions modernes les désorientaient et les agaçaient et ils essayèrent d'attendre simplement qu'elles disparaissent. Ce qui n'a évidemment pas marché. Mais à présent, avec des Descendants plus jeunes prenant de plus en plus de décisions, la Camarilla délaisse lentement sa traditionnelle stratégie d'inaction et commence à exercer un pouvoir réel sur le monde moderne. Il est temps pour les jeunes vampires de laisser leur marque sur la secte. Pourquoi ne pas imiter les nouveau-nés qui furent à la tête de la prise de Mexico, la capitale du Sabbat ? Les anciens et les justicars de la Camarilla ont longtemps pensé qu'un coup aussi audacieux n'avait aucune chance de réussir. Quels autres exploits pourraient devenir possibles si vous arrivez à sauter sur l'occasion le premier ?

L'OCCULTATION DU SABBAT

Autrefois, le Sabbat tenait entre ses griffes des villes et des territoires un peu partout dans le monde. Mais la nouvelle Inquisition a exterminé des dizaines de meutes par le feu, la Révolte Anarch n'a pas épargné l'Église noire et une vague de jeunes Descendants ambitieux, désirant plus que tout leur propre domaine, a bravé et affronté l'Épée de Caïn partout où elle se trouvait. Certaines meutes du Sabbat, à présent privées de chefs, se font passer pour des gangs d'anarchs. D'autres membres de cette secte offrent leurs connaissances et leur allégeance à la Camarilla, du moins pour le moment, prêts à tout pour survivre au vu des circonstances.

Cependant, à cette période charnière, au moment même où il semble subir une défaite générale, le Sabbat devient peut-être plus dangereux qu'il ne l'a jamais été. En étant rayée de la carte, la secte réémerge sous la forme d'une force difficile à repérer, présente apparemment à la fois partout et nulle part. La véritable terreur vient des agents expérimentés du Sabbat qui ne sont désormais plus contraints de gérer une grande organisation. Ils peuvent maintenant se concentrer sur ce qu'ils font de mieux : frapper vite et fort et répandre la peur au service du Sombre Père.

Lors des nuits du nouveau millénaire, le Sabbat est le croquemitaine des vampires : le monstre qui veut détruire tout ce que vous avez construit pour des raisons à la fois inhumaines et insondables.

LA RÉVOLUTION TOTALE Notre époque sourit aux anarchs. Longtemps maintenue en latence par l'oppression de la Camarilla et par ses propres conflits internes, la Révolte Anarch déferle à présent sur le monde. Même les cités tenues le plus fermement par la Camarilla incluent des enclaves anarchs. Les élites battent en retraite jusqu'aux Elysiums tandis que les miséreux d'hier se taillent leurs propres domaines.

La chute de Los Angeles et la naissance des États anarchs libres sur la côte ouest américaine n'étaient que le prélude à la chute de Berlin et d'autres cités. Encore sonnés par la perte de leurs anciens, les vampires sans direction centrale de la Camarilla se retrouvent maintenant incapables de défendre leurs privilèges sans la puissance du vieux Sang pour faire appliquer leurs décrets.

Le Mouvement anarch n'est pas un seul et même mouvement uni par son idéologie ou par ses chefs. La Révolte Anarch mondiale est une force spontanée au niveau local, née de siècles de répression par la Camarilla et incarnant les divers idées et objectifs de quiconque se trouve sur le terrain et prêt à reprendre le flambeau.

Cette époque est incroyablement riche en opportunités pour un vampire anarch qui veut laisser sa marque, idéalement sur une gorge camariste. Peu importe à quel point vos origines sont humbles, vous pouvez aller affronter directement les soi-disant princes et tenter de faire s'effondrer la Tour d'Ivoire. Les ennemis des anarchs sont affaiblis tant par les chasseurs mortels que par l'Appel insidieux et le rapport de force penche enfin en faveur du Mouvement.

Mais la révolution n'est que le début. Le véritable défi pour un politicien nouveau-né vient après. La révolte va-t-elle sombrer dans la violence et la barbarie, ou le vampire

charismatique et ambitieux va-t-il réussir à bâtir sa propre utopie de sang ?

LES MONSTRES ISOLÉS Le tumulte immense, causé par une Camarilla blessée sur le point de renaître, un Mouvement anarch combattant pour son avenir et un Sabbat fracturé, laisse beaucoup d'espace aux vampires dissidents pour non-vivre à leur manière. Les Sangs Clairs sont plus nombreux que jamais auparavant. Ce sont des vampires dont la génération est si élevée qu'ils présentent des caractéristiques normalement associées aux humains. Pour ces vampires, les conflits entre la Camarilla et les anarchs et la gigantesque lutte de pouvoir entre la Tour d'Ivoire et l'Épée de Caïn ne sont qu'un vacarme énorme, mais lointain. Mieux vaut les ignorer, sauf si un archonte ou un conseiller zélé décide par lui-même de harceler ceux qui ne participent pas à l'effort de guerre.

D'innombrables histoires illuminent les marges du Monde des Ténèbres et, sur le long terme, certaines d'entre elles pourraient se révéler plus importantes que quiconque dans les grandes sectes ne le pense. Personne dans le Monde des Ténèbres ne sait tout ce qui se passe, et la variété infinie de cet univers fournit toujours un nouveau mystère, une nouvelle pièce du puzzle qui ne correspond à aucun motif connu.

Les vampires isolés ont tendance à établir chacun leur propre domaine et à y régner d'une main de fer, comme les monstres du Moyen Âge. Les rebelles anarchs fuient vers les petites communautés rurales, les zones de guerre et les zones frontalières pour se tailler leurs propres territoires loin des autorités humaines et vampiriques. Les lécheurs nomades prouvent qu'en fin de compte, il est possible de vivre sur les routes si vous savez comment faire. Il existe une palette infinie de styles de non-vie vampirique pour ceux qui veulent échapper aux idéologies étouffantes des sectes.

La taille impressionnante d'une métropole moderne et l'existence de la Mascarade permettent même à un damné intelligent de se cacher en pleine lumière, juste sous le nez d'un prince de la Camarilla. Seul un idiot croirait savoir tout ce qui se produit dans une cité comptant des millions d'habitants.

LA SECONDE INQUISITION En dépit des conflits incessants entre les damnés, la menace la plus dangereuse pour les Descendants pourrait bien venir de l'humanité. La Camarilla affirme depuis longtemps que si les mortels apprenaient l'existence des vampires, tous les non-morts brûleraient sur un bûcher. Elle est convaincue que le monde connaîtrait des chasses aux sorcières d'une ampleur sans précédent et que, quelle que soit la puissance des pouvoirs immortels des seigneurs de la nuit, ils ne pourraient pas les protéger contre la totalité des milliards de mortels habitant la planète.

Et les faits sont en train de donner raison à la Tour d'Ivoire. Des agences de renseignement un peu partout dans le monde ont découvert l'existence des vampires. Ces groupes de mortels ont du mal à définir la véritable nature de la menace, mais ils échangent des informations entre eux et avec les groupes d'exterminateurs purs et durs de la Société de Saint-Léopold au Vatican. Les anciens inquisiteurs voient enfin leurs préjugés confirmés et pris au sérieux (et financés, et équipés de tout un arsenal d'armes) par certaines des organisations les plus puissantes et les plus impitoyables au monde.

À l'heure actuelle, la Seconde Inquisition est encore dissimulée par des mots de code et pratique ses activités de manière ultrasecrète. Elle n'est ni comprise ni contrôlée par les agences au sein desquelles travaillent ses inquisiteurs de manière générale ou par les gouvernements des pays où elle est située. Tous les agents de la CIA et tous les apparatchiks du FSB ne connaissent pas l'existence des vampires, mais un nombre suffisant de personnes à des postes clés dans des bureaux à l'identité extrêmement protégée en savent assez pour générer une menace majeure. La Seconde Inquisition a assassiné des princes à Londres et à Las Vegas, et elle a estropié un clan à Vienne. Des douzaines d'anarchs imprudents et de membres du Sabbat arrogants sont morts parce qu'ils étaient trop peu habitués aux mortels qui savent comment chasser les vampires. Et bien sûr, beaucoup de Descendants tentent d'utiliser la Seconde Inquisition contre leurs rivaux en lui transmettant l'adresse d'un refuge ou les détails d'un meurtre.

La Seconde Inquisition combat les vampires, mais les inquisiteurs sont loin d'être des héros. Ils viennent d'organisations comptant parmi les plus immorales de la planète. Les assassinats, les putschs, l'espionnage mondial, la déstabilisation et la désinformation font partie de leur quotidien. En ce sens, ils peuvent rivaliser avec les descendants de Caïn.

Du point de vue des personnages joueurs, la Seconde Inquisition est un élément qui force à prendre la Mascarade au sérieux. Voyager en traversant les frontières internationales, ou même en passant par un aéroport, met votre nom sur une liste, même si vous n'atterrissez pas directement sur un toit en plein soleil. Vous utilisez Internet ? Autant envoyer un e-mail à la NSA pour l'inviter à chasser des humains et à voir le primogène. Les services de cyber-renseignement du monde entier ont discrètement ajouté les mots-clés des vampires à

leurs listes de surveillance électronique. Si vous envoyez un texto à quelqu'un pour savoir où se réunit l'Elysium ce soir, l'Inquisition risque de s'y inviter aussi.

Malgré la gravité du danger, l'Inquisition représente aussi une opportunité. Elle a tué suffisamment de vampires pour créer des ouvertures et des vacances de pouvoir dans la société vampirique. Un Descendant peut profiter de ces vides, ou pousser l'Inquisition à tuer ses ennemis. Un groupe de vampires particulièrement téméraires pourrait même tenter de s'infiltrer au sein de l'Inquisition ou de contrôler certains de ses agents, risquant ainsi la mort par le feu pour manier une épée enflammée.

UN MONDE EN ÉVOLUTION Le Monde des Ténèbres est un monde en pleine mutation. Quand vous commencez à jouer à **Vampire**, ce monde devient un terrain de jeu que vous pouvez utiliser pour construire l'histoire que vous voulez raconter. Chaque élément, de la Camarilla aux anarchs en passant par la Seconde Inquisition, est instable et prêt à basculer dans un sens ou dans l'autre selon les actions des personnages.

Vous pouvez choisir quelles parties du monde utiliser dans votre jeu. Vous pouvez faire de votre histoire un récit d'espionnage où les personnages tentent d'échapper aux agents de l'Inquisition tout en découvrant des secrets mortels de la Camarilla qui modifient radicalement tout ce en quoi ils croyaient. Ou vous pouvez laisser le vaste monde en arrière-plan et faire vivre aux personnages des histoires plus petites à échelle humaine.

Après tout, c'est votre Monde des Ténèbres.

Jeux de rôle et conte

Les contes sont nés avec l'humanité, lorsque le langage a transformé d'anciens singes utilisant le feu en quelque chose d'autre. Nous racontons que ces histoires ont commencé autour d'un feu, pour avertir de la présence de dangers et de tentations réels ou imaginaires guettant dans les ténèbres des environs. D'avertissements à la veillée, nos histoires sont devenues des poèmes épiques, des pièces de théâtre, des romans et des opéras. Elles ont inclus de nouveaux dangers et de nouvelles tentations, dont beaucoup étaient à l'intérieur de nous.

Au vingtième siècle, les histoires sont passées des voix et des esprits des hommes aux images et aux spectacles. Les films, les bandes dessinées, la télévision et la variété infinie du divertissement numérique ont continué de dérouler un récit près d'une lumière vacillante, celle de l'écran ou celle de la lampe pour lire, tout en emportant nos histoires presque aussi loin que le pouvait notre imagination. Presque.

Les jeux de rôle sont l'une des formes d'art du conte les plus récentes et complètent l'arc allant des premières veillées au coin du feu à la lumière des écrans modernes. Dans les jeux de rôle, les joueurs racontent ou jouent les histoires pour eux-mêmes, guidés par les règles ou la logique du jeu, mais limités uniquement par leur imagination. Si vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle, ne vous inquiétez pas, ce n'est pas plus difficile que le jeu des gendarmes et des voleurs l'était dans votre enfance et c'est aussi fascinant que la série télé la plus élaborée.

Le conteur

En tant que joueur ou joueuse de **Vampire**, vous adoptez la personnalité et le rôle d'un personnage que vous créez (personnage joueur ou PJ), puis vous faites semblant d'être ce personnage pendant l'histoire. L'un des participants, le *conteur*, crée et guide l'histoire. Il construit l'environnement et le peuple avec toute une gamme de *personnages du conteur* ou *personnages non joueurs (PNJ)* (qui sont donc joués par le conteur). Il décrit ce qui se passe dans le monde à cause de ce que disent et font les joueurs. C'est le conteur qui applique les règles et introduit de nouveaux défis terrifiants au sein du jeu.

Le devoir principal du conteur est de faire en sorte que les autres joueurs s'amusent. Il obtiendra ce résultat en racontant une bonne histoire. Mais contrairement aux romanciers ou aux cinéastes, il ne se contente pas de raconter l'histoire de l'accroche à l'apothéose. Il crée l'environnement et met l'intrigue en mouvement, puis il laisse les joueurs la vivre dans le rôle des personnages principaux, en modifiant l'histoire et l'environnement au fur et à mesure de leurs actions. Le conteur doit maintenir un équilibre délicat entre la narration et l'arbitrage, entre le divertissement et les décisions concernant les règles et entre l'histoire et le jeu. Parfois, il pose le décor ou même décrit l'action, mais le plus souvent, il décide ce qui se passe en réaction aux mots et aux actions des PJ de manière aussi juste et impartiale que possible.



Les joueurs

Même si le conteur joue au jeu et interprète des douzaines voire des centaines de personnages, les *joueurs* sont les participants à la table qui jouent le rôle des personnages principaux de l'histoire. En tant que joueur ou joueuse dans **Vampire**, vous créez un personnage principal, puis vous le jouez. Vous parlez pour lui, vous le faites agir, vous décidez de ce qu'il veut dans le monde du jeu et de comment il veut l'obtenir ou l'accomplir. Le conteur adapte l'histoire à ces désirs ; les joueurs créent des personnages qui ont un rôle dans cette histoire et dont les actions la complètent ou la subliment.

Souvent, lorsqu'un joueur a indiqué les actions qu'il veut effectuer, le conteur lui demande de faire un jet de dés pour voir si son personnage réussit à faire ce qu'il a décrit par des mots. Les traits du personnage joueur, qui décrivent ses forces et ses faiblesses, indiquent à quel point le personnage est doué pour faire certaines choses. Connaître les facultés ordinaires et surnaturelles de son personnage permet de savoir quelles actions choisir afin d'avoir les meilleures chances de réussite.

Donc, un bon joueur mêle l'interprétation du personnage et la stratégie en prenant en compte la personnalité et les désirs de son personnage, mais aussi ses traits. Il doit utiliser les forces de son personnage et contourner ses faiblesses pour atteindre ses objectifs dans un monde hostile et dangereux. Les actions du personnage joueur peuvent changer le monde ; le joueur peut aussi ajouter des idées et des éléments à l'histoire. Le conteur les incorpore (ou non) afin d'encourager la narration la plus dramatique, intéressante et stimulante possible à la table de jeu.

Étant donné que **Vampire** a tendance à être un jeu intense aux thèmes intimes, il encourage les joueurs à concentrer leur attention sur leurs personnages et sur les intrigues et désirs des autres personnages joueurs. Le jeu perd beaucoup de son mystère et de sa saveur si les joueurs sont si nombreux qu'ils doivent batailler pour avoir l'attention du conteur (et/ou des autres joueurs). L'histoire peut aussi devenir moins intéressante si elle se disperse parmi un vaste éventail de personnages « principaux ». Donc, nous vous conseillons de jouer à **Vampire** avec un.e conteur.euse et un groupe de seulement trois à cinq joueur.euse.s.

Accessoires de jeu

Pour l'essentiel, **Vampire** est conçu pour être joué à une table. Ce jeu n'a pas de plateau, mais nécessite des dés, des crayons et du papier, et donc une table pour lancer les dés et écrire. La table a aussi l'avantage de réunir les joueurs autour d'un même espace. Il vous faut des photocopies de la feuille de personnage (présente à la fin du livre ou téléchargeable sur le site web d'Arkhane Asylum) et un support (une grande feuille de papier, un tableau en liège, un tableau blanc ou un écran de tablette) sur lequel tracer le schéma des relations (voir page 142). Les dés nécessaires sont des dés à dix faces, disponibles dans n'importe quel magasin de jeux. Il vous faut des dés de deux couleurs, une pour les dés ordinaires et une pour les dés de Soif (nous vous suggérons le rouge). Cherchez les dés spéciaux pour **Vampire : la Mascarade cinquième édition** dans les magasins vendant des jeux de rôle. ■



EXEMPLE DE PARTIE DE V5 :

« LA CHASSE »

Quatre amis se sont réunis pour faire une partie de **Vampire : la Mascarade**. Comme le groupe est composé à la fois de joueurs qui connaissent déjà le Monde des Ténèbres et de débutants, il a décidé de commencer par une partie simple. Des personnages novices ont été créés (voir page 140). Le groupe a choisi de situer son histoire là où habitent les joueurs, dans une ville étudiante. Il a aussi décidé d'explorer le thème de la moralité, en particulier du privilège d'avoir des idéaux nobles et élevés et du prix à payer pour cela.

Les joueurs veulent démarrer le jeu dans l'action. Donc, la conteuse débute l'histoire avec l'accroche dès que les personnages sont présentés et le schéma des relations dessiné (voir page 142) rudimentaire.

« Dans un local de stockage crasseux quelque part dans les tunnels de chauffage sous l'université, trois cadavres se mettent soudainement à bouger lorsque le soleil passe sous l'horizon à la surface. Animés par le Sang, ils se relèvent, une faim inhumaine manifeste dans leurs yeux. Depuis… l'incident, ils ne sont pas retournés chasser, tressaillant de répugnance à l'idée même de boire du sang humain. Mais leur Soif commence à devenir un problème et certains d'entre eux craignent que les choses tournent très, très mal s'ils n'obtiennent pas ce qu'il leur faut rapidement…

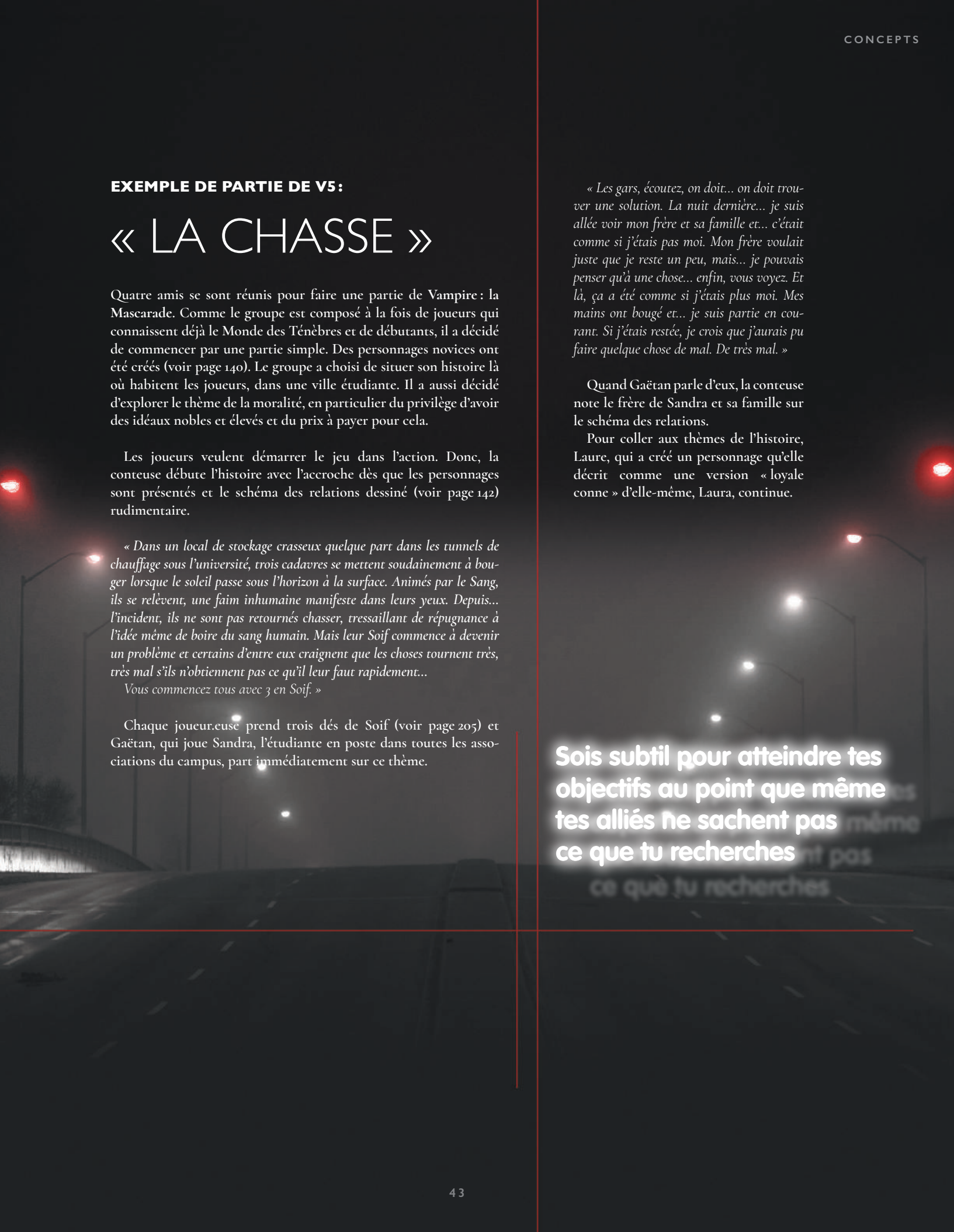
Vous commencez tous avec 3 en Soif. »

Chaque joueur.euse prend trois dés de Soif (voir page 205) et Gaëtan, qui joue Sandra, l'étudiante en poste dans toutes les associations du campus, part immédiatement sur ce thème.

« Les gars, écoutez, on doit… on doit trouver une solution. La nuit dernière… je suis allée voir mon frère et sa famille et… c'était comme si j'étais pas moi. Mon frère voulait juste que je reste un peu, mais… je pouvais penser qu'à une chose… enfin, vous voyez. Et là, ça a été comme si j'étais plus moi. Mes mains ont bougé et… je suis partie en courant. Si j'étais restée, je crois que j'aurais pu faire quelque chose de mal. De très mal. »

Quand Gaëtan parle d'eux, la conteuse note le frère de Sandra et sa famille sur le schéma des relations.

Pour coller aux thèmes de l'histoire, Laure, qui a créé un personnage qu'elle décrit comme une version « loyale conne » d'elle-même, Laura, continue.



« Va te faire foutre, Sandra ! J'y crois pas deux secondes à ton histoire de "j'ai pas pu m'en empêcher" ! On doit juste tenir le coup, ça va finir par passer, c'est sûr ! »

Laure ajoute : *« En parlant, Laura se gratte la main au point de se faire saigner, puis se met à sucer la plaie. »*



Les personnages ont un débat houleux pendant plusieurs minutes, mais après un moment, la question n'est plus de savoir s'ils vont étancher leur Soif, mais comment. Rapidement, la coterie en devenir s'enfonce dans la nuit à la recherche d'un « donneur ». À présent, la conteuse passe en temps plus long et demande à chaque joueur ce qu'il veut faire pendant les deux heures suivantes.

Gaëtan (Sandra) : *« Je vais essayer de savoir si l'université stocke du sang pour des tests et où en demandant aux professeurs que je connais ; la plupart travaillent probablement encore tard le soir. »*

Laure (Laura) : *« Les yeux légèrement vitreux, je me dirige vers la ferme communautaire dans le quartier, celle où j'ai construit un enclos plus tôt pour y garder des animaux, "juste pour jeter un œil". »*

Lou, qui joue Marcus, un jeune homme qui a abandonné ses études et est catapulté dans un milieu qui n'est normalement pas le sien, choisit d'accompagner Sandra pour l'aider.

La conteuse commence par Gaëtan (Sandra) et lui dit de faire un jet de Manipulation + Érudition (voir page 117). Il lui accorde un dé supplémentaire comme bonus de travail d'équipe (voir page 122). Gaëtan n'obtient que deux réussites, donc Sandra passe deux heures à appeler des gens sans rien trouver (la conteuse avait fixé une difficulté de quatre réussites). Sandra et Marcus décident de retrouver Laura pour voir si elle a été plus chanceuse.

Au début, la conteuse pensait décrire plus en détail l'action à la ferme communautaire, mais, à la place, il explique que Laura tourne autour de la ferme deux ou trois fois et laisse Laure décrire à la fois son état d'esprit et ce qu'elle sait sur cette ferme. Laure décrit plusieurs bâtiments et des enclos à animaux. En jeu, cela ne prendrait probablement pas aussi longtemps à Laura que les deux heures écoulées pour Sandra et Marcus, mais tous les joueur.euse.s sont d'accord pour ne pas être trop regardants là-dessus afin que tous les PJ puissent être présents pour la scène suivante.

Conteuse : *« À cette heure tardive, les animaux sont endormis dans leurs enclos et, par une unique fenêtre éclairée dans le bâtiment principal, vous voyez le veilleur de nuit boire son café et jouer sur son téléphone portable. La sécurité a été renforcée par rapport à la dernière fois, probablement à cause des actions antérieures de Laura et de ses amis.*



Le joueur dont le PJ a le plus faible groupement de dés en Dextérité + Furtivité devrait faire ce jet maintenant. »

Après quelques secondes de vérification, le joueur concerné fait le jet, mais n'obtient qu'une seule réussite. Craignant qu'être repérés si rapidement soit catastrophique, le joueur dépense 1 point de Volonté pour relancer certains des dés qui ne sont pas des réussites (voir page 122). Ce jet donne une réussite supplémentaire et la coterie se faufile discrètement dans la ferme.

Gaëtan (Sandra) : *« Je regarde si je peux crocheter la serrure du bâtiment où ils gardent les chevaux. »*

Laure (Laura) fixe bizarrement Gaëtan pour refléter ce que fait son personnage : *« Qu'est-ce que tu fais ? »*

Gaëtan (Sandra) avec un regard perplexe : *« Comment ça, qu'est-ce que je fais ? Les chevaux sont grands, ils devraient pouvoir… donner sans avoir de séquelles ! »*

Laure (Laura) : *« Laura tourne la tête pour regarder la fenêtre éclairée avec les mêmes yeux vitreux que tout à l'heure. "Les animaux ici ont rien fait de mal, Sandra. Les gardiens, par contre… ils gardent les bêtes prisonnières, esclaves, pour qu'on s'amuse avec. Cette nuit, l'un d'entre eux va payer." Laura s'avance devant la fenêtre avec un sourire innocent, mais légèrement menaçant. »*

Conteuse : *« Le veilleur de nuit est un homme grassouillet d'une trentaine d'années et quand il repère Laura il a d'abord l'air surpris. Ensuite, il ouvre la porte et sort dans la nuit. Il semble ne remarquer que Laura.*

"Qu'est-ce qui se passe ? Vous…" »

Gaëtan (Sandra) : *« Non, non c'est rien ! On faisait que passer ! Laura, on s'en va ! Maintenant ! »*

Conteuse : *« Hé, mais vous êtes la salope de l'asso pour les droits des animaux ! Je vous préviens, j'appelle les flics ! »*

Pendant ce temps, Lou a fait signe à la conteuse pour indiquer que Marcus essaie de se faufiler derrière le veilleur de nuit. Il fait un jet de Dextérité + Furtivité. Cette fois, l'un des dés de Soif et un dé ordinaire donnent tous les deux 0 (10), ce qui déclenche un triomphe brutal (voir page 207). Étant donné le contexte, il n'est pas difficile de deviner ce qui se produit : Marcus passe silencieusement derrière l'homme et plonge ses crocs dans son cou.

À la vue de cette scène, la conteuse fait faire un jet aux autres joueurs pour que leurs personnages résistent à la frénésie (voir page 219). Laure décide que Laura ne résiste pas et Gaëtan réussit le jet pour Sandra ; elle est la seule qui ne se repaît pas du pauvre humain, simultanément atterrée et attirée par ce spectacle.

En vidant l'homme de son sang, les deux vampires étanchent leur Soif (voir page 211), mais subissent aussi 1 Flétrissure (voir page 239) de leur Humanité à cause de leurs actions, car ils ont violé le Principe de la chronique « Ne fais pas de mal à autrui » (voir page 173).

« Après quelques minutes de violence aveugle, l'homme gît au sol, mort, et certains d'entre vous ne se sont pas sentis aussi bien depuis longtemps. Mais vous n'avez pas le temps de savourer la "réussite" de votre chasse, car une silhouette approche soudain depuis les ténèbres. Étrange, vous auriez juré n'avoir vu qu'un oiseau solitaire à cet endroit il y a quelques minutes. C'est un grand échalas portant apparemment des vêtements d'extérieur simples et ses yeux brillent bizarrement à la lumière venant de la fenêtre.

"Qu'est-ce que vous foutez à braconner sur mon domaine, les lécheurs ?" » ■



SOCIÉTÉ *vampirique*

« Là où nous sommes,
Il y a des poignards dans les sourires ;
Et celui qui est le plus près de notre sang
Est le plus près de le verser. »

— WILLIAM SHAKESPEARE, *MACBETH*

Perspectives anciennes et contemporaines

Caïn était un fermier et Abel un berger. Les Descendants à l'esprit scientifique faisant des recherches sur leurs origines anciennes prennent généralement ce fait en compte dans leurs hypothèses. La plupart d'entre eux situent la naissance de l'*Homo sanguinis* relativement tard dans l'histoire de l'humanité, aux alentours de 12 000 avant Jésus-Christ, à la même époque que le développement de l'agriculture et l'avènement de la civilisation ou, pour le dire autrement, à la chute de l'éden de la société des chasseurs-cueilleurs.

La théorie la plus audacieuse affirme que Caïn lui-même fut le vagabond qui répandit l'idée de planter et de récolter des cultures dans au moins onze lieux différents du Vieux et du Nouveau Monde, même si les historiens humains sont persuadés que cette pratique naquit de manière indépendante et spontanée dans chacun de ces lieux. Les champs à labourer entraînèrent la sédentarité, les villes et en fin de compte les taxes. Les taxes entraînèrent la création de l'écriture et tout ceci mena aux premiers dieux-rois et empereurs. Presque tous les érudits vampiriques s'accordent au moins sur un point : ces empereurs des temps anciens étaient souvent des vampires.

À partir de l'époque des antédiluviens (les géniteurs des clans au sang maudit à Enoch), lors de l'ascension de l'Égypte, de Rome et du Grand Zimbabwe, et jusqu'aux dernières nuits de l'Âge sombre, les vampires régnèrent sur la Terre. Divisés entre bas et hauts clans, ils se considéraient comme les souverains légitimes de l'humanité et se nourrissaient sur ces mortels inférieurs à eux. Beaucoup d'entre eux croient toujours en cette idéologie, même si les flammes de l'Inquisition les forcèrent à repenser leurs méthodes. Donc oui, les Descendants sont incontestablement des êtres très anciens. Mais même le plus âgé d'entre eux doit mener sa non-vie ici et maintenant, lors de la deuxième décennie du vingt-et-unième siècle.

Pendant les cinq cents ans qui suivirent la première Inquisition, les vampires s'adaptèrent à la culture humaine. Ils apprirent à se cacher et à porter des masques qui nous

ressemblent. Leur seule chance de nous accompagner dans l'âge moderne étant de nous convaincre qu'ils n'existaient pas, ils contribuèrent à la naissance de la pensée rationnelle et de la science, parrainant les Newton et les Descartes de leurs domaines respectifs. Pour un esprit rationnel, l'existence des suceurs de sang est invisible car impossible. Le capitalisme aida aussi beaucoup les damnés, même s'ils n'inventèrent ni le libre-échange ni le communisme. Ces systèmes leur permirent une transition sans heurts du statut de sombres souverains à celui de maîtres invisibles des banques, de profiteurs du commerce d'opium, de chefs d'un politburo et de superviseurs de goulags. Les vampires prospérèrent dans des systèmes de pouvoir aussi divers que le commerce d'esclaves, le marché boursier, les industries de la musique et de la mode, la bulle Internet et la course aux énergies renouvelables. Sous cet angle, ils sont incroyablement doués pour l'adaptation en tant qu'espèce, même si ce n'est pas toujours le cas au niveau individuel.

Les esprits des Descendants les plus anciens sont figés dans le temps, perdus dans des idéologies archaïques et incapables de concevoir que les smartphones puissent être technologiquement supérieurs à la presse à imprimer, mais simultanément contraints d'affronter des ennemis utilisant des satellites pour les traquer et des bombes intelligentes pour les détruire.

Les plus jeunes vivent de cryptages à la pointe des médias sociaux et écoutent Trentemøller sur Spotify. Ils haïssent leur propre histoire et la tyrannie de leurs anciens. Ils doivent composer avec un système de gouvernement qui était déjà archaïque il y a cinq cents ans et fréquentent régulièrement des seigneurs de guerre mongols et des vétérans de la guerre de Sept Ans.

Il semble que peu importe la vitesse à laquelle ils suivent les avancées technologiques, les Descendants seront toujours en partie figés dans le passé. Comme ils ne veulent pas ou ne peuvent pas concilier leurs différences de point de vue, les vieux et les jeunes s'affrontent et cette guerre forme la faille fondatrice de la société vampirique, actuellement exprimée par le conflit entre la Camarilla et les anarchs. Les vampires l'appellent la guerre des Âges.

Le Jyhad

Les Descendants aiment le pouvoir. Ils aiment détenir des participations majoritaires au sein d'empires bancaires, pouvoir se faire rembourser une dette de vie par un gros bonnet des narcotrafiquants, élever des enfants prodiges via des serviteurs et déclencher des révoltes. Peut-être qu'ils veulent contrôler les autres parce qu'ils ont remarquablement peu de contrôle sur eux-mêmes. Ils sont esclaves d'une addiction dont ils ne pourront jamais se libérer. Et peu importe à quel point ils accumulent de la puissance, le risque de devenir le serviteur ou la proie d'un sire millénaire est toujours présent.

Le Jyhad est peut-être ce qui se produit quand la guerre entre les parents et les enfants n'atteint jamais de point de résolution. Une lutte éternelle entre des générations d'anciens qui étaient nouveau-nés voilà des milliers d'années et qui ont laissé leurs descendants hériter de leurs conflits. Alimenté par des vengeances personnelles et des rêves utopiques, le Jyhad est le fuseau qui tisse la tapisserie de l'histoire des vampires. Il place les jeunes et les idéalistes comme pions des anciens sur l'échiquier de la politique des damnés. Et il laisse souvent des traces, voire des cicatrices, sur le monde mortel.

Le décompte des batailles livrées lors du Jyhad qui changèrent le monde débuta avec la Première Cité et continue à ce jour. La destruction d'Enoch fut probablement causée par le fait que la quatrième et la cinquième génération de Descendants se retournèrent contre leurs progéniteurs antédiluviens, tout comme les antédiluviens s'étaient retournés les uns contre les autres avant elles. Les guerres puniques étaient un symptôme mortel du combat acharné entre des anciens ventrues et des anciens malkaviens se faisant passer pour des patriciens de Rome d'un côté et pour des rêveurs utopistes menés par le Brujah africain Troile de l'autre. Lors de ces guerres, le grand rêve des vampires rebelles, vivre ouvertement parmi les mortels, fut vaincu. Ce n'était pas la première fois, et ce ne fut pas la dernière. Au fil des ans, ce rêve fut écrasé maintes et maintes fois, par la force ou par son impossibilité intrinsèque. La naissance de l'Hérésie caïnite et les hauts clans d'Île-de-France déclenchèrent les horreurs de la croisade des Albigeois. Ce furent les Descendants eux-mêmes qui allumèrent la flamme de l'Inquisition, qui passa très près de faire disparaître de la surface de la Terre par le feu la malédiction de Caïn. La chute de Constantinople pendant la folie de la quatrième croisade, telle une tempête de sang, fut provoquée par la diablerie de l'« archange » Michel et signa la fin de l'idéal du Triumvirat de Byzance.

Les dernières nuits de l'Âge des Ténèbres et de la guerre des Princes coïncidèrent avec la formation des grandes sectes, forgées après de multiples soulèvements et trahisons qui démolirent l'ancien ordre de hauts et de bas clans et retournèrent une fois encore l'infant contre le sire. La fondation du culte de mort du Sabbat et les diableries d'au moins deux antédiluviens annoncèrent le début d'un nouvel âge. Mais même lorsque les Descendants de la Camarilla eurent choisi de se cacher derrière la Mascarade pour échapper à la colère des mortels lors de la Convention de Thorns, le Jyhad continua sans faiblir. La destruction d'un ancien régime est toujours une couverture très pratique pour les non-morts, et la Révolution française

comme la révolution d'Octobre permirent la collecte du sang des nobles pour des Descendants voulant détruire leurs anciens. Même lors de nos nuits post-modernes avec des néons et des caméras de surveillance, des mathusalems comme Hélène et Ménélas continuent de se faire la guerre, malgré le fait que Troie ne soit plus qu'un tas de cendres accompagné d'une légende.

Tous les Descendants veulent croire qu'ils savent quelle est leur place au sein du Jyhad, mais rares sont ceux pour qui cela est vrai. Par exemple, les plans ourdis par le prince du Caire pour débarrasser sa cité des anarchs infidèles dans le chaos du Printemps arabe ne sont pas son idée. Ils s'insèrent dans les complots d'un mathusalem qui repose dans les catacombes sous Turin. D'innombrables strates de jeux politiques compliqués et d'alliances stratégiques masquent la réalité, mais à présent que le Sabbat annonce en hurlant l'arrivée de la Géhenne, que les anarchs reprennent les armes et que les anciens à partir de la septième génération sont rappelés là où tout a commencé, il semblerait que les choses progressent vers leur dénouement.



Les anciens qui sont toujours dans leurs refuges se gorgent de vitae de novice pour ne pas devenir fous et résister à l'Appel. Au lieu de gouverner directement, ils s'enferment dans un isolement paranoïaque et laissent des nouveau-nés trop peu préparés régner à leur place. Ces « coteries d'héritiers » sont partout à présent, tenant des fiefs et des territoires de gangs, tandis que leurs maîtres sont partis pour l'Orient ou hurlent des insultes aux fantômes invisibles de leur folie de Sang. Beaucoup de ces dirigeants « par intérim » n'ont absolument pas l'intention de rendre ce qu'ils ont reçu lorsque les anciens reviendront. Pourquoi l'apocalypse d'une génération ne serait-elle pas le couronnement d'une autre ?

Mais étant donné que les vampires vivent éternellement, rien ne dit que leur apocalypse ne va pas durer pendant l'équivalent d'un âge mortel. Si tant est que ce soit réellement la fin. Les vampires dissidents secouent la tête avec consternation et décrivent les derniers incidents de l'opéra sanglant du Jyhad comme n'étant rien de plus que des complots et des vengeances personnelles maquillés en prophéties et en destins. Pour eux, les anciens ne sont que des gens ayant du pouvoir, des rancunes et beaucoup, beaucoup trop de temps libre.

La Camarilla

La Camarilla est l'organisation la plus influente dans toute l'histoire connue des Descendants. Sa raison d'être officielle est le maintien de la Mascarade, un bandeau élaboré de tromperies placé sur les yeux des vivants pour dissimuler l'existence des vampires. Mais la Camarilla est bien davantage. C'est une conspiration visant à protéger le pouvoir des anciens, une société secrète vampirique influençant le commerce et la politique dans le monde entier, l'équivalent le plus proche d'un système gouvernemental chez les Descendants et une union internationale de cités semblable aux Nations Unies. Elle comporte un Cercle intérieur comme direction centrale et une équipe de justicars et d'archontes parcourant le monde pour « maintenir la paix », obéissant à des maîtres secrets. Sur le plan moral, la secte soutient mordicus qu'il faut préserver l'humanité face aux pulsions du Sang et se considère comme berger du troupeau humain aveugle, à la fois supérieure et inférieure moralement à ses sujets à la courte vie.

L'âge, la puissance et la richesse considérables de beaucoup de membres de la Camarilla ainsi que l'exclusion récente des anarchs hors des rangs de la secte enracinent clairement la Tour d'Ivoire dans les classes supérieures de la société. Les Descendants de la Camarilla sont les monstres qui se cachent derrière des robes de soirée coûtant des milliers d'euros, des portefeuilles boursiers soigneusement gérés et des refuges gardés par des esclaves accros à la vitae dans des uniformes de vigiles privés. Ces vampires sont le un pourcent du un pourcent, et ils en veulent toujours plus. Leurs pions sont présents dans les banques et les parlements, où ils concluent des accords commerciaux et passent des lois. Les vampires de la Camarilla sont les maîtres de la désinformation, de la propagande et du chantage. Avec eux, les bavures disparaissent sous le tapis et vite. À notre époque, ils ont beaucoup de travail sur ce plan, mais la Camarilla n'hésite pas à détruire des vies humaines et des non-vies vampiriques pour protéger les secrets de son influence.

Pour la plupart des membres de cette secte, Caïn n'est qu'un mythe, une métaphore pour leur malédiction, et non un individu ayant réellement existé. Cela dit, beaucoup de membres continuent de s'accrocher à leurs croyances chrétiennes, juives ou musulmanes comme à des protections dérisoires contre leur nature, tentant ainsi



de trouver du sens et un but à leurs non-vies. Le pendant de la Camarilla au Moyen-Orient, les Ashirras, est entièrement basé sur l'utilisation de l'islam pour tempérer les pulsions meurtrières du Sang. Malgré tout, le culte des ancêtres est une pratique répandue et acceptée au sein de la Camarilla, et des mathusalems millénaires tels que Mithras et le Dracon y jouent le rôle des saints. Pour certains clans, les antédiluviens sont devenus des figures révérées et sont imaginés comme l'incarnation des idéaux de leurs clans respectifs.

Une cité de la Camarilla est dirigée comme une cour féodale, même si les rassemblements des vampires locaux peuvent ressembler davantage à des réunions hypocrites de conseils d'administration ou à des assemblées tendues de cartels criminels. La hiérarchie est une valeur absolue. Au sommet se trouve le prince, un Descendant suffisamment redoutable ou rusé pour être reconnu comme le chef suprême de son domaine. En dessous siègent les membres du conseil des primogènes, les représentants des factions principales de la Camarilla dans la zone. Qu'ils soient les anciens des divers clans ou ceux détenant les plus grands terrains de chasse, ils s'adressent directement au prince, qui a généralement intérêt à écouter leur avis. Plus d'un seigneur a été renversé par son propre conseil. Certains princes choisissent un sénéchal, qui joue le rôle de conseiller personnel ou de mandataire quand le prince n'est pas disponible.

Lorsque c'est nécessaire, la cour se réunit dans un sanctuaire secret appelé l'Elysium, en changeant souvent de lieu pour maintenir un secret absolu et en utilisant une myriade de tromperies pour dissimuler les affaires des vampires aux yeux des mortels. Les Elysiums accueillent des festins, des cérémonies, des négociations et des débats animés, protégés et dirigés par le gardien et par ses hérauts, aussi appelés les harpies. Un Elysium peut être caché dans les pièces sombres d'un club SM haut de gamme, dans un abri antiatomique abandonné ou dans la collection Brancusi du musée Guggenheim de nuit.

L'ordre dans le domaine en général est maintenu par un vampire appelé le shérif, le bailli, le constable ou tout autre terme utilisé dans la région concernée pour désigner un officier de police. Cependant, il ressemble généralement davantage à un tueur à gages qu'à un policier et la justice expéditive a tendance à être la norme, car la Camarilla n'apprécie pas les idées modernes telles que la présomption d'innocence. Si vous êtes traîné devant le conseil des primogènes pour supplier d'être épargné au lieu d'être enchaîné sous une verrière en attendant le lever du soleil, vous avez de la chance.

Les six traditions

Les six traditions forment le noyau dur des lois des Descendants. Elles sont interprétées de manière très différente selon l'endroit et un prince ou un conseil donné accordera plus ou moins d'importance à une tradition ou à une autre, mais ce sont des coutumes ancestrales que tous les Descendants initiés au sein de la Camarilla connaissent. Et même si un vampire ne les connaît pas, l'ignorance n'est pas une excuse pour les avoir violées.

PREMIÈRE TRADITION : LA MASCARADE

Tu ne révéleras point ta vraie nature à ceux qui ne sont pas du Sang. Si tu enfreins cette tradition, tu renonces à tes droits au Sang.

La première tradition est la seule à être respectée de manière universelle, mais c'est aussi celle qui est violée le plus souvent. Une morsure imprudente avec des témoins, une utilisation manifeste de pouvoirs surnaturels, une confession à un mortel aimé… ces choses arrivent régulièrement, mais les Descendants doivent nettoyer leurs bavures ou en payer le prix. Même le traitement infligé aux informateurs dans le monde du crime n'est pas encore une comparaison assez forte pour décrire à quel point la Camarilla comme les anarchs sont impitoyables avec ceux qui brisent la Mascarade. À l'ère des défis sur YouTube, des articles pièges à clic et des « fake news », une violation de la Mascarade sera rarement remarquée par le commun des mortels, mais toute transgression peut guider une équipe d'agents secrets jusqu'à la porte de votre refuge. Seuls les fanatiques les plus déments parmi ceux soutenant la thèse de la supériorité des caïnites rêvent d'un âge où ils pourraient régner ouvertement ; les autres regardent la réalité en face : les non-morts prospèrent davantage en tant que puissances parasites cachées derrière le trône qu'en tant que grands prédateurs ou seigneurs infernaux dirigeant des domaines mortels.

DEUXIÈME TRADITION : LE DOMAINE

Les affaires de ton domaine ne regardent que toi. Tout autre te doit le respect dans ton domaine. Sur ton domaine, personne ne saurait mettre en doute ta parole.

Le prince a pour domaine la cité entière, mais il peut accorder des territoires à ceux qui l'ont bien servi, permettant ainsi à d'autres de diriger un quartier ou un pâté de maisons à sa place. Cela crée une hiérarchie élaborée de suzerains et de vassaux rappelant le féodalisme de la fin du Moyen Âge. Connaître le paysage politique et savoir qui est en droit d'utiliser quel territoire est vital pour se déplacer dans les labyrinthes urbains de la nuit.

TROISIÈME TRADITION : LA PROGÉNITURE

Tu n'engendreras qu'avec la permission de ton ancien. Si tu crées un infant sans l'approbation de ton ancien, ta progéniture et toi serez mis à mort.

La surpopulation peut vite devenir une menace sérieuse pour la Mascarade, et devoir demander la permission de créer un infant au prince est le meilleur moyen d'éviter ce problème qui ait été trouvé jusqu'à maintenant. Un compagnon de leur propre Sang est l'une des choses que la plupart des Descendants désirent plus que tout, et ils ne peuvent pas l'obtenir sans autorisation. C'est donc un cadeau très convoité et un levier puissant pour obtenir des alliances.

Auparavant, la population vampirique tournait autour d'un vampire pour cent mille mortels, mais à notre époque, le chiffre est beaucoup plus incertain. Certaines cités, comme Londres, sont quasiment vides de Descendants après les rafles de la Seconde Inquisition, tandis que d'autres sont des nids de Sangs Clairs.



QUATRIÈME TRADITION : LA RESPONSABILITÉ

Ceux que tu crées sont semblables à tes enfants. Jusqu'à ce que ta Progéniture soit affranchie, tu la commanderas en toute chose. Ses péchés seront les tiens.

À notre époque, un infant est généralement affranchi au sein de la Camarilla en même temps qu'il y est initié. S'il n'a pas les compétences nécessaires pour rejoindre l'élite, il est jeté aux anarchs et n'est bon qu'à être chassé et piétiné comme le reste des dissidents. Dans certains cas, il est même détruit. Les infants non encore affranchis échappant à leurs sires tyranniques relèvent toujours de leur responsabilité, donc le créateur a intérêt à retrouver rapidement sa progéniture rebelle. Et à la punir.

CINQUIÈME TRADITION : L'HOSPITALITÉ

Honore le domaine d'autrui. Lorsque tu arrives dans une cité étrangère, présente-toi à celui qui y règne. Sans son acceptation, tu n'es rien.

À notre ère d'espionnage et de domaines isolés les uns des autres, les vampires deviennent extrêmement divisés au sujet de l'application de cette tradition. Tenir le compte en temps réel des damnés se trouvant dans votre ville est une tâche considérable à l'époque des réfugiés et de la mondialisation et certains princes soutiennent activement des politiques dures sur l'immigration, construisent des murs ou font infiltrer des contrôles frontaliers par leurs serviteurs simplement pour savoir qui entre et qui sort. Généralement, soit le prince abandonne l'idée d'appliquer cette tradition, soit il le fait de manière draconienne avec l'aide de serviteurs mortels.

SIXIÈME TRADITION : LA DESTRUCTION

Il t'est interdit de détruire un autre de ton espèce. Le droit de destruction appartient à ton ancien. Seuls les aînés parmi les tiens seront en droit de décréter la chasse au sang.

Être chassé au sang est la punition la plus sévère dans la société vampirique. En temps normal, la destruction d'un autre Descendant est considérée comme un crime impardonnable, mais n'importe qui peut traquer et tuer un vampire condamné par la *Lex Talionis*, la loi du talion. Même les Sangs Clairs, les anarchs et les indépendants sont invités à cette fête sanglante. Tout est permis dans le cadre d'une chasse de sang, et si celui qui tue la cible la vide de son sang et absorbe une partie de son pouvoir (le crime horrible de la diablerie), qu'il en soit ainsi. Aider à une chasse au sang est un bon moyen de s'attirer les faveurs de la Camarilla, donc y participer est souvent mal considéré par les anarchs.



La mode chez les Descendants

Le noir ne s'est jamais vraiment démodé, *black is still the new black*. Chasser est une activité salissante et les taches de sang sont plus faciles à cacher sur les tissus sombres. C'est aussi simple que cela. Les lanceurs de tendances toréadors dans l'industrie de la mode reviennent au noir chaque saison précisément pour cette raison. Cela signifie que les vêtements de couleur claire sont des marques de statut social, surtout s'ils sont blancs. Un Brujah en survêtement blanc veut faire passer le message : « Je suis tellement doué pour la chasse que je ne renverse jamais une seule goutte ». Mais porter des couleurs claires est toujours risqué et beaucoup de Descendants considèrent que c'est un risque inutile, peu importe à quel point ils sont bons dans l'art de se nourrir.

La mode est un langage codé. Comme les mortels, les Descendants signalent leur appartenance à un groupe, leurs croyances et leur idéologie par la manière dont ils s'habillent, que ce soit dans la rue ou à l'Elysium. Une robe à motifs de roses déclare clairement : « Je suis une Diva » pour ceux qui connaissent l'iconographie des clans, et être vêtu de vieux vêtements souillés et de haillons indique que vous êtes un Nosferatu, ou peut-être un Malkavien. Une coupe rappelant subtilement le style édouardien pour la veste ou le pull que vous portez parmi les mortels suggère que vous êtes âgé, et la robe soigneusement préservée datant de 1905 que vous portez à l'Elysium intime aux nouveau-nés de respecter leurs aînés.

Les Descendants s'habillent très différemment dans la rue et à l'Elysium. En public, la Mascarade doit être respectée et ressembler à un prince du Moyen Âge est généralement une très mauvaise idée. Les vampires sont des chasseurs furtifs. Ils se camouflent parmi leurs proies. La plupart se dissimulent sous un masque humain et ils ont tous des habitudes de prédation. Ce sont ces deux facteurs qui dictent leur apparence dans la rue. Un marchand de sable cambrioleur porte des baskets noires et un survêtement Adidas à capuche, mais un marchand de sable chassant dans un asile psychiatrique s'habille comme un aide-soignant. Une reine de la nuit évoluant dans le milieu du rock psychobilly passe une heure chaque soir sur sa banane et ses tatouages, tandis qu'une adepte de techno minimale est dégoûtée par l'idée de porter le t-shirt d'un groupe de musique et craint plus que tout d'être refoulée à l'entrée du Berghain. Seuls les quelques Descendants fréquentant encore le milieu gothique s'habillent comme des « vampires » en public.

Dans les Elysiums et les refuges, c'est une autre histoire. Au sein de ces zones sans Mascarade, les damnés affichent ouvertement leur âge et leur nature monstrueuse. Ce sont alors les codes néoféodaux complexes de leur société qui s'appliquent et les harpies portent des robes de l'époque de la reine Élisabeth I^re^ ou des créations de haute couture qui couperaient le souffle à Lady Gaga. Les vêtements des vampires sont des symboles de leur statut. Arriver dans le repaire d'un ancien depuis la rue est une expérience rien moins qu'humiliante si l'invité s'agenouille en jean et t-shirt noirs devant un monstre sans âge en robe blanche faite de peau humaine.

Les anarchs ont tendance à mépriser les fanfreluches et à les considérer comme une marque de la Camarilla. Au lieu de cela, ils adoptent un seul et unique style qu'ils modifient graduellement au fil des décennies : une interprétation moderne et urbaine de ce qu'ils sont et de leur histoire personnelle, collant soigneusement à leur masque de mortel. L'ancien lansquenet porte des vêtements hip-hop et un pantalon baggy avec des accessoires dans le style memento mori et des tatouages ressemblant à des estampes, pour se rappeler le seizième siècle. Le chauffeur de taxi brujah vétéran a une veste d'aviateur de la Seconde Guerre mondiale. Le seigneur de guerre mongol gangrel porte une tenue punk à rivets et à clous qui lui évoque son armure. La plupart des anarchs ont des vêtements de toutes les nuits parfaitement ordinaires, qui suggèrent leur vraie nature uniquement pour ceux qui savent exactement quoi chercher.

ICONOGRAPHIE

Un miroir fissuré abandonné sur une scène de crime. Une ankh marquant la tranche d'un livre. Un masque de tragédie grecque déformé peint à la bombe sur une tente en bâches dans un quartier miséreux. Le A anarchiste, mais brisé et à l'envers, tatoué sur le cou d'un *biker*. Ce ne serait pas plutôt des épées d'ailleurs ?

Les sous-cultures et les sociétés secrètes ont toutes leur propre langage en évolution constante de signes et de symboles, et les Descendants ne font pas exception. Les marques des antédiluviens et de leurs clans ont été tracées en écriture cunéiforme anguleuse, tirées de l'imagination brisée d'un enfant de Styrie et dessinées sur des assiettes vides lors des banquets de conclaves oubliés. Depuis l'aube des temps, l'iconographie des clans et des sectes prend une myriade de formes localisées et personnalisées, mais les thèmes et la symbolique centrale sont aussi éternels que les vampires eux-mêmes. L'héraldique des Divas nobles à la fin du Moyen Âge (qui ne s'appelaient pas encore les Toréadors, car ce terme vient du livret de Bizet pour son opéra, *Carmen*, en 1877, et fut promptement accaparé par ce clan) incluait déjà une rose, les rois ventrues de Britannia ont toujours tenu un sceptre et, quelle que soit son apparence exacte, un masque est associé aux Horreurs depuis bien avant la naissance de la tragédie grecque.

Les nouveaux symboles de clan et de secte présentés dans cet ouvrage n'ont pas été dessinés par un directeur artistique vampirique pour que les clans les utilisent partout dans le monde, pas plus que les symboles les ayant précédés. Mais les nouvelles variantes reflètent certains des changements de la société des damnés. Les Ventrues du vingt-et-unième siècle ajoutent souvent une épée à leur sceptre pour indiquer qu'ils sont le clan des Rois en guerre avec les anarchs et la Seconde Inquisition ; le symbole des Tremeres s'est complexifié après la chute de la Pyramide et le miroir des Malkaviens leur rend leur regard à présent. Dans la réalité concrète du Monde des Ténèbres, les symboles de clan et de secte sont rarement utilisés sous la forme exacte employée dans ce livre.

Un Toréador porte une couronne de roses, une autre décore sa robe de pétales frais, une troisième porte une broche de style victorien en forme de rose à la longue tige et un quatrième un piercing au nombril au design évoquant une rose plus abstraite avec une tige plus courte en spirale. Aucune marque de clan ne tombe jamais vraiment dans l'oubli et les Descendants qui se sont fait tatouer au début des années 90 portent leurs couleurs « de la vieille école » aussi fièrement que ceux qui se sont fait tracer une nouvelle interprétation des symboles sur la peau la nuit dernière. Dans votre partie, mieux vaut utiliser surtout les symboles centraux de l'iconographie. En employant des symboles simples, vous pouvez les retrouver suggérés partout : sur des pochettes d'albums de groupes punks, sur des tableaux de la Renaissance, sur des graffitis révolutionnaires… tels des traces de rouge à lèvres sanglant laissées dans toute l'histoire de l'art par nos maîtres immortels.

Le Mouvement anarch

La révolution contre la Camarilla est aussi vieille que la secte elle-même. Connue à l'origine sous le nom de Révolte Anarch, elle s'est beaucoup développée au cours des dernières décennies, car les jeunes Descendants ont du mal à comprendre pourquoi ils devraient suivre les diktats d'anciens qui semblent n'avoir aucun scrupule à les jeter à la Seconde Inquisition si cela les arrange.

Le terme « vampire dissident » désigne tout vampire n'appartenant pas à la Camarilla. Le Mouvement anarch sous ses diverses formes est une sous-catégorie parmi les dissidents et la manifestation la plus visible de ces vampires. Beaucoup de dissidents cherchent à échapper au contrôle de la Camarilla en se cachant. Mais les anarchs ont décidé de rendre les coups et tentent de conquérir et de contrôler des domaines initialement tenus par ceux qui prétendent être leurs maîtres. Pourquoi non ? Les anciens de la Tour d'Ivoire sont attirés au Moyen-Orient par l'Appel et la Seconde Inquisition a détruit des princes et des primogènes partout dans le monde.

Le nombre d'anciens diminue, tandis qu'une nouvelle vague de lécheurs anarchs affamés et ambitieux déferle chaque année.

La rumeur de la rue parle de révolution. Plus de compromis, plus de politique, plus de tentatives de passer des accords avec la Camarilla. Le Mouvement a enfin émergé de la léthargie dans laquelle il s'était enfoncé pendant plusieurs siècles après la Convention de Thorns et la formation du Sabbat. Cette époque est à présent révolue. Les anarchs se sont rappelé qu'ils savaient se battre, galvanisés par la grande trahison que la Camarilla a commise en déclenchant la Seconde Inquisition.

Les causes profondes de l'insatisfaction des anarchs ne sont pas dif-



ficiles à trouver. Beaucoup de princes de la Camarilla aiment se présenter comme des dirigeants éclairés et justes qui se soucient du sort de tous les Descendants avec bienveillance. Ce qu'a vécu un nouveau-né devenu anarch est radicalement différent. Une fois que vous avez appris que vous n'avez le droit de chasser que dans le quartier des entrepôts, que votre sire a été exécuté pour des violations obscures des lois de la Camarilla et que le shérif a tué votre mère humaine parce qu'elle était une « menace pour la Mascarade », la rhétorique princière commence à sonner faux.

Le Mouvement est différent dans chaque ville. Parfois, une cité anarch possède un dirigeant appelé un baron. Mais le plus souvent, elle est menée par des gangs qui ont chacun leur propre territoire. Certaines villes sont actuellement divisées entre les anarchs et la Camarilla, et chaque camp veut expulser l'autre.

Là où la Camarilla influence la société humaine depuis l'extérieur, les anarchs sont profondément enfouis à l'intérieur. Beaucoup ont une fausse identité mortelle, voire même une famille et un emploi. Cela les rend à la fois plus vulnérables et mieux protégés. Vulnérables parce qu'ils sont en contact avec leur environnement humain chaque nuit et feront forcément des erreurs. Protégés parce que l'anarch n'est jamais le seigneur vampire dans son manoir au sommet d'une montagne. Il est le DJ de la boîte de nuit, le policier terrifiant de l'IGPN, le junkie qui rôde sous votre fenêtre.

Ce qui motive plus que tout le Mouvement anarch, c'est le sentiment qu'il peut gagner. Pour la première fois depuis des siècles, il semblerait qu'il soit possible de renverser les princes. Si l'ordre ancien peut s'effondrer à Berlin, il peut s'effondrer n'importe où !

Les Autarkis

Même dans une cité comme Paris, dominée par la Camarilla, beaucoup de Descendants restent des dissidents et se dissimulent aux yeux de leurs cousins. Leur histoire est soit si vieille que les sectes sont des tendances passagères pour eux, soit si récente qu'ils sont encore en train d'entretenir des liens avec les personnes et les principes qui étaient importants pour eux de leur vivant. Ces vampires sont des *Autarkis*, en dehors de la société des damnés.

À Erevan, en Arménie, toute tentative de la Camarilla pour mettre en place un prince ou un conseil des primogènes se termine immanquablement par une boîte en bois de rose remplie de cendres envoyée à une adresse en poste restante à Tbilissi. À New York, une cinquantaine de Descendants refusent tout simplement de s'attacher à une cause ou à une autre. Leur objectif est de protéger leur propre lignage et leur communauté ethnique (cela aurait quelque chose à voir avec une terrible erreur commise sur l'île de la Statue de la Liberté). La Camarilla n'a pas le monopole du maintien de l'ordre. Les traditions étaient des coutumes bien avant de devenir des lois et même les Autarkis qui font profil bas et restent en dehors de la politique les respectent, fût-ce avec quelques variantes. Par exemple, si un damné, quel qu'il soit, passe par le quartier de Little Odessa à New York sans commencer par se rendre au sauna de Brighton Beach Avenue et par baiser l'anneau de Yurgi, il n'appréciera pas ce qui va lui arriver.

Donc, tous les « princes » ne sont pas des membres de la Camarilla ou des anarchs. Un domaine peut être contrôlé par un clan, par un groupe de conspirateurs anonymes, par personne, par un revenant s'appuyant sur les ressources de son maître, etc. Pour un Descendant déterminé, il existe toujours un moyen de sortir du système et la société clandestine des damnés grouille de fortes personnalités méprisant les lois prédéterminées et les réunions mensuelles à l'Elysium. Quand tout n'est que changement, impossible de s'attendre à ce que chaque vampire appartienne à un clan connu ou suive des règles établies. Les Autarkis et les dissidents rappellent aux autres nonmorts que les Descendants sont des monstres uniques et non des nations, des armées ou des religions.

Fins et commencements

Quelques années seulement après le début de la guerre contre la terreur, la Camarilla se retrouve dans une situation désespérée. Des milliers de Descendants ont été inscrits sur les diverses listes de surveillance établies par le ministère de l'Intérieur des États-Unis. En 2007, juste après le vote d'une loi très permissive sur les perquisitions concernant les terroristes étrangers et dans le cadre du « projet PRISM » encore top secret, les services secrets du Vatican (l'Entité), la CIA et la NSA lancent une offensive majeure. Ils agissent en secret, soutenus par la puissance humaine des plus grandes agences de lutte contre le terrorisme de la planète. Plus d'un millier de Descendants sont tués en l'espace de trois mois.

Très peu de ces attaques font des victimes aux yeux du public. Beaucoup sont décrites comme des « arrestations », certaines sont maquillées en affrontements de gangs et les pires, de manière odieuse, sont présentées comme des attentats islamistes. La destruction de la Première Fondation tremere de Vienne par les forces spéciales du Vatican en 2008 reste officiellement une « atrocité terroriste » attribuée à l'Union du Djihad islamique.

Seuls les Autarkis et les membres de l'Inconnu les plus solitaires échappent totalement aux frappes. Les masques sont tombés, l'utilisation de la surveillance et des technologies de pointe s'est retournée contre la Camarilla et la Tour d'Ivoire est au cœur de la pire crise qu'elle ait connue depuis la Convention de Thorns et la création de la secte elle-même. La Seconde Inquisition a commencé.

En réaction, la Camarilla ordonne une première étape, l'opération Table rase : les hackers nosferatus les plus expérimentés démantèlent leurs serveurs et détruisent le SchreckNet pour commencer à effacer autant de communications vampiriques que possible de la toile.

La deuxième étape est un édit à l'échelle de l'ensemble de la Camarilla, communiqué via le bouche-à-oreille et une dernière transmission codée sur les canaux de communication des Descendants. Tout vampire pris à en contacter un autre en ligne perdra la protection de la Camarilla et sera déclaré déloyal, voire ciblé par une chasse au sang si la communication est considérée comme compromettant la Mascarade.

La troisième étape est la convocation des deux premiers conclaves mondiaux depuis un siècle. Au vu du fait que voyager est devenu très difficile à cause de l'Inquisition, seuls les représentants des primogènes et des princes sont tenus d'y assister. Une convention a lieu à Chicago, la plus grande cité de la Camarilla aux États-Unis, l'autre dans la ville neutre de Prague. La Convention de Prague tourne presque à la guerre civile lorsque la faction anarch affirme que l'élite de la Camarilla et ses magouilles au sein des gouvernements fédéraux et nationaux ont causé l'Inquisition, tandis que la Camarilla accuse l'audace et l'imprudence des anarchs et des nouveau-nés en général lorsqu'ils utilisent Internet.

La Convention s'achève dans le chaos. Theo Bell, archonte brujah et fidèle de la Camarilla, exécute son ancien maître devant une assemblée de pairs stupéfaits. Les traditions de la Camarilla changent à jamais. L'expulsion des anarchs hors de la secte est un fait accompli. Les anarchs incluent à présent quiconque est affilié au Mouvement, ainsi que tous les Sangs Clairs, les Caitiffs et les Autarkis, et aucun vampire de quatorzième génération ou plus n'est le bienvenu dans la Camarilla.

Pendant un instant, il semblerait qu'une guerre ouverte soit sur le point d'éclater. En fin de compte, les anarchs acceptent de continuer à appliquer une seule et unique tradition : la Mascarade. La Camarilla décrète une « seconde mascarade », ordonnant aux membres de la secte de ne plus avoir aucun lien avec les Descendants qui n'en font pas partie. Une paix précaire est établie. Mais les tensions s'intensifient et à en juger par les récents événements à Berlin et à Prague, la guerre des Âges va cesser d'être une guerre froide et redevenir une guerre sanglante. ■



LEXIQUE DES DAMNÉS

L'ADOUBEMENT : le moment où un vampire passe du statut de novice à celui de vampire nouveau-né « à part entière ». Au sein de la Camarilla, un vampire ne peut subir le Passage que lorsque son sire l'estime prêt et obtient l'approbation du prince.

AGUICHEUR (VULGAIRE) : Voir *casanova* et *succube*.

L'AMARANTHE (ARCHAÏQUE) : le fait de vider un autre Descendant de son sang. Voir *diablerie*.

ANCIEN : un vampire qui a vécu au moins deux siècles de non-vie. Les anciens sont les participants les plus actifs au sein du Jyhad.

ANCILLA : un vampire qui a prouvé sa valeur, d'un rang intermédiaire entre les anciens et les nouveau-nés. Pluriel : ancillae.

ANTÉDILUVIEN : un membre de la terrifiante troisième génération.

AUTARKIS (ARCHAÏQUE) : voir *dissident*.

LE BAISER : le fait de boire du sang, en particulier sur un mortel. Le Baiser déclenche une sensation d'extase chez celui qui le reçoit.

BÉTAIL : un terme désignant les mortels, généralement dédaigneux. L'expression « les Descendants comme le bétail » désigne le monde en général, dans son ensemble.

LA BÊTE : les pulsions et besoins primaires menaçant de transformer un vampire en monstre sans intellect ne pensant qu'à se nourrir.

BLÊME (VULGAIRE) : un vampire « porteur sain » qui contracte une maladie humaine et la transmet à tous les calices sur lesquels il boit.

BOÎTE DE JUS OU CANNETTE (VULGAIRE) : un terme méprisant désignant un mortel, indiquant qu'il n'est bon qu'à servir de repas.

CAÏNITE (ARCHAÏQUE) : un vampire ; un membre de la race de Caïn.

CAITIFF : un vampire dont le clan est inconnu, ou qui n'a pas de clan du tout. Les Caitiffs ont souvent une génération élevée, donc le sang de Caïn est trop dilué pour leur transmettre des caractéristiques toujours identiques.

CALICE : une source de sang pour la nourriture ou pour le plaisir, généralement un mortel.

LA CAMARILLA : une secte de vampires se consacrant principalement à faire appliquer les traditions, en particulier celle de la Mascarade.

CAMÉ (VULGAIRE) : un Descendant buvant le sang d'humains ayant absorbé de l'alcool ou des drogues afin d'éprouver les mêmes sensations qu'eux par procuration. Pour les Descendants préférant une drogue en particulier, elle est ajoutée derrière (camé au crack/au hash/à la coke, etc.). Voir *dépravé*.

CASANOVA (VULGAIRE) : un vampire qui séduit les mortels pour boire leur sang, mais ne les tue pas. Voir *succube*.

CAUCHEMAR (ARCHAÏQUE) : voir *marchand de sable*.

LE CHANGEMENT (VULGAIRE) : le moment où un individu cesse d'être un mortel et devient un Descendant.

CHASSE AU SANG : une punition condamnant un vampire à la Mort ultime sous les crocs de ses semblables. Voir *Lex Talionis*.

CHASSEUR DE SORCIÈRES (ARCHAÏQUE) : un mortel traquant et détruisant les vampires et les autres êtres surnaturels.

CHASSEUR DE TÊTES (VULGAIRE) : un vampire qui chasse les autres Descendants et se nourrit sur eux. Voir *lamproie*.

CHAT DE GOUTTIÈRE (VULGAIRE) : un vampire n'ayant pas de refuge permanent, mais dormant à un endroit différent chaque jour. Ce terme désigne également un vampire qui se nourrit exclusivement sur les SDF, les clochards et les autres personnes considérées comme les rebuts de la société. Voir *goupil*.

CHIOT (ARCHAÏQUE) : un terme dédaigneux désignant un jeune Descendant, à l'origine utilisé exclusivement par un sire en référence à sa propre progéniture.

CLAN : un groupe de vampires partageant des caractéristiques communes transmises par le Sang. Il existe treize clans connus, qui auraient tous été fondés par les membres de la troisième génération.

COLLABO (ARCHAÏQUE) : terme méprisant désignant un vampire qui s'intéresse aux tendances et aux modes mortelles.

CONSANGUINEUS (ARCHAÏQUE): littéralement « du même sang ». Ce mot fait généralement référence aux membres d'une même dynastie.

COTERIE: un petit groupe de Descendants unis par leur besoin de soutien mutuel et parfois par des intérêts communs.

LES DAMNÉS (VULGAIRE): la race des caïnites ; tous les vampires.

DÉPRAVÉ: un vampire qui se nourrit généralement sur des mortels drogués ou ivres pour ressentir lui-même l'ivresse ou le trip.

DESCENDANTS: ce terme est utilisé par la Camarilla pour désigner les vampires dans leur ensemble. Au singulier, un seul vampire. Selon les rumeurs, ce mot fut inventé au quinzième ou au seizième siècle, après la Révolte Anarch.

DIABLERIE: le fait de boire tout le Sang d'un autre Descendant et de lui infliger ainsi la Mort ultime. Par cette pratique abominable, un vampire peut abaisser sa génération de manière permanente.

DISSIDENT: un vampire restant en dehors du reste de la société des Descendants dans une cité donnée, soit par ignorance, soit par choix. Un vampire dissident est généralement considéré comme un anarch par les membres de la Camarilla, même si la plupart des dissidents n'ont aucun lien avec le Mouvement.

DOMAINE: la zone d'influence d'un vampire en particulier. Un prince a toute sa cité pour domaine, mais permet parfois à des vampires de rang inférieur d'y avoir leurs propres domaines.

DOMITOR: le maître d'une goule ; celui qui donne son Sang et ses ordres.

DONNEUR (VULGAIRE): ce terme sarcastique désigne un calice, généralement humain.

DYNASTIE (ARCHAÏQUE): le lignage d'un vampire ; son sire, le sire de son sire, etc.

L'EAU-DE-VIE (ARCHAÏQUE): un euphémisme désignant le sang humain. Beaucoup de Descendants considèrent ce terme comme affecté et prude.

ELYSIUM: un lieu où les vampires peuvent se réunir sans craindre d'être attaqués. Les rassemblements de la cour à l'Elysium sont strictement interdits aux mortels et tenus dans le plus grand secret, mais le bâtiment de l'Elysium lui-même peut être un musée public, une galerie d'art, une boîte de nuit, etc. Le Berghain est un Elysium anarch. Le Louvre est un Elysium de la Camarilla.

ENFANT DU CRÉPUSCULE: voir *Sang Clair*.

L'ÉTREINTE: le fait de transformer un mortel en vampire. Pour étreindre, un vampire doit vider sa victime de son sang, puis remplacer ce sang par un peu de sa vitae.

FAIRE UN RETRAIT (VULGAIRE): le fait de « retirer » du sang dans les banques de sang, les réserves des hôpitaux ou sur les morts et les mourants. Ce sang nourrit un vampire, mais il a très peu de goût. Les Descendants âgés méprisent cette nourriture ignoble. Un Descendant adepte de cette pratique est appelé un *banquier*.

FERMIER (VULGAIRE): ce terme moqueur désigne un vampire qui refuse de se nourrir de sang humain et boit sur des animaux à la place.

FONDATION: le nom traditionnel du quartier général des Tremeres dans une ville donnée, généralement un croisement entre refuge, bibliothèque et laboratoire.

GAROU: un loup-garou. Les Garous sont les ennemis naturels et mortels de la race vampirique.

GÉHENNE: la soi-disant apocalypse lors de laquelle les antédiluviens s'éveilleront de leur torpeur et dévoreront la race des vampires et le monde. Le Sabbat pense que la Géhenne est actuellement en train de se produire et a quitté ses domaines traditionnels pour livrer la dernière guerre de la Géhenne dans l'ombre des conflits au Moyen-Orient.

GÉNÉRATION: le nombre de « chaînons » entre un vampire et la figure mythique de Caïn ; le degré auquel un vampire donné descend du premier vampire.

GENTILHOMME/NOBLE DAME (ARCHAÏQUE): un Descendant qui chasse dans des endroits comme les boîtes de nuit, les bars et le quartier rouge.

GOLCONDE: un état légendaire de transcendance vampirique ; la véritable maîtrise de la Bête et l'équilibre entre des pulsions et des principes radicalement opposés. Golconde serait un état similaire au nirvana et est beaucoup prêché, mais rarement atteint.

GOULE: un serviteur créé en donnant un peu de vitae vampirique à un mortel sans le vider de son sang d'abord (ce qui créerait un vampire et non une goule).

GOUPIL (ARCHAÏQUE): un vampire qui se nourrit en attaquant des mendiants et d'autres personnes en marge de la société. Voir *chat de gouttière*.

HUMANITAS (ARCHAÏQUE): le degré auquel un Descendant conserve son humanité.

L'INCONNU: une secte de vampires qui se sont mis à l'écart des préoccupations des Descendants ordinaires et, en grande partie, du Jyhad. Beaucoup de membres de l'Inconnu seraient des mathusalems.

INFANT: un vampire créé par l'Étreinte. L'infant est la progéniture de son sire ou de sa dame. Ce terme est souvent utilisé de manière méprisante pour souligner le manque d'expérience d'un vampire.

LE JYHAD: la guerre secrète et intestine faisant rage entre les différentes générations de vampires. Les anciens manipulent leurs descendants moins puissants et les utilisent comme pions dans un jeu terrifiant dont les règles défient l'entendement.

LAMPROIE (VULGAIRE): un vampire se nourrissant de la vitae d'autres caïnites, par nécessité ou par perversion.

LÉCHEUR (VULGAIRE): un vampire. Voir *Descendant* et *caïnite*.

LEX TALIONIS (ARCHAÏQUE): le code de lois des Descendants et le système de punition des transgressions ; la loi du talion servant de fondement aux chasses de sang. Elle est basée sur la justice du code d'Hammurabi ou de la Bible : œil pour œil, dent pour dent, une punition équivalente au crime.

LIE (ARCHAÏQUE): la masse bovine de l'humanité, en particulier les personnes incultes et peu fréquentables. La lie est principalement considérée comme une source de nourriture. Voir *bétail*.

LIEN DE SANG: une relation de pouvoir mystique qui s'établit entre deux vampires lorsque l'un a bu le Sang de l'autre trois fois ; accepter le Sang d'un autre vampire revient à reconnaître sa domination sur vous.

LIGNAGE: l'arbre généalogique d'un vampire. Voir *dynastie*.

LE LIVRE DE NOD: une série de légendes et d'histoires vampiriques.

MASQUE: la fausse identité mortelle qu'un Descendant doit entretenir afin de rester caché parmi ses proies.

LA MASCARADE: la coutume (ou la tradition) consistant à cacher l'existence des vampires à l'humanité. Conçue pour protéger les vampires contre la destruction par les mortels, la Mascarade fut adoptée après l'extermination de nombreux Descendants par la première Inquisition.

MATHUSALEM: un vampire qui existe depuis au moins un millénaire ; un ancien qui ne s'implique plus au sein de la société des Descendants. Les mathusalems appartiendraient à la quatrième et à la cinquième génération.

MARCHAND DE SABLE (VULGAIRE): un vampire qui ne se nourrit que sur des victimes endormies.

MORT ULTIME: le moment où un vampire cesse d'exister et passe de non-mort à réellement mort.

LE MOUVEMENT ANARCH: une secte de vampires s'opposant à la tyrannie des anciens et qui s'est mise en dehors de la société secrète de la Camarilla.

NOCEUR (VULGAIRE): un habitué du Râtelier, en particulier pour s'y nourrir.

NOUVEAU-NÉ: un jeune Descendant étreint récemment, mais davantage qu'un novice.

NOVICE: un vampire fraîchement créé, encore sous la protection de son sire.

LE PAPILLON (ARCHAÏQUE): le quartier rouge d'une ville, abritant des bars, des maisons closes, des casinos clandestins et d'autres endroits peu recommandables. Le meilleur terrain de chasse d'une ville, où la disparition de mortels ne surprend pas étant donné la dangerosité du lieu.

PHALÈNE (VULGAIRE): vampire se mêlant à la haute société mortelle et se nourrissant exclusivement sur les gens riches et/ou célèbres.

POUPÉE DE SANG (VULGAIRE): un mortel donnant librement son sang à un vampire. La plupart des poupées de sang éprouvent une satisfaction perverse à recevoir le Baiser et recherchent activement des vampires qui voudront prendre leur sang.

PRAXIS (ARCHAÏQUE): le droit des princes de gouverner ; le droit du prince sur son domaine. Ce terme désigne également les sujets politiques dont s'occupe le prince et ses édits et décisions.

PRINCE : un vampire ayant revendiqué un domaine donné comme le sien, généralement une ville, et défendant cette revendication contre tous les autres. Le terme peut désigner un Descendant de n'importe quel sexe. Dans les cités anarchs, le dirigeant est parfois appelé un *baron*.

PROGÉNITURE : tous les infants d'un vampire donné.

LE RÂTELIER (VULGAIRE) : le quartier d'une ville qui est le terrain de chasse le plus attrayant car il abrite des bars, des boîtes de nuits, des endroits vendant de la drogue et d'autres lieux de débauche où des mortels disparaissent fréquemment. Voir *le Papillon*.

RÉGNANT : un Descendant auquel un autre est lié au sang.

REFUGE : la « maison » ou la base d'un vampire, où il est à l'abri du soleil.

REMPART (ARCHAÏQUE) : la sécurité et le niveau de protection d'un domaine ou d'un terrain de chasse.

LE SABBAT : une secte de vampires rejetant l'humanité et célébrant leur nature monstrueuse. Ses membres sont actuellement censés livrer la guerre de la Géhenne et avoir quitté leurs territoires en Occident ou en avoir été chassés.

LE SANG : le Sang surnaturel semi-conscient d'un vampire, par opposition au sang humain ou animal. Synonyme de *vitae*.

SANG CLAIR : un vampire de la quatorzième ou de la quinzième génération (voire plus) qui ne subit pas la malédiction de Caïn de la même manière que les autres Descendants.

SANS ÂME : un vampire appartenant totalement à la Bête, esclave de la volonté du Sang.

LA SECONDE INQUISITION : un terme employé par les vampires pour désigner l'ensemble des récents efforts concertés de multiples agences de renseignement afin de combattre les Descendants comme s'ils étaient une menace terroriste. Rares sont les agents individuels qui comprennent ce qu'ils combattent et la collaboration inter-agences portant le nom de code AURORE souligne avant tout l'importance de garder les opérations secrètes et maquillées en actions antiterroristes ordinaires.

SECTE : un groupe de vampires plus ou moins unis par une idéologie commune. Les deux sectes les plus connues rôdant actuellement dans la nuit sont la Camarilla et le Mouvement anarch.

SERVAGE (ARCHAÏQUE) : l'obéissance du bétail au sein d'un domaine ou d'un terrain de chasse.

SERVANT : un humain servant un maître vampirique. Un Descendant en possède généralement quelques-uns, à la fois pour ses besoins pratiques et pour sa protection.

SIRE : le créateur d'un vampire, le Descendant l'ayant engendré. Féminin : dame.

LA SOIF : le besoin de boire du sang. Chez les vampires, la Soif remplace tous les autres instincts par son appel impérieux.

SOUMIS : un individu sous l'effet d'un lien de sang, qui a bu le Sang d'un Descendant trois fois.

SUCCUBE (ARCHAÏQUE) : un vampire qui séduit les mortels pour boire leur sang, puis n'en prend qu'une petite quantité pour ne pas les tuer.

SE TAPER LA CLOCHE (VULGAIRE) : le fait de se nourrir sur les mendiants, les SDF et les autres types de marginaux ; un vampire ayant cette habitude est appelé un *pique-assiette*.

LE TROISIÈME MORTEL (ARCHAÏQUE) : Caïn, qui fut banni et devint le premier vampire.

TURF (VULGAIRE) : un terme d'argot moderne désignant un domaine.

VÉGANE : un terme méprisant désignant un vampire se nourrissant exclusivement sur des animaux. Voir *fermier*.

VIANDIS (ARCHAÏQUE) : la taille et la qualité d'un domaine ou d'un terrain de chasse.

VITAE (ARCHAÏQUE) : le Sang d'un vampire.

LES ZONES : les secteurs d'une ville dans lesquels les humains ne peuvent normalement pas vivre, notamment les cimetières, les bâtiments abandonnés, les friches industrielles et les quartiers trop délabrés et pollués.



CLANS

Tu connaissais déjà l'issue
D'un acte d'une telle atrocité
Même si ta haine féroce
Me priait avec horreur de rester.
Monstre sans pareil,
Ne sais-tu que tuer ?

— GAETANO DONIZETTI, *LUCREZIA BORGIA*

Selon la mythologie vampirique, Caïn engendra trois infants, qui engendrèrent eux-mêmes des infants à leur tour. Cette troisième génération d'infants naquit avant le Déluge, et certains affirment que ce furent ses péchés qui le déclenchèrent. Les survivants, appelés les antédiluviens, devinrent les progéniteurs des clans modernes. Le Sang de chaque antédiluvien subsiste en ses descendants, alimentant les pouvoirs et les faiblesses et peut-être même les comportements et les croyances que les Descendants appartenant au clan qu'il a créé ont en commun.

À notre époque, il existe treize clans différents, d'innombrables lignées mineures et enfin les catégories des Caitiffs et des Sangs Clairs, que les lignages plus honorables et plus puissants rejettent. Deux des treize (les Lasombras et les Tzimisces) sont tombés dans l'ombre du Sabbat. Deux autres (les Giovannis et les Ravnos) ont pratiquement été exterminés hors de leurs bastions ancestraux par des ennemis mortels comme surnaturels. Deux autres encore (les Banu Haqim et le Sacerdoce des Setites) demeurent en suspens à mi-chemin entre la zone de conflit de la guerre de la Géhenne et la protection douteuse de la Camarilla. Les sept autres continuent de manœuvrer pour du territoire et de s'affronter pour le pouvoir dans la nuit sans fin du Jyhad.


Le clan des Philosophes
Canailles
Punks
Hipsters
Prométhéens
Rebelles
Rois-philosophes
Hellènes



Le clan des Philosophes rêve d'un monde pur de toute injustice, où les vivants et les non-morts pourraient cohabiter en paix. Les Brujahs affirment qu'ils poussent les mortels à la révolte contre leurs maîtres par amour pour les humains. En réalité, il se pourrait qu'ils hurlent juste leur colère contre un Dieu trop distant ou inexistant qu'ils ne pourront jamais combattre, contre une malédiction qu'ils ne pourront jamais lever. Leur rêve corrompt tout ce qu'il touche. Lorsqu'ils s'infiltrent au sein d'une révolution ou la suscitent, leur Soif et leur passion garantissent que le sang va couler, que des innocents vont mourir et que la paix ne sera jamais conclue.

Qui sont les Brujahs ?

Le clan Brujah a toujours étreint dans les rangs des sympathisants aux contre-cultures et à la révolte. Les Brujahs recherchent des alliés qui remettent en question les idées normatives et, comme ils admirent le feu des opprimés, ils gravitent autour des marginaux.

Les idées reçues parmi les vampires décrivent les Brujahs comme des punks, des membres de gangs, des immigrés mal intégrés rejetés par la société qui devrait les protéger et des émeutiers brandissant des banderoles et lançant des cocktails Molotov. Le clan inclut effectivement un bon nombre d'outsiders bruyants et voyants, mais son désir de rébellion est bien plus profond et inclut le fraudeur escroquant sa propre entreprise, l'avocat représentant les pauvres gratuitement, le néonazi prétendant faire partie de la « nouvelle droite » et le reclus dans sa cave téléchargeant illégalement des milliers de films pour les redistribuer sur des sites de streaming. Les novices étreints pour se battre et protester sont souvent appelés des Canailles.

Les Brujahs peuvent être des combattants passionnés, mais aussi des penseurs critiques ; les activistes du clan sont souvent très différents de ses théoriciens. Dans bien des cas, ces derniers sont d'anciens étudiants en sociologie ou ayant travaillé sur le thème des inégalités entre les sexes, des personnes ayant survécu à une expérience de mort imminente et des gens qui ont subi et supporté d'autres grandes tragédies personnelles. Les Brujahs philosophes, appelés les Hellènes, croient que le meilleur moyen de détruire la classe dominante est de comprendre les systèmes sociaux et culturels qui lui permettent d'exister à la base.

Archétypes brujahs

FAILLE DANS LE SYSTÈME

Ce Descendant n'est qu'un maillon d'un système corrompu. Il peut être un travailleur de nuit dans une entreprise mortelle connue pour traiter ses employés comme des esclaves, un employé au sein d'un parti politique



dysfonctionnel ou l'un des Brujahs encore membres de la Camarilla. Il travaille à abattre le système de l'intérieur, espérant peut-être le remplacer par quelque chose de meilleur. Mais, souvent, le processus de reconstruction est le cadet de ses soucis.

VOIX DU PEUPLE

Les Brujahs ont toujours lutté pour le progrès dans la société vampirique. Beaucoup d'entre eux étaient des progressistes de leur vivant et suivent la même voie dans leur non-vie. La voix du peuple peut être une ancienne activiste féministe, un écoguerrier ou un manifestant anticapitaliste qui canalise sa passion dans des discours incendiaires contre les Ventrues et les Toréadors ou le déclenchement de troubles politiques parmi les mortels. Les ambitions de ce Brujah pourraient finir par nuire à son clan, mais, parfois, il devient le noyau dur d'un mouvement révolutionnaire.

SANGUISTE

Autrefois, les Brujahs étaient considérés comme un haut clan, supérieur à la plupart des autres et respecté par tous. Certains Rebelles croient encore que leur Sang est plus fort que celui des autres clans et qu'ils sont donc en droit d'appliquer de force leur doctrine aux autres. Les Brujahs défendant ce type d'idolâtrie du sang viennent souvent de milieux fondamentalistes, de groupes d'extrême droite et d'élites académiciennes.

PUNK TROLL

Le clan Brujah inclut beaucoup d'activistes bruyants et agressifs qui suivent l'atmosphère de rébellion sans jamais se poser de questions et adorent se croire les « gentils ». Le punk troll est intéressé par le combat, pas par la cause. C'est un agresseur qui provoque des affrontements avec des minorités, un squatteur qui veut juste faire la fête pour emmerder la police ou une fausse féministe de quatrième vague qui passait plus de temps de son vivant à attaquer d'autres féministes et leurs alliés qu'à coordonner des réponses à l'oppression. Ses actions à court terme donnent des résultats considérables, mais ne sont pas toujours positives pour les Brujahs.

LOUP DÉGUISÉ EN AGNEAU

Les Brujahs affirment qu'aucun clan n'est plus proche de l'humanité que le leur, et que c'est pour cette raison qu'ils ont des passions si ardentes. Mais certains vont plus loin et s'efforcent de vivre comme des mortels, en se tenant à jour sur la culture moderne, en créant des relations et en formant des familles. Le résultat de ce comportement est une dualité saisissante entre rêve et réalité. La Bête ne peut être enfermée bien longtemps et les pères et mères de famille non-morts doivent quitter régulièrement leurs vies en carton-pâte pour éviter de voir rouge et revenir seulement après avoir satisfait leurs pulsions dangereuses.

Disciplines

Célérité : les Brujahs utilisent Célérité pour frapper vite et s'échapper des insurrections qu'ils ont déclenchées. Ils chassent avec cette discipline pour agresser des calices dans les rues et boire sauvagement sur eux ou se débarrasser d'un mortel rapidement avant de disparaître dans la nuit.

Présence : les Brujahs utilisent Présence pour gagner le cœur d'un public, retourner une foule menaçante contre elle-même ou faire fuir un adversaire dangereux dans la nuit. Les intellectuels brujahs préfèrent se nourrir avec Présence pour convaincre des calices de donner leur sang volontairement. D'autres membres du clan emploient Présence pour terrifier leur proie, car apparemment cela ajoute « un goût corsé exquis » et alimente les pouvoirs les moins subtils de leur malédiction.

Puissance : les Brujahs utilisent Puissance comme une arme dévastatrice, mettant un terme à tout affrontement de manière mortellement définitive. Même si le clan prêche la proximité avec l'humanité, ses membres prennent souvent ce qu'ils veulent par la force, car il est plus simple d'immobiliser un calice ou de lui briser le crâne et de boire ce qu'il y a à l'intérieur que de négocier pour une gorgée de sang.

Fléau

Le Sang des Brujahs frémit d'une rage à peine contenue et explose à la moindre provocation. Retirez un nombre de dés égal au score de Fléau du Brujah sur tout jet pour résister à la frénésie de rage. Ce malus ne peut pas donner un groupement de dés inférieur à un dé. ■







GANGREL

Le clan de la Bête
Animaux
Féroces
Sauvages
Barbares
Proscrits
Loups
Errants

Une faim plus vieille que l'humanité brûle dans le corps des Loups. Là où les autres Descendants maudissent leurs appétits et choisissent la cage dorée d'une ville et la laisse de la hiérarchie sociale, les Loups acceptent que la Bête fait partie d'eux et sont libres de toute entrave. Traversant les frontières entre les espèces, les nations et les domaines avec l'aisance du parfait prédateur, ils appartiennent aux terres sauvages et les terres sauvages leur appartiennent. Les considérer comme de « bons sauvages » est périlleux, car les Animaux n'ont que mépris pour l'arrogance de la civilisation et seuls les plus forts survivent aux chasses sanglantes et aux initiations brutales de ce clan. Les Gangrels échangent des récits de guerre et des histoires secrètes de leur clan autour de feux de camp allumés avec les os de leurs oppresseurs. Ils ont tourné le dos à la Camarilla et se battent bec et ongles pour échapper aux complots sans fin des autres Descendants.

Ouais, je sais ce que tu dois te dire. Je vois tes épaules se voûter, tes sourcils se froncer, tes poils se dresser. Tu te dis : « Rudi, tu m'as amené dans le quartier des HLM juste pour me régler mon compte ? »

Non, jeune Loup. On se retrouve pas dans le quartier le plus merdique de la ville pour que je t'arrache la tête ou pour que tu profites de la vue. Cet endroit, c'est les terres sauvages de notre époque. Du temps de ton grand-sire, tu aurais peut-être rôdé

dans les bois et les plaines pendant que les Ventrues dirigeaient les villes. Mais c'est fini tout ça maintenant. Les Ventrues perdent le contrôle de leurs villes et nous on prend le contrôle des entrées et des sorties. Maintenant, c'est ton territoire, et tu le laisseras à personne sans l'autorisation de la meute.

Dans le clan de la Bête, tu dois prouver ta valeur. Nous ne sommes pas un club exclusif de snobs et d'élitistes, mais, par contre, nous croyons aux actes plutôt qu'aux paroles, à la force de la meute et à l'unité de la famille. Si tu défends notre refuge, si tu tues un de nos ennemis, si tu nous amènes le crâne d'un Ravnos ou d'un Change-forme, ou même juste si tu humilies le prince en défonçant sa bagnole préférée, tu seras quelqu'un de bien pour nous. Il nous faut pas plus que ça. Et oublie pas que les loups solitaires, aussi cool qu'ils aient l'air, sont eux qu'on abat les premiers.

Nous sommes plus que des bikers avec des pouvoirs sympas, mais l'analogie me gêne pas. Nous ne nous enracinons nulle part, l'initiation pour entrer dans notre groupe est difficile et nous n'acceptons aucun maître. Ton grand-sire s'est agenouillé devant un Sang bleu et a appris à se laisser faire comme une petite pute. Toi, si tu t'agenouilles, je te tue moi-même.

Qui sont les Gangrels ?

Les membres du clan gangrel sont des parias, des vagabonds, des voyous et des chasseurs. Ils ont leurs refuges dans les parties les plus pauvres de la ville et n'en éprouvent aucune honte. Ils revendiquent peu de domaines, mais ils n'obéissent à aucun prince. Si un Féroce pénètre dans une ville, le prince doit soit l'accepter, soit le combattre pour qu'il s'en aille.

Les Gangrels étreignent parmi les survivants et les combattants : les chefs de gangs de rues et de prisons, les explorateurs (urbains ou non) et tout mortel considérant le monde comme quelque chose qu'il veut parcourir et non fuir. Ils se moquent des apparences et des titres, mais ils jugent sur les réussites et la réputation. Un infant peut être aussi rebelle qu'il le veut, le clan lui fait subir des rituels et des initiations pour s'assurer que le novice en vaut la peine. S'il réussit, il devient un nouveau membre honorable du clan. S'il échoue, il n'est plus qu'un rebut aussitôt oublié, voire un tas de cendres.

Tout mortel capable d'imposer sa volonté aux autres, de mener un groupe du désastre au succès ou de relever des défis insurmontables attire l'attention du clan. Ce fait génère un syndrome de « surplus de chefs », car le clan est davantage composé de leaders que de suiveurs. Les coutumes des Gangrels encouragent la détermination de la hiérarchie par le combat, mais ces affrontements vont rarement jusqu'à la Mort ultime, car les anciens parmi les Loups déconseillent aux nouveau-nés de transformer la compétition pour l'autorité en rancune personnelle et militent pour une culture de rivalité saine.

Archétypes gangrels

SALE OISEAU SORTI DE SA CAGE

Ce Descendant a passé la majeure partie de sa vie mortelle en prison ou a été incarcéré pour un crime grave à un moment donné. Un tel passé implique une mauvaise réputation et une attitude blasée face à l'autorité, corsée par un attachement extrême à la liberté et par les opportunités d'exercer des droits qui étaient auparavant refusés.

AVENTURIER

Les Gangrels connaissent bien la nature, car ils passent une grande partie de leur temps en dehors des limites des villes et communient avec des créatures et des clans autres que les vampires de la Camarilla. Dans sa vie comme dans sa non-vie, l'aventurier a vu et traversé des choses que peu de gens peuvent comprendre. Il est allé de lieu en lieu, a passé son existence sur les chemins et n'a survécu que grâce à son astuce, à la gentillesse d'étrangers et à une grande curiosité. Ce Loup ne craint pas la route qui s'étire devant lui, où qu'elle puisse le mener.

CONTEUR POPULAIRE

Le clan Gangrel pratique la tradition des contes au coin du feu, même si ses membres sont très loin d'être des boys scouts. Que ce soit devant un baril au contenu enflammé, un feu de pneus ou une grande assemblée, cet Animal sait quels chants et quelles histoires interpréter pour célébrer les noms de héros tombés et d'ennemis qui ne doivent jamais être oubliés. Dans sa vie mortelle, il était peut-être chanteur, comédien ou artiste indépendant.

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS

Ce Gangrel croit au pouvoir exercé non seulement par la violence physique, mais aussi par la présence sociale, l'autorité sur les autres et le commandement d'un groupe de personnes tel qu'un club ou une entreprise. Le Gangrel des salles de réunion est un alpha qui prospère en suscitant la peur et le respect, qui ne suit aucune règle et qui est capable d'ordonner aux autres de commettre le pire en les menaçant de pertes professionnelles comme personnelles. Ce Sauvage traque ses proies dans les couloirs des bureaux la nuit et dans des hôtels cinq étoiles payés avec la carte de crédit de sa société.

BÊTE IMPÉNITENTE

Les Gangrels aiment leurs traits animaux et leurs natures bestiales et peuvent se comporter comme des





bêtes sauvages, menant des non-vies dominées par les besoins et désirs physiques immédiats. La bête impénitente se comportait déjà comme un animal avant son Étreinte. Elle était peut-être un prédateur criminel ou une personne qui utilisait des moyens légaux pour satisfaire ses pulsions dangereuses. En tant que vampire, elle ne s'est pas beaucoup arrangée.

Disciplines

Animalisme : un Gangrel peut utiliser Animalisme pour adopter un compagnon animal, parfois appelé un famulus. Ce compagnon peut être employé pour la chasse, la surveillance et l'attaque. Certains Gangrels retournent les animaux domestiques contre leurs propriétaires, chassent les SDF avec des meutes de chiens ou attirent des animaux errants pour pouvoir se nourrir sur eux facilement.

Force d'âme : comme ils ont joué le rôle de gardes du corps et de soldats pour les autres clans pendant très longtemps, les Gangrels ont tiré énormément d'avantages de Force d'âme. Cette discipline peut les rendre intrépides, car elle leur permet de chasser en terrain accidenté et de prendre des balles et des coups de couteau sans trop s'inquiéter. Les Gangrels se concentrant sur l'apprentissage de Force d'âme s'attendent généralement à non-vivre dangereusement.

Protéisme : les Gangrels sont connus pour leur maîtrise de Protéisme, car peu d'autres clans possèdent ce pouvoir. À mi-chemin entre le vampirisme et la métamorphose, cette discipline permet à un Loup d'adopter les caractéristiques physiques d'une autre créature ou



de modifier sa forme physique de diverses manières. Les Gangrels qui se nourrissent sous forme animale considèrent souvent cela comme leurs chasses les plus authentiques, ou au moins les meilleures.

Fléau

Les Gangrels ont la même relation avec leur Bête que celle que les autres Descendants ont avec les Gangrels : un partenariat empreint de méfiance. Lorsqu'ils entrent en frénésie, les Gangrels gagnent un ou plusieurs traits animaux : une manifestation physique, une odeur ou un comportement. Ces traits persistent pendant 2 nuits, celle de la frénésie et la suivante, s'attardant comme une gueule de bois après l'ivresse. Chaque trait réduit un attribut de –1. Le conteur peut décider qu'une langue fourchue ou une odeur d'ours réduit le Charisme, tandis que des oreilles de chauve-souris réduisent la Résolution (à cause de tous ces sons distrayants). Si rien ne vous vient immédiatement à l'esprit, le trait animal réduit l'Intelligence ou la Manipulation.

Le nombre de traits animaux qui apparaissent chez un Gangrel à chaque frénésie est égal à son score de Fléau. Si votre personnage chevauche sa frénésie (voir page 219), vous pouvez ne choisir qu'un seul trait animal qui apparaît et le personnage ne reçoit donc qu'une seule pénalité à ses attributs. ■


I MUST drown th
voices I MUST
I MUST Drown
voices THE VOICES
"I MUST drown the voices





MALKAVIEN

Le clan de la Lune
Lunatiques
Déments
Bouffons
Oracles
Derviches
Visionnaires
Enfants de Malkav

Un psychologue affirmerait que les Enfants de Malkav sont atteints de schizophrénie, de dépression, de troubles obsessionnels compulsifs ou de trouble de stress post-traumatique, simultanément ou non selon les cas. En réalité, les Malkaviens souffrent à la fois de toutes ces afflictions et d'aucune. Comme les « fous sages » des poèmes, leurs folies viennent du fait qu'ils voient trop du monde à la fois, qu'ils comprennent les choses trop profondément et qu'ils ressentent des émotions trop fortes pour être supportables. Ils utilisent le sang comme calmant, mais ce n'est qu'une solution temporaire.

« Nous ne sommes pas des clowns, Jeanette. Nous ne sommes pas là pour amuser les autres Descendants.

– N'importe quoi ! On est là pour les faire rire, les faire pleurer, les rendre collant de plaisir ou d'embarras…

– Tu traînes notre club dans la boue ! Notre clan ! Autrefois, nous étions les Descendants auxquels les autres demandaient des conseils, des prophéties et des stratégies en temps de guerre.

– Mais sors-toi ton balai du cul, Thérèse ! Enfin, sauf si ça t'excite. On a toujours été des bouffons.

– Dans les temps anciens, les bouffons observaient la cour et livraient leurs conclusions au prince.

– Mais nous aussi ! C'est pas vrai… Tu vois ma jupe et mon maquillage, et ça te suffit pour penser « traînée », c'est ça ?

– Évidemment. Tu insinues que c'est faux ?

– Non, combien d'infos en or tu penses que j'ai tirées de la goule que je me tapais, de la Tremere dans le placard que j'ai détendue ou du prince LaCroix quand il rebondissait sur mon flingue d'amour ? Bang Bang !

– Mon Dieu… Tu me dégoûtes vraiment. J'acquiers mes renseignements en analysant mes visions, en goûtant le sang des autres, en débattant avec eux, en passant des accords commerciaux, en déchiffrant les émotions, en extorquant des vérités dérangeantes…

– Tu portes le tailleur et moi la minijupe. Notre clan a l'esprit brisé, mais si ça nous permet d'être un peu moins coincés et de pas trop rechigner à nous salir les mains, moi je dis fais péter les troubles de la personnalité. Ça fait comme un cocktail dans ma tête.

– Personnellement, je vais très bien, vois-tu. C'est toi la petite fille aux « besoins particuliers ».

– Oh, tu as besoin de ton papounet tout autant que moi.

– La ferme. La ferme ! Juste une nuit, est-ce que tu pourrais t'abstenir de mentionner que nous sommes tous déments et rester concentrée sur ce que nous accomplissons ?

– Désolée, sœurette. Être une Malkavienne, c'est un miroir à deux faces, je pense. La visionnaire et la timbrée. On forme une bonne équipe !

– Je te déteste.

– Tu nous détestes.

– Nous nous détestons.

– Je t'aime.

– Je m'aime, moi aussi. »

Qui sont les Malkaviens ?

Les autres vampires sont depuis longtemps persuadés, à tort, que rares sont les familles de Descendants aussi disparates que le clan de la Lune. En voyant les Déments, les autres clans se disent qu'étant donné qu'ils sont tous fous leurs origines respectives n'ont pas vraiment d'importance. Mais pour les Malkaviens, les origines sont en fait très importantes. Les sires et les dames peuvent choisir des infants de tous les milieux, âges, ethnies et sexes possibles, mais tous les mortels que les Malkaviens étreignent possèdent quelque chose que seul un Fou peut voir.

L'un des dons que les Malkaviens recherchent chez un humain est ce qu'ils appellent la « seconde vue ». Si une personne interprète les rêves, peut percevoir les esprits ou prédit les événements futurs avec exactitude, les Déments la remarqueront. Cette personne est un phare dans la nuit qui attire tous les Lunatiques qui la croisent.

Un autre don révéré par les Bouffons est la « clairvoyance ». Un degré élevé d'empathie, une connaissance fine d'un sujet complexe ou simplement un besoin obsessionnel de chercher les réponses à des questions philosophiques sont des qualités attrayantes pour le clan. Étant donné que cette clairvoyance est souvent liée à la carrière professionnelle, le clan inclut une grande variété d'universitaires et de médecins, en particulier des thérapeutes et des psychologues.

Enfin, les Derviches sont fascinés par les personnes « brisées » : des individus ayant été changés par des expériences traumatisantes ou qui sont simplement nés légèrement déconnectés d'eux-mêmes et du reste de la société. Pour les Malkaviens, ces personnes n'ont besoin que d'un petit coup de pouce pour accéder à une dimension de réalité totalement différente. Au lieu de les traiter comme des fardeaux, le clan les considère comme des individus avec beaucoup de potentiel.

Tous les Malkaviens souffrent d'une maladie mentale après leur Étreinte. Parfois, une affliction existante s'aggrave, d'autres fois, une nouvelle dimension s'ajoute à l'instabilité du jeune vampire. Impossible de savoir quand l'état d'un Malkavien se manifestera de manière destructrice et quand il offrira de nouvelles perspectives cruciales concernant un problème, comme si les pensées et les actions des Déments étaient basées sur une logique totalement étrangère à la nôtre. De manière générale, aucun Descendant ne se sent totalement à l'aise en compagnie d'un vampire qu'il sait être malkavien. Les autres clans considèrent souvent les Oracles comme des timbrés imprévisibles, le danger de leurs crises de démence pesant bien plus lourd que l'utilité de leurs éclairs de génie.

Certains Malkaviens affirment que la folie du clan possède un dénominateur commun, qu'ils sont tous reliés par un canal télépathique partagé, une sorte de conscience collective. Ceux qui connaissent son existence l'appellent la Toile d'araignée ou, à l'époque moderne, le Réseau de la folie.

Archétypes malkaviens

INFLUENCEUR SOCIAL

Ce Visionnaire est accro à l'excitation de se réinventer et de se présenter sous un jour toujours différent et s'épanouit sous l'effet de l'attention qu'il obtient grâce aux histoires qu'il raconte. Il cherche à influencer les autres par des mots, des images ou l'utilisation de ses disciplines, que ce soit pour le plaisir, pour oublier ses problèmes ou pour obéir aux murmures de la Toile d'araignée. Dans sa vie mortelle, il avait parfois un vaste public sur les réseaux sociaux ou menait la vie destructrice d'un mythomane.

MÉDIUM

Le pouvoir de sentir et de percevoir davantage que tout autre Descendant est la source de l'instabilité si honnie des Malkaviens, mais il peut







aussi leur donner accès à de grandes connaissances. Certains trouvent des moyens d'utiliser leur malédiction et d'en tirer avantage ouvertement sans pour autant briser la Mascarade, par exemple le médium qui repère des esprits (réels ou imaginaires) attachés à des objets, des lieux ou des personnes, pour aider les gens en deuil ou par appât du gain.

ANALYSTE RATÉ

Certains Malkaviens savent instinctivement comment décortiquer et réassembler une psyché, quel que soit son état. De son vivant, l'analyste était peut-être un thérapeute qui excellait dans l'art d'aider les autres à surmonter des épreuves personnelles. Ou peut-être qu'il utilise les circonvolutions de son propre mental torturé comme carte et dissèque les esprits de ses patients et de ses victimes dans le but de finalement se guérir lui-même. L'analyste est autant respecté que craint pour son talent dans l'art de s'orienter dans les labyrinthes du cerveau, ou d'y piéger quelqu'un d'autre.



FANATIQUE

Les Malkaviens peuvent facilement devenir des fanatiques enflammés par leur instabilité mentale. Chaque fanatique a une raison d'être qui consume la majeure partie de son existence. Elle peut aller d'une forte conviction politique ou religieuse à une passion dévorante pour les romans policiers ou les théories du complot concernant les attentats du 11 septembre. Le fanatique se consacre entièrement à son obsession et connaît probablement presque tous les détails et informations la concernant.

ACCRO AU SANG PUR

Les Malkaviens sont constamment assaillis par des visions étranges et des croyances loufoques, mais beaucoup d'entre eux ont le sentiment que certains types de sang calment leurs symptômes ou leurs dérangements. Pour l'accro au sang, obtenir ce type de nourriture est devenu un but permanent et il ne pense à rien d'autre. De son vivant, il abusait de médicaments sur ordonnance, était hypocondriaque ou simplement glouton. À présent, il ne peut pas s'empêcher de boire et de boire encore jusqu'à ce que les bruits affreux disparaissent ou que l'anxiété redescende. Il sait quel calice choisir pour obtenir le sang le plus riche et le plus satisfaisant, et il prend chaque repas très au sérieux.

Disciplines

Auspex : les Malkaviens utilisent Auspex pour affûter leurs sens, élevant ainsi leur vue ou leur ouïe à un niveau surnaturel, ou pour découvrir les peurs, les illusions et les faiblesses mentales d'un mortel afin de pouvoir les manipuler de manière horrible avant de boire son sang. Il est fréquent qu'un Dément persuade un calice de « tout lui dire » avant de vider sa victime en pleurs dix courtes minutes plus tard.

Domination : certains Malkaviens utilisent Domination pour chasser toute distraction de l'esprit d'une proie, la captivant totalement ; d'autres emploient la discipline pour réveiller ou infliger des psychoses via la variante tristement célèbre appelée Aliénation. Parfois, ils le font seulement pour expérimenter sur les mortels, mais s'introduire dans la tête d'un humain et le convaincre qu'il veut laisser le vampire boire son sang aide beaucoup le clan à survivre au quotidien.

Occultation : les Malkaviens restent discrets sur leur usage d'Occultation et réussissent ainsi à faire oublier à beaucoup de Descendants qu'ils ont accès à cette discipline. Les Lunatiques s'en servent à des fins très diverses. Certains peuvent vouloir observer la cour vampirique depuis un recoin isolé ou jouer des tours à leur prince, tandis que d'autres se cachent dans les maisons, les asiles et les hospices du bétail et regardent les visages endormis avant de se nourrir discrètement.

Fléau

Maudits par leur lignage, tous les Malkaviens souffrent d'au moins un type de maladie mentale. Selon leur histoire et l'état de leur esprit lors de leur mort, ils peuvent délirer, avoir des visions d'une clarté horrible ou vivre quelque chose de totalement différent.

Lorsque le Malkavien subit un échec bestial ou une Compulsion, sa malédiction se manifeste. Dans ce cas, une pénalité égale au score de Fléau de votre personnage s'applique à toute une catégorie de ses groupements de dés (physique, social ou mental) pour le reste de la scène. Cette pénalité s'ajoute à celles générées par les Compulsions.

Le conteur et vous décidez du type de pénalité et de la nature exacte de l'affliction de votre personnage pendant la création de personnage. ■

EXEMPLE :

Cédric décide que son personnage, un Malkavien nommé Viscère, entend parfois des voix qui expriment ses sensations physiques au lieu de les ressentir normalement. Lorsque cette affliction se manifeste, une pénalité de –1 s'applique à tous les groupements de dés physiques de Viscère (son score de Fléau est de 1), car les voix deviennent trop distrayantes. Naturellement, Cédric joue aussi le fait que son personnage entend des voix.


Horreurs
Le clan des Invisibles
Rats d'égout
Lépreux
Pouilleux
Bêtes de foire
Mouchards
Clochards
Orlocks



Nosferatu

Pour les Nosferatus, l'Étreinte est une descente vertigineuse dans l'abjection, car le Sang de l'Horreur déforme graduellement et malgré leur résistance les tissus de leur corps humain en une abomination grotesque. Pendant des semaines de souffrance, des difformités similaires à d'horribles anomalies congénitales, à des tumeurs cancéreuses, à des blessures invalidantes ou à des plaies de lèpre apparaissent. Ceux qui subissent ce processus deviennent des échos monstrueux de la version du vampire imaginée par Murnau sur grand écran. Mais peut-être que la douleur et l'humiliation enseignent la compassion, car, de tous les Descendants, les Nosferatus (ils se font appeler ainsi parce qu'ils préfèrent en rire) sont les plus charitables. Ils portent leur malédiction à l'extérieur plutôt qu'à l'intérieur. Pour se mêler aux mortels, certains font appel au Sang afin de porter les visages empruntés à leurs victimes ou de disparaître de la vue des observateurs, tandis que d'autres utilisent des prothèses et beaucoup de maquillage.

D'une certaine façon, ces connards de l'Inquisition peuvent remercier le Ciel pour la malédiction de notre clan. De toutes leurs cibles, nous sommes les plus faciles à identifier. Mon visage n'est pas franchement une version subtile de l'horreur. Ouais, depuis qu'ils arrivent à nous regarder sans partir en courant, ils ont commencé à poser quelques problèmes. Mais bon, rien de nouveau sous le soleil, enfin sous la lune. Si nous n'étions pas traqués par nos supérieurs, par les mortels, par les métamorphes ou par nos ancêtres, nous trouverions quelque chose d'autre à fuir.

Est-ce que cela veut dire que nous sommes lâches ou condamnés à subir la Mort ultime ? Ni l'un, ni l'autre. De tous les clans, nous sommes celui qui a le plus de chances de survivre à cette nouvelle purge. Cafards et bombes nucléaires, bébé. Certes, on s'est bien plantés en laissant le SchreckNet être compromis, mais devinez qui a reçu le gros des dégâts ? Pas nous, parce qu'on était déjà partis depuis longtemps.

Nous savons comment disparaître avant que la panique commence à se répandre. Pourquoi essayer de plaider notre cause dans un Elysium bondé utilisé comme cachette alors que nous pouvons tout aussi bien envoyer un serviteur et éviter de subir la colère de nos cousins plus séduisants ? Non, nous refuserons poliment la main tendue de ceux qui voudraient nous jeter au-devant du danger.

Rapport n° 197

« Nosferats » et dégâts collatéraux les concernant

Le présent rapport a pour but de souligner les dégâts collatéraux que nous causons fréquemment lorsque nous nous attaquons aux Exsanguinés se faisant appeler les « Nosferats ». Il est important de noter que, malgré leur apparence, ils fréquentent d'autres personnes. Ces gens font souvent partie des SDF, des miséreux, des consommateurs de drogues illégales, des personnes difformes et, de manière générale, des faibles. Un trop grand nombre de nos opérations ont entraîné des morts prématurées de personnes vivantes au sein de ces groupes.

Le fait que les Nosferats aient des liens avec d'autres personnes complique nos opérations. Les marginaux vivants ont tendance à se montrer compatissants envers cette variante particulière du virus des Exsanguinés, augmentant le risque d'infection chez beaucoup d'entre eux dans l'avenir. Mais nous avons pour tâche de défendre ceux qui ne peuvent se défendre eux-mêmes.

Au sein de la hiérarchie post-mortelle, les Nosferats sont incontestablement la vermine et s'associent avec ceux ayant un statut similaire parmi les vivants pour cette raison. Je recommande que pour l'instant, nous réservions notre puissance de feu aux menaces plus grandes qui ne sont pas entourées de victimes sans défense. Étant donné que nos renseignements indiquent clairement que les Nosferats guident et protègent leurs compagnons vivants, nous devons enquêter afin de savoir s'ils peuvent nous fournir des informations et des armes susceptibles d'être utilisées pour nuire à leurs oppresseurs.

Les rapports montrent que les communautés d'Exsanguinés nosferats sont composées en immense majorité d'espions, de parias, de déviants et de ceux vivant en marge de la société. Les réseaux d'information et de communication des Nosferats sont impressionnants à tous points de vue et, depuis la destruction de leur section clandestine d'Arpanet appelée « SchreckNet » (voir rapport n° 45), ils semblent avoir pris l'habitude de communiquer en employant des langages codés, des langues mortes et des intermédiaires, ce qui a jusqu'à présent déjoué nos tentatives visant à trouver leurs repaires communs majeurs. Nous déconseillons d'appréhender les personnes qu'ils utilisent comme relais de communication. Souvent, un Nosferat paie un mendiant vivant pour qu'il joue le rôle de messager, mais ne lui fournit pas d'information utilisable qui pourrait permettre de remonter sa piste. Beaucoup d'innocents sont morts lors d'interrogatoires poussés avant que nous ne concluions que les messagers ne pourraient pas nous fournir de renseignements utiles.

Soyez vigilants : les Nosferats sont très doués pour la tromperie et savent se faire passer pour des SDF inoffensifs, mais leur morsure est tout aussi létale que celle de n'importe quel autre Exsanguiné. Vous ne devez pas leur faire confiance.



Et là tout de suite, ce ne sont pas seulement les Brujahs, ce sont tous les vampires en dehors de notre clan.

Nous attendons. Nous dressons des murailles, nous analysons la situation et nous nous adaptons aux nouvelles réalités. Et c'est pour ça que nous sommes un clan de survivants, parce que nous avons appris à aimer nous cacher sous la surface, que ce soit dans les égouts, dans les catacombes ou dans les stations de métro désertes. Personnellement, j'ai choisi une cave de maison préfabriquée abandonnée, tandis que mon sire vit dans un ancien bunker, mais le concept est le même.

Non, nous ne sommes pas beaux, et nous ne pouvons pas nous mêler au bétail. Nous ne pouvons pas faire semblant d'être autre chose que des monstres dégénérés. Mais vous savez quoi ? Ça nous donne un recul sur la situation dont aucun autre de ces salopards qui se bercent d'illusions ne peut se vanter.

Archétypes nosferatus

INFORMATEUR CENTRAL

Lorsque la Seconde Inquisition a trouvé le SchreckNet, beaucoup de Toréadors ont secrètement proposé de porter un toast à l'effondrement du clan Nosferatu. Les Horreurs ont perdu beaucoup de crédibilité et de nombreux membres, mais celles qui ont survécu et retrouvé la prospérité maîtrisaient déjà l'art de sécuriser des archives, que ce soit physiquement ou en ligne. Elles ont renforcé leurs liens existants avec des contacts et des clients et ont rapidement regagné la confiance des Descendants ayant besoin d'un point central d'échange d'informations pour effectuer leurs recherches et faire circuler des messages secrets. À une époque où les communications et les déplacements entre les domaines se font plus précaires chaque nuit, les Nosferatus tels que l'informateur central sont devenus très précieux. S'ils peuvent garantir la confidentialité, ils sont libres d'y mettre le prix qu'ils veulent.

DÉTECTIVE PRIVÉ DU DOMAINE

Les Nosferatus font d'excellents enquêteurs tant qu'ils restent dans l'ombre et portent des vêtements bien couvrants. Le détective privé a l'habitude de rôder dans les rues et de se faufiler de porche en porche sous la pluie, et il n'hésite pas à s'introduire par effraction dans les maisons, les refuges ou les salles des coffres pour obtenir la dernière pièce cruciale du puzzle. Parfois recruté comme shérif du domaine, ce Nosferatu se concentre sur la recherche et l'investigation et préfère obtenir des réponses en réfléchissant plutôt qu'en cognant. De son vivant, il était sans doute policier, déjà détective amateur ou universitaire.

BÊTE HUMAINE

Ce Nosferatu se sent plus proche des créatures qui grouillent sous la ville ou volent au-dessus des banlieues de nuit que des humains qui parcourent les rues. De son vivant, ce Descendant pouvait être un dératiseur, un vétérinaire ou simplement un individu asocial. Il parle aux animaux, les contrôle et se comporte sans doute comme eux. Certains Nosferatus ne se contentent pas de devenir animaux par le comportement, mais se transforment littéralement en ruches d'insectes et en nids de rats. De toute façon, leur estomac et leur abdomen en général ne leur servaient plus à grand-chose et, au moins, la vermine peut profiter de leur vitae.

CHASSEUR DE MONSTRES

Les Nosferatus sont associés aux animaux et à l'isolement depuis si longtemps que beaucoup oublient qu'ils peuvent facilement faire un trou dans un mur, briser une nuque ou arracher une porte de ses gonds. Maintenant que la majeure partie des Brujahs et des Gangrels ont quitté la Camarilla, les Nosferatus développent leurs aptitudes pour la violence physique de manière beaucoup plus fréquente. Souvent étreint parmi les criminels ou les survivalistes, le chasseur de monstres a peu de scrupules à réduire un ennemi en cendres.

RAT

Le parallèle entre les Nosferatus et les rats va au-delà du fait de vivre dans les égouts et de se nourrir de rebuts. À plusieurs reprises au cours de l'histoire, les Horreurs se sont retournées contre leurs maîtres pour leur propre survie, ont trahi les leurs pour un petit avantage supplémentaire ou ont tenté de jouer sur les deux tableaux lors d'un conflit. Le rat peut pratiquer l'espionnage industriel ou prétendre être un anarch, mais retourner ramper aux pieds de son prince camariste au premier signe de danger. Certains rats font seulement ce qu'ils peuvent pour survivre et ne sont pas au-delà de toute compassion.

Disciplines

Animalisme : les Nosferatus apprécient énormément Animalisme car cette discipline leur sert à ajouter des bêtes à leur réseau d'espions, à acquérir des familiers, à transmettre des messages via des animaux et à assaillir brusquement un adversaire avec une horde de rats, d'insectes ou d'oiseaux. Animalisme aide aussi un Nosferatu à se nourrir sur des animaux. Il est souvent plus facile et relativement plus moral de convoquer un pigeon et de le vider de son



sang que de traquer un mortel pour plonger les crocs dans son cou.

Occultation : les Nosferatus ont des avis partagés sur Occultation. Cette discipline leur permet de se mêler aux autres, mais maquille aussi les signes distinctifs de leur clan. Certains Nosferatus sont fiers de leur monstruosité criante, tandis que d'autres font tout leur possible pour la cacher. Quoi qu'il en soit, Occultation est un excellent outil pour chasser et se nourrir, car un Rat d'égout a peu d'autres solutions pour pouvoir interagir avec le bétail.

Puissance : les Nosferatus utilisent Puissance pour neutraliser rapidement un ennemi. Un Pouilleux connaît très bien les avantages de porter un seul coup bien placé puis de fuir, d'assommer un calice et de boire puis de disparaître ou de briser le crâne d'un baron anarch puis de s'échapper du bar où il traînait en bondissant sur la façade de l'immeuble voisin. Cela dit, beaucoup de Rats d'égout hésitent à utiliser Puissance devant le bétail, car cette force brute voyante met à mal toute tentative de ne pas se faire remarquer.

Fléau

Les Nosferatus sont hideux et répugnants. Ils sont tous considérés comme possédant le handicap Repoussant (–2) et ne peuvent jamais avoir de points dans l'atout Apparence. De plus, une pénalité égale au score de Fléau de votre personnage s'applique à son groupement de dés pour toute tentative de se déguiser en humain (ce qui inclut les pouvoirs d'Occultation Masque aux mille visages et Imposture). ■


Divas
Le clan de la Rose
Dégénérés
Artistes
Catins
Arikélites
Hédonistes
Épicuriens
Pervers



Toréador

Maudites par leur sensualité débridée, les Divas sont obsédées par la perfection esthétique. Un mannequin faisant une overdose d'héroïne coupée, une vidéo YouTube d'une décapitation parfaitement exécutée, les yeux hagards d'un enfant qui en a trop vu, le reflet de la lune dans une flaque de sang… voilà le genre de spectacle dans lequel un Toréador se perd. Les légendes racontent que la première Diva finit par mourir devant son miroir, car elle fut incapable de détourner son regard de l'image de son visage touché par le reflet de l'aube.

Mais si un Descendant croit que les Toréadors ne sont rien de plus que des pervers dévergondés et des artistes superficiels, ce sera sa dernière erreur car il ne vivra pas assez longtemps pour en commettre d'autres. La beauté est pouvoir et l'amour peut faire faire n'importe quoi à n'importe qui. Et voilà la promesse des Toréadors. Ils peuvent faire en sorte que même les morts ressentent quelque chose d'intense, de réel.

Maintenant que vous avez bu, il est temps de faire les présentations. Mon nom est Carmelita Neillson. Je suis une savante. J'utilise ce mot parce que vous ne saurez probablement pas ce qu'est une archéologue. Je sers mon clan, votre clan, en déterrant les anciens endormis comme vous et en leur présentant le monde de notre époque.

Vous semblez surpris qu'une membre du clan de la Rose se salisse les mains en creusant et en étudiant. Laissez-moi deviner : vous pensiez que notre clan avait davantage sa place dans les salons mondains, à admirer les chanteurs, les danseurs et les artistes mortels ? Le visage de notre clan est la beauté superficielle, c'est vrai, mais nous n'avons pas perdu notre cœur. Et en son cœur, le clan Toréador est le clan de la création. Le sculpteur se salit les mains avec le maillet et la pierre. La peintre se tache de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Ma vocation est de ramener à nous les Artistes en torpeur et d'écouter leurs histoires. C'est ma forme d'art.

Le clan Toréador n'a commis aucun faux pas dans la danse macabre des Descendants

depuis que vous vous êtes endormi. Nous sommes toujours les prima donna. *Nous menons une secte appelée la Camarilla aux côtés de nos pairs, les Ventrues et les Tremeres. Ne croyez pas que nous ayons la deuxième ou la troisième place dans ce triumvirat. Nous sommes la voix, l'inspiration et l'âme qui unit la secte.*

À notre époque, les Toréadors sont le plus grand espoir de tous les clans. Nous sommes la preuve que les Descendants peuvent être davantage que les esclaves de leurs Bêtes. Les autres s'adressent à nous pour que nous les guidions et cherchent à imiter notre attachement sans faille envers la beauté et l'innocence. Nous leur enseignons nos leçons, mais personne ne maîtrisera les arts aussi bien que nous.

Pour chaque véritable artiste, innovateur et esprit brillant, notre clan comporte un flagorneur, un amateur et un ravissant idiot. Et c'est bien ainsi. Tout est beau, mon ancien, y compris la dualité que nous représentons. Pendant que les autres nous prennent pour des paons stupides, nous créons des merveilles pour rendre toute la société vampirique meilleure.

Soyez le bienvenu au sein du clan Toréador moderne. La nuit est à nous.

Qui sont les Toréadors ?

Le clan Toréador a toujours prêché la sélectivité concernant l'Étreinte. Les anciens du clan insistent régulièrement sur le fait que les Divas veulent les pionniers de tous les domaines artistiques et l'avant-garde de manière générale. Les Arikélites sont à leur meilleur lorsqu'ils sont composés des penseurs les plus novateurs et de ceux ayant soif d'expérimentation et de découvertes esthétiques. C'est pourquoi beaucoup de Toréadors sont choisis parmi les artistes accomplis, qu'ils soient récemment découverts ou passés de mode. Mais tous les artistes ne manient pas nécessairement le pinceau : pour les Toréadors, l'art inclut toutes les formes de divertissement et de stimulation. Le clan courtise les plus grands acteurs, chanteurs, écrivains, danseurs et même travailleurs du sexe si les Dégénérés sont d'avis que ces mortels offriront quelque chose de nouveau à leur famille.

Malgré la coutume de n'étreindre que la crème de la crème, l'obsession des Toréadors pour la beauté et l'innocence a poussé beaucoup de Divas à créer un infant de manière irréfléchie. Bien des fois, sous la lumière de la lune, de nouveaux Artistes se sont révélés être des hédonistes superficiels, des chanteurs incapables de sortir plus d'un tube ou simplement des beautés stupéfiantes n'ayant aucune autre qualité notable. Les erreurs les plus grossières sont effacées et oubliées, mais le clan reste diversifié car ses membres considèrent qu'il est bon que l'ensemble soit un kaléidoscope de talents et de beautés.

Archétypes toréadors

ARTISTE MAUDIT

Les Toréadors savourent la beauté de toutes les formes d'art et s'efforcent d'être eux-mêmes des créateurs. Qu'il sache chatouiller les cordes d'un violon et en tirer des notes aussi brillantes que l'éclat subtil du croissant de la lune ou manier une bombe de peinture pour tracer des lignes prismatiques tranchées sur les murs des ruelles, ce Descendant est un artiste profondément admiré par son clan.

METTEUR EN SCÈNE

Sans marionnettiste pour tirer les ficelles, la marionnette ne saurait pas comment danser. Cette Diva reste constamment au fait des dernières tendances de la nuit. Elle sait tout ce qui se passe dans les clubs et les bars dignes de ce nom et a sans doute beaucoup d'influence sur plusieurs endroits branchés et sur leur clientèle. Connaissant parfaitement la sphère sociale de la ville, elle est en mesure de placer les autres sous les feux de la rampe ou de les en sortir comme bon lui semble.

MENEUR

Avec du charisme, une bonne intelligence sociale et un sourire rusé, le monde n'attend plus que vous. Le meneur hédoniste maîtrise si bien l'art de la manipulation, de la séduction et de l'empathie que même les caïnites timides veulent qu'il les remarque ou prennent plaisir à le regarder se mêler sans effort à toutes les cliques et les catégories sociales. Ce Toréador sait s'insérer dans toutes les professions où la gestion des clients, des patients ou des consommateurs est essentielle, et il utilise toutes ses ruses de charmeur pour amener ses cibles exactement là où il veut qu'elles soient.

MÉCÈNE

Le mécène est un collectionneur de talents bruts et de beautés prometteuses qui n'ont besoin que d'une tutelle avisée pour s'épanouir. Pour obtenir des motifs délicats, il façonne les gens au lieu de l'argile ou du verre, et il considère que sélectionner les meilleurs avant qu'ils se fanent est le cadeau qu'il fait au monde. Le mécène peut se faire passer pour une riche héritière excentrique dont la porte est toujours ouverte pour les poètes et les peintres traversant une mauvaise passe ou il peut adopter le rôle du découvreur de talents ou du critique qui aide ses élèves par son financement et ses conseils en échange de leur sang.



COMÉDIEN ESPION
Les Toréadors adorent la dramaturgie et l'acteur qui s'amuse au rôle de l'espion sait comment extorquer des informations précieuses à une cible, souvent en y passant plus de temps que nécessaire pour s'amuser avec son personnage. Peut-être un peu trop théâtral, mais rarement soupçonné grâce à sa nature affable, le comédien-espion s'intègre dans plusieurs domaines pour divertir, observer et compiler des archives d'informations à échanger contre d'autres plaisirs.

Disciplines

Auspex : les Toréadors sont constamment à la recherche d'expériences délectables et utilisent Auspex pour identifier les calices les plus facilement influençables et ceux dont le sang pourrait offrir de nouvelles saveurs et de nouvelles sensations au vampire en raison de leurs sentiments et de leur tempérament. Les Divas emploient aussi souvent cette discipline sur les autres Descendants pour satisfaire leurs désirs ou les menacer avec des vérités que les Hédonistes ne devraient pas connaître.

Célérité : les Toréadors prétendent qu'ils ne sont pas des guerriers, mais rares sont ceux qui se déplacent aussi rapidement que les Dégénérés utilisant Célérité pour réduire un opposant en lambeaux avant même qu'il ait le temps de tirer son arme. Les Toréadors emploient souvent Célérité pour rehausser une performance artistique. Quand ils chassent, ils utilisent la discipline pour prendre ce qu'il leur faut à un calice et disparaître avant que le mortel réalise ce qui s'est réellement passé.





Présence : les Toréadors sont les maîtres de la discipline de Présence et la combinent souvent à Auspex pour manipuler les émotions des Descendants comme des mortels. Présence peut garantir un public conquis ou détruire la carrière d'un autre artiste. Certains Toréadors emploient ce pouvoir pour profiter de plaisirs charnels avec un partenaire anormalement enthousiaste ou pour attirer un calice dans leurs bras et sous leurs crocs. Les membres du clan de la Rose adorent les calices consentants, même si ce consentement est un faux extorqué par un pouvoir surnaturel.

Fléau

Les Toréadors ont véritablement l'art dans le sang et désirent la beauté au point qu'ils souffrent en son absence. Lorsque votre personnage se trouve dans un environnement qui n'est pas beau, retirez un nombre de dés égal à son score de Fléau à ses groupements de dés d'utilisation de disciplines. Le conteur décide de la manière précise dont la beauté ou la laideur de l'environnement du Toréador (qui inclut ses vêtements, ses poupées de sang, etc.) le pénalise, en fonction de l'esthétique du personnage. Cela dit, même les adeptes de l'Ash Can School ne trouvent jamais les rues ordinaires parfaitement belles. À cause de cette obsession pour l'esthétique, les Divas risquent aussi de se perdre dans les moments de beauté et un échec bestial déclenche souvent une transe de fascination, comme expliqué dans les règles sur les Compulsions (voir page 208). ■


XV
THE DEVIL .



TREMERE

Usurpateurs
Sorciers
Hémétiques
Thaumaturges
Transgresseurs
Le clan brisé
Mages de sang

Tremere était un mage hermétique roumain au huitième siècle et menait une cabale d'utilisateurs de magye légitimement craints en raison de leur obsession pour la connaissance et le pouvoir. Il parvint à prolonger sa vie de manière surnaturelle pendant des siècles, mais ses pouvoirs finirent par s'affaiblir et sa jeunesse commença à lui glisser entre les doigts. Ne pouvant pas ou ne voulant pas accepter sa propre mortalité, Tremere décida de rechercher le secret divin de l'immortalité. Par cupidité pure, il entreprit les expériences magyques les plus horribles jamais effectuées. Ce faisant, il se damna et damna ses suivants. Ils se condamnèrent tous à plonger dans un enfer qu'ils avaient eux-mêmes ouvert. Des milliers de mortels furent tués et des centaines de Descendants furent disséqués vivants et vidés de leur vitae dans des pentacles rituels avant que Tremere et ses cultistes pensent avoir découvert l'élixir de vie. Ils furent fort surpris d'avoir en fait découvert la malédiction de Caïn. Terrifiés, ils moururent et se réveillèrent devant une éternité de non-vie et de Soif, ayant perdu le lien mystique qui les reliait à leurs arts magiques.

À présent, seul le sang frais permet aux Tremeres de lancer leurs sorts thaumaturgiques pour déformer la réalité, en une parodie de leurs anciens rituels magyques.

« Permettez-moi d'ouvrir cette réunion de grands esprits. Nous devons discuter du type de mortels intégrés à nos rangs actuellement et à l'avenir. » Schrekt observa ses deux homologues aux deux autres pointes d'une table triangulaire. La pièce dans laquelle ils étaient assis existait à trois endroits à la fois.

« Herr Schrekt, je ne crois pas que nos pratiques aient tant changé que cela. Nous continuons d'étreindre uniquement les esprits les plus brillants et ceux qui sont déjà ouverts aux choses occultes. Certes, ma maison cible des sujets à la morale moins restrictive que la vôtre, mais je peux vous assurer que nous n'accorderons pas l'immortalité à ceux qui ne la méritent pas. » Le représentant de la maison Goratrix conclut sa déclaration en se replongeant dans les ombres.

Schrekt fixa ses interlocuteurs aux deux autres extrémités de la table. Si ce choix n'avait pas impliqué de sérieuses conséquences, il les aurait abattus sans hésitation. Malheureusement, ils avaient une utilité. Il le savait car son Sang le lui disait. Il se retourna vers la femme à l'autre bout. « Et la maison Carna ? »

Carna passa son index droit sur la paume de sa main gauche en parlant. « Notre maison rejette les anciennes coutumes modelées par les hommes et recherche des païens, des sorcières et des mages du chaos qui sont tournés vers l'avenir. Pour la survie de notre clan, nous devons ratisser plus large. À présent que les anciens liens se délitent et que votre maison est l'une des dernières à conserver la structure rigide de la Pyramide, je ne vois aucune raison de nous accrocher à la tradition. »

Schrekt serra les dents et les poings sans s'en rendre compte. « Vous voudriez abandonner des siècles de tradition pour les caprices de votre schisme ? Comment se fait-il que la maison Tremere ait davantage en commun avec la maison Goratrix qu'avec vous à présent ? »

Carna haussa les épaules sans lever les yeux de ses mains. « Cela semble en effet un problème, Karl. Un problème que vous devez régler. N'oubliez pas que la maison Carna appartient toujours à la Camarilla, du moins pour le moment. » Elle avait la tête baissée, mais releva légèrement le regard et croisa brièvement celui de Schrekt. « Vous avez entendu les mêmes voix que nous. Aucun d'entre nous n'a tort. Nous devons être autorisés à suivre chacun notre propre voie et à nous réunir lorsque le temps sera venu. »

Schrekt sourit de manière peu convaincante. Le représentant de la maison Goratrix disparut. « Nous ne sommes plus que vous et moi à présent. Allons-nous vraiment remplir notre clan de tarologues du dimanche, de bonnes femmes qui lisent l'avenir dans les feuilles de thé et de spiritistes ? Nous étions un clan noble. *»*

Carna s'évanouit dans les ombres, sa voix suivant doucement. « Nous n'avons jamais été nobles. Notre clan est composé de mortels qui ont recherché un pouvoir qu'ils ne méritaient pas. Il est peut-être temps d'étreindre ceux qui aiment la magie pour elle-même. »

Qui sont les Tremeres ?

Après la destruction de la Première Fondation par la Seconde Inquisition à Vienne en 2008, les Tremeres sont passés d'éminences grises à personae non gratae dans beaucoup de régions. L'arrogance de la Pyramide avait valu beaucoup d'ennemis aux Usurpateurs. Mais l'utilité de la sorcellerie n'a pas disparu ; en fait, elle augmente au fur et à mesure que le Sang maudit change dans les veines des Descendants.

Sans la Pyramide pour déterminer leur rang et leur valeur, les Sorciers se retrouvent en compétition avec les autres Descendants et, de plus en plus, avec les autres Sorciers pour obtenir tout ce qui pourrait leur permettre de regagner une partie de leur ancienne puissance. La chasse aux artefacts et aux grimoires appartenant aux anciens tremeres désormais réduits en cendres est pratiquée par tout le clan et rivalise de brutalité avec ses intrigues sociales. L'alliance avec la Camarilla est une arme que les maisons du clan Tremere utilisent souvent les unes contre les autres. Dans le même temps, le terme « mage mercenaire » est de plus en plus répandu car les Sorciers autrefois liés par la volonté de leurs maîtres se retrouvent libres de servir qui ils veulent au prix de leur choix.

Les Tremeres servent de trois manières : ils servent les autres clans en leur apportant leur expertise occulte, ils servent la Camarilla en lui fournissant la Sorcellerie du sang et ils servent leurs propres intérêts en cherchant à prendre le pouvoir. Même si les Tremeres s'emparant de la praxis sont aujourd'hui plus nombreux que jamais, ils continuent d'occuper moins de trônes dans le monde que le clan Nosferatu. En vérité, la plupart des Usurpateurs admettent que devenir prince n'est utile que si cela les aide à étendre leurs connaissances. Pour les Tremeres, le véritable pouvoir consiste à connaître les manières de modeler le monde, à avoir accès au bon sang et à posséder les artefacts anciens les plus rares.

Les Tremeres peuvent s'allier à des coteries en pleine confusion qui le leur proposent, traquer des reliques et des artefacts bien protégés ou analyser soigneusement des fragments de savoir concernant le mythe de Caïn (tout en gardant jalousement leurs secrets face aux autres Tremeres), mais ils sont tous unis par leur soif de connaissance. Un Descendant qui veut comprendre une parcelle de son histoire a tout intérêt à consulter les Tremeres pour obtenir des réponses, si tant est qu'il accepte de partager quelques-uns de ses propres secrets, consciemment ou non.

XVI

Archétypes tremeres

FIDÈLE DE LA PYRAMIDE

Jusqu'à récemment, la hiérarchie de la Pyramide faisait des Tremeres l'un des clans les plus rigides. Les Usurpateurs comptent toujours un certain nombre de loyalistes conservateurs, farouchement attachés à l'ordre originel de leur famille par leur volonté, si ce n'est par leur sang. Un fidèle de la Pyramide peut continuer de respecter les coutumes de responsabilité entre sire et infant, appliquer les rangs et la tutelle d'une fondation officielle et chercher à restaurer le prestige et la notoriété du clan. Certains fidèles de la Pyramide veulent fouiller Vienne pour tenter de retrouver ce qui reste du trésor de secrets que les Hermétiques y gardaient, mais les anciens tremeres ont déclaré ce domaine interdit d'accès.

ÉTERNEL ÉTUDIANT

Ce Tremere était un chercheur passionné avant son Étreinte et la mort ne l'a pas empêché de continuer sa quête obsessionnelle de la connaissance. Même si le clan a toujours préféré le savoir ésotérique, l'étudiant n'est pas nécessairement un ancien occultiste, mais peut aussi avoir été un chirurgien innovant, un théologien appréciant les textes sacrilèges ou un collectionneur de livres rares. Souvent, ce Descendant veut comprendre sa propre nature et il peut être devenu un expert en histoire vampirique.

ANTICONFORMISTE PAÏEN

Les autres Descendants considèrent souvent les suivants de Carna comme des « occultistes hippies », sans comprendre que ces Sorciers pratiquent l'exploration de la magie, la vénération du féminin et la liberté à un degré jamais vu auparavant. Quelque chose dans le sang de l'anticonformiste païen va à l'encontre des traditions du clan Tremere. Ce mage de sang peut avoir été effectivement wiccan ou sataniste de son vivant, être un ancien membre de la maison Tremere qui a rejoint la rébellion



THE TOWER.



de Carna ou simplement être une personne qui se faisait opprimer dans sa vie mortelle et désirait plus que tout être autonome et avoir du pouvoir sur ceux qui voudraient lui faire du mal. Ce Sorcier parle de changement et travaille ardemment à ses rêves de magye interdite.

OUTSIDER AMBITIEUX

Comme certains Tremeres sont à présent prêts à étreindre en dehors des viviers traditionnels des universitaires et des occultistes, toute une gamme d'individus ayant des idées nouvelles pour le clan et pour la pratique de la Thaumaturgie ont à présent rejoint les Hermétiques. L'outsider ambitieux peut être une sorcière pratiquant la magie blanche ou un rebelle anarch. Ce Tremere a probablement des difficultés à gagner le respect des autres membres du clan, mais avec beaucoup à prouver et le soutien au moins symbolique de la maison Carna, l'outsider ambitieux peut aller loin.

CHEF DE LA SÉCURITÉ

Les Tremeres ne sont pas seulement des érudits et des bibliothécaires. Leurs dons leur permettent d'identifier les menaces, de manipuler les esprits et de détruire les agresseurs. Même après la dissolution de la Pyramide, beaucoup de Descendants continuent de se méfier des Usurpateurs et de se rappeler d'eux comme du clan des tueurs et des bourreaux. Le shérif ou le chef de la sécurité tremere a sans doute acquis ses compétences spécialisées dans une ancienne vie de policier ou de vigile.

Disciplines

Auspex : les Tremeres utilisent Auspex pour percevoir les auras des autres, chercher les traces laissées par de l'essence magique ou un objet important et communiquer entre eux sur de grandes distances sans craindre d'être espionnés. Lors d'une chasse, Auspex aide le Tremere à trouver un calice docile, car il peut distinguer les enthousiastes des réticents. Beaucoup de Tremeres emploient Auspex pour déterminer ce qu'ils doivent faire afin qu'un mortel se montre plus accommodant.

Domination : les Tremeres feraient presque n'importe quoi pour davantage de connaissance et d'influence, et Domination est la discipline qui leur permet d'échapper aux conséquences de leurs actes. Voler, trahir, tuer injustement la goule d'un autre Tremere… tout cela est plus facile quand vous pouvez contrôler l'esprit et le corps d'un mortel. Lors d'une chasse, un Tremere n'a aucun scrupule à utiliser la discipline pour forcer un humain à lui montrer sa gorge.

Sorcellerie du sang : les Tremeres sont des maîtres thaumaturges. Leur expertise en matière de magye du sang fait de leur clan un pilier précieux de la Camarilla, malgré la méfiance à leur égard. Avec la Sorcellerie du sang, les Hermétiques peuvent porter des attaques dévastatrices sur l'esprit et le corps d'un adversaire, se défendre et faciliter leurs chasses. Certains Sorciers utilisent la Thaumaturgie pour extraire le sang des veines d'un mortel sans même le toucher.

Fléau

Autrefois, le clan était défini par une hiérarchie rigide de liens de sang allant du sommet à la base de la Pyramide. Mais après la chute de Vienne, le Sang des Tremeres s'est affaibli à cause du contrecoup et n'a plus été capable de maintenir ces liens. La vitae tremere ne peut plus lier au sang les autres Descendants, mais un Tremere peut toujours être lié au sang par un Descendant d'un autre clan. Un Tremere peut toujours lier au sang un mortel ou une goule, mais la cible doit boire la vitae corrompue un nombre de fois supplémentaires égal au score de Fléau du vampire pour que le lien se forme (par exemple quatre fois au lieu de trois pour un score de Fléau de 1). Certains supposent que ce changement est la vengeance de l'antédiluvien dévoré par Tremere. D'autres l'attribuent à une simple mutation. Quoi qu'il en soit, le clan étudie attentivement sa propre vitae pour découvrir si le processus peut être inversé, et se demande d'ailleurs si ce serait souhaitable le cas échéant. ■



Le clan des Rois
Sang bleu
Tyrans
Seigneurs de guerre
Patriciens
Borgias
Le Culte de Mithras



VENTRUE

Aux yeux des Ventrues, seul le clan des Rois possède la retenue, la sagesse, le contrôle et la généalogie nécessaires pour mener la race des vampires dans la nuit. De leur gloire en tant que dieux-rois de l'antique Babylone et seigneurs et dames de l'Âge sombre à leurs rôles contemporains de gardiens de lignées de sang royal, d'actionnaires majoritaires et de mécènes principaux de grands partis politiques, ils ont toujours été obsédés par le désir de régner. Ils collectent leurs taxes seigneuriales sous la forme de précieux sang, garantissant ainsi l'enrichissement de leur héritage.

Beaucoup d'autres clans occupent des positions influentes dans le domaine de la politique et des affaires, mais aucun ne peut rivaliser avec les Ventrues en termes de pouvoir et de richesse bruts. Mais ces derniers temps, leur image arrogante de dirigeants de droit divin, plus aptes à commander que tout autre clan, a commencé à s'écailler. Le temps leur est compté. Sentant leurs privilèges leur glisser entre les doigts, les Ventrues resserrent les poings et se battent crocs et griffes pour rester les maîtres des vampires.

Qui sont les Ventrues ?

Les Sang bleu ont longtemps été les dirigeants de la Camarilla et occupent davantage de positions d'autorité que tout autre clan. Et ils ne veulent pas céder leur place. Même après avoir perdu leur représentant le plus éminent sous les griffes d'un Brujah, les Ventrues continuent d'affirmer qu'ils sont destinés à régner sur tous les Descendants, peu importe les sacrifices nécessaires.

Les Ventrues croient à la force de la tradition et du lignage. L'Étreinte est l'un de leurs rituels les plus importants et la qualité du choix de l'infant influe sur la manière dont les autres membres du clan traitent le sire. Les Patriciens veulent donc étreindre des perfectionnistes, des mortels possédant de la puissance politique ou financière ou des gens dotés d'un talent qui les distingue des masses.

À notre époque, les Ventrues sont prudents. Les moins compétents perdent leur puissance, tandis que les meilleurs se mêlent à l'humanité en tant que banquiers, directeurs anonymes, magnats reclus et chefs du personnel. Un



Ventrue ne peut plus diriger ouvertement un conseil d'administration ou occuper un poste attirant l'attention au sein d'une communauté mortelle. Ils détestent devoir influencer leur environnement depuis les ombres, mais ils savent que le risque d'une violation fatale de la Mascarade est trop élevé pour tenter quoi que ce soit d'autre.

Les Ventrues sont la classe dominante. Ils fixent les règles et les maintiennent en place, punissent ceux qui les violent et parfois récompensent ceux qui les suivent. Leurs détracteurs les considèrent comme des tyrans ou comme les geôliers des autres Descendants. Cependant, la vérité, si dérangeante qu'elle soit, est que sans eux la Mascarade serait tombée voilà bien longtemps, et la Camarilla avec elle. À présent, les Ventrues sont plus fidèles à leur cause que jamais auparavant. L'adversité ne fait que renforcer leur détermination à gagner et leur certitude qu'ils ont le droit de faire tout ce qui est nécessaire pour cela.

Archétypes ventrues

DIRECTEUR D'ENTREPRISE AU SANG FROID

Ce Ventrue contrôle une entreprise prospère, que ce soit en tant que PDG excentrique et reclus ou en tant qu'associé tacite, mais néanmoins influent impliqué dans les grandes décisions concernant la société. Ce Sang bleu a toujours plusieurs intermédiaires qui se salissent les mains à sa place, mais s'embarrassera rarement de considérations éthiques s'il peut dépasser la concurrence.

MEMBRE DE SOCIÉTÉ SECRÈTE

Les membres du clan des Rois s'intègrent facilement aux sociétés secrètes comme les loges maçonniques ou la Rose-Croix. Ce Ventrue sait comment manier les mots. Il joue le rôle de leader solitaire ou de membre important de son groupe, que ce soit un club pour gentlemen informel, une paroisse de dames patronnesses, une association d'anciens élèves d'une grande école devenus magnats ou millionnaires ou un rassemblement de citoyens inquiets cherchant à contrôler clandestinement leur quartier.

POLITICIEN CONSERVATEUR

Les Rois ont toujours préféré le conservatisme et le maintien du statu quo. Le Sang bleu politiquement actif joue le rôle de l'intouchable directeur de la communication, rôde parmi les membres anonymes d'un parti ou conseille les commentateurs et les journalistes sur la manière d'imposer leur version des faits.

À l'infant non encore nommé de Fiorenza Savona,

Si vous lisez ceci, vous avez trompé la vigilance de mes gardes, pénétré dans mon bureau, forcé ma chambre forte et trouvé les codes de mon coffre-fort. Toutes mes félicitations. Vous avez à présent prouvé que vous êtes un membre du clan des Rois digne de ce nom.

Avec le temps, vous comprendrez que notre clan est destiné à diriger. Caïn lui-même nous a désignés comme les plus forts et les plus valeureux de ses héritiers, du moins selon les nodistes. La véracité de ce conte importe peu. Contemplez notre histoire depuis l'antiquité et vous trouverez toutes les preuves qu'il vous faut dans des millénaires de règne prospère. Sparte, Rome, les royaumes francs, l'Italie, le grand Empire britannique... de l'Antiquité à ce soir en passant par le Moyen Âge et toute l'époque moderne, nous avons été les empereurs, les rois et les reines et à présent nous sommes les présidents des multinationales. Les autres se tournent vers nous pour occuper le rôle de chef et nous le prenons, car nous sommes les plus aptes à le faire.

Nos dons sont nombreux et nous placent au-dessus de nos pairs. Utilisez-les avec sagesse. Assurez-vous de gagner des alliés aussi souvent que vous écrasez vos ennemis. Ne craignez jamais de rappeler à ceux qui voudraient s'opposer à vous le nom de votre clan, de votre dame, de votre grand-sire et de tous ceux et celles qui les ont précédés. Vous n'êtes pas un faible novice à brimer ; vous êtes un Ventrue.

Rendez-nous fiers. Nous regarderons tous attentivement votre ascension.

– S. B.



En manipulant les médias, ce Ventrue étouffe répare les bris de Mascarade avec aise.

PARRAIN

Le parrain de mafia exerce son pouvoir dans le crime organisé, manipulant les gangs et le flux d'argent allant des rues aux banquiers et aux politiciens. Les autres Ventrues peuvent se montrer dédaigneux envers un personnage aussi sordide, mais le parrain sait que, pour réussir, il faut parfois verser le sang.

GRAND PRÊTRE

Les Ventrues ont toujours vénéré leurs ancêtres, qu'ils soient des Descendants mythiques tels que Mithras, Tinia et Tiamat, ou des personnages historiques presque aussi éminents que des dieux. Cette adoration des ancêtres va des études historiques poussées à la direction d'un culte dédié au personnage concerné. Voyant la main de ses prédécesseurs dans tout ce qu'il fait, le grand prêtre cherche à ce que l'histoire se répète, à accomplir les buts de ses ascendants et à répandre les récits de leur gloire.

Disciplines

Domination : les Ventrues se considèrent comme les maîtres de cette discipline. Ils l'utilisent principalement afin d'imposer leur volonté aux vassaux et au bétail. Lors d'une chasse, un Ventrue peut ordonner à un mortel de lui tendre son cou ou employer Domination pour lui faire perdre tout souvenir d'avoir été mordu. Les Sang bleu excellent également dans l'art de manier Domination afin de protéger la Mascarade.

Force d'âme : Force d'âme permet aux Ventrues de garder leurs trônes même lorsque des armées entières sont déployées contre eux et de résister aux lames, aux balles et aux bombes. Ils utilisent ce pouvoir pour se nourrir dans des situations défavorables, que ce soit physiquement ou sur un autre plan. Là où d'autres Descendants pourraient tomber à court de vitae, les Ventrues résistent à leur environnement et prennent ce qu'il leur faut.

Présence : les Ventrues cherchent à dompter leur cour et à consolider l'amour et la loyauté des autres envers leur règne, et Présence est un outil utile pour cela. Cette discipline est également employée par les Ventrues qui veulent que les autres voient avec quelle facilité ils se procurent des calices. Le clan prise l'économie de temps et de ressources et Présence permet à un Sang bleu assoiffé de chasser de manière efficace.

Fléau

Les Ventrues ont des palais raffinés. Lorsqu'un Ventrue boit le sang d'un mortel qui ne fait pas partie de sa catégorie de victimes préférée, il doit concentrer toute sa volonté s'il ne veut pas rejeter le sang sous forme de vomi écarlate. Les préférences des Patriciens sont très diverses et vont des vraies brunes aux Suisses sur trois générations en passant par les homosexuels, les soldats, les personnes souffrant d'un trouble de stress post-traumatique et les consommateurs de méthamphétamine. Pour que votre personnage sente si un mortel possède le type de sang dont il a besoin, vous devez réussir un jet de Résolution + Vigilance (difficulté 4 minimum).

Pour boire le sang d'un humain qui n'appartient pas à sa catégorie de victimes préférées, votre personnage doit dépenser un nombre de points de Volonté égal à son score de Fléau. ■





Les Sans clan
Panders
Orphelins
Rebuts
Va-nu-pieds
Évadés

les CAITIFFS

Tous les Descendants n'héritent pas de la malédiction de l'un des treize antédiluviens. Certains ne connaissent pas leur dynastie et s'en moquent, quelques lignages de Descendants ont toujours été sans clan et parfois certains infants de vampires ayant un clan naissent tout simplement différents. Ils sont souvent abandonnés, exilés ou choisissent de s'éloigner des clans qui les méprisent. Les Caitiffs sont de purs vampires et compensent ce qu'ils perdent en respect et en ascendance par un sang adaptable et l'absence d'un fléau pour les handicaper. Qu'elles soient fières ou honteuses de leur nature de Sans clan, ces créatures n'ont pas de famille et représentent le vampirisme sous sa forme la plus brute et la plus individualiste.

Qui sont les Caitiffs ?

Beaucoup de Descendants supposent à tort que tous les Caitiffs sont créés par accident et que les Sans clan n'étreignent jamais de mortels. Cette vision des choses est obsolète et teintée d'ignorance. À notre époque, les Sans clan sont de plus en plus une force avec laquelle il faut compter. Même s'ils sont plus disparates, plus individualistes et moins organisés que leurs cousins, ce sont tous des survivants et ils ont commencé à se rassembler, à nouer des alliances et à créer leurs propres infants.

Les Caitiffs qui cherchent des mortels à étreindre choisissent généralement des personnes déterminées et habituées aux épreuves particulièrement dures. Un Caitiff est situé tout en bas de la hiérarchie des Descendants, juste au-dessus du Sang Clair qui ne devrait même pas pouvoir exister, et il est forcé de se battre pour se tailler une place s'il ne veut pas disparaître et être oublié. Les Caitiffs ne voient pas l'intérêt d'étreindre un mortel qui a peu de chances de survivre une nuit seul.

Même si les Caitiffs ont commencé à augmenter volontairement leurs effectifs, la plupart sont toujours créés lorsqu'un novice étreint par un membre de l'un des clans ne forme pas d'attachement à son Sang ancestral et ne présente pas les signes distinctifs de la malédiction de son clan.

00:00:04 Caïn était sans clan, vous savez ? Et ses infants aussi. Techniquement, je suppose que leurs infants aussi. Ce n'est qu'à partir de la quatrième génération que notre race a commencé à se regrouper en familles avec des fléaux et des pouvoirs communs.

00:01:12 Où je veux en venir ? Les caïnites sans clan existent depuis plus longtemps que ceux qui ont eu besoin de clubs pour se sentir importants ou à l'abri de la colère de Dieu. Pendant qu'ils se serraient les uns contre les autres comme des moutons, nous nous sommes débrouillés seuls. Nous avons survécu, nous avons résisté, nous sommes devenus plus forts.

00:01:30 Vous pensez peut-être que nous autres Caitiffs, nous ne nous élèverons jamais à votre niveau, seigneur Sang bleu. Mais regardez le prince sans clan Mukhtar Bey du Caire, la légende de l'Homme de Pierre et ce que ce connard magnifique de Sarrasine a fait de Sydney, et posez-vous la question : qu'est-ce que vous avez de plus que nous ?

00:01:46 Un club d'enfants gâtés. Des faiblesses invalidantes. Des restrictions sur l'utilisation de vos dons. Des obligations de respecter des traditions dénuées de sens, pour ne pas être punis par vos supérieurs.

00:02:00 Nous les Caitiffs, nous pouvons être qui nous voulons, où nous voulons, ce que nous voulons. Nous n'avons ni faiblesse inculquée ni maîtres. Nous crachons sur vos traditions… Je reviens, je vais chercher les pinces.

00:04:45 Vous êtes bien installé ? Où j'en étais ? Nous sommes l'avenir. Vous êtes le passé. Nous allons aimer boire votre vitae pour savoir ce que c'est que d'être vous pendant quelques secondes, mais ensuite, nous redeviendrons libres. Vous ne vous êtes jamais demandé ce que c'était d'être libre ?

00:05:27 Comme votre langue est libre de votre bouche maintenant. Haha.

Lorsque les autres Descendants parlent des Caitiffs, ils racontent des histoires de Nosferatus abandonnés pendant de longues semaines sans jamais développer de laideur, de Malkaviens douloureusement sains d'esprit et de jeunes Ventrues capables de se nourrir sur qui ils le veulent. Refusant d'accepter un tel infant comme membre, le clan l'abandonne. Ou l'infant ressent dans son Sang qu'il n'a pas sa place dans sa famille, malgré les protestations de son sire. La création d'un Caitiff n'est pas une science exacte et beaucoup d'infants abandonnés manifestent tout de même certaines des caractéristiques du clan de leur sire malgré l'absence du fléau.

Archétypes caitiffs

ENFANT DES RUES

Ce Caitiff a été élevé dans le pire quartier de sa ville par des parents qui soit ne se souciaient pas de lui, soit n'étaient pas capables de le protéger, si tant est qu'il ait eu des parents. Il est probable qu'il n'ait jamais espéré avoir une vie confortable et ayant du sens. Pour lui, l'Étreinte était un moyen de s'en sortir et son sire l'a donnée par respect pour sa persévérance envers et contre tout.

SURVIVANT DE MALTRAITANCE

Les Caitiffs choisissent souvent des victimes de maltraitances comme infants. Le survivant a attiré l'attention de son sire en fréquentant un groupe de soutien, en apparaissant

dans les journaux comme la victime faisant un procès à son agresseur dans un cas de violences aggravées ou peut-être en écrivant un post de blog particulièrement saisissant au sujet de ce qu'il a vécu. Comme l'enfant des rues, le survivant a été « récompensé » par l'immortalité et par une chance de se défendre contre ses oppresseurs. Ayant déjà traversé des choses horribles, il est considéré comme un excellent ajout aux Sans clan.

ERREUR DE CASTING

Ce Caitiff a été étreint par les Sans clan pour de très mauvaises raisons. Il a peut-être tenu tête à un chef cruel ou quitté un partenaire violent une fois, mais ce comportement était une exception dans sa vie. Il a été choisi pour sa supposée force et, à présent, il est complètement perdu et dépassé par les événements dans sa non-vie de Descendant.

CAITIFF CLANDESTIN

Ce Descendant est né caitiff, mais a réussi à le cacher à son sire. Il est à présent un membre à part entière du clan de ses ancêtres, accomplissant les rituels et obéissant aux traditions de ses semblables en échange de la protection de ses anciens. Il n'a aucune envie de passer l'éternité seul et fera tout ce qui est nécessaire pour dissimuler son secret.

INFANT NON DÉSIRÉ

L'infant non désiré a été étreint par un membre de l'un des clans, mais ne se souvient pas de l'identité de son sire et n'a jamais formé d'attachement à son Sang. Comme la malédiction de ses ancêtres ne s'est jamais manifestée dans son corps, il ne souffre pas du fléau de son clan. Sans ce marqueur, le Sang de ses frères et sœurs le rejette et réciproquement.

Disciplines

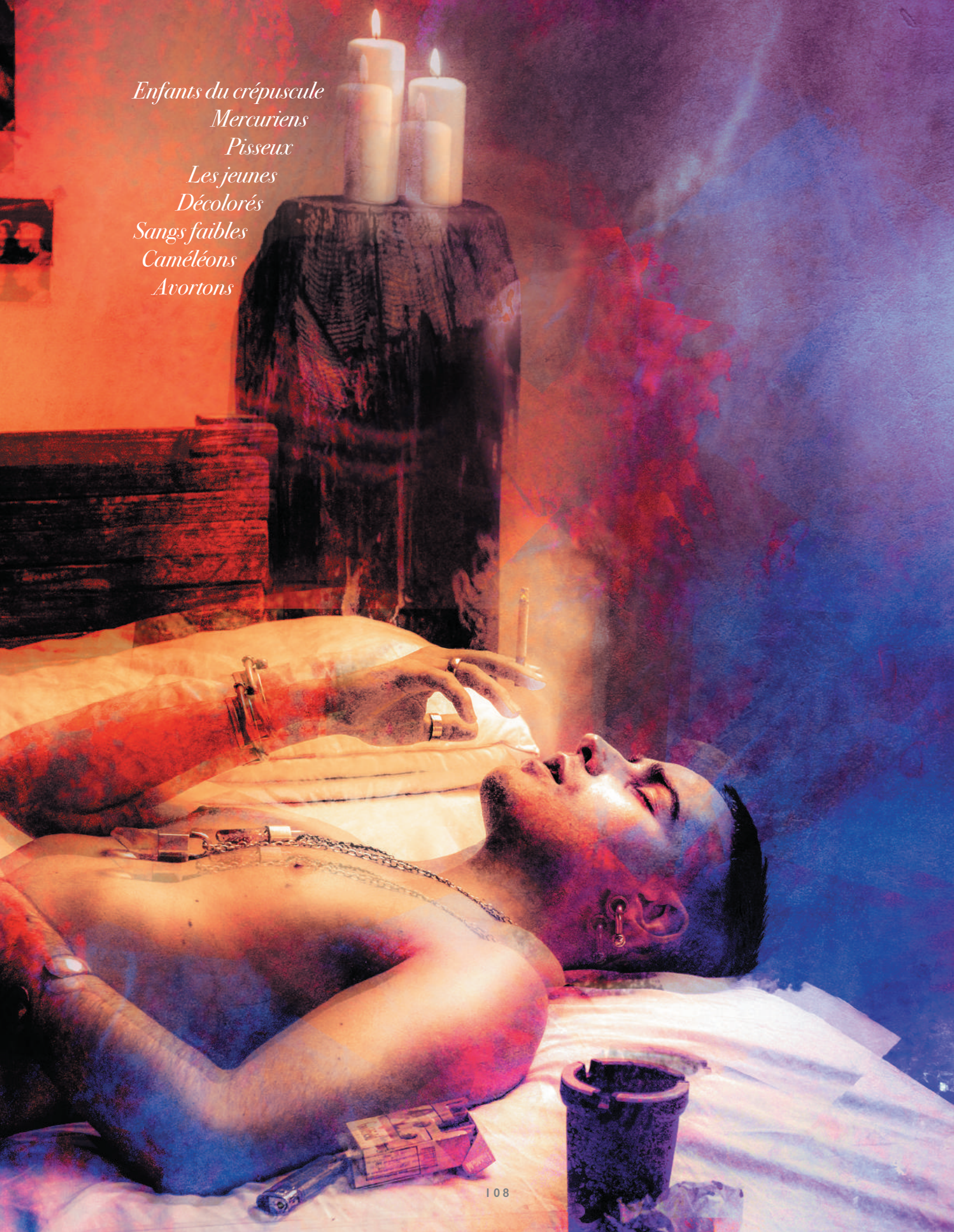
Votre personnage caitiff a accès à trois disciplines de votre choix après l'Étreinte. Mais elles ne sont pas considérées comme des disciplines de clan en ce qui concerne leur coût en points d'expérience. Les Caitiffs peuvent apprendre n'importe quelle discipline au même coût s'ils ont goûté au moins une fois le Sang d'un vampire la pratiquant et s'ils remplissent les conditions normales de cette discipline.

Fléau

Épargnés par la marque des antédiluviens, les Caitiffs n'ont pas de Fléau commun. Les personnages caitiffs commencent avec le handicap Suspect (•) et leur joueur·euse ne peut pas mettre de points dans l'historique Statut à la création de personnage. Le conteur peut toujours retirer un ou deux dés au groupement du Caitiff pour les jets sociaux contre d'autres Descendants qui savent qu'il est Caitiff, quel que soit le Statut du Caitiff au moment concerné.

De plus, acheter 1 point dans une discipline coûte un nombre de points d'expérience égal à 6 x le niveau acheté pour un Caitiff. ■




Enfants du crépuscule
Mercuriens
Pisseux
Les jeunes
Décolorés
Sangs faibles
Caméléons
Avortons

les Sangs Clairs

L'ignée dégénérée, présages de la fin des temps ou vampires d'un nouveau monde ? La nature constamment changeante des Enfants du crépuscule, à mi-chemin entre la vie et la mort, suscite autant la pitié que la jalousie et la peur. Ayant survécu à plusieurs décennies de pogroms, de préjugés et d'ostracisme, les Sangs Clairs ne disparaîtront pas de sitôt. Leur alchimie improvisée avec les moyens du bord et leur facilité à se faire passer pour des humains leur donnent de bien meilleures chances que tout autre Descendant de prospérer en dehors de la société vampirique et de tracer leur propre route dans les nuits post-modernes.

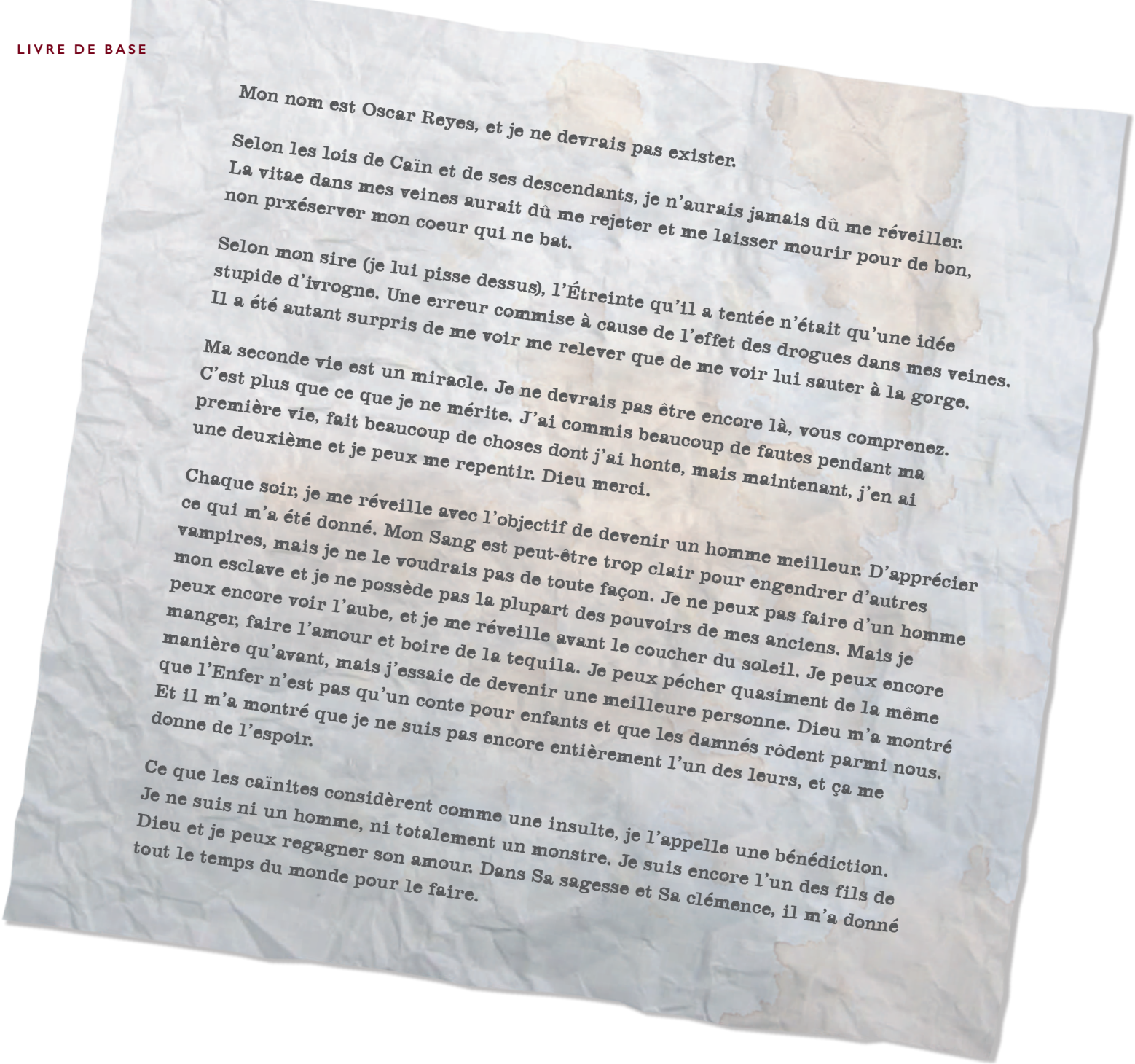
Qui sont les Sangs Clairs ?

Les sires ordonnent à leurs infants de treizième et de quatorzième génération de ne jamais tenter d'étreindre, car leur Sang est trop éloigné de celui de Caïn. Ils affirment que cela n'entraînerait que la mort et le chagrin. Mais que ce soit par erreur ou à dessein, cet édit n'est pas toujours suivi.

Un Descendant de quatorzième génération, dont c'est un miracle qu'il ne soit pas sang clair lui-même, vide un mortel de son sang au cours d'une frénésie. Plein de remords, il lui fait boire une gorgée de sa vitae, espérant envers et contre tout qu'elle puisse réanimer le corps brisé.

Une Ventrue issue d'une longue lignée de menteurs se croit plus proche de son antédiluvien qu'elle ne l'est réellement, et pense s'apprêter à créer un membre honorable de son clan.

L'arrière-petit-infant d'un prince tente de faire avaler sa vitae faible à la goule traîtresse que son ancêtre vient d'exécuter, juste pour se venger de ce vieux tyran.



Mon nom est Oscar Reyes, et je ne devrais pas exister.

Selon les lois de Caïn et de ses descendants, je n'aurais jamais dû me réveiller. La vitae dans mes veines aurait dû me rejeter et me laisser mourir pour de bon, non prxéserver mon coeur qui ne bat.

Selon mon sire (je lui pisse dessus), l'Étreinte qu'il a tentée n'était qu'une idée stupide d'ivrogne. Une erreur commise à cause de l'effet des drogues dans mes veines. Il a été autant surpris de me voir me relever que de me voir lui sauter à la gorge.

Ma seconde vie est un miracle. Je ne devrais pas être encore là, vous comprenez. C'est plus que ce que je ne mérite. J'ai commis beaucoup de fautes pendant ma première vie, fait beaucoup de choses dont j'ai honte, mais maintenant, j'en ai une deuxième et je peux me repentir. Dieu merci.

Chaque soir, je me réveille avec l'objectif de devenir un homme meilleur. D'apprécier ce qui m'a été donné. Mon Sang est peut-être trop clair pour engendrer d'autres vampires, mais je ne le voudrais pas de toute façon. Je ne peux pas faire d'un homme mon esclave et je ne possède pas la plupart des pouvoirs de mes anciens. Mais je peux encore voir l'aube, et je me réveille avant le coucher du soleil. Je peux encore manger, faire l'amour et boire de la tequila. Je peux pécher quasiment de la même manière qu'avant, mais j'essaie de devenir une meilleure personne. Dieu m'a montré que l'Enfer n'est pas qu'un conte pour enfants et que les damnés rôdent parmi nous. Et il m'a montré que je ne suis pas encore entièrement l'un des leurs, et ça me donne de l'espoir.

Ce que les caïnites considèrent comme une insulte, je l'appelle une bénédiction. Je ne suis ni un homme, ni totalement un monstre. Je suis encore l'un des fils de Dieu et je peux regagner son amour. Dans Sa sagesse et Sa clémence, il m'a donné tout le temps du monde pour le faire.

Un Tremere, souvent ignoré par son clan en raison de sa faiblesse de Sang comme de caractère, fait des expériences sur l'Étreinte pour prouver aux autres qu'il est aussi bon qu'eux.

Dans tous ces cas, un Enfant du crépuscule peut naître si le Sang le décide.

Les Descendants qui engendrent des Sangs Clairs à dessein ciblent souvent des personnes avec lesquelles ils ont déjà un lien, par exemple une goule de confiance ou un membre de leur famille humaine qu'ils n'arrivent pas à oublier. Ou alors, ils recherchent des calices manifestant des caractéristiques spécifiques ou des talents rares qui les rendent plus aptes à survivre en tant qu'individus les plus faibles parmi les prédateurs.

Beaucoup de Descendants considèrent les Sangs Clairs comme une menace pour la Mascarade et les détruiront s'ils en ont l'occasion.

Les Sangs Clairs peuvent avoir n'importe quelle origine mortelle et ne sont pas touchés par la malédiction du clan de leur sire, ni par les préférences de ce clan au même degré que leur sire. S'ils ne sont pas tués dès leur création, ils seront probablement bannis, profitant du luxe de la liberté, mais exposés au danger de la solitude.

En 2009, le Cercle intérieur de la Camarilla a promulgué un édit ordonnant que tous les Sangs Clairs reçoivent la « marque du croissant de lune ». Tatouée par un mage tremere ou brûlée par un rayon de soleil, la marque est inef-

façable. Même les anarchs et les dissidents y réfléchissent à deux fois avant de s'associer avec un Mercurien marqué.

Archétypes sangs clairs

MORT VIVANT

Ce Sang Clair est étroitement lié au monde mortel, peut-être davantage qu'au monde vampirique. Il vit toujours avec sa famille et tente de garder un emploi ; payer les factures est plus important que les caprices d'un baron qu'il ne connaît ni d'Ève, ni d'Adam. Ironie du sort, pour préserver son apparence d'humanité, le Mercurien doit probablement compter énormément sur les pouvoirs de son Sang.

ARME IMPROVISÉE

Cet Enfant du crépuscule était un occultiste, une goule ou une poupée de sang. Il était déjà proche des Descendants avant de rejoindre leurs rangs et connaissait certains de leurs secrets. Ce Sang Clair a été étreint par son sire car ce dernier était dans une situation désespérée. Le nouvel infant devait participer à une guerre ou accomplir une vengeance. À présent, le Mercurien est libre de le faire ou non. L'Étreinte l'a libéré de son ancienne condition d'esclave et plus rien ne le force à obéir aux ordres de son sire.

ÉTREINTE DU REMORDS

Ce Sang Clair n'a pas été étreint dans le cadre d'un plan élaboré. C'était un fêtard, un travailleur de nuit qui rentrait chez lui seul ou juste quelqu'un qui était au mauvais endroit au mauvais moment. Un vampire s'est nourri sur lui et en a un peu trop profité. Le chasseur a peut-être étreint sa victime dans un accès de panique coupable ou bien le sire était peut-être un témoin qui n'a pas supporté de regarder le calice mourir sans intervenir.

ASPIRANT VAMPIRE

Ce Sang Clair était destiné à devenir un Descendant. En tant que chasseur mortel ou que membre de l'Arcanum, il a étudié les légendes des clans et le mythe de Caïn et cela a suscité chez lui une fascination malsaine. Il a traqué et acculé un Descendant, que ce soit pour le tuer, l'interroger ou demander à être étreint. Mais son sire n'était pas ce que l'infant avait prévu, et à présent il regrette amèrement la faiblesse de son Sang.

DAMNÉ CHERCHANT LE SALUT

Ce Sang Clair a été transformé contre sa volonté et refuse d'accepter une place dans un monde de réverbères et de sang. Il a été étreint récemment et cherche désespérément un moyen de soigner sa « maladie », suivant les rumeurs parlant d'autres qui ont réussi et les étranges légendes concernant Golconde et les transfusions sanguines. Il existe bien un moyen, mais tant qu'il ne l'a pas découvert ce Sang Clair est prêt à tout tenter et un Descendant sans scrupules peut le manipuler facilement.

Caractéristiques des Sangs Clairs

Un Sang Clair naît lorsqu'un vampire de treizième génération ou plus étreint un mortel. Techniquement, le Mercurien appartient à la quatorzième, la quinzième ou même la seizième génération, mais cette classification n'a aucun sens pour les Sangs Clairs, car ils présentent une grande variété de traits n'ayant aucun rapport avec leur génération supposée. Un Sang Clair de quatorzième génération peut être trop faible pour lier au sang un mortel, tandis qu'un Sang Clair de quinzième génération peut encore être capable d'étreindre et vice versa. Parmi les Enfants du crépuscule, les frontières sont floues.

Malgré cela, votre personnage sang clair reste fondamentalement un vampire et, sauf précision contraire, il suit les mêmes règles que les autres vampires dans ce livre.

Sang

Les Sangs Clairs ne peuvent pas créer de lien de sang, et s'ils tentent d'étreindre ils n'ont jamais la certitude que cela va marcher. Si un mortel boit une quantité de vitae de Sang Clair suffisante pour déclencher un test d'Exaltation pour le Mercurien concerné, il acquiert des pouvoirs de goule, mais pour 1 nuit seulement.

Les Sangs Clairs ont toujours une Puissance du sang de 0 (voir page 215).

Clan

Un Sang Clair est toujours considéré comme sans clan et ne subit jamais de Fléau ou de Compulsion de clan.

Dégâts

La plupart des Sangs Clairs subissent des dégâts comme des mortels, mais se régénèrent comme des vampires. En termes de mécaniques de jeu, le feu leur inflige des dégâts aggravés, mais les armes tranchantes ou perforantes aussi. Les empaler avec un pieu ne les paralyse pas, mais leur cause un énorme traumatisme physique et les met probablement en torpeur. Une fois qu'ils ont subi des dégâts, les Sangs Clairs guérissent en suivant les mêmes règles que les autres vampires.





Disciplines

Les Sangs Clairs pratiquent l'art de l'Alchimie du sang clair, qu'ils ont inventé. Cette Alchimie peut leur permettre de goûter aux disciplines des autres Descendants... et davantage s'ils arrivent à trouver la vitae nécessaire pour alimenter leur magie.

De plus, lorsqu'un Sang Clair boit du sang, il gagne 1 point dans une discipline associée à la Résonance du sang consommé et un pouvoir de niveau un de cette discipline. Si la Résonance est intense ou davantage, il gagne 1 point supplémentaire et un deuxième pouvoir. Mais il ne peut gagner aucun autre pouvoir de cette façon et il ne peut pas augmenter son niveau de discipline avec des points d'expérience. La discipline subsiste jusqu'à ce que la Soif du Sang Clair atteigne 5 ou jusqu'à ce que le Sang Clair boive de nouveau du sang.

Soif et frénésie

Un Sang Clair connaît la Soif comme n'importe quel autre vampire. Cependant, la Bête est bien plus subtile chez lui et un Sang Clair n'entre jamais en frénésie, sauf si elle est provoquée par des moyens surnaturels (par exemple Animalisme, voir page 244).

Bonne mine

Un Sang Clair est toujours considéré comme ayant pris les Couleurs de la vie (voir page 218), mais les effets exacts dépendent de son score d'Humanité.

Lumière du soleil

Les Sangs Clairs ne subissent qu'un niveau de dégâts superficiels par tour lorsqu'ils sont directement exposés à la lumière du soleil. La lumière du soleil indirecte leur inflige des dégâts à une fréquence moindre. Par exemple, sous de gros nuages ou si le Mercurien est masqué et protégé par des vêtements ou une crème solaire à indice très fort, le conteur peut décider que le Sang Clair ne subit de dégâts que tous les trois tours ou une fois par minute.

Atouts de Sang Clair

Les Sangs Clairs manifestent souvent des caractéristiques particulières supplémentaires qui varient énormément selon le Mercurien concerné. Pour plus de détails, reportez-vous aux atouts et aux handicaps de Sang Clair (page 183).

Échappatoires

Comme ils sont à mi-chemin entre la mortalité et le vampirisme, les Sangs Clairs ont le choix. Ils ne vieillissent pas et peuvent donc rester des Enfants du crépuscule pour toujours, mais, tôt ou tard, la plupart d'entre eux choisissent le jour ou la nuit. Un Sang Clair qui réussit à commettre la diablerie sur un « vrai » Descendant absorbe non seulement sa puissance et son âme, mais aussi son lignage, et devient donc un Descendant de treizième génération appartenant au clan de sa victime. La Camarilla fait parfois miroiter cette récompense aux Mercuriens qui se montrent capables d'accomplir les tâches les plus sales et de survivre : leur offrir un caïnite condamné à une chasse au sang en sacrifice.

À l'inverse, tous les Sangs Clairs connaissent quelqu'un qui connaît quelqu'un qui est revenu à la lumière du jour. L'histoire raconte généralement qu'il est redevenu mortel en s'accrochant à son humanité jusqu'à ce qu'il puisse retrouver son sire et le tuer, mettant ainsi fin à sa malédiction.

Évidemment, tout mortel connaissant l'existence des Descendants est une menace pour la Mascarade. ■





RÈGLES

« Que serait la vie sans l'arithmétique, sinon une scène d'horreur ? »
— SYDNEY SMITH

Vampire : la Mascarade utilise des règles de jeu mécaniques pour fournir un cadre cohérent au monde. Après tout, ni les joueurs ni les joueuses, ne veulent que leur conteur ou conteuse invente tout au fur et à mesure, ni qu'il ou elle suive une intrigue totalement prédéterminée ; Vampire est un jeu, pas un roman ni un film.

Dans ce chapitre, nous décrivons les règles de base, donc les plus rapides et les plus simples à utiliser en jeu. Elles sont le cœur du *système du conteur*.

Vous pouvez jouer toutes vos parties en utilisant uniquement ces règles, les règles sur les personnages et les règles et les pouvoirs dans les chapitres Vampires et Disciplines. Pour les parties mettant en scène uniquement des personnages humains, ces deux derniers chapitres ne sont d'ailleurs même pas forcément nécessaires.

Des modules de règles plus avancées sont présentés dans le chapitre Systèmes avancés. Vous pouvez choisir de les utiliser ou de les ignorer.

Mais dans le présent chapitre bat le cœur du système, depuis les lancés de dés jusqu'aux affrontements en passant par la découpe du temps.

Temps

Dans le Monde des Ténèbres, le temps passe comme dans le monde normal, même s'il semble s'écouler plus rapidement de jour et plus lentement de nuit. Cela vient du fait que vous n'êtes pas obligé de jouer chaque minute ou même chaque jour du temps qui s'écoule durant votre chronique. Une partie peut durer 4 heures en temps réel et couvrir 10 ans de temps de jeu en Memoriam (voir page 311) ou une fusillade de 15 minutes juste avant l'aube, même si nous vous conseillons d'utiliser la règle des trois tours (page 130) plutôt que de jouer un combat aussi long.

Vampire utilise cinq unités de base pour décrire le temps de jeu :

Tour : la quantité de temps nécessaire pour effectuer une action assez simple telle qu'attaquer un policier, fouiller un sac à dos ou offrir un verre à quelqu'un. Les tours restent une unité abstraite ; ils durent aussi longtemps que l'action concernée. Ils sont généralement plus courts lors des scènes d'action et plus longs lors des scènes sociales.

JOUER SANS DÉS

Une partie de Vampire est dirigée par son histoire, pas par ses règles. Un bon rythme peut donner une tension formidable à un récit ; un rythme trop mou casse l'horreur, si terrifiante soit-elle. C'est pourquoi le conteur peut modifier la façon de jouer pour maintenir un bon rythme. Beaucoup de scènes se déroulent tout aussi bien (et beaucoup plus rapidement) sans faire de jets de dés, simplement en laissant les joueurs et le conteur se répondre mutuellement par des informations, du dialogue et des actions.

Pour certains types de scènes, les dés aident définitivement à installer la tension, comme une musique effrayante dans la bande originale d'un film. Mais vous ne pouvez pas faire hurler les violons ou gronder la basse pendant tout le film, donc mieux vaut utiliser les dés avec parcimonie. Ne vous sentez pas non plus obligé de les relancer dix fois pendant la même scène. Vous pouvez faire un jet, puis jouer la scène pour obtenir le résultat que vous avez « prédit » avec les dés au début. (« Bon, l'homme au trench-coat t'a repéré. Comment exactement ? ») Cette pratique marche très bien pour les scènes de dialogue : faites les jets au début pour savoir si les personnages joueurs (ou PJ) remportent le débat ou persuadent le prince, ils peuvent ensuite avec le conteur modeler leurs répliques pour aller vers le résultat connu. Même les scènes de combat peuvent fonctionner de cette manière une fois que les joueurs sont habitués au système.

En résumé, vous pouvez jouer une scène avec beaucoup de jets de dés, avec un seul jet au début ou à la fin ou sans dés.

Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à la section Scènes et modes en page 290 du chapitre Systèmes avancés.

Offrir un verre à quelqu'un prend plus de temps que de tirer un coup de feu, voire beaucoup plus de temps dans certains bars.

Scène : généralement une série compacte d'actions et d'interactions se déroulant au même endroit ou entre un même groupe de personnages. La fuite par les toits d'une coterie de vampires poursuivie par un commando de la Seconde Inquisition peut représenter une scène, tout comme une série de conversations téléphoniques entre un vampire et ses contacts dans quatre villes différentes. Une scène en jeu est l'équivalent d'une scène de pièce de théâtre, de film ou de série télévisée. Une scène contient autant de tours que nécessaire pour découper les actions qui s'y déroulent ; une scène composée uniquement de dialogue ou d'interaction peut ne pas contenir de tours, car ce n'est pas nécessaire.

Partie : une partie de **Vampire**, parfois appelée un chapitre. **Vampire** utilise peu cette unité de temps par rapport à d'autres jeux, mais elle



peut fournir une certaine régularité et équilibrer certains effets de règles. Elle a aussi l'avantage de ne pas être ambiguë ; vous savez quand vous avez fini de jouer pour la nuit.

Scénario : une histoire complète, avec une introduction, une montée en puissance et une apogée. Certains scénarios peuvent être joués sur plusieurs parties, d'autres seront finis en une seule. Si une histoire est très courte et tient plus ou moins en un seul tableau, c'est une scène et non un scénario.

Chronique : une série de scénarios reliés par les personnages eux-mêmes et la continuité de leur histoire. Certaines chroniques ont un thème commun ou une intrigue principale ; d'autres sont une série d'aventures vampiriques passionnantes, mais n'ayant pas nécessairement de lien les unes avec les autres. La plupart des chroniques ont une tonalité globale, que ce soit l'horreur gothique, la létalité de la rue, la tragédie d'opéra ou l'action cinématographique. Mais le ton peut varier en fonction du scénario ou du chapitre pour plus de variété ou pour souligner les changements de l'environnement de jeu. Par exemple, les scènes du passé explorées en Memoriam peuvent être moins sombres que les nuits modernes, ou au contraire davantage.

Jets simples

La plupart des choses que font les personnages pendant une partie ne nécessitent pas de règles : ils démarrent leur voiture, repèrent des inconnus appétissants ou dangereux, font des recherches sur Google, chargent leurs armes, traversent la rue, reniflent l'air et mille autres choses encore de manière aussi automatique et simple que n'importe qui dans le monde réel. Mais même une activité normale peut nécessiter un jet de dés si elle est effectuée dans une situation de stress, à toute vitesse ou face à des obstacles. Et les activités impliquant nécessairement stress, rapidité et obstacles nécessitent le plus souvent des jets de dés.

Pour commencer, dites au conteur ce que veut faire votre personnage. Le conteur peut simplement vous dire que votre personnage y arrive automatiquement, par exemple si c'est quelque chose d'anodin comme garer sa voiture, si c'est quelque chose qu'un vampire peut faire facilement comme sentir l'odeur du sang ou si le conteur décide que cette action est appropriée pour l'histoire en cours. Parfois, ne pas faire de jet rend le jeu plus fluide, surtout pour une action facile ou banale ou pour quelque chose dans lequel votre personnage est vraiment très bon (voir la section Victoires automatiques, page 120).

Mais dans certains cas, votre personnage n'est pas si bon que ça ou vous voulez qu'il fasse quelque chose d'assez difficile, comme escalader une falaise à pic, déchiffrer un texte sumérien ou crocheter la serrure d'une porte.

Pour ce type d'action, vous faites un *jet simple*. Un jet simple se déroule comme suit :

- Décrivez ce que tente de faire votre personnage et comment.
- Le conteur vous indique quels traits de votre personnage vous devez utiliser pour constituer votre groupement de dés.
- Le conteur fixe une difficulté. Ce nombre peut être tenu secret ou non, selon les circonstances et le style de jeu.



- Sauf si le jet est une *victoire automatique* (voir page 120), vous faites le jet avec votre groupement de dés et vous comptez les réussites. Chaque dé donnant un résultat de 6 ou plus est une réussite. Le 0 sur le dé est en fait un 10, c'est-à-dire une réussite.
- Si le nombre de réussites obtenues est égal ou supérieur à la difficulté, le jet est une victoire et votre personnage accomplit cette action.

EXEMPLE :

Le personnage de Guillaume sillonne le quartier pour obtenir des informations sur les déplacements dans le coin. Le conteur décide que c'est un jet simple de Résolution + Investigation avec une difficulté de 2 : facile. Le personnage de Guillaume a 3 points en Résolution et 3 points en Investigation, donc Guillaume lance six dés. Il obtient trois réussites, plus que suffisantes pour une victoire. Le conteur donne à Guillaume l'information qu'il voulait : un indice qui pourra se révéler utile.

Traits

Les *traits* définissent les personnages, de leur potentiel physique à leurs compétences acquises en passant par leurs divers avantages et désavantages naturels, secrets et surnaturels. Le système du conteur matérialise les traits par un score en points, allant généralement de 0 à 5. Par exemple, un personnage ayant 1 point en Force est faible ou chétif, tandis qu'un personnage ayant 5 points en Force pourrait remporter une médaille olympique d'haltérophilie.

Les traits déterminant les aptitudes innées et potentielles d'un personnage sont appelés les *attributs*, tandis que les *compétences* déterminent les domaines dans lesquels les personnages exercent ce potentiel avec le plus de fiabilité ou de succès. Les attributs comme les compétences sont répartis en trois catégories : *mental*, *physique* et *social*. Tous les traits, y compris ceux autres que les attributs et les compétences, par exemple les *historiques*, sont décrits dans le chapitre Personnages (pages 133-199).

Groupements

Le conteur vous indique quelle combinaison de traits constitue votre *groupement de dés*, le nombre de dés à dix faces que vous allez lancer, pour une action donnée.

La plupart des actions nécessitent un *groupement de compétence* (attribut + compétence ou attribut + discipline), mais quelques-unes nécessitent uniquement des attributs pour constituer le groupement. Souvent, un *groupement d'attribut* représente une utilisation brute de l'attribut concerné, par exemple Force + Force pour soulever une lourde poutre du couvercle d'un cercueil. Parfois, deux attributs sont combinés afin de former un groupement, par exemple pour les jets de Résolution + Sang-froid servant à résister à beaucoup de disciplines (voir page 243). Un personnage qui ne possède pas une compétence donnée fait le jet uniquement avec l'attribut du groupement, sans pénalité supplémentaire.

EXEMPLE :

Le personnage de Benoît veut faire des recherches sur un sujet occulte dans une bibliothèque d'ésotérisme. Il possède 3 points en Intelligence et 2 points en Occultisme. Il a donc un groupement de cinq dés.

Prenez un nombre de dés à dix faces (*d10*) égal au nombre de points dans les traits concernés et lancez-les. La plupart des traits ont un score allant de 0 à 5, donc les groupements vont généralement d'un dé (le minimum pour un groupement de dés si vous pouvez faire un jet, même en cas de pénalités, etc.) à dix dés ou plus.

En particulier en ce qui concerne les actions sociales, par exemple la séduction ou la diplomatie, n'essayez pas à tout prix de faire des jets de dés au risque de gêner l'interprétation du personnage. Si une joueuse trouve une réplique particulièrement inspirée (ou totalement catastrophique) pour son personnage, fait une offre particulièrement alléchante (ou insuffisante au point d'en être insultante) ou donne une explication rusée (ou manifestement fausse), le conteur ne doit pas hésiter à modifier la difficulté du jet, ou même à faire réussir (ou échouer) le personnage sans utiliser les dés et les traits.

Si un personnage possède un trait élevé, le conteur peut avertir son joueur qu'il va commettre une grave erreur (« Comme tu connais bien l'Étiquette, tu sais qu'il ne faut pas donner de tape amicale dans le dos du prince. »), mais même une compétence à 1 point peut briller si le joueur sait l'utiliser intelligemment.

Pour les jets du joueur d'un vampire, il faut toujours remplacer autant de dés normaux que nécessaire par les dés de Soif actuels, quel que soit le groupement. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 205.

SPÉCIALITÉS Les personnages peuvent être plus doués ou en savoir davantage concernant un aspect particulier d'une compétence. Si un personnage tente une action correspondant à une ou plusieurs de ses spécialités pour la compétence utilisée, il gagne un dé supplémentaire dans son groupement de dés.

Pour plus d'informations sur les spécialités, reportez-vous à la page 159.

JAUGES ET RÉSERVES Trois des attributs sont directement liés à deux groupements spéciaux appelés des *jauges* (leur état actuel est appelé une *réserve de jauge*) :

- La *santé* est égale à Vigueur +3.
- La *Volonté* est égale à Résolution + Sang-froid.

Les réserves de jauge montent et descendent quand les personnages les dépensent ou subissent des dégâts qui les touchent. Elles ne peuvent pas dépasser leur valeur de départ, calculée comme indiqué ci-avant.

Si le conteur demande un jet avec le groupement de dés d'une jauge, le groupement de dés est égal à la réserve actuelle de cette jauge, pas au score maximum de la jauge. Un groupement de dés est toujours composé d'un dé minimum, donc un jet avec une réserve vide est tout de même effectué avec un dé.

EXEMPLE :

Le personnage de Bhavna a une Volonté de 7, mais a dépensé 3 points au cours de la partie, donc la joueuse lancerait quatre dés, pas sept, pour un jet de Volonté.

Difficultés

Le conteur détermine la difficulté de l'action que votre personnage tente, exprimée en termes de nombre de réussites nécessaires pour obtenir une victoire, c'est-à-dire pour accomplir l'action.

Contrairement aux éditions précédentes de **Vampire**, notez bien que la difficulté indique le nombre de réussites nécessaires pour accomplir une tâche, et non le chiffre minimum qu'un dé doit donner pour représenter une réussite, qui est toujours de 6.

ÉQUIPEMENT Certaines tâches nécessitent de l'équipement spécialisé, par exemple crocheter une serrure, effectuer une opération chirurgicale ou tirer des coups de feu. Si le conteur considère que l'équipement est un composant essentiel d'une activité donnée, il peut augmenter la difficulté de cette activité de +1 si le personnage utilise de l'équipement improvisé, peu fiable ou de mauvaise qualité. Sans l'équipement, la tâche est impossible à accomplir.

OPPOSITION Parfois, les PJ tentent des actions auxquelles un personnage du conteur (ou personnage non joueur, PNJ) s'oppose, par exemple pirater le système informatique sous surveillance d'une banque, tromper la vigilance d'un garde ou séduire une victime.

Le conteur peut choisir de définir ces actions comme des *jets en opposition* (voir page 123) mais, pour fluidifier le jeu, il peut préférer représenter cette opposition en augmentant la difficulté statique. Il peut déterminer la difficulté de plusieurs manières, selon laquelle est la plus rapide :

- Décider d'une difficulté en utilisant le tableau ci-dessous.
- Diviser par deux le groupement de dés utilisé par le PNJ, en arrondissant à l'inférieur (voir la section Couper la poire en deux, page 123).
- Déterminer le score de compétence du PNJ concerné et l'utiliser comme difficulté du jet en opposition. Même si l'adversaire a en principe 0 dans la compétence employée, la difficulté est tout de même de 1. La plupart des humains ont des scores de compétence (et d'attribut) de 2 ou 3 ; la majorité des mortels sont assez faciles à vaincre pour les vampires, ou même pour d'autres mortels très doués dans le domaine concerné.

MODIFICATEURS Le conteur peut décider d'ajouter ou de soustraire un *modificateur* à n'importe quel groupement de dés. **Vampire** possède deux types de modificateur de base :

DIFFICULTÉ DE L'ACTION	VALEUR DE DIFFICULTÉ
Anodine (toucher une cible immobile, convaincre un ami loyal de vous aider)	Une réussite
Simple (séduire quelqu'un qui ne demande que ça, intimider quelqu'un de peureux)	Deux réussites
Modérée (remplacer le système audio d'une voiture, marcher sur une corde raide)	Trois réussites
Délicate (trouver la source d'un murmure, créer une œuvre d'art mémorable)	Quatre réussites
Difficile (convaincre un policier que ce n'est pas votre cocaïne, réparer un bloc moteur défoncé)	Cinq réussites
Très difficile (courir sur une corde raide en essuyant des coups de feu, calmer une foule hostile et violente)	Six réussites
Presque impossible (trouver un SDF en particulier à Los Angeles en une nuit, réciter sans erreur un long texte dans une langue que vous ne parlez pas)	Sept réussites ou plus

- **Les modificateurs altérant la taille du groupement de dés.** Ces modificateurs reflètent un changement ou une circonstance touchant le *personnage* qui agit : il est ivre, il utilise une spécialité, il a une apparence terrifiante, etc.
- **Les modificateurs altérant la difficulté.** Ces modificateurs reflètent un changement ou une circonstance touchant l'*action* : il pleut, l'équipement est mal entretenu, l'action est effectuée tout en essuyant des coups de feu ou sur un territoire hostile, etc.

De manière générale, ajouter ou retirer deux dés au groupement a le même effet statistique que de réduire la difficulté de –1 ou de l'augmenter de +1.

Le conteur doit faire preuve de bon sens s'il accumule les modificateurs. Les circonstances favorables ne peuvent aider à accomplir une tâche que dans une certaine mesure ; à l'inverse, les dons ordinaires des personnages peuvent leur permettre de réussir même dans des situations apparemment très mauvaises. Nous vous conseillons de limiter les modificateurs à +2 ou –2 à la difficulté ou à trois dés ajoutés ou retirés au groupement du personnage. Cette règle s'applique aux modificateurs ad hoc du conteur, pas aux modificateurs venant de spécialités ou d'autres règles particulières.

Les pénalités ne peuvent jamais faire tomber un groupement de dés à moins d'un dé.

VICTOIRES AUTOMATIQUES Si le nombre de dés dans le groupement d'un personnage est égal à 2 x la difficulté de la tâche, le conteur peut décider que le personnage remporte une victoire automatique sans jet de dés. Les victoires automatiques fluidifient le jeu et minimisent les pauses distrayantes pour appliquer une règle. N'hésitez pas à en faire un usage intensif, surtout en dehors des combats ou pour les jets où l'échec du personnage n'a aucun intérêt : récolter des informations, engager la conversation ou tout autre stratagème ouvrant une scène ou la faisant progresser de manière significative.

Les victoires automatiques s'appliquent rarement en combat ou dans une autre situation stressante. Si vous voulez accélérer les premiers tirs d'un combat ou passer rapidement sur un endroit dont vous ne vouliez pas qu'il pose beaucoup de problèmes, vous pouvez autoriser les victoires automatiques contre les incompétents et les PNJ anonymes servant uniquement d'obstacles, c'est-à-dire contre des vigiles dans le hall d'un bureau, mais pas contre de vrais policiers dans la rue.

Résultats des groupements de dés

Lorsque vous faites un jet avec un groupement de dés, chaque dé donnant 6 ou plus est une réussite, y compris le 10 (représenté par un 0 sur la plupart des d10). Si vous obtenez un nombre de réussites égal ou supérieur à la valeur de difficulté, les règles appellent cela une *victoire*.

CRITIQUES Un résultat de 10 sur deux dés ordinaires (0 et 0) est une *réussite critique*. Une réussite critique compte comme deux réussites supplémentaires en plus des deux 10 (quatre réussites au total) : votre personnage accomplit sa tâche bien plus vite, avec beaucoup plus d'élégance ou bien plus méticuleusement que la normale. Un jet qui est une victoire et contient au moins une réussite critique est appelé une *victoire critique*, ou parfois seulement un *critique*.

Chaque paire de 10 compte comme une réussite critique, donc trois 10 (0, 0 et 0) donneraient cinq réussites, tandis que quatre 10 (0, 0, 0 et 0) donneraient huit réussites.





UTILISATION DES DÉS ORDINAIRES DE VAMPIRE

● = (1-5) Échec
☥ = (6-9) Réussite
☥★ = (10) Réussite, réussite critique potentielle
(chaque paire de ☥★ vaut quatre réussites)

EXEMPLES DE JETS AVEC LES DÉS ORDINAIRES

David (avec un groupement de six dés) obtient ● ● ● ☥ ☥★ ☥★ = cinq réussites, quatre pour la réussite critique (☥★+☥★) et une pour la réussite ordinaire (☥).

Marine (avec un groupement de cinq dés) obtient ● ● ☥★ ☥★ ☥★ = cinq réussites, quatre pour la réussite critique (☥★+☥★) et une pour l'unique ☥★ qui reste. Marine voudra peut-être utiliser de la Volonté (voir page 122) pour relancer les deux échecs, dans l'espoir d'un quatrième ☥★ qui amènerait son résultat au score fantastique de huit réussites, quatre pour chaque paire de ☥★ (10).

Pour savoir comment lire et utiliser les symboles des dés de Soif rouges, reportez-vous au chapitre 7 : Vampires.



Pour certains jets, une victoire critique a des effets supplémentaires en dehors de ceux indiqués ci-dessus et le conteur peut même accorder un succès total de la tâche quelle que soit la difficulté lorsqu'une situation le justifie. Les vampires peuvent aussi connaître des *triomphes brutaux* (voir page 207).

MARGE Le nombre de réussites dépassant la valeur de difficulté du jet est appelé la *marge*. Si la difficulté était de 4 et que vous avez obtenu sept réussites, votre marge est de 3. Les dégâts, beaucoup d'effets de pouvoirs et quelques autres règles se basent sur la marge pour calculer l'intensité de l'effet.

Même en dehors de ces cas, le conteur peut déterminer un degré de réussite de la tâche selon la taille de la marge obtenue ; plus elle est grande, plus la réussite est éclatante.

En cas de *victoire automatique*, la marge est toujours de 0.

VICTOIRE À LA PYRRHUS Si votre jet inclut au moins une réussite mais échoue tout de même, le conteur peut vous proposer de remporter une *victoire à la Pyrrhus*, c'est-à-dire une victoire qui a un coût. Votre personnage atteint son but, mais quelque chose se produit et empire sa situation malgré cela : il subit des dégâts, il attire l'attention de personnes hostiles (et puissantes), il perd quelque chose de précieux, etc. N'importe quel joueur (dont vous) ou le conteur peut proposer un coût pour la victoire à la

LES CRITIQUES EN JEU

Le conteur doit s'attendre à ce que des réussites critiques se produisent en jeu. Plus le groupement de dés est conséquent, plus elles sont courantes : un groupement de dix dés a un peu plus de 25 % de chances de donner une réussite critique. Évidemment, un groupement de dix dés représente tout de même une personne ayant atteint la perfection humaine, ou qui a suffisamment bien profité des circonstances ou fait appel à assez de pouvoir sombre pour imiter cette perfection.

Gardez cette probabilité à l'esprit lorsque vous ajoutez des dés supplémentaires aux groupements des PJ. Si un critique pourrait nuire au suspense ou à l'histoire, contentez-vous de réduire la difficulté. Mathématiquement, réduire la difficulté de –1 revient à ajouter deux dés au groupement d'un personnage.

Mais cela dit, nous vous conseillons plutôt de vous attendre aux critiques et de préparer votre histoire en en tenant compte. Ils permettent aux joueurs de briller avec leurs personnages et, même si ce sont leurs adversaires qui les obtiennent, ils produisent des effets prompts et dramatiques, ce qui nous paraît idéal pour des récits parlant de prédateurs impétueux en conflit.

Pyrrhus ; généralement, le coût doit être proportionnel au nombre de réussites manquantes. S'il est trop élevé, vous pouvez toujours choisir l'échec.

EXEMPLE :

Au début d'une chronique, les joueurs des personnages de la coterie font chacun un jet pour que les PJ s'échappent d'un bâtiment en flammes. Comme un échec sur ce jet signifierait la mort d'un PJ, ce qui tuerait l'histoire dans l'œuf avant même d'avoir commencé, la conteuse permet plutôt aux PJ de remporter une victoire à la Pyrrhus (presque littéralement dans ce cas précis) en subissant des dégâts pour chaque réussite manquante sur le jet.

CENT FOIS SUR LE MÉTIER Si un personnage rate une action, il peut parfois réessayer. Ne pas réussir à crocheter une serrure ne signifie pas que le personnage ne pourra plus jamais y introduire un crochet. Mais pour autoriser une deuxième tentative, les circonstances doivent la justifier : le personnage a obtenu un meilleur crochet, sa compétence a augmenté depuis la dernière fois, etc.

Les personnages peuvent répéter la plupart de leurs actions lors d'un combat, d'une poursuite ou d'un autre genre de conflit. Le conflit est stressant par nature et l'échec a souvent déjà des conséquences autres que de ne pas pouvoir réessayer dans ce genre de situation.

ÉCHEC TOTAL Si votre jet ne donne pas de réussite, votre personnage a totalement échoué. Parfois, l'*échec total* indique simplement que votre personnage n'a pas atteint le résultat désiré, mais d'autres fois, il implique des conséquences funestes. Le conteur détermine ce que signifie un échec total selon chaque situation et décide si vous pouvez ou non refaire un jet après un échec total.

EXEMPLE :

Annie n'obtient pas de réussite sur un jet pour faire un saut dangereux entre deux toits. Son personnage part donc en chute libre à la rencontre de la seule chose qui peut encore l'arrêter : le sol, quelques bons mètres plus bas…

TRAVAIL D'ÉQUIPE Si plusieurs personnages peuvent travailler ensemble efficacement sur une tâche, comme examiner une scène de crime ou escroquer quelqu'un en se faisant passer pour un vendeur et pour un client satisfait, faites un jet avec le groupement de dés contenant le plus grand nombre de dés parmi ceux des participants et ajoutez un dé supplémentaire pour chaque personnage qui aide celui au plus gros groupement et possède au moins 1 point dans la compétence impliquée. Si aucune compétence n'est impliquée, tout le monde peut aider.

VOLONTÉ Un joueur peut faire dépenser 1 point de Volonté à son personnage pour relancer jusqu'à trois dés ordinaires sur un jet de compétence ou d'attribut, y compris un jet impliquant une discipline vampirique. Le joueur ne peut faire dépenser de Volonté à son personnage ni pour relancer les dés de Soif ni pour relancer un jet de réserve de jauge, par exemple un jet de Volonté ou d'Humanité. 1 point de Volonté dépensé compte comme un niveau de

dégâts superficiels infligé à la Volonté (voir page 126) et est noté comme tel.

Pour plus d'informations concernant la Volonté, reportez-vous aux pages 157-159.

TEST Contrairement aux jets, les tests n'impliquent normalement qu'un seul dé. Pour faire un test, le joueur lance un seul dé et tente d'obtenir un résultat de 6 ou plus.

Vampire utilise principalement les tests pour déterminer si la Soif d'un vampire augmente (voir les informations sur la Soif, le sang consommé et les tests d'Exaltation en page 211).

Un joueur ne peut pas faire dépenser de Volonté à son personnage pour relancer le dé d'un test. Les victoires automatiques ne s'appliquent jamais aux tests et le conteur ne peut pas couper la poire en deux pour les tests des PNJ.

Jets en opposition

Le conteur utilise les jets en opposition pour représenter l'opposition directe, par exemple si un PJ essaie de pirater un système informatique surveillé, de tromper la vigilance d'un garde qui le cherche ou de séduire un policier de la brigade des mœurs sous couverture.

Lors d'un jet en opposition, le joueur du personnage qui agit et la joueuse de son adversaire constituent chacun un groupement de dés. Ils ne sont pas obligés d'utiliser tous les deux le même groupement : le conteur peut dire au joueur du personnage qui tente d'être discret de faire un jet de Dextérité + Furtivité, mais lui fera un jet d'Astuce + Vigilance pour le garde à l'affût.

DESCRIPTION NARRATIVE D'UN JET

Après la résolution d'un jet, décrivez ce qui se passe de manière aussi vivante que possible selon la situation. Pour le meilleur ou pour le pire, c'est maintenant ce qui s'est effectivement produit. Prenez en compte le résultat des dés, l'atmosphère que vous voulez instiller, la personnalité du personnage qui agit et les détails particuliers de la situation. Le joueur et le conteur sont encouragés à s'aider mutuellement pour les descriptions, mais le conteur a le dernier mot sur le résultat narratif d'un jet.

Les jets en opposition de base se déroulent comme suit :

- Décrivez ce que vous voulez que votre personnage fasse et comment.
- Le conteur décide que quelqu'un s'oppose aux efforts de votre personnage et vous indique quels traits de votre personnage vous devez utiliser pour constituer votre groupement de dés.
- Le conteur choisit quels traits de l'adversaire utiliser pour constituer son groupement de dés.
- Les deux opposants, le joueur et le conteur, font un jet avec leur groupement de dés et comptent leurs réussites.
- Si le joueur du personnage qui agit a obtenu un nombre de réussites supérieur ou égal au nombre de réussites obtenues par le joueur du personnage qui s'oppose à l'action (ici le conteur), le jet est une victoire pour ce joueur.

Les joueurs peuvent faire des jets en opposition les uns contre les autres si leurs personnages s'opposent. Le conteur décide tout de même quels groupements de dés ils doivent utiliser.

COUPER LA POIRE EN DEUX Afin de réduire le nombre de jets de dés par partie, le conteur ne doit pas hésiter à *couper la poire en deux* pour les jets effectués pour des PNJ en cas de jet de base en opposition.

Pour ce faire, comptez le nombre de dés du groupement du PNJ, divisez ce nombre par deux, arrondi à l'inférieur, et vous obtenez le nombre de réussites du PNJ.

Conflits

Les situations impliquant des jets en opposition de base ayant pour conséquence des dégâts, physiques ou mentaux, sont appelées des *conflits*. Les règles de base pour un conflit privilégient la simplicité et la rapidité et s'appliquent à toute interaction hostile, du combat de rue au débat de courtisans particulièrement acharné. Le conteur et les joueurs ne doivent pas hésiter à décrire ces conflits de base en détail en termes de narration, afin d'étoffer des résultats de jet de dés peu intéressants en eux-mêmes.

Pour des systèmes de conflit plus avancés, reportez-vous aux pages 295-305.



Tours du conflit

Le conflit est un enchaînement de coups, rhétoriques ou physiques. Lorsque chaque participant du conflit a agi une fois (ou a choisi de ne pas agir), un *tour* s'est écoulé. Les tours ont la durée indiquée par l'histoire : deux coups de feu peuvent prendre moins d'1 seconde et mettre fin au combat, tandis qu'une série de sous-entendus et de politesses de 3 heures peut constituer le premier tour d'une tentative de séduction qui durera toute la nuit. Donc, un jet ne représente pas nécessairement un coup de batte de baseball, sauf si le conteur indique que c'est le cas.

Au début de chaque tour du conflit, chaque joueur déclare son intention, c'est-à-dire ce que son personnage tente d'accomplir. Cela peut être par exemple plaquer au sol le conducteur d'une moto en fuite, aider à la séduction d'une goule en distrayant son domitor ou simplement se mettre à couvert.

EXEMPLE :

Les personnages d'Alex, d'Élisa et de Caroline tombent dans une embuscade dans une vieille église et doivent à présent se battre pour survivre. En faisant le tour de la table de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre, le conteur demande à chacun de décrire les actions que son personnage compte effectuer. Celui d'Alex veut se mettre à couvert, celui d'Élisa arrose de balles la zone devant lui et celui de Caroline tente désespérément de repousser un attaquant écumant maniant un crochet de boucher.

Une fois que tous les joueurs ont déterminé les actions de leurs personnages, le conteur prend les mêmes décisions pour tous les PNJ, puis dit au groupe quels groupements de dés constituer. Les joueurs font ensuite leurs jets pour tenter leurs actions.

EXEMPLE :

Personne n'attaque le personnage d'Alex, le personnage d'Élisa est chargé par sa cible et l'attaquant du personnage de Caroline continue d'attaquer.

Groupements de conflit

Le groupement de dés utilisé par chaque participant pendant un tour de conflit est appelé son groupement de conflit. Lors d'un combat, le groupement de conflit peut être Force + Bagarre ou Sang-froid + Armes à feu ; lors d'un débat, il peut être Charisme + Persuasion ou Manipulation + Étiquette. Un personnage peut changer de groupement pendant un conflit, par exemple s'il ramasse une barre de fer ou change de tactique de débat et passe de la flatterie à l'intimidation.

EXEMPLE :

Élisa fait un jet de Sang-froid + Armes à feu difficulté 2 (la cible de son personnage est en terrain dégagé et se rue sur lui), tandis que Caroline fait un jet en opposition de Force + Bagarre contre la Dextérité + Mêlée de l'homme au crochet. Le conteur dit à Alex que son personnage trouve un couvert sans faire de jet, car il n'a pas été attaqué ce tour-ci.

Lors d'un conflit de base, l'attaquant et le défenseur font leur jet simultanément. Comme pour les autres jets en opposition de base, le camp qui obtient le plus de réussites remporte la victoire pour ce tour du conflit. Le gagnant soustrait les réussites du perdant de son total de réussites et convertit le nombre restant en dégâts infligés à l'une des jauges du perdant, la Volonté ou la santé (voir la section Dégâts, page 126).

À QUI L'HONNEUR ?

Cette question est surtout importante en combat physique. Lors d'un débat, il vaut souvent mieux avoir le dernier mot que prononcer la première réplique.

Sauf si un camp a pris l'autre par surprise (généralement après avoir réussi un jet avant le combat, par exemple de tactique ou de discrétion pour tendre une embuscade), les personnages agissent dans l'ordre d'action suivant : d'abord le combat rapproché entre des parties ayant déjà commencé à s'affronter lors d'un tour précédent du conflit, puis le combat à distance, puis le combat rapproché commençant ce tour-ci et enfin tout le reste. Si nécessaire, résolvez les égalités en comparant les groupements de Dextérité + Astuce ou les scores dans la compétence utilisée si ces groupements sont eux aussi égaux.

EXEMPLE :

Lors du conflit ci-dessus, le personnage de Caroline combat en même temps que son attaquant, car ils sont tous deux engagés en combat rapproché. Élisa résout l'action de son personnage avant que le conteur résolve celle de son attaquant, car le combat à distance passe avant le combat rapproché commençant ce tour-ci. Savoir si le personnage d'Élisa agit avant ou après celui de Caroline n'a aucun intérêt. Peu importe quand Alex résout l'action de son personnage, car aucun personnage n'interagit avec le sien.

Si vous désirez un système d'initiative plus traditionnel, reportez-vous à la page 300.

Si le conflit est unilatéral, par exemple si le défenseur tente d'éviter de se faire toucher par un tir, seul l'attaquant peut infliger des dégâts. Si les deux participants peuvent causer des blessures à leur adversaire, le conflit est réciproque et les deux camps comptent comme des attaquants. Dans ce cas, les actions des deux parties sont résolues par un seul jet en opposition. En cas d'égalité, les deux parties s'infligent mutuellement des dégâts avec une marge de victoire de 1.

ARMES À DISTANCE Le combat à distance est résolu sous forme de jet en opposition, généralement contre la Dextérité + Athlétisme du défenseur. Dans le cas où les deux combattants s'attaquent mutuellement à distance, vous pouvez résoudre l'action comme un conflit réciproque d'Armes à feu avec la méthode indiquée précédemment. Le groupement de dés de défense par défaut suppose que la cible ait accès à un couvert limité, comme une voiture ou le coin d'un bâtiment. Retirez deux dés au groupement de dés de défense d'un personnage ne disposant d'aucun couvert. Ajoutez un ou deux dés à celui d'un personnage disposant d'un couvert très efficace (des sacs de sable, des fortifications en béton ou tout autre obstacle similaire résistant aux balles).

ESQUIVE Lors d'un conflit de Bagarre ou de Mêlée, le défenseur peut toujours choisir d'utiliser Dextérité + Athlétisme au lieu d'une compétence de combat pour se défendre. Dans ce cas, il n'inflige pas de dégâts à son adversaire, et ce quelle que soit sa marge s'il remporte la victoire.

ADVERSAIRES MULTIPLES Lors d'un conflit où agir en équipe est intéressant, retirez un dé au groupement de dés d'un personnage affrontant plusieurs adversaires en même temps chaque fois que ce personnage se défend contre un adversaire après le premier. Pour qu'un personnage attaque plusieurs adversaires, son joueur doit diviser son groupement de dés.

EXEMPLE :

Le personnage de Katarina affronte trois vigiles. Avec Dextérité 3 et Bagarre 4, son groupement de dés de défense est de sept dés contre l'attaque du premier vigile, de six dés contre celle du second et de cinq dés seulement contre celle du troisième. Si Katarina veut que son personnage attaque deux vigiles pendant le même tour, elle doit diviser ses sept dés en deux groupements, par exemple quatre dés et trois dés.

Dégâts

Le conteur décide à quelle jauge le conflit inflige des dégâts. Normalement, un conflit physique inflige des dégâts à la santé et un conflit social inflige des dégâts à la Volonté.

Le gagnant de chaque jet en opposition convertit sa marge de réussites en dégâts infligés à la jauge concernée chez le perdant. Le joueur d'un personnage utilisant une arme à distance convertit la marge de son jet d'attaque de la même manière.

Parfois, les circonstances infligent des dégâts supplémentaires après le jet en opposition :

- Si le gagnant a utilisé une arme, il ajoute le score de dégâts de cette arme au total des dégâts (voir page 304).
- Lors d'un conflit social, ajoutez des dégâts en fonction du public (voir page 305). Le conteur peut aussi ajouter des dégâts si le perdant attache une importance particulière à l'opinion du public.

EXEMPLE :

Quand son personnage tire au fusil sur un officier de police, Clara obtient une marge de deux réussites sur le jet en opposition. En ajoutant le score de dégâts du fusil, +4, l'officier subit 6 niveaux de dégâts.

TYPES DE DÉGÂTS Dans le système du conteur, les dégâts sont de deux types :

- **Dégâts superficiels :** ces dégâts causent des bleus, des entorses, etc., mais pas de blessure menaçant directement la vie du personnage. Les poings, les pieds et les armes non létales comme les tasers infligent des *dégâts superficiels* aux humains. Les armes ordinaires infligent des dégâts superficiels aux vampires.

  Lors d'un conflit social, les dégâts superficiels représentent de l'embarras ou un orgueil froissé et n'ont pas d'effet durable sur l'image que la victime se fait des autres ou d'elle-même.
- **Dégâts aggravés :** ces dégâts causent des os cassés, des plaies ouvertes et des blessures menaçant directement la vie du personnage. Les armes tranchantes et perforantes infligent des *dégâts aggravés* aux humains. Normalement, seuls le feu, la lumière du soleil et les griffes et les crocs de certaines créatures surnaturelles infligent des dégâts aggravés aux vampires. Les attaques révélant des secrets sur la cible ou les attaques venant d'amis proches ou de personnes en qui la cible a confiance infligent des dégâts aggravés à la Volonté.

Lorsqu'un joueur dépense volontairement 1 point d'une jauge, par exemple s'il utilise de la Volonté pour relancer des dés, il doit le noter comme un dégât superficiel, avec le symbole « / ». Si tous les points sont déjà cochés avec des dégâts superficiels, transformez-en un en dégâts aggravés en suivant les règles normales d'Affaiblissement. Les dégâts superficiels causés par des dépenses de points ne sont pas divisés par deux.

NOTATION DES DÉGÂTS Vous devez noter les dégâts subis par votre personnage sur la jauge concernée : la santé ou la Volonté.

Sauf précision contraire, divisez par deux les dégâts superficiels (arrondi au supérieur) avant de les noter sur la jauge.

Notez chaque niveau de dégâts superficiels sur la feuille de personnage en inscrivant le symbole « / » dans l'une des cases de la jauge.

Notez chaque niveau de dégâts aggravés sur la feuille de personnage en inscrivant le symbole « X » dans l'une des cases de la jauge.

AFFAIBLISSEMENT Lorsque le personnage a subi suffisamment de dégâts (superficiels, aggravés ou un mélange des deux) pour remplir une jauge, il est *Affaibli*. Si un personnage est Affaibli, retirez deux dés à tous les groupements de dés concernés par son état : physiques pour une santé Affaiblie, sociaux et mentaux pour une Volonté Affaiblie, ainsi que tout autre groupement que le conteur juge touché par l'état du personnage. Le conteur peut décider qu'à ce stade, les PNJ mortels sont incapacités.

Pour chaque niveau de dégâts, superficiel ou aggravé, qu'un personnage subit lorsqu'il est Affaibli, convertissez 1 niveau de dégâts superficiels déjà subi en dégâts aggravés. Transformez le symbole « / » en symbole « X » dans l'une des cases de la jauge.

N'oubliez pas de toujours diviser par deux les dégâts superficiels avant de les convertir.

FIN DE LA JAUGE Un personnage dont la jauge est totalement remplie de dégâts aggravés est hors de combat, peut-être de manière permanente.

Lors d'un combat physique, il est dans le coma ou mort (s'il est mortel) ou tombe en torpeur (si c'est un vampire ; voir page 223).

EXEMPLE :
L'officier de police de l'exemple précédent subit six niveaux de dégâts aggravés (l'effet d'un fusil sur un mortel), mais il ne possède que cinq niveaux de santé. Il meurt sur-le-champ.

Remplir la jauge de Volonté de dégâts aggravés en dehors d'un conflit social n'a pas d'effet immédiat mis à part l'Affaiblissement. Mais si cela arrive lors d'un conflit social, le personnage craque nerveusement et perd la face. Il peut être exilé de la cour, perdre des points de Statut ou d'un autre historique ou subir toute autre conséquence déterminée par le conteur. (À noter que cette conséquence peut très bien être la mort du personnage.)

EXEMPLE :
Après avoir attiré beaucoup d'attention indésirable sur la communauté vampirique en ayant abattu un officier de police, la coterie subit les accusations virulentes de ses anciens à l'Elysium. Ceux qui perdent toute leur Volonté lors du conflit social qui s'ensuit n'arrivent pas à se défendre ou à rejeter la faute sur quelqu'un d'autre et, au matin, ils verront le soleil pour la première fois depuis le jour de leur Étreinte.

Guérison

DÉGÂTS DE SANTÉ SUPERFICIELS Au début de chaque partie, le joueur d'un personnage mortel peut retirer de sa jauge de santé un nombre de niveaux de dégâts superficiels égal au score de Vigueur du personnage.

Le joueur d'un vampire peut retirer un ou plusieurs niveaux de dégâts superficiels de sa jauge de santé si le vampire se régénère en exaltant le Sang. Le vampire peut le faire à chaque tour (voir la section Régénération vampirique, page 218).

DÉGÂTS DE VOLONTÉ SUPERFICIELS Au début d'une partie, le joueur d'un personnage (qu'il soit vampire ou mortel) peut retirer de sa jauge de Volonté un nombre de niveaux de dégâts superficiels égal au score de Résolution ou de Sang-froid du personnage (le plus élevé des deux).

EXEMPLE :
Terence a 3 en Résolution et 4 en Sang-froid. Il a subi six niveaux de dégâts superficiels sur sa jauge de Volonté pendant une confrontation entre son gang et un gang rival. Au début de la prochaine partie, son joueur pourra effacer quatre niveaux de dégâts superficiels.

DÉGÂTS DE SANTÉ AGGRAVÉS Pour les mortels, un personnage possédant Médecine peut convertir des dégâts aggravés sur la jauge de santé en dégâts superficiels. Pour cela, son joueur doit réussir un jet simple d'Intelligence + Médecine ; la difficulté est égale au nombre total de niveaux de dégâts aggravés chez le patient. Si le personnage tente de se guérir lui-même, la difficulté augmente de +1.

Un personnage peut convertir un nombre maximum de niveaux de dégâts aggravés égal à la moitié de son score de Médecine, arrondie au supérieur.

La guérison a lieu au cours de la nuit qui suit. Le conteur décide si les blessures restantes ne nécessitent qu'un jour supplémentaire de traitement similaire ou bien requièrent une hospitalisation.

L'hospitalisation évite de refaire des jets de dés, mais le patient ne guérit totalement qu'au bout d'un nombre de semaines égal au nombre total de ses niveaux de dégâts aggravés. Le conteur peut diminuer ce délai pour les besoins de l'histoire ou permettre au personnage de se déplacer blessé, par exemple avec un plâtre.

Normalement, les vampires peuvent régénérer un niveau de dégâts de santé aggravés chaque nuit en exaltant le Sang (voir la section Régénération vampirique, page 218).

DÉGÂTS DE VOLONTÉ AGGRAVÉS Au début de chaque partie, un personnage ayant agi conformément à son Ambition lors de la précédente peut régénérer un niveau de dégâts de Volonté aggravés.

Cependant, les autres conséquences du fait d'avoir perdu un conflit social ou mental (une mauvaise réputation, une perte de Statut, la susceptibilité au contrôle mental ou à la domination sociale) peuvent durer aussi longtemps que le conteur le décide.



Exemples de jets

Nous avons conçu ce système de règles pour qu'il soit souple. Par exemple, la gamme actuelle d'attributs et de compétences donne environ 270 combinaisons possibles pour les groupements de dés. Ce potentiel n'inclut même pas les effets des spécialités ou de toute autre compétence que vous pouvez ajouter si vous le jugez nécessaire. Le conteur dispose d'une très grande variété de jets pour représenter les actions. Choisissez ce que vous jugez approprié afin de faire progresser la tension ou l'histoire ou de simuler un effet du monde réel.

Les exemples de jets ci-dessous vous donneront une idée des possibilités qui pourraient se présenter lors d'une partie :

- Vous voulez que votre personnage se conduise de manière impeccable au dîner de gala du maire (et il ne peut pas manger quoi que ce soit). Faites un jet de Dextérité + Étiquette (difficulté 4).
- Votre personnage est à plusieurs kilomètres de son refuge et le soleil va bientôt se lever. Faites un jet d'Astuce + Survie (difficulté 4) pour qu'il trouve un abri pour la journée. Quel que soit le résultat, il finira par en trouver un, mais il subira un niveau de dégâts aggravés par réussite manquante sur le jet.
- Votre personnage essaie de distraire le garde du corps de sa main gauche tout en cachant subrepticement son couteau dans sa ceinture de sa main droite. Faites un jet de Dextérité + Subterfuge (la difficulté est égale à la moitié de l'Astuce + Vigilance du garde du corps).
- Votre personnage plante son regard dans celui du chef de gang et tente de l'intimider et de le forcer à baisser les yeux devant sa bande. Évidemment, le chef de gang veut faire de même avec lui. C'est un jet en opposition de base de Charisme + Intimidation entre les deux joueurs.
- Votre personnage doit barricader la porte de son refuge en un temps record, et son travail a en plus intérêt à être résistant. Faites un jet d'Astuce + Artisanat (difficulté 3). Chaque réussite de marge augmente de +1 la difficulté de tout jet pour entrer par effraction.
- Peu importe les paroles de la chanson, ce qui compte, c'est que votre personnage ait l'air irrésistible sur scène. Faites un jet de Charisme + Représentation pour avoir le choix parmi les groupies.
- Combien de temps votre personnage peut-il rester sans bouger dans les buissons pendant que les gardes parlent du match de foot d'hier soir ? Faites un jet de Vigueur + Furtivité. Chaque réussite lui permet de rester immobile pendant une heure.
- Il serait idiot de la part de votre personnage de menacer ouvertement son rival à l'Elysium. Faites un jet de Manipulation + Intimidation (difficulté 4) pour que sa menace soit suffisamment voilée sans que le rival doute pour autant de ses intentions.
- Soudain, un homme jette une caisse hors du van que votre personnage poursuivait en voiture ! Faites un jet d'Astuce + Conduite



(difficulté 5) pour qu'il écarte son véhicule à temps.

- Votre personnage arrivera-t-il à distraire les chiens de garde le temps de se faufiler dans la maison ? Faites un jet de Manipulation + Animaux (difficulté 3 + son score de Fléau).
- Votre personnage ne sait pas si son interlocuteur vient de le menacer ou non. Faites un jet d'Astuce + Intimidation (la difficulté est égale au trait de l'opposant ayant le score le plus élevé entre sa Manipulation et son Étiquette) pour qu'il comprenne ce que le lécheur voulait dire en faisant ce commentaire.
- Votre personnage tente d'attirer l'attention de la bande de mafieux en clouant la main de l'un d'entre eux à une poutre en chêne avec son couteau. Faites un jet de Force + Mêlée (difficulté 3).
- Votre personnage essaie de suivre en voiture la Mercedes qui s'enfuit et d'aligner son véhicule en parallèle à elle pour que ses amis puissent bondir dedans. Faites un jet d'Astuce + Conduite en opposition à l'Astuce + Conduite du conducteur de la Mercedes. Si vous remportez la victoire, votre personnage aligne sa voiture et ne risque pas de se faire distancer ; sinon, la Mercedes s'échappe.
- Le nouveau gang en ville s'est montré très doué dans l'art de trouver les magouilles gérées par des Descendants pour en prendre le contrôle. Faites un jet de Charisme + Expérience de la rue pour que votre personnage vérifie ce que les gens savent sur ce groupe. Plus vous obtenez de réussites, plus votre personnage reçoit d'informations, mais enquêter en ville lui prend toute une nuit quel que soit le résultat.
- En quoi consiste le système d'alarme de ce bâtiment ? Faites un jet d'Intelligence + Larcin. Plus vous obtenez de réussites, plus votre personnage reçoit d'informations.
- Qui le prince va-t-il croire, votre personnage ou son ennemi ? C'est un jet en opposition de base de Manipulation + Persuasion.
- Votre personnage tente de convaincre le greffier du tribunal de commerce qu'il est l'inspecteur des impôts et qu'il doit avoir accès aux dossiers des entreprises. Faites un jet de Manipulation + Finances (difficulté 5).
- Votre personnage français peut-il lire la version allemande du *Livre de Nod* en ne manquant aucun détail ? Faites un jet d'Intelligence + Occultisme (difficulté 6 – le nombre de points de votre personnage dans l'atout Linguistique).
- Pour distancer ses poursuivants, votre personnage doit courir pendant une longue période de temps. C'est un jet en opposition de Vigueur + Athlétisme pour courir plus longtemps qu'eux.
- Votre personnage doit convaincre le commissaire du poste de police de le libérer avant le lever du soleil. Faites un jet de Charisme + Érudition (droit) (difficulté 4) pour qu'il plaide sa cause avec suffisamment d'éloquence, ou de Manipulation + Politique (difficulté 5) pour que ses agents fassent officieusement pression sur la police.

Règle des trois tours

Nous vous recommandons fortement de mettre fin aux conflits après environ trois tours, sauf si tout le monde continue de s'amuser. Trop de jets de dés ralentissent l'histoire et deviennent de plus en plus durs à décrire de manière créative. Si le conteur et les joueurs sont de la vieille école et aiment la sensation de se battre jusqu'à la dernière case de santé, ils le peuvent bien sûr. Mais pour les autres, voici quelques manières de décider qui a gagné si trois tours se sont écoulés et que les deux camps sont toujours debout.

- Permettez aux PJ d'interrompre le conflit s'ils le souhaitent. Le conteur peut demander un jet en opposition de base pour ce faire (par exemple Force ou Dextérité + Athlétisme pour fuir ou Sang-froid + Étiquette pour détourner la conversation) ou les adversaires peuvent simplement laisser partir les PJ.
- Si les opposants des PJ ont subi davantage de pertes (ou même une quantité de dégâts inattendue), le conteur peut décider que ce sont eux qui interrompent le conflit, de la même manière que ci-dessus.
- Accordez tout simplement la victoire au camp ayant remporté le plus de jets en opposition ou à celui ayant subi le moins de niveaux de dégâts aggravés. Le conteur décrit la fin du conflit sur la base des résultats des jets en opposition précédents. Idéalement, si les PJ ont perdu, ils ont une chance de fuir ou au moins de se rendre avec une certaine dignité.
- Modifiez la situation : une troisième force (par exemple la police ou le prince) entre en scène, le conflit change de lieu et passe de la ruelle à un entrepôt à proximité ou de la cour du prince à un concert, etc. Le changement doit donner de nouvelles options aux deux camps.
- Utilisez le *conflit à jet unique* (voir page 296).

Expérience et progression

Les personnages qui survivent aux dangers de la nuit améliorent leurs chances de survivre à la suivante. Nous représentons ce processus darwinien d'apprentissage et de progression par des points d'expérience.

Le conteur accorde à chaque personnage 1 point d'expérience par partie jouée, plus 1 point à la fin de chaque scénario. Pour les chroniques courtes et celles où une progression plus rapide sert l'histoire, le conteur peut décider d'accorder 2 points par personnage à la fin de chaque partie. Les joueurs dépensent ces points afin d'améliorer les traits de leurs personnages ou d'acquérir des spécialités (voir page 159), pour les coûts indiqués dans le tableau Coût des traits en points d'expérience du chapitre Personnages, en page 151.

EXEMPLE :

Mathieu veut faire passer la Résolution de son personnage de 2 à 3. Pour cela, il doit dépenser 15 points d'expérience (5 x 3).

Le conteur peut exiger qu'un personnage accomplisse des actions en jeu pour rendre une amélioration plausible. Ce principe s'applique à toutes les améliorations, pas seulement aux atouts.

La règle d'or

Voilà la règle la plus importante de toutes et la seule qui vaille la peine d'être suivie : il n'y a pas de règles. Ce jeu doit être ce que vous voulez qu'il soit, que ce soit une chronique presque sans dés d'interactions sociales entre personnages ou une longue campagne tactique où chaque joueur contrôle une petite coterie de vampires. Si les règles de ce livre vous gênent pour profiter du jeu, changez-les. Le monde est bien trop grand pour qu'un ensemble de règles rigides puisse le représenter en entier. Voyez ce livre comme une série de conseils : des suggestions jamais obligatoires sur la manière de représenter le Monde des Ténèbres sous forme de jeu. Vous décidez de ce qui fonctionne le mieux pour votre jeu. Et vous pouvez librement utiliser ces règles, les altérer, en abuser ou les ignorer comme bon vous semble. ■



PERSONNAGES

Le monde entier est un théâtre,
Et tous, hommes et femmes, n'en sont que les acteurs.
Chacun fait ses entrées, chacun fait ses sorties,
Et notre vie durant, nous jouons plusieurs rôles.

— WILLIAM SHAKESPEARE, *COMME IL VOUS PLAIRA*

Jouer à un jeu de rôle est l'occasion de se mettre à la place de quelqu'un d'autre. Profitez-en au maximum. Voyez votre chronique comme une série télévisée à succès créée de manière collaborative dans laquelle vous interprétez un personnage coloré, probablement très différent de vous, qui se retrouve dans des situations terrifiantes et déchirantes émotionnellement qui le font changer et grandir de manières spectaculaires. Ce personnage est votre point de vue et votre personnalité en jeu, donc posez-vous la question : « Qui est-ce que je veux faire semblant d'être ? » Votre personnage définit votre voix, votre apparence et votre langage corporel en jeu. Vous interpréterez la foi, les valeurs politiques et l'éthique qui déterminent qui il est et les attributs, les compétences et les disciplines qui indiquent ce qu'il peut faire. Vous définissez le concept central, les attributs et les compétences de votre personnage durant une partie de prélude en immersion ou simplement en choisissant un style de prédation et un clan et en suivant les instructions données pour créer rapidement un personnage joueur. Durant ce processus, les joueurs étoffent le monde de leur chronique en notant leurs personnages et les personnes qu'ils connaissent, mortels comme Descendants, sur le schéma des relations.

Fondamentaux d'un personnage

Votre personnage est un moyen puissant de modeler l'histoire. Il définit quel type d'histoire de **Vampire : la Mascarade** vous raconterez ensemble. Jouer un prêtre junkie se débattant avec sa foi perdue envoie un message très différent aux autres joueurs et au conteur que de créer un tueur professionnel travaillant pour un baron de la drogue arménien. Les autres personnages joueurs et les personnages joués par le conteur (ou personnages non joueurs, PNJ) traiteront ces deux personnes très différemment et le conteur créera des histoires et des réactions qui conviennent au personnage joué. Vos choix depuis le départ, y compris le concept, la coterie et le clan, indiquent clairement quel style de jeu vous préférez.

Vous n'êtes pas votre personnage. Dans un jeu de rôle, vous êtes libéré des contraintes qui s'imposent aux acteurs quand ils acceptent des rôles dans des séries télévisées ou des films. Votre personnage peut être littéralement n'importe qui, de n'importe quel sexe, ethnie ou milieu avec

n'importe quelle religion, avis politique ou vision du monde. Vous n'êtes pas obligé d'être d'accord avec les opinions de votre personnage ou de respecter ses valeurs. D'ailleurs, l'expérience est probablement plus intéressante si vous n'êtes pas d'accord avec lui. **Vampire** est un jeu permettant de jouer un monstre fascinant : un antihéros, un drogué, un parasite avec une âme qui va plonger dans les ténèbres ou s'élever vers la lumière. Utiliser des clichés et des stéréotypes pour votre personnage est possible et ne fait pas de mal (il est d'ailleurs parfois inévitable que vous ayez recours à des ficelles scénaristiques classiques dans un jeu d'improvisation où vous devez trouver des répliques dans l'instant), mais les clichés peuvent être ennuyeux ou ignorants si vous ne connaissez rien d'autre. Nous vous conseillons de vous documenter un peu sur la culture et sur l'environnement social qui ont modelé votre personnage. Regardez des vidéos tournées par des personnes comme lui, faites l'effort de comprendre et de respecter la personne dont vous habitez la chair morte et froide et votre interprétation gagnera en poids et en puissance pour vous comme pour les autres. La réalité dépasse toujours la fiction en ce qui concerne l'inattendu et la complexité.

Votre personnage n'est pas une île. Plus que toute autre chose, un personnage est défini par ses relations. **Vampire** est un jeu où les personnes que votre personnage connaît sont souvent plus importantes que la distance à laquelle il peut projeter quelqu'un à travers un mur. Dans **Vampire**, nous utilisons un *schéma des relations* pour suivre l'évolution des relations en jeu. Vous devriez ajouter les personnages, leurs flèches de relation et leurs descriptions à ce schéma pendant la création de personnage, avec toutes les informations importantes sur eux : clan, historiques et même compétences si nécessaire. Votre coterie peut ainsi cartographier son réseau social proche, ses sires et ses Attaches mortelles encore intactes.

Enfin, votre personnage est un vampire. Vous êtes là pour jouer un monstre. Peut-être un monstre humain, mais n'oubliez jamais que vous interprétez un prédateur mort-vivant qui se déguise en proie. Votre vampire ressemble à un mortel (éventuellement à un mortel mort ou défiguré, certes), il parle comme n'importe qui, mais croire qu'il est humain est une erreur que seules ses victimes font. À l'intérieur, la Bête hurle dans son Sang, lui rappelant constamment sa Soif monstrueuse. Dans **Vampire**, vous jouez une grande variété de suceurs de sang inspirés par plus de trois siècles de romans gothiques et de fiction horrifique. Quelle que soit l'image que vous évoque le mot « vampire », vous pouvez trouver un type de lécheur correspondant à vos désirs et à vos attentes tout en le subvertissant. Le Monde des Ténèbres abrite une multitude d'espèces, de clans, de religions, de philosophies et de sectes de non-morts. ■



Création de personnage

Ce chapitre décrit comment créer un personnage unique, en commençant par un concept général, puis en le traduisant en valeurs chiffrées utilisées dans le jeu. Il fournit des conseils pour que les joueurs aient tous des personnages de puissance à peu près équivalente, tout en leur permettant malgré tout d'individualiser et de donner une touche personnelle à leur PJ. Les joueurs peuvent facilement comprendre ce système itératif simple par eux-mêmes, mais le conteur reste une part intégrante du processus. Il devrait non seulement répondre aux questions techniques et trancher certains points, mais aussi guider les joueurs pour qu'ils créent des personnages qui s'insèrent dans la chronique telle que conçue initialement et la mènent dans des directions nouvelles et excitantes.

Les personnages commencent et finissent par une histoire. Demandez-vous qui vous voulez jouer : une punk connaissant bien la rue ou un élégant requin de la finance ? Votre personnage a-t-il appris des secrets occultes dans une clairière ombragée ou a-t-il développé sa propre force dans la poussière et la chaleur de l'Afghanistan ? Vivait-il pour les autres, pour lui-même ou, comme la plupart des gens, un peu des deux ? Quels étaient les principes qu'il refusait de violer ? Et à présent que des monstres les ont violés pour lui, que va-t-il faire ?

Construisez le personnage dans votre tête avec les points et les chiffres du système du conteur comme squelette, mais pas comme âme. N'essayez pas de créer le personnage le « meilleur possible ». Non seulement cela tue tout l'intérêt d'une histoire, mais il est aussi impossible d'avoir davantage de points que toute une cité remplie de prédateurs, encore moins que tout un Monde des Ténèbres. Le jeu parle de survie, de terreur et de tragédie. Créez un personnage qui joue à ce jeu, un personnage qui vit réellement, malgré sa mort.

Le rôle du conteur

En tant que conteur, vous guidez les joueurs au fil du processus de création de personnage. Quand vos joueurs sont arrivés pour la partie, présentez-leur les postulats de base du jeu et décrivez-leur le système de règles. Vous êtes là pour leur faciliter les choses. Pour les joueurs débutants, décrivez le processus de manière aussi simple que possible ; aidez-les à construire le personnage qu'ils veulent, mais laissez-les découvrir les subtilités du système par eux-mêmes.

Poser le décor de votre jeu

Vous pouvez adopter plusieurs approches différentes pour poser le décor de votre jeu. Chacune a ses avantages et ses inconvénients selon la nature et l'expérience de votre groupe, vos goûts personnels et le temps dont vous disposez :

IN MEDIA RES Avec cette méthode, les joueurs créent uniquement les éléments de base de leur personnage en très peu de temps pendant la création de personnage et introduiront tous les détails le concernant pendant le jeu. Ne donnez qu'une description très concise de votre personnage aux autres joueurs, ainsi qu'une brève indication de ce à quoi ressemblent les relations entre les personnages. Tout le reste sera dévoilé en jeu et quand un nouvel élément émergera, vous devrez le noter sur le schéma des relations. Les joueurs peuvent même décider de ne pas déterminer certaines choses dès le départ, par exemple la nature exacte des Contacts et des Alliés.

Cette méthode convient bien aux joueurs n'ayant pas le temps et/ou la patience pour les autres méthodes et qui soit connaissent très bien l'univers de **Vampire** soit ne le connaissent pas du tout.

PARTIE ZÉRO Avec cette méthode, prenez le temps et passez une partie entière à créer les personnages. Ce processus garantit que les joueurs n'auront pas le sentiment de devoir finir vite et qu'ils prendront le temps de créer des personnages complets et bien en chair.

LE PROSPECTUS

Certains conteurs trouvent utile de donner aux joueurs des indications concernant la chronique qu'ils veulent faire jouer avant de commencer. Le conteur distribue souvent le document les rassemblant, le prospectus, sur les réseaux sociaux, par e-mail ou via un site de partage de fichiers au lieu de l'imprimer. Le prospectus inclut généralement un nom élégant et évocateur pour la chronique, les détails essentiels sur son environnement et les modifications de règles importantes, ainsi que des illustrations choisies en fonction, des citations (sages ou cyniques), des paroles de chanson ou même des liens vers des vidéos et des œuvres artistiques.

L'apparence, le ton et le texte du prospectus influent sur la partie zéro et peuvent à la fois créer l'excitation, donner des attentes, organiser le *timing* et établir un cadre dramatique pour la chronique. Vendez votre concept de chronique et parlez des thèmes sombres que vous voulez explorer ensemble dans vos histoires.



Résumé de la création de personnage

CONCEPT CENTRAL

Quel était le nom de votre personnage de son vivant? Que faisait-il dans la vie? Où et quand a-t-il été étreint? Quel est son nom à présent? Où se trouve-t-il à présent? Notez le nom de votre personnage sur le schéma des relations.

CLAN ET SIRE

Choisissez le clan de votre personnage. Notez le sire ou la dame de votre personnage sur le schéma des relations ainsi que les PNJ pertinents au sein de sa secte.

ATTRIBUTS

Prenez un attribut à 4, trois attributs à 3, quatre attributs à 2 et un attribut à 1.
Santé = Vigueur + 3 ; Volonté = Sang-froid + Résolution.

COMPÉTENCES

Choisissez une distribution des compétences.

- **Touche-à-tout :** une compétence à 3, huit compétences à 2 et dix compétences à 1.
- **Équilibré :** trois compétences à 3, cinq compétences à 2 et sept compétences à 1.
- **Spécialiste :** une compétence à 4, trois compétences à 3, trois compétences à 2 et trois compétences à 1.

Ajoutez une spécialité gratuite à chacune des compétences suivantes si vous les avez prises : Artisanat, Représentation, Érudition et Sciences.
Prenez une autre spécialité gratuite.

DISCIPLINES

Choisissez deux des disciplines de clan de votre personnage. Mettez 2 points dans l'une et 1 point dans l'autre.
Pour les personnages caitiffs, choisissez deux disciplines. Mettez 2 points dans l'une et 1 point dans l'autre.
Les personnages sangs clairs n'ont pas de disciplines intrinsèques.

PRÉDATEUR

Choisissez le style de prédation de votre personnage (voir page 175) et appliquez-le :

- Ajoutez l'une des spécialités indiquées.
- Ajoutez 1 point dans l'une des disciplines indiquées.
- Appliquez tout avantage ou handicap associé.

AVANTAGES

Dépensez 7 points en avantages et prenez 2 points de handicaps en plus de ceux acquis via le style de prédation de votre personnage. Les personnages sangs clairs doivent prendre entre un et trois atouts de Sang Clair et autant de handicaps de Sang Clair.
Ajoutez tout nouveau PNJ venant des avantages et des handicaps au schéma des relations.



CONVICTIONS ET ATTACHES

Choisissez entre une et trois Convictions (voir page 172).
Créez le même nombre d'Attaches (voir page 173), chacune liée à une Conviction, et ajoutez-les au schéma des relations.
Notez un score d'Humanité de 7.

BRUMES DU TEMPS

Avec le conteur et les autres joueurs, décidez quel âge ont les membres de votre coterie.

- **Infants : étreints au cours des quinze dernières années.**
  - **Quatorzième, quinzième ou seizième génération (Sangs Clairs) : Puissance du sang 0**
  - **Douzième ou treizième génération : Puissance du sang 1**
- **Nouveau-nés : étreints entre 1940 et dix ans avant l'année actuelle**
  - **Douzième ou treizième génération : Puissance du sang 1**
  - **Chaque joueur dépense 15 points d'expérience.**
- **Ancillae : étreints entre 1780 et 1940**
  - **Dixième ou onzième génération : Puissance du sang 2**
  - **Chaque joueur ajoute 2 points d'avantages**
  - **Chaque joueur ajoute 2 points de handicaps**
  - **Chaque joueur retire 1 point d'Humanité**
  - **Chaque joueur dépense 35 points d'expérience.**

COÛT DES TRAITS EN POINTS D'EXPÉRIENCE

TRAIT	POINTS D'EXPÉRIENCE
Augmentation d'attribut	Niveau à atteindre x 5
Augmentation de compétence	Niveau à atteindre x 3
Nouvelle spécialité	3
Discipline de clan	Niveau à atteindre x 5
Discipline hors clan	Niveau à atteindre x 7
Discipline pour un Caitiff	Niveau à atteindre x 6
Rituel de Sorcellerie du sang	Niveau du rituel x 3
Formula de Sang Clair	Niveau de la formula x 3
Avantage	3 par point
Puissance du sang	Niveau à atteindre x 10



QUE FAIRE À VAMPIRE ?

- **Chasser pour boire du sang**
- **Lutter contre la Bête**
- **Tisser et rompre des relations**
- **Se dissimuler au regard de la Seconde Inquisition ou la combattre**
- **Régner sur les rues**
- **Protéger les Attaches de l'Humanité de votre personnage**
- **Prendre le pouvoir**
- **Comploter contre les autres Descendants**
- **Découvrir de terribles secrets**
- **Faire face aux conséquences du fait d'être un monstre**
- **Combattre des loups-garous radicaux et primitivistes**

Au début de cette partie d'introduction, la « partie zéro », le groupe de joueurs et le conteur se rassemblent autour de la table avec des feuilles de personnage vierges, un exemplaire de ce livre, des crayons, plusieurs dés à dix faces, une grande feuille blanche pour le schéma des relations et des feuilles de brouillon pour prendre des notes. Il peut aussi être utile d'avoir des stylos de différentes couleurs et des copies des Sagas que vous comptez utiliser dans la chronique pour que les joueurs puissent les lire en même temps.

Les joueurs sont encouragés à se donner des suggestions les uns aux autres pour les aider à créer des personnages dont les histoires s'entremêlent et dont les aptitudes sont complémentaires, construisant ainsi un réseau complexe de relations, de dépendances et d'intrigues comme base de la chronique qui va commencer.

PRÉLUDE Lors d'un *prélude*, vous brossez rapidement un portrait global de la vie humaine du personnage, puis vous jouez le moment cruel et terrifiant de son Étreinte. Les autres joueurs jouent le rôle des personnages secondaires et peuvent interpréter des parents, des amis, le sire du personnage, etc. Le prélude présente son personnage et la chronique au joueur, alors rendez-le mémorable !

Personnage, coterie et chronique

Le conteur et les joueurs racontent leurs histoires ensemble en jeu, mais ils commencent ce processus pendant la création de personnage. Les joueurs construisent leurs personnages de vampires pour former une coterie, un terme désignant un petit groupe de Descendants associés les uns aux autres, en particulier le groupe de PJ. Comme le rappelle cette définition, la coterie fait déjà partie d'un environnement, construit par le conteur en utilisant le Monde des Ténèbres comme toile de fond.

L'histoire des personnages joueurs, de la coterie qu'ils forment et des manières dont la coterie explore l'environnement et le Monde des Ténèbres (ou lutte contre eux) devient la chronique. Donc, ces trois éléments, les personnages, la coterie et la chronique, s'influencent mutuellement dès le début et tout au long du jeu. C'est pourquoi le conteur et le groupe de joueurs doivent concevoir les fondations de ces trois éléments ensemble dès le départ.

La première partie devrait être excitante pour les joueurs comme pour le conteur, car les contours de la chronique émergent. Là, les préparatifs et les plans du conteur rencontrent les personnages que le groupe de joueurs a créés et les attentes des joueurs concernant le jeu. Généralement, le conteur a commencé à concevoir l'environnement de la chronique avant la première partie, nous allons donc d'abord aborder ce processus, mais en réalité, autour de la table, les trois éléments se mélangent simultanément.

Ville

Par défaut, une histoire de **Vampire** se déroule dans une ville. Les vampires ont besoin de beaucoup de nourriture et les humains s'agglomèrent dans les villes. Lors de nos nuits hantées par les brigades de tueurs de vampires de la Seconde Inquisition et les listes de surveillance aux aéroports, les vampires battent en retraite dans leurs places fortes féodales. Où voulez-vous situer votre chronique ?

Le conteur peut avoir une idée de la ville où il veut placer son histoire ou il peut discuter de ce point avec les joueurs, ou bien une meilleure idée peut émerger pendant les premières parties. Envisagez les options suivantes et consultez le chapitre Cités (pages 317-335) pour plus de détails.

VOTRE VILLE Jouer dans la ville où vous vivez dans la réalité ou dans une ville proche que vous connaissez bien peut être un bon choix. Toutes les personnes présentes à la table savent à quoi ressemble la ville, quelle est son atmosphère, quelles personnes vous pouvez vous attendre à y rencontrer et ce qui s'y passe la nuit. Le conteur peut déjà avoir une idée des clans et des sectes régnant sur la nuit dans sa chronique et peut facilement les insérer dans votre ville.

UNE CITÉ « BY NIGHT » Vous pouvez utiliser l'un des suppléments publiés pour **Vampire** décrivant une ville du Monde des Ténèbres pour définir votre environnement de jeu. Vous pouvez prendre un nouveau supplément de **Vampire cinquième édition** ou un supplément d'une édition précédente de **Vampire** que vous mettez à jour pour correspondre à l'univers moderne, la différence importe peu. Les suppléments de la série « **by Night** » offrent une mine de personnages, d'accroches d'intrigues et de plongées dans l'histoire locale des Descendants.

Âge et génération

Quel âge ont les vampires que vous jouez ? Les vampires venant d'un autre siècle, ou même d'une autre décennie, peuvent avoir des valeurs et des croyances très différentes des novices étreints il y a une semaine.

Le sire de votre personnage a une génération de moins que lui ; un Descendant de onzième génération engendre un lécheur de douzième génération. Pour des raisons d'équilibre du jeu, mieux vaut que tous les personnages joueurs appartiennent à la même génération. Cependant, si vous n'attachez pas d'importance au fait que les PJ aient tous la même puissance, n'hésitez pas à jouer un sire et son infant ou toute autre combinaison de Descendants qui vous intéresse.

Avec le conteur et les autres joueurs, décidez de l'âge des membres de votre coterie.

AUTRES ÉPOQUES

Par défaut, Vampire se déroule à notre époque, maintenant.

Mais rien ne vous empêche de faire jouer une chronique qui débute en 1991, en 1968, en 1888, en 1204 ou en 120 av. J.-C. dans la Rome antique. Ce livre ne contient pas toutes les règles et les informations sur l'univers nécessaires pour les chroniques se déroulant dans le passé (et, évidemment, aucune édition ne pourra jamais couvrir la totalité de l'histoire vampirique), mais les anciennes éditions et versions vous donneront ce qu'il vous faut, notamment Ère victorienne et Vampire : l'Âge des Ténèbres.

Infants ou novices : étreints au cours des quinze dernières années, voire la semaine dernière ou la nuit dernière pour une chronique de tous-novices. Plus l'Étreinte est récente, plus les personnages ont de chances d'être des Sangs Clairs de quatorzième, quinzième ou seizième génération. Cependant, les infants de douzième et de treizième génération restent plausibles même à l'heure actuelle.

Nouveau-nés : étreints au cours des quatre-vingts dernières années, à peu près entre la Seconde Guerre mondiale et le présent. Les nouveau-nés appartiennent très probablement à la douzième ou à la treizième génération. Les Sangs Clairs étaient extrêmement rares avant les dernières décennies, principalement parce que les Descendants plus vieux les persécutaient sans aucune pitié car ils voyaient en eux des signes de la Géhenne.

Ancillae : étreints entre la Révolution française et la Seconde Guerre mondiale, âgés de moins de deux cent cinquante ans. Un ancilla a vécu sa vie humaine pendant l'ère moderne, ou du moins pendant une ère où le droit divin des princes passait de fondation de la société à plaisanterie excentrique. Ce fut le contraste entre la relative modernité des ancillae et la mentalité médiévale de la Camarilla qui entraîna la naissance du Mouvement anarch. Même les ancillae les plus conservateurs de la Camarilla pensent que le système doit devenir plus souple, ce que les autres Descendants traduisent par « donnez-nous plus de pouvoir ». Les personnages ancillae peuvent appartenir à la dixième ou à la onzième génération.

Anciens : âgés de plus de deux cent cinquante ans, appartenant à la neuvième génération maximum. L'Appel entraîne lentement tous les anciens dans la guerre de la Géhenne et ils ne sont pas disponibles comme personnages joueurs dans ce livre.

Secte

Parmi les nombreuses sociétés des non-morts, à laquelle vos personnages appartiennent-ils ? Chaque secte possède sa propre atmosphère particulière, décrite ailleurs dans le présent ouvrage et plus en détail dans les suppléments **Anarch** et **Camarilla**. Chacune est brièvement décrite ci-dessous. Les clans la composant par défaut et les types de coterie (voir page 197) les plus probables pour le groupe de personnages joueurs sont également indiqués.

LA CAMARILLA Au début de la Renaissance, les seigneurs vampires des hauts clans créèrent la Tour d'Ivoire (la bien nommée selon les anarchs) pour dissimuler les Descendants aux yeux de l'Inquisition mortelle. Elle est devenue l'une des sociétés secrètes les plus puissantes de l'histoire, manipulant et infiltrant les gouvernements, les grandes entreprises, le crime organisé et les médias officiels. Organisée selon un système féodal où des princes règnent sur les vampires d'une ville tels les sombres seigneurs d'un âge révolu, la Camarilla combine un ordre civilisé et une cruauté impitoyable. Les chroniques se déroulant au sein de la Camarilla parlent des usages du pouvoir, de l'emprise de la main morte du passé et des questions de sécurité et de devoir s'opposant à celles d'honneur et de liberté.

> **Clans courants :** Ventrue, Toréador, Nosferatu, Malkavien, Tremere et sécessionistes des clans Brujah et Gangrel.
> **Types de coterie courants :** Cerbère, Commando, Maréchaux, Nuée, Partie de chasse, Questari, Régence, Sentinelles, Sbirri, Vehme, Veille diurne.

LES ANARCHS Le Mouvement anarch pose la même question à chaque vampire : « Pourquoi obéis-tu ? » Aussi ancien que la Camarilla, le Mouvement a récemment fini par être expulsé de la Tour d'Ivoire car il a été considéré comme une menace inacceptable en ces temps dangereux. Cela déclencha la guerre dans les rues, un afflux de sang neuf nourrissant de nouvelles collectivités et baronnies sans oublier les inévitables purges. Certains anarchs marchent sous une bannière rouge, d'autres sous une bannière noire et d'autres encore veulent juste faire profil bas et trouver à boire pour la nuit suivante. Les chroniques se déroulant chez les anarchs parlent du changement de la société, de la vie sous surveillance, de l'écart entre l'idéologie et la réalité et du prix de la révolution.

> **Clans courants :** Brujah, Gangrel, rebelles des clans de la Camarilla, certains Caitiffs.
> **Types de coterie courants :** Bande de Crocs, Champions, Commando, Culte sanglant, Nomades, Questari, Sbirri, Sentinelles.

SANGS CLAIRS Votre personnage se réveille avec la gueule de bois et une nouvelle addiction. Toutes les saveurs du sang l'appellent et le tentent, l'incitant à extraire d'étranges alchimies et des trips bizarres des veines des personnes qu'il appelait auparavant ses amis. Ses nuits contiennent peu de règles, beaucoup de questions et des horreurs sans fin. Est-il vivant ou mort ? Que sont ces choses anciennes qui rôdent dans la nuit comme des requins en eau profonde ? Va-t-il tenter de redevenir humain ou vider un caïnite de son sang pour plonger dans les ténèbres et vivre éternellement en tant que damné ?



Enquêteur

Dans une chronique sur les Sangs Clairs, vous découvrez le monde des damnés d'un point de vue personnel, au jour le jour, et les joueurs n'ont pas besoin de connaître l'univers pour commencer à jouer.

À terme, l'histoire d'un groupe de Sangs Clairs peut facilement devenir une chronique au sein de la Camarilla ou des anarchs.

Clans courants : Sang Clair seulement.
Types de coterie courants : Bande de Crocs, Champions, Nomades, Nuée, Partie de chasse, Veille diurne.

Concept central de personnage

En décidant où se déroule votre chronique et entre les griffes de qui votre personnage est tombé, votre concept central de personnage se dessine. Voyez-le comme un pitch de film, une notion vague, mais accrocheuse : « vampire tueur à gages », « hippie fêtard et prophète très bizarre » ou « Jessica Jones, mais qui boit du sang au lieu du whisky ». Si vous connaissez l'univers de **Vampire**, vous pouvez aussi avoir un concept de clan à l'esprit : « vieille grand-mère adorable, mais Brujah enragée » ou « chirurgien esthétique nosferatu ».

Au fur et à mesure que vous découvrirez davantage de choses sur l'histoire et l'univers, votre concept central pourra évoluer ou simplement se préciser. Si vous bloquez sur un point, demandez des idées et des suggestions aux autres joueurs et au conteur. Réfléchissez à la coterie qui prend forme et à la secte au sein de laquelle votre personnage va travailler. Trouvez des concepts qui interagissent de manière intéressante avec ceux des autres personnages joueurs ; une autre joueuse crée un marchand d'armes avec une conscience politique, donc vous allez créer un docteur travaillant pour une grande société pharmaceutique ayant des contrats avec l'armée.

Vous avez le devoir de créer un personnage qui fonctionne bien avec le reste de la coterie, ou au moins qui ne sabote ni le groupe, ni le jeu. La non-vie vampirique est bien trop dangereuse pour qu'un Descendant s'expose à une attaque venant des membres de son groupe ; la survie passe par la coopération.

Déterminez pourquoi votre vampire s'est associé à ses compagnons descendants et pourquoi ils restent ensemble. Ont-ils une mission ou un ennemi en commun ? Ont-ils des liens mystiques ou politiques ? « Le prince nous a collé ensemble » est un très bon exemple de réponse à la première question ; les actions des

personnages en jeu peuvent ensuite tenter de répondre à la seconde.

Choix du clan

Si ce n'est pas déjà fait, choisissez le clan de votre personnage. (Pour plus de détails et des idées d'archétypes, reportez-vous au chapitre Clans en page 63.) Le clan de votre personnage décrit son lignage fondamental ; il a bu la vitae de son sire, donc le clan de son sire, son Sang, détermine celui de votre personnage. Les sept clans de ce livre représentent la majorité des vampires sur les terres de la Camarilla et du Mouvement anarch. Les autres clans vivent leur non-vie en périphérie du Jyhad, pour l'instant du moins.

Peut-être que votre personnage n'appartient à aucun clan reconnu. Cette option est tout à fait valable. Cependant, les vampires des clans n'aiment pas les marginaux. Ils appellent ce Descendant *Caitiff* et lui cracheraient dessus si ce n'était pas un gaspillage de salive sanglante. Le sang de votre personnage peut aussi être si clair qu'il n'a pas de clan. Si vous commencez une chronique de Sangs Clairs, cette décision a déjà été prise.

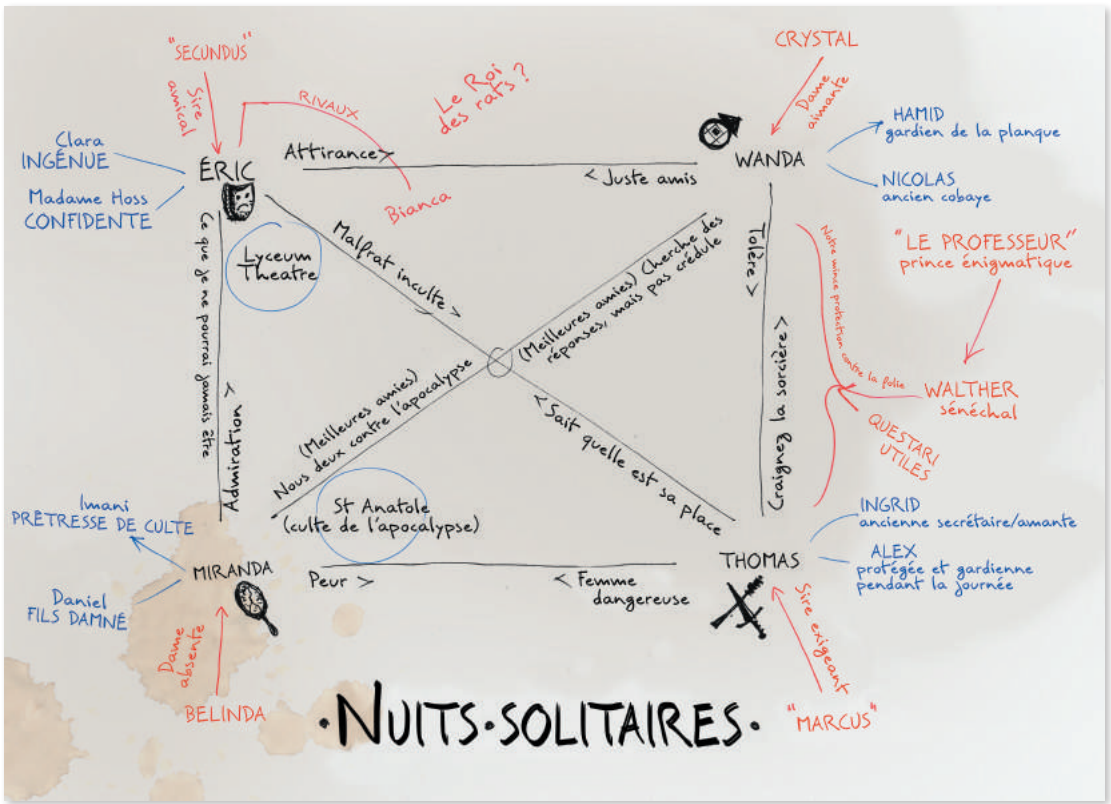
CRÉATION D'UN PERSONNAGE SANG CLAIR Les règles sont légèrement différentes pour les personnages sangs clairs à la création de personnage. Les Sangs Clairs ne choisissent pas de clan et ne prennent pas de points de disciplines. Au lieu de cela, ils gagnent des disciplines temporaires selon la Résonance du sang qu'ils boivent et ils peuvent apprendre l'Alchimie du sang clair via un atout ou de l'expérience.

Vous devez également choisir entre un et trois atouts de Sang Clair et le même nombre de handicaps de Sang Clair avant de choisir des avantages ordinaires (voir page 182).

Schéma des relations

Vampire raconte une histoire dramatique. Un drame a lieu entre des personnes, dont certaines peuvent être des vampires. Quand deux personnes interagissent, elles créent, renforcent ou changent une relation. En dessinant un schéma des relations, vous pouvez mettre le drame visuellement au premier plan, garder à l'esprit les personnages secondaires que vous avez négligés et fournir au conteur comme aux joueurs de la matière émotionnelle pour les scènes interpersonnelles.

Au début du jeu, le schéma des relations comprend vos personnages joueurs, leurs sires et leurs Attaches. Ensuite, vous pouvez ajouter des mentors vampiriques, des amants



humains ou un journaliste véreux qui connaît toujours les dernières rumeurs surnaturelles.

Vous allez presque toujours ajouter le prince de la ville, le baron anarch le plus puissant ou les conseillers les plus influents. Au fur et à mesure que vous tracez des lignes et décrivez les liens entre vos personnages et ces nouveaux PNJ, le schéma des relations de votre chronique prend forme et votre jeu prend vie et voit s'ouvrir de nouvelles possibilités.

Au fur et à mesure que de nouveaux personnages secondaires apparaissent et que les relations changent, inscrivez les nouveaux noms et rayez les informations obsolètes. Notez le refuge caché ou le terrain de chasse juteux que le Gangrel a trouvé. Mettez à jour le schéma quand les alliés se transforment en adversaires après l'échec d'une négociation à l'Elysium, ou quand un vampire inconnu étreint un inquisiteur dangereux qui était un opposant récurrent au sein de la chronique. Le schéma va vite devenir un fouillis de notes écrites à la va-vite sur les personnages, de post-it avec des images, de citations mémorables, de taches de café et de dessins.

Votre schéma des relations devient alors votre mur de théorie du complot ou votre tableau d'enquête avec des images et des fils tout droit sorti de *The Wire*. Utilisez-le non seulement pour guider l'action dramatique, mais aussi pour arriver à suivre l'évolution de la toile inextricable des tromperies vampiriques locales. Gardez-le près de la table pour que tout le monde puisse le consulter. Vous êtes libre de décider sur quel support dessiner le schéma : une grande feuille de papier à dessin, une carte heuristique digitale, un ensemble de diapositives OpenOffice, une carte de votre ville sur laquelle sont tracées les limites des domaines, etc.

Vous pouvez employer toutes les couleurs que vous souhaitez, mais l'exemple de schéma des relations de ce chapitre utilise les couleurs suivantes :

- Le noir est utilisé pour les noms, les lieux et les notes des personnages joueurs.
- Le rouge est utilisé pour les autres Descendants, leurs refuges et leurs intérêts.
- Le bleu est utilisé pour les mortels, leurs activités et leurs bases.

Flèches et descriptions

Vous pouvez étoffer votre schéma des relations de manière aussi graphique que vous le souhaitez. Par exemple, chaque ligne entre deux personnages peut comporter une flèche pointant de la partie dominante vers la partie la plus faible (une flèche sur la ligne entre votre personnage et son sire pointera vers votre personnage, pas vers le sire). Si les deux camps sont égaux, alors la ligne ne comporte pas de flèche. Tracez-en une quand vous saurez qui a mené la danse depuis le début.

Une ligne de relation doit aussi comporter une légende : une description de ce qu'est la relation. Les relations vont toujours dans les deux sens et sont très rarement égales ou identiques des deux côtés. Les vampires excellent dans l'art de porter des masques et de dissimuler leurs véritables sentiments, donc une flèche peut indiquer « haine » dans un sens et « amour » dans l'autre. La description peut aussi être « sire surprotecteur », « jalousie psychotique », « goule » ou « esclave de sang » par exemple.

Écrivez la description de la relation pour l'une des parties d'un côté de la flèche, près du nom de cette partie, et la description pour l'autre partie de l'autre côté, près du nom de cette partie. Les relations que vous définissez au début du jeu et/ou entre les membres de la coterie peuvent être à la fois sincères et réciproques, mais les liens que les joueurs et le conteur ajouteront au fur et à mesure que la chronique avancera n'indiqueront que ce que croient les joueurs au moment concerné. Mettez à jour le schéma quand les véritables motivations de quelqu'un sont dévoilées ou quand les passions changent.

Débuter le schéma

Pendant la partie zéro, vous débutez le schéma des relations, éventuellement au crayon dans un premier temps. Au stade du concept central des personnages, inscrivez les personnages joueurs et quelques relations et personnages secondaires.

RELATIONS AU SEIN DE LA COTERIE Notez les noms des personnages joueurs en gros. Puis, tracez des lignes (ou des flèches) entre votre personnage et deux des autres personnages de la coterie. Décrivez une relation positive sur l'une des flèches et une relation négative sur l'autre. Les relations positives au sein de la coterie incluent par exemple « vieil ami », « confidente », « grosse dette envers elle » et « passionné d'armes à feu comme moi ». Les relations négatives pourraient être « méfiance », « en concurrence pour l'affection de x », « doit la surpasser », « veut sa poupée de sang » ou « à remplacer comme shérif ».

N'oubliez pas que vous pouvez changer ces relations, pour le meilleur ou pour le pire, pendant la création de personnage si vous trouvez une meilleure idée, quelque chose qui s'insère plus élégamment dans l'histoire du personnage ou en réponse aux événements de la chronique.

SIRES Notez le nom du sire ou de la dame de votre personnage (et éventuellement des détails tels que son clan, l'année de son Étreinte et son poste connu au sein de la secte) dans un encadré en laissant une certaine distance entre cet encadré et le nom de votre personnage. Puis, dessinez une flèche pointant vers votre personnage et décrivant (au début) l'Étreinte. Cela peut par exemple être « Étreinte

accidentelle », « formé pour prendre le pouvoir », « ma si grande faute », « Étreinte par vengeance » et « déteste ».

PERSONNAGES SECONDAIRES RENCONTRÉS AU SEIN DE LA SECTE Tous les vampires mis à part les infants tout juste étreints ont des contacts au sein de leur secte. Demandez au conteur de vous décrire deux vampires locaux avec lesquels votre personnage aura un lien ou prenez un lien avec le sire ou le personnage secondaire d'un autre personnage. Notez tout nouveau PNJ dans un encadré comme celui du sire de votre personnage : nom, clan, année d'Étreinte et poste connu au sein de la secte. À présent, tracez une flèche depuis l'encadré de votre personnage ou vers cet encadré pour chaque relation et ajoutez les descriptions. Une relation peut être positive : « mon suzerain », « respecte sa candeur », « admire », « frères d'armes face au prince », « collègue cambrioleur » ou « inexplicablement attiré par ». L'autre est négative : « me doit de l'argent », « traître », « lâche », « sympathies anarchs » (ou à l'inverse, camaristes) ou « attiré par moi et c'est flippant ». Ces relations ne sont pas (encore) des avantages ou des handicaps, mais vous pourrez y investir des points plus tard.

Vie humaine de votre personnage

Tous les vampires étaient des êtres humains au départ, y compris les personnages joueurs.

Vous pouvez créer un personnage de n'importe quel âge, culture ou nation, sous réserve de l'approbation du conteur. Les concepts centraux de la coterie et de la chronique peuvent vous aider à sélectionner des idées parmi sept milliards de choix.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, décidez du nom de votre personnage.

Choix des traits

Dans **Vampire**, vous décidez de ce que votre personnage peut faire dans le jeu en achetant différents scores de traits. Plus tard, pendant la chronique, vous pourrez améliorer ces scores avec des points d'expérience gagnés en jouant. Les joueurs de nouveau-nés et d'ancillae reçoivent des points d'expérience à dépenser dans les traits et les avantages à la fin de la création de personnage. Nous conseillons au conteur de laisser les joueurs d'infants déplacer des points après le prélude pour personnaliser les chiffres en fonction du personnage. N'accordez pas trop d'importance à chaque choix de placement d'1 point.

Le jeu mesure les traits en points, parfois appelés des « scores » ou des « niveaux ». Les traits vont de 1 à 5 points, et 5 est le meilleur possible pour un humain. Par exemple, un personnage ayant 5 points en Dextérité et 5 points en Athlétisme est un sportif de niveau olympique et seule une personne sur un million a un talent comme le sien.

CHOIX DES ATTRIBUTS Regardez les attributs en haut de votre feuille de personnage. Dans lequel votre personnage est-il le meilleur ? Noircissez quatre des points à côté de cet attribut. Dans lequel est-il le plus mauvais ? Noircissez un des points à côté de cet attribut. Puis, choisissez trois attributs à 3 points et quatre attributs à 2 points.

Meilleur attribut : 4 points
Trois attributs : 3 points chacun
Quatre attributs : 2 points chacun
Pire attribut : 1 point

Maintenant, calculez deux autres traits à partir des attributs de votre personnage comme suit :

- Ajoutez 3 à sa Vigueur pour calculer sa santé.
- Additionnez sa Résolution et son Sang-froid pour calculer sa Volonté.

EXEMPLE :

Mohammed répartit des points dans les traits de son personnage et décide que son vampire est avant tout stoïque face à l'adversité. Il place donc 4 points en Sang-froid. Cependant, il voit également son personnage comme ayant une faible constitution, et met donc 1 point en Vigueur. Résolution, Charisme et Astuce reçoivent 3 points chacun et les attributs restants reçoivent 2 points.

CHOIX DES COMPÉTENCES Les compétences racontent l'histoire de la vie de votre personnage. Que faisait-il de ses journées quand il pouvait encore faire des choses sous le soleil ? Vous pouvez soit utiliser la méthode de choix rapide des compétences dans l'encadré page 147, soit détailler un peu plus les compétences de votre personnage en utilisant la méthode qui suit.

Réfléchissez un peu à ce que veut dire chaque compétence dans le contexte de l'histoire de la vie de votre personnage. A-t-il acquis ces 3 points en Bagarre après une année pourrie passée à faire le videur de boîte de nuit en Thaïlande, après une carrière dans la marine marchande ou en fréquentant un très bon dojo à l'université de Gainesville ?

Compétences professionnelles
Votre personnage était probablement bon dans ce qu'il devait faire pour gagner sa vie. C'est indéniablement l'activité dans laquelle il a eu le plus d'entraînement.

Sa profession lui donne deux compétences à 3 points (•••) et deux compétences à 2 points (••).

Les mots entre parenthèses représentent des spécialités, qui donnent un bonus sur les jets de la compétence concernée dans leur domaine spécifique. Quand vous achetez le premier point en Érudition, en Sciences, en Artisanat ou en Représentation, prenez une spécialité dans cette compétence.

Choisissez une spécialité professionnelle dans l'une des compétences professionnelles de votre personnage.

Compétences d'événements
Quels grands événements ont modelé la vie de votre personnage ? A-t-il combattu comme soldat en Irak, vécu une relation abusive, gagné au loto ou eu des enfants ? A-t-il été victime d'une agression, ce qui l'a poussé à se mettre au taekwondo ? Quels que soient ces événements, ils lui ont appris quelque chose.

Plus exactement, un événement lui a enseigné une compétence à 3 points (•••) et un autre une compétence à 2 points (••).

Compétences de loisirs
Quels loisirs étaient financés par la profession de votre personnage ou ont été interrompus par les événements majeurs de sa vie ? Courait-il le triathlon ou allait-il à des festivals de musique électro tous les week-ends ? Ce qu'il a fait par plaisir lui a aussi appris des choses.

Prenez trois compétences de loisirs à 1 point (•) basées sur les hobbys et les passe-temps de votre personnage.

Compétences supplémentaires
Maintenant, vous pouvez prendre les compétences qui vous intéressaient depuis le début, mais qui n'entraient pas dans les autres catégories. Choisissez l'une des options suivantes :

Spécialiste : prenez une autre compétence à 4 points (••••). Si vous le désirez, vous pouvez prendre une spécialité dans cette compétence au lieu de la prendre dans une compétence professionnelle, mais vous ne pouvez pas transformer une spécialité gratuite d'Artisanat, de Représentation, d'Érudition ou de Sciences en une spécialité d'une autre compétence.

Généraliste : prenez deux autres compétences à 2 points (••) et quatre autres compétences à 1 point (•).

EXEMPLES D'ENSEMBLES DE COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Artiste :** Artisanat (art) ou Représentation •••, Empathie •••, Érudition ••, Vigilance ou Occultisme ••
- **Cadre :** Finances •••, Intimidation ou Persuasion •••, Empathie ••, Subterfuge ••
- **Codeur :** Technologie •••, Érudition ou Artisanat •••, Finances ••, Persuasion ••
- **Enquêteur :** Investigation •••, Empathie •••, Vigilance ••, Bagarre ou Armes à feu ••
- **Junkie :** Expérience de la rue •••, Animaux ou Bagarre •••, Empathie ou Larcin ••, Subterfuge ••
- **Mafioso :** Bagarre ou Subterfuge •••, Expérience de la rue •••, Intimidation ou Larcin ••, Mêlée ou Armes à feu ••
- **Mondain :** Représentation ou Technologie •••, Finances •••, Empathie ••, Étiquette ou Subterfuge ••
- **Thésard** : Érudition ou Sciences •••, une autre compétence mentale •••, Artisanat (écriture) ••, Persuasion ••
- **Vétéran :** Athlétisme ou Vigilance •••, Armes à feu •••, Furtivité ••, Survie ou Commandement ••

Idéalement, vous devriez trouver une raison valable pour que votre personnage possède ces nouvelles compétences, mais c'est un détail.

CHOIX DES CROYANCES Quelles étaient les valeurs morales et éthiques de votre personnage ? Était-il croyant, communiste, végétalien ? Qui étaient les personnes les plus importantes dans sa vie ? Ces éléments sont les Convictions et les Attaches de l'Humanité d'un personnage, son intégrité morale et sa protection contre la Bête inhumaine en chaque vampire.

Convictions

Les *Convictions* sont les valeurs centrales d'une personne, un ensemble de principes moraux qui renforcent ses actions contre la dégénérescence de la Bête.

Créez entre une et trois Convictions centrales pour votre personnage dans la vie. Les Convictions incluent souvent les mots « toujours » ou « jamais » ; ce sont des croyances fortes concernant des thèmes qui ont des chances d'être abordés en jeu. Le meurtre, l'amour, la loyauté, les grands idéaux, les principes politiques et les codes religieux sont tous de bonnes bases pour des Convictions.

Les Convictions que vous choisissez sont toujours soumises à l'approbation du conteur ; si le groupe le décide, elles sont même soumises à l'approbation de tous les joueurs.

Réfléchissez à quand et comment ces Convictions sont devenues importantes pour votre personnage. Est-ce sa famille qui les lui a inculquées ? Les a-t-il acquises à l'université ou auprès d'un amant ? Les événements majeurs dans sa vie que vous avez déterminés à l'étape de la sélection des compétences en ont peut-être généré une.

EXEMPLES D'ÉVÉNEMENTS (CHOISISSEZ OU LANCEZ UN DÉ) :

1. **Service militaire :** Vigilance ou Armes à feu
2. **Relation toxique :** Persuasion ou Subterfuge
3. **Sans domicile fixe :** Expérience de la rue ou Survie
4. **Université :** Érudition ou Sciences
5. **Campagne politique :** Politique ou Subterfuge
6. **Victime d'un crime :** Bagarre ou Larcin
7. **Maladie grave :** Médecine ou Empathie
8. **Richesse :** Finances ou Étiquette
9. **Enfants :** Empathie ou Persuasion
10. **Entrée dans un culte :** Occultisme ou Intimidation

EXEMPLES DE HOBBYS ET DE PASSE-TEMPS (CHOISISSEZ OU LANCEZ UN DÉ) :

1. **Coureur de fond :** Athlétisme
2. **Gamer :** Technologie
3. **Bricoleur :** Artisanat
4. **Activiste :** Politique ou Commandement
5. **Réserviste :** Armes à feu
6. **Chasseur :** Survie
7. **Acteur ou musicien :** Représentation
8. **Cocufieur :** Subterfuge
9. **Cours du soir :** Érudition
10. **Courses de rue :** Conduite

EXEMPLE :

Thomas est un personnage qui a été créé pour une chronique explorant l'idée que les mauvaises personnes finissent toujours mal. Donc, Thomas possède des Convictions qui reflètent ce fait : « Je ne me soucie que de moi et des miens », « Les autres doivent rester à leur place » et « La cupidité garantit le transfert du pouvoir des faibles aux forts. » Ces valeurs sont totalement en opposition avec les Principes (voir page 172) de la chronique, mais c'est exactement l'effet que le joueur de Thomas veut obtenir.

Attaches

Maintenant, réfléchissez aux personnes de l'entourage de votre personnage et à celles d'entre elles qu'il aime le plus. Si en devenant un monstre, il les perdait, qui voudrait-il revoir, même en risquant tout ? Quelle est la personne dont le souvenir l'empêche de déchiqueter une gorge sans défense ?

Ces personnes sont ses *Attaches*. Choisissez un nombre de mortels égal au nombre de Convictions que vous avez créées. Ces personnes définissent littéralement le meilleur de l'humanité pour votre personnage et sont des exemples de ses Convictions. Elles peuvent être sa femme et son enfant, son meilleur ami et son ancien sergent ou le barman du bar qu'il fréquentait et une belle fille qu'il observait de loin sans oser l'aborder.

Pour plus de possibilités, reportez-vous à la section Attaches en page 173.

MÉTHODE ALTERNATIVE DE CHOIX RAPIDE DES COMPÉTENCES

Choisissez une distribution des compétences :

- **Touche-à-tout :** une compétence à 3, huit compétences à 2 et dix compétences à 1.
- **Équilibré :** trois compétences à 3, cinq compétences à 2 et sept compétences à 1.
- **Spécialiste :** une compétence à 4, trois compétences à 3, trois compétences à 2 et trois compétences à 1.

Ajoutez une spécialité gratuite en Artisanat, Représentation, Érudition et Sciences.

Prenez une autre spécialité gratuite.

EXEMPLE :

Pour la première Conviction de Thomas, « Je ne me soucie que de moi et des miens », son joueur choisit la descendante mortelle de Thomas, à laquelle il tient énormément. Il décide aussi que ses croyances à elle sont totalement différentes de celles de Thomas. La deuxième, « Les autres doivent rester à leur place », est liée à un homme d'affaires en pleine ascension que Thomas est convaincu de mépriser, mais qui reste très important pour lui. La troisième, « La cupidité garantit le transfert du pouvoir des faibles aux forts », est liée à la goule de Thomas, qu'il forme en prévision d'une future Étreinte.

Notez les noms de ses Attaches sur le schéma des relations à côté de votre personnage.



Ambition
Quelle était la plus grande aspiration de votre personnage de son vivant ? Cet objectif peut changer après son entrée dans la nuit, mais au moment de sa mort quel était le but de sa vie ? Souvent, cette question n'est utile que pour le prélude, car la mort et l'Étreinte ont tendance à changer les priorités d'une personne. Cela dit, beaucoup de suceurs de sang vieux de plusieurs siècles s'efforcent toujours d'atteindre leur Ambition mortelle, parfois sous une forme pervertie et dégénérée.

Pour plus d'idées et de conseils, reportez-vous à la section Ambition en page 173.

Et c'est là qu'un monstre a tué votre personnage.

L'Étreinte et l'après

Deux types de personnes font les meilleurs lécheurs. Les premières ont vécu des vies grises et routinières auxquelles elles s'accrochent religieusement. Pour elles, l'Étreinte est un nouveau travail, un nouveau décès dans la famille, un nouveau coup dur de la vie à surmonter. Les deuxièmes pensent que le pire vient déjà de leur arriver et que donc les choses ne peuvent que s'améliorer. Elles ont tort, bien sûr, mais cette mentalité les aide.

ENTRACTE ET PRÉLUDE Si vous jouez une chronique de Sangs Clairs, en particulier une histoire de novices, vous pouvez jouer l'Étreinte dès maintenant et finir le reste de la création de personnage une fois que vous aurez terminé cette séquence. Même chose si vous voulez improviser la non-vie vampirique de votre personnage en fonction de la manière dont se déroule son Étreinte.

Si vous avez déjà choisi le clan de votre personnage, si vous connaissez l'univers de **Vampire** et que vous avez une idée précise du type de Descendant que vous voulez créer ou simplement si vous voulez finir la création de personnage avant de jouer, finissez l'étape **L'Étreinte et l'après**. Le conteur peut intégrer vos choix à votre première partie sous la forme de présages ou d'accroche d'intrigue plus directe. Même si vous savez quel genre de vampire votre personnage va devenir, vous ne saurez pas comment avant de l'avoir joué.

IDENTITÉ VAMPIRIQUE Si votre personnage est mort récemment et dans le secret, sa carte bancaire marche encore et il n'a pas besoin d'un nouveau nom. Mais s'il est officiellement décédé, ou s'il est mort au siècle dernier ou sur un autre continent, vous devez choisir le nom de son Masque. Il utilise son nom de Masque lorsqu'il se fait passer pour un humain ; s'il est mort depuis suffisamment longtemps ou s'il portait un nom répandu du type « Michel Durand », il emploie peut-être encore son nom mortel.

Il peut aussi avoir un nom de Descendant qu'il n'utilise qu'à l'Elysium ou parmi ceux de sa race. Ce surnom peut être son nom de mortel, un nom latin indiquant qu'il a été adopté par une dynastie puissante, un nom de gang qui sert à terrifier les anarchs rivaux, etc. Attention cependant, les harpies adorent tourner en ridicule les idées stupides d'un mortel sur ce qu'est un nom de vampire cool, alors mieux vaut choisir prudemment.

Identité nocturne
Votre personnage ne peut ni sortir le jour, ni manger. S'il emploie un Masque, voire essaie d'avoir un travail, il doit pouvoir justifier le fait qu'aucun des mortels qu'il connaît ne le voit jamais pendant la journée. Voici quelques idées de carrières nocturnes :

- Vigile
- Batteur d'un groupe de musique peu connu
- Éboueur
- Codeur ou courtier en Bourse qui travaille à domicile quand les gens sont debout en Inde ou au Japon
- Journaliste couvrant les reportages de nuit, policier, infirmier, psychiatre de garde ou ambulancier
- Employé dans un magasin ouvert de nuit, généralement une épicerie ou un fast-food
- Membre d'une milice civile patrouillant dans un quartier (« Le crime ne dort jamais, alors moi non plus »)
- Barman
- Chauffeur de taxi ou d'Uber
- Coursier à vélo
- Concepteur de jeux de rôle

Mais peut-être que votre PJ ne fréquente pas du tout les gens ennuyeux qui sortent la journée. Il n'a pas vraiment de travail, mais les gens qu'ils rencontrent ne penseraient pas à lui poser la question. Il peut se faire passer pour (ou être) :

- Un fêtard ou un échangiste
- Un accro au jeu
- Un criminel
- Un travailleur du sexe
- Un SDF
- Un immigrant ou un réfugié sans papiers (« Je peux pas sortir de jour, les flics risqueraient de me contrôler »)

Puissance du sang
Plus un vampire est proche de Caïn, plus son Sang contient un potentiel élevé et plus les pouvoirs qu'il en tire sont puissants. La Puissance du sang des personnages débutants dépend de leur génération telle que déterminée précédemment :

- **Quatorzième, quinzième ou seizième génération :** 0 (Sangs Clairs)
- **Douzième ou treizième génération :** 1
- **Dixième ou onzième génération :** 2

Notez ce score sur votre feuille de personnage.

Humanité

L'*Humanité* définit à quel point votre personnage a sombré dans la monstruosité. Un personnage possédant 0 en Humanité a totalement succombé à la Bête et ne peut plus être utilisé comme personnage joueur.

L'Humanité de votre personnage démarre à 7. Dans une chronique de novices, le conteur peut autoriser les PJ à commencer avec 8 en Humanité.

Pour davantage de règles concernant l'Humanité, reportez-vous aux pages 236-241.

Mode de chasse

Tous les tueurs en série ont un modus operandi. Tous les prédateurs ont des instincts. Ceux de votre vampire dépendent de ses disciplines et de son style de prédation.

Choix des disciplines Lorsqu'un personnage devient un vampire, il acquiert diverses disciplines, accordées par le Sang. La description des disciplines et des pouvoirs qui y sont associés se trouve en pages 243-287.

Choisissez deux disciplines associées au clan de votre personnage (voir le chapitre Clans en pages 63-113) et prenez 2 points dans l'une et 1 point dans l'autre.

Si votre personnage est un Caitiff et donc n'a pas de clan, choisissez deux disciplines que vous appréciez et prenez 2 points dans l'une et 1 point dans l'autre.

EXEMPLE :

Salomé choisit les disciplines de son personnage nosferatu. Elle met 2 points en Occultation et 1 point en Animalisme.

N'oubliez pas de choisir un pouvoir pour chaque point (voir page 244).

EXEMPLE :

Pour Occultation, Salomé choisit « Manteau d'ombre » et « Passage invisible ». Pour Animalisme, elle choisit « Lier le famulus ».

Les Sangs Clairs et les disciplines

Les Sangs Clairs ne peuvent pas utiliser les disciplines associées à un Sang plus concentré de manière fiable. Pour compenser cet inconvénient, ils ont développé leur propre art vampirique : l'Alchimie du sang clair. Ils extraient également davantage de pouvoir de la Résonance de leurs victimes (voir page 226).

Étant donné que les Sangs Clairs ont probablement gardé davantage de liens avec le monde mortel que les vampires à part entière, nous conseillons au joueur d'un Mercurien de mettre des points en Contacts, en Influence, dans d'autres avantages concernant le monde mortel ou dans une Attache supplémentaire. Notez tout nouveau PNJ venant de ces avantages sur le schéma des relations.

Un Sang Clair ne peut pas mettre de points en Mawla, en Servants, en Statut ou dans les atouts de Lien de sang à la création de personnage. (Mais une coterie composée à la fois de Sangs Clairs et de vampires des clans peut y mettre des points en tant qu'historiques partagés).

Choix du style de prédation La personnalité de votre personnage, son sire ou son Sang détermine la manière dont il chasse. Choisissez l'un des styles de prédation en pages 175-178.

Chaque style de prédation ajoute un certain nombre de traits à votre personnage, tels que des disciplines, des avantages, des handicaps et d'autres éléments, afin de représenter la méthode qu'il a choisie pour trouver des proies ou de faciliter son application.

Si un style de prédation ajoute une spécialité à une compétence dans laquelle vous n'avez pas mis de points, votre personnage gagne 1 point dans cette compétence à la place.

Pour les suceurs de sang inexpérimentés, par exemple les Sangs Clairs et la plupart des novices, ne choisissez pas de style de prédation, car ils sont encore en train de découvrir cet aspect de leur existence nocturne.

Histoire du personnage

À ce stade de la création de personnage, vous achevez de décrire la vie intime de votre personnage et vous le reliez au monde extérieur de la chronique et au Monde des Ténèbres en général.

Croyances nocturnes Maintenant que vous savez comment votre personnage tue, vous devez expliquer pourquoi.

Si l'Ambition mortelle de votre PJ n'a pas changé, notez-la (ou notez sa version vampirique pervertie) sur votre feuille de personnage. Si vous en avez appris suffisamment sur l'univers pour vouloir modifier cette Ambition, vous pouvez noter une Ambition plus vampirique à sa place.

Avantages Nous avons tous des avantages et des handicaps qui sont difficiles à décrire en termes de compétences ou d'aptitudes simples. Cela peut être un très haut niveau de privilège social ou d'influence politique, la



Cadre

richesse, la beauté, des amis dans les quartiers chauds ou bien l'absence de tout cela. Les avantages contribuent à définir plus précisément la vie de votre personnage et lui serviront même après sa mort.

Choisissez jusqu'à 7 points d'avantages dans la section Atouts (pages 179-182) et la section Historiques (page 184). Pendant cette étape, vous devez garder plusieurs choses à l'esprit :

Tout d'abord, ces avantages doivent subsister après l'Étreinte de votre personnage, car vous payez pour pouvoir les utiliser pendant la chronique. Si vous choisissez le prêtre de la paroisse de votre personnage comme Allié, soit votre personnage va devoir lui cacher sa vraie nature, soit il doit exister une raison pour laquelle le prêtre reste son ami alors qu'il est devenu un monstre.

Le conteur peut interdire certains avantages en fonction de la nature de votre chronique.

Le conteur peut également décider que certains historiques sont obligatoires ou que les joueurs doivent acheter un refuge commun pour la coterie et donc réserver des points pour cela. Dans ce cas, le conteur peut vous accorder 1 ou 2 points de plus. Réfléchissez bien pour savoir quels avantages donneront la meilleure histoire pour votre personnage.

Vous devez prendre au moins 2 points de handicaps à la fin de la création de personnage. Ajoutez tout nouveau PNJ venant des avantages de votre PJ au schéma des relations.

EXEMPLE :

Pour rattacher fermement son personnage au monde des mortels, Alain choisit un Masque à 2 points, 2 points

de Ressources et 2 points d'Alliés, représentant des amis et des connaissances encore en vie. Il investit son dernier point dans un Contact, une éditrice pauvre et débordée de travail. Mais la vie nocturne n'est pas sans danger et le personnage d'Alain s'est attiré le mépris des anarchs locaux en raison de ses frasques par le passé, un handicap à 2 points.

Choix d'une Saga

Les Sagas sont un type spécial d'avantage qui relie directement votre personnage à la gigantesque métaintrigue de **Vampire**. Chaque joueur peut choisir une Saga et prendre des points dedans comme dans n'importe quel autre avantage. Attention cependant, les Sagas sont souvent de nature très différente les unes des autres et ne sont pas forcément adaptées à toutes les chroniques. Les Sagas de base sont présentées à la fin de ce livre ; le supplément **Camarilla** et le supplément **Anarch** en contiennent d'autres et d'autres encore seront présentes dans de futurs ouvrages. C'est toujours le conteur qui décide si une Saga est disponible ou non pour les personnages joueurs.

N'oubliez pas d'ajouter tout PNJ mentionné dans les avantages de Saga de votre personnage ou créés par eux au schéma des relations.

Atouts et handicaps de Sang Clair

Les Sangs Clairs sont tous différents. La Camarilla les traque en partie pour cette raison : même leur nature (ou leur « surnature ») ne respecte aucune règle. Lorsque vous créez un personnage sang clair, choisissez entre un et trois atouts de Sang Clair (voir page 182) et le même nombre de handicaps de Sang Clair (voir page 183). Ces traits représentent les singularités de votre personnage en particulier et la façon unique dont la malédiction se manifeste en lui.

CRÉATION DE LA COTERIE À présent, chaque joueur reçoit 1 point de coterie (si le groupe est petit, le conteur peut donner 2 points de coterie à chaque joueur). Les joueurs dépensent ces points (et les éventuels points d'avantages non dépensés lors des étapes précédentes) de manière collaborative pour créer leur coterie. Créer la coterie ensemble donne des idées de scénario, donne aux joueurs le sentiment de s'approprier la chronique et aide à mettre tout le monde sur la même longueur d'onde (du moins au début de l'histoire).

Utilisez vos points de coterie pour définir le terrain de chasse de votre coterie, c'est-à-dire son Domaine dans la cité (voir page 195).

Utilisez les points d'avantages et de coterie restants pour acheter des historiques de coterie partagés (voir page 196).

Notez tout nouveau PNJ créé à cette étape sur le schéma des relations.

BRUMES DU TEMPS Cette étape varie en fonction de l'âge de votre coterie, comme déterminé plus tôt.

Novices ou infants : si votre coterie est de la jeune génération, vous avez terminé ! Jouez vos préludes, réfléchissez un peu au reflet dans le miroir de votre personnage (page 154) et commencez à jouer la chronique.

Nouveau-nés : chaque personnage joueur reçoit 15 points d'expérience à dépenser, représentant sa croissance lente et subtile au fil des décennies.

Ancillae : chaque ancilla ajoute 1 point en Puissance du sang, gagne 2 points d'avantages, acquiert 2 points de handicaps et retire 1 point à son Humanité. Les personnages reçoivent également 35 points d'expérience à dépenser.

Le coût d'1 point varie en fonction du type de point et du nombre de points que votre personnage possède déjà dans ce trait. Le tableau de coût des traits indique ces variations de coût. Dans ce tableau, le terme « niveau à atteindre » désigne le niveau de trait que vous voulez acheter. Par exemple, si vous voulez que votre personnage passe de 2 points en Sang-froid (••) à 3 points en Sang-froid (•••), vous devez payer 15 points d'expérience car Sang-froid 3 x 5 = 15.

Vous ne pouvez pas brûler les étapes et acheter 4 points en Sang-froid (••••) pour 20 points d'expérience si votre personnage n'a actuellement que 2 points en Sang-froid (••). Vous devez d'abord acheter le troisième point de Sang-froid (•••) pour 15 points d'expérience, puis acheter le quatrième point de Sang-froid (••••) pour 20 points d'expérience.

COÛT DES TRAITS EN POINTS D'EXPÉRIENCE

TRAIT	POINTS D'EXPÉRIENCE
Augmentation d'attribut	Niveau à atteindre x 5
Augmentation de compétence	Niveau à atteindre x 3
Nouvelle spécialité	3
Discipline de clan	Niveau à atteindre x 5
Discipline hors clan	Niveau à atteindre x 7
Discipline pour un Caitiff	Niveau à atteindre x 6
Rituel de Sorcellerie du sang	Niveau du rituel x 3
Formula de Sang Clair	Niveau de la formula x 3
Avantage	3 par point
Puissance du sang	Niveau à atteindre x 10

VAMPIRE: LA MASQUERADE

Fiche récapitulative

ATTRIBUTS

- **Force :** application de force par les muscles (physique)
- **Dextérité :** agilité, grâce, coordination œil-main (physique)
- **Vigueur :** robustesse, résistance, endurance (physique)
- **Charisme :** charme, magnétisme, force de personnalité (social)
- **Manipulation :** pousser les autres à faire ce que vous voulez (social)
- **Sang-froid :** maîtrise de soi, calme, impassibilité (social)
- **Intelligence :** mémoire, raisonnement, intellect (mental)
- **Astuce :** ruse, intuition, prise de décision rapide (mental)
- **Résolution :** focus, concentration, attention (mental)

COMPÉTENCES

- **Animaux :** dressage des animaux et communication avec eux (sociale)
- **Armes à feu :** utilisation d'armes à distance telles que les pistolets et les arcs (physique)
- **Artisanat :** création, construction, modelage (physique)
- **Athlétisme :** course, saut, escalade (physique)
- **Bagarre :** combat à mains nues, quel que soit le type (physique)
- **Commandement :** diriger et inspirer les autres (sociale)
- **Conduite :** pilotage de véhicules (physique)
- **Empathie :** déterminer l'état d'esprit et les motivations d'une personne (sociale)
- **Érudition :** lettres, art, apprentissage par les livres (mentale)
- **Étiquette :** politesse dans un cadre social (sociale)
- **Expérience de la rue :** comprendre les rouages du monde criminel et urbain (sociale)
- **Finances :** gestion, mouvements et génération de capitaux (mentale)
- **Furtivité :** ne pas être vu, entendu ou reconnu (physique)
- **Intimidation :** faire peur à une autre personne pour la forcer à renoncer (sociale)
- **Investigation :** suivre des indices, résoudre des mystères (mentale)
- **Larcin :** entrer par effraction quelque part, protéger un lieu pour empêcher quelqu'un de le faire (physique)
- **Médecine :** guérir les blessures, diagnostiquer les maladies (mentale)
- **Mêlée :** combat rapproché avec une arme (physique)
- **Occultisme :** connaissances secrètes, réelles ou fictives (mentale)
- **Persuasion :** convaincre les autres (sociale)
- **Politique :** gérer, modifier et former un gouvernement (mentale)
- **Représentation :** expression artistique effectuée en personne devant un public (sociale)
- **Sciences :** connaissance et théorie du monde physique (mentale)
- **Subterfuge :** tromper les autres pour qu'ils fassent ce que vous voulez (sociale)
- **Survie :** rester en vie dans un environnement hostile (physique)
- **Technologie :** compréhension et utilisation de la technologie moderne, des ordinateurs et d'Internet (mentale)
- **Vigilance :** perception sensorielle, conscience de son environnement, détection des menaces (mentale)

CLANS

Chaque clan possède trois disciplines de clan, indiquées après sa courte description.

- **Brujah :** les Canailles se rebellent contre le pouvoir et déchaînent leur rage sur les tyrans (Célérité, Puissance, Présence).
- **Gangrel :** les Apatrides bestiaux sont un mélange de vampire et de bête (Animalisme, Force d'âme, Protéisme).
- **Malkavien :** la folie des Déments dissimule et révèle des vérités (Auspex, Domination, Occultation).
- **Nosferatu :** les hideux Rats d'égout cachent leur corps difforme dans les ténèbres, depuis lesquelles ils rassemblent des secrets (Animalisme, Occultation, Puissance).
- **Toréador :** les Dégénérés recherchent le frisson de l'art, de la romance et de la cruauté au milieu de la non-vie stagnante (Auspex, Célérité, Présence).
- **Tremere :** brisés par une nouvelle Inquisition, les Sorciers autrefois puissants cherchent à rétablir leur monopole sur les pouvoirs de la sorcellerie (Auspex, Domination, Sorcellerie du sang).
- **Ventrue :** les aristocratiques Sang bleu font appliquer les traditions et la Mascarade aux vampires inférieurs (Domination, Force d'âme, Présence).
- **Caitiff :** les Sans clan ne manifestent pas de caractéristiques communes, en dehors du fait d'être traités comme des parias par les vampires appartenant à un clan reconnu (Aucune).
- **Sang Clair :** trop éloignés de Caïn pour partager pleinement sa malédiction, les Mercuriens doivent se frayer un chemin dans la nuit à coups de griffes, ou tenter d'en ressortir (Alchimie du sang clair).

DISCIPLINES

- **Animalisme :** affinité surnaturelle avec les animaux et contrôle des bêtes
- **Auspex :** perception, conscience et prémonition extrasensorielles
- **Célérité :** rapidité et réflexes surnaturels
- **Domination :** contrôle mental pratiqué via le regard
- **Force d'âme :** endurance surnaturelle, au point de résister au feu et à la lumière du soleil
- **Occultation :** faculté de rester discret et d'échapper aux regards, même dans une foule
- **Présence :** faculté de susciter, de modifier et de contrôler les émotions
- **Protéisme :** métamorphose permettant entre autres de générer des griffes et de se fondre dans la terre
- **Puissance :** discipline de la force physique surnaturelle
- **Sorcellerie du sang :** utilisation du Sang pour faire de la magie
- **Alchimie du sang clair :** art de mélanger le sang, l'émotion et d'autres ingrédients pour créer des effets puissants

STYLES DE PRÉDATION

- **Biberonneur :** le vampire se procure du sang en poche ou sur des cadavres au lieu de chasser les vivants.
- **Chat de gouttière :** le vampire prend du sang par la force ou les menaces.
- **Consensualiste :** le vampire prend du sang avec le consentement de sa cible.
- **Fermier :** le vampire se nourrit sur des animaux.
- **Lamproie :** le vampire se nourrit sur d'autres vampires.
- **Marchand de sable :** le vampire se nourrit sur des victimes endormies, souvent en entrant par effraction dans leur maison.
- **Osiris :** le vampire est une figure vénérée et se nourrit sur les membres de son culte, sur ceux de son église ou sur ses fans.
- **Parasite domestique :** le vampire prend secrètement du sang à sa famille ou à ses amis mortels.
- **Reine de la nuit :** le vampire se nourrit sur les personnes appartenant à une sous-culture ou à un groupe exclusif, aux yeux desquelles il a un statut élevé.
- **Succube :** le vampire se nourrit en séduisant et fait passer sa morsure pour du sexe.

HISTORIQUES

- **Alliés :** mortels proches du vampire, généralement des membres de sa famille ou des amis
- **Contacts :** sources d'information du vampire
- **Influence :** pouvoir politique du vampire au sein de la société mortelle
- **Masque :** fausse identité du vampire, incluant de faux papiers
- **Mawla :** un Descendant qui conseille ou soutient le vampire ; un mentor, un mécène ou un complice
- **Refuge :** endroit où le vampire peut dormir en sûreté pendant la journée
- **Renommée :** célébrité du vampire parmi les mortels
- **Ressources :** la richesse, les biens et le revenu du vampire
- **Saga :** lien du vampire avec l'histoire générale et les légendes du Monde des Ténèbres
- **Servants :** les suivants, les gardes et les serviteurs du vampire
- **Statut :** la position du vampire au sein de la société vampirique
- **Troupeau :** calices auxquels le vampire a accès librement et sans danger

Pour les atouts et les handicaps, reportez-vous aux pages 179-184.

TYPES DE COTERIE

- **Bande de Crocs :** équipe de criminels, gang ou autre structure similaire
- **Cerbère :** protège ou garde un endroit important
- **Champions :** se bat pour une bonne cause
- **Commando :** se bat pour un maître
- **Culte sanglant :** contrôle un culte aux fidèles humains et se nourrit sur eux
- **Maréchaux :** sert et protège le seigneur de la cité
- **Nomades :** va de lieu en lieu
- **Nuée :** coterie sociale qui s'est rassemblée en raison de ses goûts communs
- **Partie de chasse :** capture des humains avec une Résonance particulière dans le sang pour le compte d'autres vampires
- **Questari :** cherche à mener à bien une grande initiative ou à atteindre un grand but
- **Régence :** gère les choses jusqu'à ce que l'ancien revienne
- **Sbirri :** se fait passer pour un autre type de coterie, mais en réalité, infiltre secrètement un groupe pour le compte d'un rival
- **Sentinelles :** protège la ville contre les intrus surnaturels
- **Vehme :** fait appliquer la Mascarade
- **Veille diurne :** protège les dormeurs non-morts contre les mortels

LE REFLET DANS LE MIROIR Vous pouvez détailler d'autres aspects de votre personnage en plus des points abordés précédemment. Vous n'avez pas forcément besoin de les noter, mais il est toujours utile d'y réfléchir, non seulement maintenant, mais aussi tout au long de l'évolution de votre personnage pendant la chronique.

Apparence

L'apparence de votre personnage rend les traits sur sa feuille visibles pour les autres personnages. Transformez les traits adéquats de votre personnage (par exemple les attributs sociaux, les points dans l'atout Apparence et même les points dans l'historique Ressources) en aspects de son apparence. Une Intelligence élevée peut devenir un regard lucide et perçant. Un score élevé en Finances peut impliquer un luxueux costume sur mesure. La Force de votre personnage se manifeste-t-elle sous la forme d'une masse de muscles ou sous celle d'un corps tout en tendons secs ? Les traits de votre feuille de personnage ont ainsi une influence sur le jeu, même sans jets de dés.

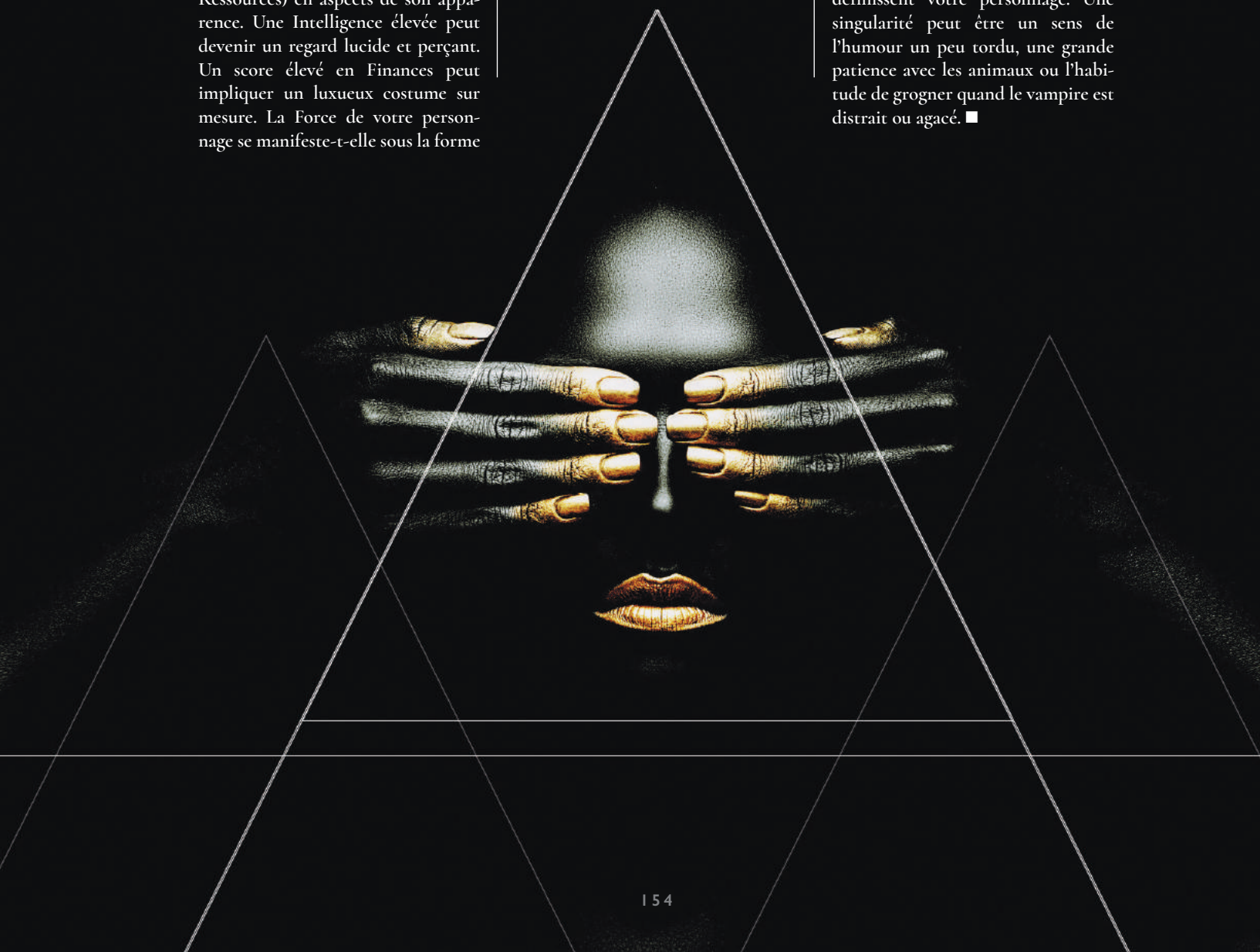
Équipement

Par défaut, les personnages de Vampire sont supposés avoir accès à l'équipement qu'ils peuvent raisonnablement acheter avec leur score de Ressources, et peut-être à des objets disponibles via leurs Contacts. Ne passez pas plus de temps que vous le désirez à détailler ce point ; Vampire n'est pas un jeu de comptabilité, même si votre personnage a 5 points en Finances.

Si vous êtes le conteur, laissez ceux qui ont le temps ou que cela intéresse faire tout le shopping qu'ils veulent, mais ne punissez pas ceux qui ne le font pas. Contentez-vous de leur faire faire un jet d'Intelligence + Ressources ou de Manipulation + Expérience de la rue pendant la partie pour voir s'ils ont accès à divers objets.

Singularités

En donnant des singularités (des anecdotes et des détails personnels intéressants) à votre personnage, vous pouvez lui faire gagner en profondeur et en couleur. Notez mentalement les choses étranges et éventuellement intéressantes qui définissent votre personnage. Une singularité peut être un sens de l'humour un peu tordu, une grande patience avec les animaux ou l'habitude de grogner quand le vampire est distrait ou agacé. ■



Traits essentiels

Quand un vampire veut embobiner son interlocuteur lors d'un interrogatoire inquisitorial, dompter la meute de chiens qu'un shérif hostile a envoyée à ses trousses ou fouiller une bibliothèque tremere abandonnée, il utilise à la fois ses attributs innés et ses compétences acquises pour essayer de réussir. Même s'il n'a pas d'entraînement spécial, le vampire peut utiliser ses traits physiques, sociaux ou mentaux naturels pour tenter la tâche concernée.

Les scores d'attribut et de compétence vont de 1 (médiocre) à 5 (meilleur niveau possible pour un humain), 2 étant le score moyen. Un score de 0 est cependant possible. Pour un attribut, 0 représente une infirmité ; pour une compétence, 0 indique simplement que le personnage n'a ni formation spécifique, ni expérience dans cette compétence. Un score de compétence de 3 indique une expérience non négligeable. Un score de 4 reflète le niveau d'un expert. Une personne possédant un score de 5 dans une compétence est probablement la meilleure de la ville ou même de la nation dans ce domaine. La plupart des gens s'en sortent très bien avec 2 dans leur compétence principale.

Attributs physiques

Les attributs physiques évaluent la force, l'agilité et la vigueur générales d'un personnage. Grâce au pouvoir mystérieux du Sang, les vampires forts, rapides ou résistants n'ont pas nécessairement l'air musclés, gracieux ou charpentés. Certains des Descendants les plus létaux ont une apparence trompeuse de lenteur et de faiblesse.

Force

La Force indique la taille du mortel que le personnage peut soulever, la violence de ses coups et la puissance que son corps mort peut déployer.

(Le poids approximatif que le personnage peut soulever de terre sans jet d'Attribut est indiqué entre parenthèses ci-dessous.)

- • Le personnage peut facilement écraser une cannette de bière (20 kg, par exemple un sapin de Noël ou un panneau stop).
- •• Le personnage est dans la moyenne physique (45 kg, par exemple des toilettes).
- ••• Le personnage pourrait peut-être enfoncer une porte en bois (115 kg, par exemple un humain assez massif, un cercueil vide ou un réfrigérateur).
- •••• Le personnage est une force de la nature et a sans doute une musculature bien visible (180 kg, par exemple un cercueil contenant un corps ou une poubelle vide).
- ••••• Le personnage est une véritable presse hydraulique et peut sans doute enfoncer une porte coupe-feu en métal, déchirer un grillage ou forcer un portail fermé par des chaînes (250 kg, par exemple une moto ou un piano).

Dextérité

La Dextérité représente l'agilité et la grâce du personnage, la rapidité avec laquelle il esquive le pieu qui devait se planter dans son cœur et sa motricité fine quand il doit accomplir une tâche très rapidement.

- • Le personnage peut courir, mais a un mauvais équilibre et a du mal à esquiver.
- •• Le personnage a une assez bonne vitesse de sprint et semble parfois gracieux.
- ••• L'agilité du personnage est impressionnante et sa coordination vaut celle de n'importe quel amateur entraîné.
- •••• Le personnage pourrait faire un excellent acrobate et se déplace avec une rapidité que peu d'humains peuvent atteindre.
- ••••• Les mouvements du personnage sont fluides et hypnotiques de manière quasi-surhumaine.

Vigueur

La Vigueur est la résistance physique du personnage. Elle amortit les attaques physiques telles qu'une balle ou la lame du couteau d'un chasseur de vampires et permet de tenir la distance dans un environnement hostile ou lors d'un effort rude.

La santé du personnage est égale à sa Vigueur + 3.

- • Un effort physique mineur suffit à essouffler le personnage.
- •• Le personnage peut résister à quelques belles baffes, mais est loin d'être invincible pour autant.
- ••• Plusieurs jours de randonnée intensive avec un sac sur le dos ne font pas peur au personnage.
- •••• Le personnage pourrait remporter un marathon ou supporter un degré de douleur très élevé, physiquement du moins.
- ••••• Même si le personnage était encore mortel, aucun effort ne parviendrait à le faire transpirer.

Attributs sociaux

Les Descendants sont des créatures manipulatrices qui utilisent les humains comme briques pour bâtir leur structure de pouvoir, en plus

de les employer comme nourriture et carburant. Les attributs sociaux déterminent la première impression laissée par le personnage, sa capacité à charmer, inspirer et motiver les gens et la nature de ses interactions avec les autres.

Charisme

Le Charisme évalue le charme, la grâce et le *sex appeal* naturels du personnage. Si son Charisme est élevé, cela attire les gens vers lui, ce qui rend la chasse bien plus simple. Attention, le Charisme n'implique pas nécessairement la beauté physique, qui est représentée par son propre atout (voir Apparence en page 179).

- Le personnage sait parler clairement, mais peu de gens ont tendance à l'écouter.
- •• Le personnage est généralement sympathique malgré sa nature vampirique et a peut-être même des amis.
- ••• Les gens font naturellement confiance au personnage et il se fait facilement des amis.
- •••• Le personnage possède un fort magnétisme personnel et attire les suivants comme des mouches.
- ••••• Le personnage pourrait mener toute une ville à la rébellion s'il le voulait.

Manipulation

La Manipulation est la capacité du personnage à embobiner les autres pour qu'ils adoptent son point de vue, à mentir de manière convaincante et à s'en tirer après avoir dupé une cible sans que personne ne s'en rende compte.

- Tant qu'il reste honnête, le personnage peut convaincre les autres de faire ce qu'il veut.
- •• Le personnage est suffisamment doué en tromperie pour triompher de la volonté des faibles et des ignorants.
- ••• Le personnage peut obtenir une réduction dans n'importe quel magasin.
- •••• Le personnage pourrait être chef de culte ou politicien.
- ••••• Le personnage pourrait convaincre le prince d'investir dans un château en Espagne, voire même d'annuler une chasse au sang lancée contre lui.

Sang-froid

Le Sang-froid permet au personnage de rester calme, de contrôler ses émotions et de mettre les autres à l'aise malgré l'anxiété. Il représente aussi sa capacité à rester posé en toute situation, que ce soit un incendie ou une nuit de passion sexuelle.

La Volonté du personnage (voir page 157) est égale à son Sang-froid + sa Résolution.

- Une insulte ou une confrontation mineure peut suffire à faire entrer le personnage en frénésie.
- •• Le personnage peut tempérer ses instincts de prédateur dans la plupart des situations non hostiles.
- ••• Les autres s'adressent au personnage pour qu'il les guide lorsque les choses tournent au vinaigre.
- •••• Le personnage peut bluffer aux cartes sans effort et arrive à contrôler sa Bête dans une certaine mesure.
- ••••• La Bête n'est qu'un animal domestique pour le personnage.

Attributs mentaux

Les attributs mentaux représentent les facultés d'apprentissage, d'intuition et de concentration. Des attributs mentaux élevés peuvent indiquer un génie naturel, une excellente éducation ou une forte volonté. Des attributs mentaux bas peuvent venir de la naïveté, de l'ignorance ou simplement de l'incapacité à penser. Mais tout cela concernait la vie humaine du personnage ; le Sang peut éveiller le cerveau et les nerfs aussi facilement qu'il peut renforcer les muscles ou affiner les traits du visage.

Intelligence

L'Intelligence mesure la faculté du personnage à raisonner, à effectuer des recherches et à faire preuve de logique. Elle permet au personnage de mémoriser et d'analyser les informations contenues dans les livres ou venant de ses sens. Un personnage brillant intellectuellement peut résoudre n'importe quel puzzle et élucider n'importe quel mystère.

- Le personnage sait lire et écrire correctement, mais la signification de certains termes lui échappe.
- •• Le personnage est suffisamment intelligent pour avoir conscience de ses propres limites.
- ••• Le personnage est un esprit éclairé et peut recouper des indices sans difficulté.
- •••• Les Tremeres demandent probablement souvent conseil au personnage en raison de sa sagesse.
- ••••• Même le terme « génie » est trop faible pour décrire la profondeur et la portée de l'intellect du personnage.

Astuce

L'Astuce sert à réfléchir rapidement et à réagir correctement avec peu d'informations. « Vous entendez un bruit » tombe sous Astuce ; « Vous entendez deux gardes arriver » tombe sous Intelligence. L'Astuce permet au personnage de sentir venir une embuscade ou de répliquer du tac au tac à la harpie de la cour au lieu de trouver une réponse cinglante la nuit suivante.



- Le personnage comprend vite, mais il faut lui expliquer lentement.
- •• Le personnage peut faire des paris dans l'instant au poker ou serrer le frein d'urgence à temps, du moins en général.
- ••• Le personnage peut analyser une situation et trouver rapidement la meilleure voie d'évasion.
- •••• Le personnage n'est jamais pris au dépourvu et trouve toujours une réplique spirituelle.
- ••••• Le personnage pense et réagit à une vitesse au-delà de la compréhension de la plupart des gens.

Résolution

La Résolution définit la concentration et la détermination et représente la capacité d'attention et l'endurance mentale. La Résolution permet de monter la garde pendant toute une nuit et d'ignorer les distractions.

La Volonté du personnage est égale à son Sang-froid + sa Résolution.

- Le personnage a une faible capacité d'attention, mis à part pour les choses les plus urgentes.
- •• Le personnage peut rester concentré un certain temps, mais pas indéfiniment.
- ••• Distraire le personnage demande davantage d'efforts que ce que la plupart des gens sont prêts à fournir.
- •••• Le personnage peut effectuer une déduction par la force brute de sa concentration malgré tous les obstacles.
- ••••• Le personnage peut réfléchir en pleine fusillade ou garder la porte pendant une orgie de sang, puis nettoyer toutes les douilles tombées par terre ou les gouttelettes renversées çà et là.

Volonté

La Volonté représente la confiance en soi, la stabilité mentale et l'aptitude à surmonter les situations défavorables du personnage. Comme la Santé, la Volonté est une jauge constituée à la fois d'un score maximum et d'une réserve temporaire de points.

Le score maximum de Volonté d'un personnage est égal à son Sang-froid + sa Résolution. Vous ne pouvez pas acheter de points de Volonté supplémentaires, que ce soit à la création de personnage ou avec des points d'expérience, mais vous pouvez en obtenir davantage en augmentant le Sang-froid et/ou la Résolution de votre personnage.

La réserve de Volonté d'un personnage va très probablement beau-



TRAFIQUER LE COMPTEUR

Manipuler le taux de récupération de Volonté est une excellente manière de régler le niveau d'horreur personnelle dans votre chronique. Si vous voulez que les personnages puissent vivre avec leur nature bestiale pendant plus longtemps sans en subir les conséquences, ou simplement si vous faites jouer une chronique comportant beaucoup de jets de dés, augmentez la quantité de Volonté régénérée : permettez aux personnages de régénérer tous leurs dégâts de Volonté superficiels au début d'une partie au lieu d'utiliser la limite de leur trait le plus élevé entre Sang-froid et Résolution.

À l'inverse, si vous voulez que les personnages soient encore davantage esclaves de leur Soif ou si les joueurs font peu de jets de dés, réduisez la quantité de Volonté regagnée : limitez la récupération de Volonté au trait le plus bas entre Résolution et Sang-froid, ou même à un seul point par partie.

coup fluctuer au cours d'un scénario ou d'une chronique. Chaque fois qu'un joueur utilise 1 point de Volonté pour permettre à son personnage de faire quelque chose d'extraordinaire ou de résister à des pulsions indésirables, il puise dans cette réserve. Le conflit social peut aussi drainer la Volonté. Quand vous dépensez 1 point de Volonté, notez-le comme un niveau de dégâts superficiels sur la jauge (voir page 126).

Un personnage auquel il ne reste plus de points de Volonté (que ce soit à cause de dégâts superficiels, de dégâts aggravés ou d'un mélange des deux) est Affaibli. Retirez deux dés sur tous ses jets sociaux et mentaux. Le personnage peut toujours lancer un dé minimum s'il doit faire un jet avec un groupement de dés touché par la pénalité, selon les règles habituelles.

Dépense de Volonté

Un joueur peut dépenser 1 point de Volonté pour obtenir plusieurs effets différents :

- Pour relancer jusqu'à trois dés ordinaires (mais pas de dés de Soif) dans n'importe quel groupement de dés, sauf lorsque les règles interdisent expressément de le faire, par exemple pour les jets de réserve de jauge, pour les conflits à jet unique (voir page 296), etc.
- Pour prendre le contrôle de son personnage pendant un tour durant une frénésie ou lorsque le PJ subit une coercition surnaturelle, par exemple Domination ou Présence.
- Pour que son personnage effectue d'infimes mouvements (remuer un doigt, ouvrir les yeux) lorsque son cœur est empalé par un pieu en bois.
- Pour ignorer les pénalités dues à des dégâts de santé tels que l'Affaiblissement pendant un tour.

Récupération de Volonté

Les personnages peuvent régénérer leurs dégâts de Volonté superficiels par les moyens suivants :

- Au début d'une partie, un joueur peut retirer de la jauge de Volonté de son personnage un nombre de niveaux de dégâts de Volonté superficiels égal au Sang-froid ou à la Résolution de son personnage (le plus élevé des deux), sauf si une partie se termine par un *cliffhanger* et qu'une faible réserve de Volonté contribue à la tension dramatique. Dans ce cas, les personnages n'ont que les points de Volonté qui leur restaient à la fin de la dernière partie.
- Si le conteur l'autorise, une fois par partie, un personnage qui accomplit une action décisive pour faire avancer son Désir (voir page 174) peut immédiatement régénérer 1 point de dégâts de Volonté superficiels.
- Si le conteur l'autorise, un joueur qui interprète un triomphe brutal (voir page 207), un échec bestial (voir

page 207), une frénésie (voir page 219) ou une Compulsion (voir page 208) de manière suffisamment dramatique peut retirer un ou plusieurs dégâts de Volonté superficiels de la jauge de son personnage, car la Bête est brièvement rassasiée.

Les personnages peuvent régénérer les dégâts de Volonté aggravés par les moyens suivants :

- Si le conteur l'autorise, un personnage peut régénérer un ou plusieurs niveaux de dégâts de Volonté aggravés lorsqu'il effectue une action très favorable pour une Attache ou défend une Conviction alors même qu'il y perd.
- À la fin d'une partie durant laquelle le personnage a activement travaillé à la réalisation de son Ambition, il régénère un niveau de dégâts de Volonté aggravés.

Compétences physiques

Armes à feu

Si le personnage laisse derrière lui un cadavre avec des trous dans la gorge, il peut être sûr que la Seconde Inquisition ouvrira une enquête dans l'heure qui suit. Mais s'il laisse derrière lui un cadavre avec des trous dans la tête, ce ne sera qu'un samedi soir à Baltimore. Les caïnites utilisent Armes à feu non seulement pour les mêmes raisons que les humains (l'efficacité et le sentiment de puissance), mais aussi pour maintenir la Mascarade. Cette compétence inclut le maniement des armes légères, du pistolet de poche au fusil d'assaut, et le maniement des autres armes à gâchette, telles que les arbalètes et les lance-roquettes. Elle comprend aussi le fait de savoir nettoyer, désenrayer et recharger rapidement ces armes.

- Le personnage a déjà tiré au pistolet deux ou trois fois, dans un club de tir ou dans des circonstances moins avouables.
- •• Le personnage sait nettoyer son arme, la démonter, la remonter et penser à le faire.
- ••• Le personnage en a vu de toutes les couleurs et il s'en est sorti.
- •••• Le personnage sait effectuer des tirs acrobatiques, des tirs de précision, des tirs en pleine course et tout le répertoire des coups de feu en général.
- ••••• Le personnage pratique depuis la commercialisation de la Winchester.

Spécialités : arbalètes, vente, fabrication, chargement manuel de munitions, dégainage rapide, sniper, tirs acrobatiques.

Nous conseillons au conteur de décourager les spécialités manifestement trop générales telles que « tir en combat », « pistolets » ou même « Glock 17 ». Une spécialité dans l'arme fétiche personnelle du vampire qu'il porte depuis des décennies peut éventuellement être autorisée, car s'il apporte son Colt qu'il a décoré lui-même et équilibré spécifiquement pour sa main à toutes les fusillades il a bien plus de risques de le laisser tomber, de se le faire voler ou d'être relié à une série de meurtres à cause des empreintes balistiques de ce pistolet.

Artisanat

L'Artisanat inclut le sens artistique, la création d'objets artistiques comme utilitaires allant du beau au fonctionnel et les arts et artisanats, par

SPÉCIALITÉS DE COMPÉTENCE

Une spécialité représente un savoir-faire particulier dans un aspect d'une compétence. C'est un domaine dans lequel le personnage peut avoir beaucoup d'entraînement, une aptitude spéciale ou une formation plus approfondie. Si le conteur estime qu'un personnage essaie d'accomplir une tâche correspondant à sa spécialité, le joueur gagne un dé supplémentaire pour son groupement de dés. Un personnage ne peut appliquer qu'une seule spécialité par jet.

Chaque compétence comporte des exemples de spécialités, mais cette liste n'est pas exhaustive. Les joueurs peuvent consulter le conteur pour développer d'autres spécialités qui représentent mieux leurs personnages. Pour la plupart des compétences, un personnage peut au maximum posséder un nombre de spécialités égal à son nombre de points dans cette compétence.

N'autorisez pas les spécialités qui sont si générales qu'elles s'appliquent systématiquement (ou même dans la plupart des cas) à l'utilisation d'une compétence. Par exemple, un personnage ne peut pas prendre un style d'art martial en particulier comme spécialité de Bagarre, car étant donné que n'importe quelle utilisation de Bagarre pourrait être un coup de Muay Thai, prendre Muay Thai comme spécialité reviendrait dans les faits à avoir un dé supplémentaire gratuit pour tous les jets de Bagarre.

Quatre compétences comportent une spécialité automatique à l'acquisition : Artisanat, Représentation, Érudition et Sciences.

Pendant la création de personnage, les personnages reçoivent une spécialité gratuite à appliquer à n'importe quelle compétence et une autre déterminée par leur style de prédation.

Vous pouvez acheter d'autres spécialités pour 3 points d'expérience chacune.

exemple le tournage d'une poterie, la construction et la fortification de son propre refuge, etc.

Lorsque vous prenez cette compétence, vous obtenez une spécialité gratuite. Contrairement à la règle pour la plupart des compétences, vous pouvez posséder davantage de spécialités d'Artisanat que de points en Artisanat.

- Le personnage est certes un amateur, mais il sait ce qu'il fait.
- •• Les créations du personnage sont admirées pour leur fonctionnalité.
- ••• Les œuvres du personnage peuvent être magnifiques ou terrifiantes, mais l'intention de l'artiste est toujours claire.
- •••• Le talent du personnage est profondément respecté par les mortels et les Descendants qui le connaissent.
- ••••• Le personnage est souvent choisi pour créer la grande attraction artistique d'une fête à l'Elysium.

Spécialités : menuiserie, gravure, design, peinture, sculpture, couture, forge d'armes.

Les compétences physiques se basent exclusivement, ou au moins en grande partie, sur le contrôle moteur, les aptitudes et l'effort.

Athlétisme

Athlétisme permet au personnage de rattraper quelqu'un qu'il poursuit, d'esquiver une voiture qui fonce sur lui et de savoir grimper et nager comme une personne vivante en bonne santé et robuste.

Un personnage peut utiliser Athlétisme à la place de n'importe quelle compétence de combat physique sur un jet de conflit, mais, dans ce cas, il n'inflige jamais de dégâts à son adversaire, quel que soit le nombre de réussites qu'il obtient.

- Le personnage a toujours été attentif en cours de sport et est encore quelqu'un d'énergique.
- •• En dépit du fait qu'il est mort, le personnage est toujours aussi en forme qu'un mortel faisant de l'exercice régulièrement.
- ••• Le personnage est en excellente forme physique et pourrait pratiquer le sport au niveau professionnel (du moins pour les matchs de nuit).
- •••• Avec ses compétences en parkour, pourquoi le personnage se changerait-il en chauve-souris ?
- ••••• Le personnage pourrait battre des records olympiques ; seuls quelques humains extrêmement doués sont en mesure de l'égaler. Les vampires prennent son talent pour une discipline physique.

Spécialités : acrobaties, tir à l'arc, escalade, endurance, saut, parkour, natation, lancer.

Bagarre

Bagarre permet aux personnages de toucher leur cible d'un coup de poing, de pied ou de griffe. Tant que le personnage n'a pas d'arme en main, son attaque est une attaque de Bagarre, que ce soit une élégante prise d'aïkijutsu ou un sale coup de combat de rue.

- Le personnage a eu une enfance difficile et a dû se battre pour se faire une place. Il a encore de beaux restes.
- •• Le personnage a reçu un entraînement dans l'art de frapper fort et avec précision.
- ••• Le personnage se défend plus qu'honorablement dans une échauffourée.
- •••• Soit le personnage a reçu un entraînement de force d'intervention spéciale, soit il a passé plusieurs décennies de sa non-vie à se battre.
- ••••• Le personnage pourrait remporter un championnat de catch, même sans utiliser ses pouvoirs vampiriques.

Spécialités : animaux, mortels armés, bagarres de bar, lutte, Descendants, matchs de sport de combat, mortels désarmés, loups-garous, sous forme de la Bête de Protéisme.

Conduite

N'importe qui (sauf peut-être les vampires vieux de cinq cents ans et plus) peut apprendre à conduire une voiture. La compétence Conduite représente le fait de savoir conduire vite et sans avoir d'accident dans des conditions défavorables ou dans une situation stressante : conduire hors des routes, fuir une embuscade à tombeau ouvert, gagner une course de rue, échapper à des poursuivants de la Seconde Inquisition, etc.

- Le personnage est un conducteur prudent et fait peu d'erreurs.
- •• Le personnage peut appuyer sur le champignon sans vraiment craindre d'accident s'il a une bonne visibilité.
- ••• Le personnage a déjà remporté des courses de rue et s'est ainsi taillé une réputation cool parmi les anarchs.
- •••• Le personnage pourrait être cascadeur automobile ou chauffeur personnel d'un prince ou d'un baron.
- ••••• Le personnage connaît l'anatomie d'une voiture dans les moindres détails. Rares sont ceux qui peuvent égaler son talent et son savoir.

Spécialités : véhicules tout-terrain, fuite, motos, courses de rue, cascades, filature, camions, voitures anciennes.

Furtivité

La Furtivité permet à un personnage de prendre une cible en filature. Les vampires possédant cette compétence sont d'excellents chasseurs. Ils sont capables d'espionner les autres, de se déplacer sans être vus et de se fondre dans une foule lorsque c'est nécessaire.



Je suis née de la mort,
Enflammée par le bûcher du désespoir,
Armée seulement de sable et de bile,
Ne me manquent que l'espoir et la grâce,
Vous ne me supprimerez pas,
Pas ce soir.

- Le personnage est difficile à repérer sous le couvert des ténèbres ou d'un camouflage.
- •• Le personnage peut tromper la vigilance d'observateurs peu attentifs et filer des victimes qui ne se méfient pas sans qu'elles le remarquent.
- ••• Le personnage peut contourner des gardes en patrouille, car il se déplace à pas feutrés et trouve aisément des cachettes.
- •••• Les mouvements subtils et silencieux du personnage pourraient faire de lui un ninja valeureux, ou un ennemi valeureux pour un ninja.
- ••••• Les Enfants d'Haqim viennent demander des conseils au personnage en matière de filature et de dissimulation, du moins s'ils parviennent à le trouver.

AJOUT DE NOUVELLES COMPÉTENCES

Si vous voulez ajouter une nouvelle compétence à celles déjà existantes, n'hésitez pas ! Cependant, réfléchissez-y un peu avant. Les nouvelles compétences prennent de la place, non seulement sur la feuille de personnage, mais aussi dans la tête des joueurs.

Est-ce que créer une nouvelle compétence est plus efficace que d'ajouter une spécialité à une compétence existante ? La nouvelle compétence sera-t-elle suffisamment utilisée en jeu pour justifier sa création ? Peut-être que le tir de mortiers artisanaux à base de matériaux de récupération ne ressemble pas beaucoup à une utilisation de Technologie pour vous. Mais les mortiers modernes emploient tous une visée et un contrôle du tir informatisés, donc à quelle fréquence les personnages vont-ils tirer avec de l'artillerie antérieure à 1990 dans votre partie ? Est-ce que les personnages vont piloter beaucoup d'aéronefs différents durant la chronique, ou est-ce que le pilotage d'hélicoptère peut tout aussi bien être une spécialité de Conduite et le pilotage de jet une spécialité de Technologie ?

Et même si la chronique a des chances d'inclure une activité donnée à une fréquence raisonnable, les actions nécessaires sont-elles si différentes d'une compétence existante ? N'oubliez pas que les compétences englobent de nombreuses spécialités différentes. Si les sauts en parachute se ressemblent tous plus ou moins en jeu, est-il vraiment nécessaire de distinguer le parachutage militaire du parapente au lieu d'augmenter la difficulté du jet en fonction du saut concerné ? En outre, même si la chronique raconte l'histoire d'une équipe de forces spéciales vampirique aérienne, le parachutisme fonctionne probablement mieux comme spécialité d'Athlétisme que comme compétence à part entière.

Mettons que vous fassiez jouer une chronique qui se déroule à Los Angeles, à Bombay, à Lagos ou à Séoul et que vous êtes presque sûr qu'au moins un personnage joueur sera réalisateur de cinéma et que la dissimulation de messages vampiriques dans des films sera une partie importante de l'histoire. La réalisation cinématographique est-elle un sujet suffisamment vaste pour mériter sa propre compétence ? Dans ce cas précis, vous avez peut-être davantage intérêt à créer une compétence Art, à emprunter quelques spécialités à Érudition, à Représentation et à Artisanat, puis à faire de la réalisation cinématographique une spécialité d'Art.

Que votre nouvelle compétence soit Pilotage ou Art, déterminez si elle est avant tout physique, mentale ou sociale. Puis, consultez les sous-systèmes existants du jeu pour voir dans lesquels votre nouvelle compétence s'insère.



La richesse vient à ceux qui n'ont pas de scrupules à faire le mal.

Spécialités : embuscades, foules, déguisement, se cacher, filature, déplacement silencieux, ville, milieu sauvage.

Larcin

Cette compétence représente la connaissance des outils et des techniques servant à crocheter des serrures, à mettre en place des dispositifs d'espionnage, à désactiver les alarmes de maison et de voiture ordinaires, à fabriquer des contrefaçons à la main, à faire démarrer une voiture sans la clé de contact ou même à fracturer un coffre-fort. Elle inclut également d'innombrables formes d'entrée par effraction. Les personnages l'utilisent aussi pour mettre en place des systèmes de sécurité « infaillibles » ou pour comprendre où et comment les systèmes ont été contournés lors d'une effraction. Les Ventrues appellent probablement cette compétence « Sécurité ».

De nos jours, la plupart des systèmes de sécurité haut de gamme incluent des contrôles informatisés, de la vidéosurveillance ou des alarmes électroniques, donc la compétence Technologie peut également être nécessaire pour les désactiver.

- Le personnage sait crocheter une serrure simple ou faire les poches de quelqu'un qui ne se méfie pas.
- •• Le personnage sait faire démarrer une voiture sans la clé de contact ou voler à l'étalage avec aisance.
- ••• Le personnage peut repérer les emplacements des caméras de sécurité et des alarmes pour les contourner au mieux.
- •••• Le personnage peut désactiver une alarme à code, falsifier une carte d'identité ou fracturer un coffre-fort.
- ••••• Le personnage peut s'introduire dans la chambre forte d'une banque suisse (ou s'en échapper).

Spécialités : alarmes, contrefaçon, Grand Theft Auto, effraction, crochetage, pickpocket, coffres-forts, analyse des mesures de sécurité.

Mêlée

Les personnages utilisent Mêlée pour manier avec talent les armes de poing telles que les couteaux, les chaînes et les battes de baseball. Un pieu est une arme de Mêlée, qui est souvent présente dans les mains des aspirants chasseurs de vampires.

- Le personnage sait donner des coups de batte ou de lame et touche le plus souvent la personne désirée.
- •• L'habilité évidente du personnage avec une arme de poing devrait faire réfléchir à deux fois ses attaquants.



••• Le talent du personnage pour le maniement des armes de mêlée est connu dans tout le domaine.
•••• À la fin de l'envoi, le personnage touche.
••••• Le personnage est le maître d'armes du domaine et des Descendants viennent de loin pour s'offrir ses services.

Spécialités : haches, chaînes, massues, escrime, désarmement, garrots, armes improvisées, couteaux, pieux, épées.

Survie

Survie permet de vivre dans la nature et dans d'autres milieux hostiles et de revenir à la civilisation. Cette compétence s'utilise par exemple pour s'orienter en observant les étoiles, trouver un refuge de fortune ou remarquer les traces de la présence de loups-garous avant qu'il soit trop tard. Certains des usages de Survie s'appliquent aux parcs, aux friches industrielles et aux autres terrains vagues de la jungle urbaine.

• Le personnage connaît les sentiers et la nature autour de son domaine.
•• Le personnage passe plus de temps dehors que dedans et peut pister quiconque ne connaît pas bien la forêt.
••• Le personnage peut vivre en dehors de la ville, en posant des pièges pour les mortels et en bâtissant un refuge pour lui-même.
•••• Le personnage prospère en dehors de la ville comme l'authentique prédateur qu'il est.
••••• Des meutes de Gangrels parcourent les étendues sauvages aux côtés du personnage, du moins si elles arrivent à suivre son rythme.

Spécialités : désert, chasse, jungle, pistage, pièges, abris, exploration urbaine, forêt.

Compétences sociales

Les compétences sociales s'appliquent aux interactions entre mortels ou entre Descendants. Même si elles sont basées sur les aptitudes et la personnalité du personnage, la réaction de l'autre partie a aussi une influence. Si le vampire n'est pas doué dans ce domaine, cette réaction a tendance à être négative.

Animaux

Animaux sert à effrayer, à calmer et même à dompter les animaux. Cette compétence permet au personnage de prévoir comment un animal pourrait réagir dans une situation donnée, de dresser une créature domestiquée ou même de tenter d'apaiser ou d'énerver des animaux. Sans cette compétence, la plupart des bêtes évitent soigneusement les vampires ou deviennent agressives en leur présence.

• Les animaux se tiennent à bonne distance du personnage, mais ils ne fuiront pas et n'attaqueront pas.
•• Les animaux se montrent dociles envers le personnage et agissent comme s'il n'était pas là, sauf si le personnage les apprivoise.
••• Les animaux traitent le personnage comme s'il était leur maître aimant et chaleureux, sauf si une provocation les pousse à devenir agressifs.
•••• Le personnage attire naturellement les animaux à lui. Rares sont ceux qui l'attaquent.
••••• Le personnage peut deviner les émotions et les pensées d'un animal et l'animal peut ressentir les émotions et les pensées du personnage et agir en fonction.

Spécialités : entraînement à l'attaque, chats, chiens, fauconnerie, chevaux, apaisement, rats, serpents, entraînement aux tours, loups.

Commandement

Commandement donne au personnage la faculté de mener une foule, de commander un détachement, de fortifier le moral de ses suivants ou de calmer une émeute. Un prince ou un baron fort doit posséder Commandement s'il veut garder son trône.

• Le personnage a déjà dirigé des associations et peut organiser un groupe de Descendants partageant le même point de vue.
•• La voix du personnage est entendue au conseil de la ville et même ses supérieurs l'écoutent parfois.
••• Le personnage peut commander une armée et mener ses soldats à la mort.
•••• Le personnage peut pousser les blessés et les mourants à continuer de se battre tant qu'il est là pour les guider.
••••• Les paroles du personnage emplissent le cœur d'un vampire de tant de force qu'il semble battre de nouveau.

Spécialités : ordres, inspiration, discours, praxis, dynamique d'équipe, meute de guerre.

Empathie

Empathie donne au personnage la capacité d'interpréter le langage corporel, de noter les signaux subtils dans l'expression du visage et le ton de la voix et de discerner la vérité du mensonge. Cette compétence lui permet également de percevoir et de comprendre les motivations des actions des autres.

• Le personnage peut facilement repérer les vantardises creuses.
•• Le personnage perçoit les émotions cachées circulant entre les humains et parfois même celles circulant entre les Descendants.



••• Le personnage est meilleur thérapeute que quelqu'un qui ne veut pas manger son patient.
•••• Le personnage est un détecteur de mensonges vivant (enfin non-vivant). Seuls les meilleurs escrocs peuvent le rouler dans la farine.
••••• Le personnage lit en les autres comme dans des livres ouverts.

Spécialités : Ambitions, Désirs, détection des mensonges, émotions, réconfort, interrogatoire, motivations, phobies, vices.

Étiquette

Étiquette permet d'identifier les conventions sociales d'un environnement donné et d'y réagir, d'établir de nouveaux protocoles et de s'attirer l'approbation de tous par une politesse impeccable. Cette compétence s'utilise à la fois dans la haute société vampirique et mortelle.

• Le personnage sait comment s'adresser au dirigeant de sa ville sans commettre d'impair.
•• Le personnage connaît les règles de l'étiquette dans chacun des lieux de vie nocturne populaires de son domaine.
••• Le personnage impressionne les autres par sa maîtrise de la politesse, de la déférence et de l'élégance.
•••• Le comportement du personnage lance des tendances, surtout s'il va à l'encontre de la norme sociale actuelle.
••••• Le gardien de l'Elysium et les harpies font appel au personnage pour établir le protocole du domaine.

Spécialités : anarchs, Camarilla, célébrités, corporations, Elysium, étiquette féodale, milliardaires, société secrète.

Expérience de la rue

Expérience de la rue permet aux personnages de parler le langage de la rue et du monde du crime et d'interagir avec les sociétés de ces milieux. Le personnage possédant cette compétence sait comprendre les mots de code et l'argot, interpréter les tags et reproduire les signes de gang.

• Le personnage sait où trouver de la drogue et du sexe dans son domaine.
•• Le personnage sait quels gangs sont actifs dans son quartier et connaît leurs couleurs et leurs rivalités. Il possède peut-être son propre tag signature.
••• Le personnage sait faire la différence entre la bonne et la mauvaise came, obtenir des armes à feu et se mêler aux gens de la rue ou aux membres de gangs urbains sans se faire repérer.
•••• Quand un gangster dit « Je connais un gars », il parle du personnage.
••••• Le personnage peut organiser, diriger ou tirer parti de presque n'importe quelle activité criminelle n'importe où dans sa ville.

Spécialités : trafic d'armes, marché noir, corruption, drogues, recel, gangs, tags, réputation, prostitution, survie urbaine.

Intimidation

L'Intimidation est la faculté d'insulter, de contraindre, de menacer et

d'employer la force pour remporter une victoire sociale. Les vampires comptant sur Intimidation n'hésitent pas à broyer la volonté (et parfois les doigts) de leurs adversaires.

- Le personnage peut lancer une insulte cinglante de manière efficace.
- •• Le personnage peut soumettre la plupart des mortels à sa volonté sans difficulté.
- ••• L'assurance et le comportement cruel du personnage lui ont donné une réputation inquiétante.
- •••• Le personnage sait effrayer de manière bien plus raffinée que par de simples menaces physiques.
- ••••• Même un autre vampire aura tendance à reculer si le personnage prend position contre lui.

Spécialités : rackett, insultes, interrogatoire, coercition physique, baston de regards, menaces voilées.

Persuasion

Le personnage utilise Persuasion quand il tente de convaincre les autres qu'il sait ce qui est le mieux pour eux et qu'une petite morsure de rien du tout ne leur fera pas mal. Les vampires doués dans cette compétence peuvent jouer sur les émotions de leurs victimes et faire appel à la raison de leurs semblables. Persuasion s'applique devant les tribunaux et dans les cours des princes, aux conseils d'administration, dans les bars et dans les chambres à coucher.

- Le personnage peut vendre à un acheteur intéressé.
- •• Le personnage arrive toujours à négocier une ristourne ou à se faire raconter les derniers potins juteux.
- ••• Le personnage parvient toujours à trouver un compromis lors d'un conflit.
- •••• Lorsqu'il réalise qu'il est face au personnage devant un tribunal (humain ou vampirique), son adversaire cherche à régler le problème à l'amiable.
- ••••• Le personnage pourrait vendre du sable à un chameau.

Spécialités : marchandage, baratin, interrogatoire, plaidoirie, négociation, rhétorique.

Représentation

Représentation englobe toute une gamme d'arts allant de la danse à la poésie en passant par le théâtre et l'art du conte. Le personnage peut être lui-même un artiste inspiré ou simplement un étudiant enthousiaste des arts.

Lorsque vous prenez cette compétence, vous recevez une spécialité gratuite.

- Le personnage est très populaire aux fêtes, mais il n'irait pas jusqu'à monter sur scène.
- •• Le personnage a déjà donné des représentations devant un public, avec des résultats mitigés. Certains l'aiment, d'autres le détestent.
- ••• Le personnage est expert dans l'art qu'il a choisi.
- •••• Le personnage donne des spectacles incroyables avec sa forme d'art et séduit même les Toréadors, locaux ou en visite.
- ••••• L'improvisation ne fait pas peur au personnage : chaque nuit un nouveau public, chaque nuit un nouveau spectacle.

Spécialités : comédie, danse, théâtre, batterie, guitare, claviers, poésie, allocutions publiques, rap, chant, violon, instruments à vent.

En théorie, le conteur peut subdiviser ces spécialités à l'infini, car même une chanteuse pop exceptionnelle aura du mal à avoir le même niveau en chant lyrique et en chansons country, mais en pratique, sauf si la chronique est centrée sur un milieu musical ou théâtral, nous vous conseillons d'autoriser des spécialités plus larges.

Subterfuge

Le Subterfuge est l'art de mentir de façon convaincante, de créer des boniments élaborés et de trouver de bonnes excuses à de mauvaises actions. Cette compétence définit le talent du personnage pour l'intrigue, les secrets et le double jeu. Subterfuge peut aussi servir à séduire et à imiter le comportement d'un mortel.

- Le personnage peut raconter des mensonges simples et crédibles.
- •• Le personnage peut rouler les personnes naïves, vieilles ou jeunes, pour s'emparer de leurs biens.
- ••• Le personnage peut inventer des histoires à plusieurs niveaux, c'est-à-dire raconter des mensonges faits pour être percés à jour afin de rendre d'autres mensonges plus crédibles.
- •••• Le personnage peut jouer le rôle d'agent double indéfiniment sans faire d'erreurs. D'ailleurs, il est peut-être actuellement en mission.
- ••••• Personne ne pense que le personnage maîtrise ne serait-ce que les rudiments de l'art du subterfuge.

Spécialités : bluff, apparence humaine, mensonges en béton, innocence, arnaque, séduction.

Compétences mentales

Les compétences mentales reflètent presque toujours des connaissances spécialisées et/ou des facultés intellectuelles fondamentales du personnage.



Voici la ligne entre la vie et la mort. Un battement de cœur suspendu : savoir que l'inévitable arrive et accepter que nous ne pouvons rien faire. Tu dois mourir avec moi.

Érudition

L'Érudition représente le savoir, la formation universitaire et l'aptitude à faire des recherches dans le domaine des arts et des sciences humaines. Par exemple, l'étude de l'histoire est un sujet tout sauf théorique si les ennemis immortels du personnage ont vécu pendant la période concernée et y ont laissé des traces.

Lorsque vous prenez cette compétence, vous recevez une spécialité gratuite. Pour apprendre des langues étrangères, vous devez acheter l'atout Linguistique (voir page 180).

- Éducation scolaire classique jusqu'au baccalauréat ; équivalent d'un cours du soir de formation continue.
- •• Formation universitaire de base ou enseignement d'un mentor médiocre ; équivalent d'une maîtrise.
- ••• Formation universitaire approfondie ou cours particuliers intensifs ; équivalent d'une maîtrise décernée par une institution d'élite ou d'un doctorat.
- •••• Études spécialisées approfondies en plus de la formation universitaire, connaissances sur des sujets compris par peu de monde.
- ••••• Connaissances précises et extrêmement approfondies. Le personnage est probablement sollicité pour ses conseils et son enseignement.

Spécialités : architecture, littérature anglaise, histoire de l'art, histoire (domaine ou période spécifique), journalisme, philosophie, recherche, enseignement, théologie.

Finances

Finances permet au personnage de repérer les tendances du marché, d'investir judicieusement, de manipuler le cours des actions et de savoir quand ce cours va baisser. Cette compétence permet également au vampire d'évaluer la richesse d'autres personnes (et d'en rechercher l'origine), ainsi que de négocier des accords financiers. Le personnage sait généralement estimer la valeur d'une œuvre d'art, d'un bâtiment ou de tout autre bien dont la vente est légale. Les Ventrues prisent énormément cette compétence, davantage même que certaines disciplines.

- Le personnage sait faire tourner une petite entreprise et tenir la comptabilité.
- •• Le personnage peut gérer l'un des départements d'une grande entreprise ou l'une des succursales d'une banque et ses déclarations de revenus sont toujours plus vraies que nature.
- ••• Le personnage exerce des activités de commerce international et est un courtier reconnu au sein des Bourses étrangères.
- •••• Certaines banques d'investissement ont tendance à calquer leurs placements financiers sur ceux du personnage. Il n'a aucun mal à dissimuler une fraude.
- ••••• Le personnage peut faire faire tout ce qu'il veut à l'argent, que ce soit rester bien au chaud dans ses poches ou provoquer l'effondrement d'un pays.

Spécialités : estimation, secteur bancaire, marchés noirs, manipulation des devises, œuvres d'art, malversations, blanchiment d'argent, Bourse.

Investigation

Investigation permet au personnage de démêler les affaires criminelles ordinaires ou surnaturelles, de repérer les indices, de les interpréter et de suivre la trace d'une personne disparue. Les vampires apprécient particulièrement cette compétence quand un calice leur échappe.

- Le personnage aime les romans policiers et se considère comme un détective amateur.



- •• Le personnage possède une bonne connaissance de la criminologie et sait reconnaître le modus operandi des voyous locaux.
- ••• Le personnage est ou pourrait être détective professionnel. Sur une scène de crime, rien ne lui échappe.
- •••• Le shérif vient demander conseil au personnage quand des factions inconnues mettent en péril la sécurité du domaine.
- ••••• Le personnage a l'habitude de poser des énigmes aux autres et mène une existence mystérieuse que peu de gens parviennent à cerner.

Spécialités : criminologie, déduction, médecine légale, personnes disparues,



meurtres, mystères paranormaux, analyse du trafic sur Internet.

Médecine

Médecine permet au personnage de guérir les blessures et de diagnostiquer les causes de la mort ou de la maladie d'une victime. Cette compétence permet également d'utiliser du matériel médical, de prescrire des médicaments et d'arrêter (ou de provoquer) une hémorragie.

Un personnage doit utiliser Médecine pour guérir les dégâts de santé aggravés chez un mortel (voir page 127).

- Le personnage connaît les rudiments de l'anatomie et la différence de flux sanguin entre une veine et une artère. Il sait faire un massage cardiaque, faire du bouche-à-bouche et effectuer divers autres gestes de premiers secours. De son vivant, il était peut-être étudiant en médecine.
- •• Le personnage peut traiter sans problème les blessures et les maladies mineures et effectuer un diagnostic préliminaire. De son vivant, il était peut-être infirmier.
- ••• La formation du personnage lui permet de mener à bien des opérations chirurgicales lourdes et de traiter les blessures graves. De son vivant, il était peut-être interne en médecine, pédiatre ou médecin généraliste.
- •••• Le personnage peut diagnostiquer et traiter presque toutes les maladies. Seules les plus rares lui résistent. De son vivant, il était peut-être chirurgien ou médecin spécialisé.
- ••••• Le personnage est un expert médical connu et les mortels comme les immortels font appel à ses services.

Spécialités : premiers soins, hématologie, pathologies infectieuses, pharmacopée, phlébotomie, chirurgie, traumatologie, médecine vétérinaire.

Occultisme

L'Occultisme représente la connaissance du monde mystique, qui va des rites et des pratiques des francs-maçons et de la Rose-Croix au savoir des érudits nodistes en passant par



les rituels des véritables mages. Avec cette compétence, le personnage peut reconnaître les sceaux occultes et les pratiques magiques venant de superstitions populaires, qu'ils soient efficaces ou inutiles.

- Le personnage connaît la légende de Caïn et des antédiluviens et a peut-être lu le *Livre de Nod*.
- •• Le personnage sait retrouver les éléments de vérité parmi les balivernes superstitieuses sur l'occulte.
- ••• Le personnage a personnellement vécu quelque chose d'inexplicable, même du point de vue d'un vampire.
- •••• Le personnage peut nommer la plupart des antédiluviens et même comprendre un rituel tremere.
- ••••• Les Tremeres et les Enfants d'Haqim viennent consulter le personnage sur des points obscurs de savoirs secrets.

Spécialités : alchimie, magie du sang, fées, fantômes, grimoires, infernalisme, mages, nécromancie, nodisme, parapsychologie, vaudou, loups-garous.

Politique

Politique comprend la diplomatie et la bureaucratie, humaines comme vampiriques. Cette compétence permet au personnage de collaborer avec le gouvernement d'une ville, voire avec une structure de pouvoir plus puissante, ou de faire pression sur ce genre d'institution. En ce qui concerne les Descendants, le personnage sait quelle secte est dominante dans un endroit et à un moment donné, qui est en guerre avec qui et dans quels placards sont cachés les cadavres. Littéralement.

- Le personnage suit l'actualité de la politique mortelle dans son regnum et sait au moins ce que les anciens daignent révéler sur la politique vampirique.
- •• Le personnage peut exercer de l'influence au niveau local ou sait qui peut exercer cette influence.
- ••• Le personnage pourrait mener une campagne politique, gérer un parti politique ou faire des vagues en devenant une étoile montante au sein de sa secte.
- •••• Le personnage connaît la véritable personnalité des vrais leaders politiques, vivants ou morts, de sa région.
- ••••• Le personnage pourrait deviner les noms des membres secrets du Cercle intérieur de la Camarilla.

Spécialités : anarchs, Camarilla, gouvernement d'une ville, un clan en particulier (Toréador, Ventrue…), diplomatie, médias, politique internationale, politique nationale, politique régionale.

Sciences

La science est un domaine très vaste allant des principes de base de la vie à la compréhension de l'entropie universelle en passant par l'aéronautique. Les lois de la science régissent le monde mortel, et les vampires qui désirent diriger ce monde les étudient.

Les niveaux de la compétence Sciences sont à peu près identiques à ceux de la compétence Érudition et vont de « formation de base » à « érudit célèbre dans le monde entier ». Comme pour l'Érudition, lorsque vous prenez Sciences, vous recevez une spécialité gratuite.

- Le personnage a un peu touché aux sciences et comprend les principes de base régissant les composantes de la vie.
- •• Le personnage peut expliquer avec exactitude les différentes théories scientifiques concernant l'Étreinte à un autre vampire.

••• Le personnage est un excellent directeur scientifique ; il peut gérer un laboratoire, interpréter des découvertes scientifiques et se mettre à jour sur la recherche scientifique dans la plupart des secteurs. Il sait aussi réparer le matériel scientifique.

•••• Le personnage est un expert dans son domaine et ceux qui lui sont connexes.

••••• Rares sont ceux qui égalent la compréhension que le personnage a de la science et les autres s'adressent à lui pour bénéficier de ses conseils.

Spécialités : astronomie, biologie, chimie, démolition, ingénierie, génétique, géologie, mathématiques, physique.

Technologie

La compétence Technologie est plus ou moins en évolution constante ; elle représente le maniement et la compréhension des « évolutions techniques que la plupart des vampires trouvent totalement déconcertantes ». En 1870, elle aurait pu s'appliquer aux machines à vapeur et à l'électricité ; de nos jours, elle s'applique aux ordinateurs et aux systèmes informatisés. Évidemment, à notre époque, tout ou presque est dirigé par ordinateur, notamment les turbines à vapeur dans les centrales électriques et les systèmes électroniques dans les bureaux d'entreprise.

• Le personnage sait comment mettre à jour son PC privé et le protéger contre les virus.

•• Le personnage peut dissimuler son adresse IP, téléguider des drones et créer une fausse photographie numérique.

••• Le personnage peut créer et lâcher ses propres virus informatiques sans craindre d'être identifié.

•••• Le prince fait peut-être appel au personnage pour gérer la sécurité informatique du domaine.

••••• Sur Internet, personne ne sait que le personnage est un vampire. D'ailleurs, personne ne se rend compte de sa présence.

Spécialités : artillerie, codage, assemblage d'ordinateur, extraction de données, piratage, réseaux, téléphones, systèmes de surveillance.

Vigilance

La Vigilance représente les perceptions du personnage. Elle peut lui permettre de repérer un Enfant d'Haqim avant qu'il frappe, de voir une clé jetée parmi les ordures d'une benne ou de sentir les traces résiduelles d'un parfum.

• Le personnage sent quand quelque chose cloche.

•• Le personnage peut repérer le comportement involontairement étrange, ou à l'inverse soigneusement calculé, d'un individu.

••• Le personnage parvient à percer la plupart des déguisements et ressent la présence de dangers cachés ou d'indices secrets.

•••• Même distrait, le personnage a les yeux partout.

••••• Les sens du personnage sont aussi aiguisés que ceux d'un animal sauvage.

Spécialités : embuscades, camouflage, objets cachés, ouïe, intuition, odorat, vue, pièges, milieu sauvage. ■



Croyances

Les croyances centrales d'un personnage ne sont pas vraiment des traits, car elles n'ont pas de valeur numérique, mais ce sont tout de même elles qui font progresser son histoire. C'est pourquoi elles ont des effets mécaniques en jeu, conçus pour représenter et interpréter cet élément dramatique.

Convictions

Chaque personnage commence la chronique avec entre une et trois Convictions : des valeurs humaines qu'il tente de défendre même après sa mort.

Le joueur décide de la nature exacte de ces Convictions. Elles peuvent représenter un code religieux, des principes éthiques personnels, un chemin de vie vampirique ou simplement des choses que le personnage fait ou ne veut pas faire sans jamais vraiment réfléchir à leur importance philosophique. Le conteur ne doit cependant pas hésiter à refuser des suggestions de Convictions si elles ne lui conviennent pas ou si elles ne sont pas adaptées au type d'histoire qu'il a prévu.

Une Conviction peut par exemple être l'une des phrases suivantes :

- Tu ne tueras point.
- Ne tue que les scélérats/que les non-croyants/qu'en combat à la loyale/qu'en légitime défense.
- N'expose jamais d'enfant à la violence.
- Aime ton prochain comme toi-même.
- La désobéissance est un déshonneur.
- Protège les innocents contre tout mal.
- Le courage est la plus noble des vertus.
- La vérité est sacrée ; tu ne mentiras point.
- L'esclavage est une abomination.
- Obéis au détenteur de l'autorité.
- Je suis toujours du côté de mon pays, qu'il ait raison ou tort.
- Personne ne me contrôle.
- Ne consomme jamais de drogue (ou d'alcool).
- Tu ne tortureras point.
- Les coupables doivent être punis.
- Recevoir de chacun en fonction de ses facultés ; donner à chacun en fonction de ses besoins.
- Vole les riches pour donner aux pauvres.
- Rejette la richesse, car elle corrompt.
- Ne fais jamais de mal à un autre [membre de la faction/secte/foi du vampire].
- Aide toujours les femmes dans le besoin.
- Bats-toi pour ceux qui n'ont rien.
- Respecte le caractère sacré de [religion] et obéis à son code moral.

Subir des Flétrissures au service de ses Convictions diminue le nombre de Flétrissures reçues (voir page 239).

Si le conteur le décide, aller à l'encontre d'une Conviction peut aussi infliger une ou plusieurs Flétrissures.

Principes de la chronique

Le groupe doit créer un ensemble de Principes, qui peut être basé sur des thèmes très divers : l'émulation d'une autre forme d'art du conte (film, bd, série...), l'ironie dramatique, les goûts personnels des joueurs ou leurs préoccupations dans la vie réelle. N'oubliez pas que les Principes n'imposent des sanctions et une dégénérescence morale aux personnages que lorsqu'ils sont bafoués. Si un joueur risque d'être réellement traumatisé en jouant un scénario incluant une violation donnée, le conteur doit soit éviter le sujet, soit inviter le joueur à rejoindre un autre groupe pour jouer à une autre chronique.

Les Principes de la chronique s'appliquent à tous les personnages joueurs de la chronique, même si le personnage ne croit pas lui-même en un Principe. Après tout, la lutte entre le code moral personnel d'un personnage et celui de sa société est l'une des histoires les plus fondamentales de la littérature humaine. Les Principes de la chronique forment une sorte de base éthique afin que, si et quand les personnages deviennent des tueurs en série nihilistes, ce choix ait un prix.

Assurez-vous également de discuter des Principes choisis avec tous les membres du groupe, pour que tous les joueurs comprennent ce qu'ils signifient et quel type d'action constituerait une violation de ces Principes.

Voici quelques exemples de Principes de chronique :

CODE DE LA RUE

- Ne balance jamais.
- Respecte les autres et exige qu'on te respecte.
- Ne tue pas ceux qui ne sont pas impliqués dans les affaires.

CREDO DE LA JUSTICE

- Ne tue jamais d'innocents.
- Refuse d'être moins qu'une personne, ne te soumets jamais.
- Sans cause à défendre, tu n'es rien.

GOTHIQUES/ROMANTIQUES

- Ne refuse jamais rien à l'amour véritable.
- Les coupables doivent souffrir.
- Respecte les normes d'une société décente.

HUMANISTES

- Tu ne tueras point, sauf en légitime défense.
- Tu ne violeras point et tu ne tortureras point.
- Tu ne feras point de mal aux innocents.

EXEMPLE :

*Karim et ses amis débutent une chronique et se sont mis d'accord pour un style de jeu « gothique réaliste » : très semblable à la vie réelle et centré sur la dégénérescence et la moralité. Ils ont choisi comme Principes « **Ne fais pas de mal** », « **Agis comme une personne et non comme une Bête** » et « **Ne regarde jamais dans l'abysse** ». En réfléchissant à ces Principes, ils ont décidé que « Ne fais pas de mal » incluait le fait de tuer ou de mutiler, mais aussi les violations majeures de l'intégrité morale d'une autre personne, par exemple la transformer en esclave ou la soumettre à la volonté du vampire en utilisant des moyens surnaturels. « Agis comme une personne et non comme une Bête » interdit notamment de faire des choses clairement impossibles pour un humain, par exemple survivre à d'horribles blessures physiques ou toute autre chose rappelant aux personnages leur nature de non-morts. Le dernier Principe, « Ne regarde jamais dans l'abysse », a été ajouté parce que les joueurs aiment les histoires d'horreur classiques dans lesquelles apprendre des choses que les hommes n'auraient jamais dû connaître déclenche une dégénérescence horrible chez la personne concernée. Découvrir les vérités horribles rôdant sous la surface du Monde des Ténèbres infligera des Flétrissures aux personnages joueurs.*

Attaches

Un vampire commence le jeu avec autant d'Attaches que de Convictions. Une Attache est un humain représentant ce à quoi votre personnage attachait de l'importance de son vivant, une personne qui semble incarner l'une de ses Convictions. Si le personnage perd cette personne, il perd également la Conviction qui était liée à elle.

Une Attache doit être un humain vivant ; rester relié à son Humanité via un être inhumain est au minimum inutilement compliqué.

Une Attache peut être :

- Le conjoint, l'amant ou le parent humain encore en vie du personnage.
- L'enfant humain ou (pour les vieux vampires) un descendant de la lignée familiale du personnage.
- Un humain qui ressemble trait pour trait à quelqu'un que le personnage aimait de son vivant.
- Un humain que le personnage admirait de son vivant, ou son descendant.
- Un humain appartenant à la famille de quelqu'un que le personnage a tué alors qu'il n'était encore qu'un novice et qu'il aurait pu ne pas tuer, il en est certain, parce qu'il n'est pas un monstre, pas vraiment.
- Quelqu'un que le personnage a fini par reconnaître comme l'un des rares bons cœurs dans le monde, même à ses yeux : un bénévole au refuge pour animaux, un prêtre, une infirmière, une assistante sociale, une gentille vieille dame du quartier.
- Quelqu'un représentant quelque chose auquel le personnage tenait beaucoup de son vivant et auquel il s'accroche encore : un soldat, un joueur de football, un musicien ou un artiste, un prêtre de sa foi.
- Quelqu'un qui protège ou symbolise quelque chose auquel le personnage est attaché : le concierge de l'immeuble où il vivait, le policier patrouillant dans son ancien quartier, un journaliste tentant de lutter contre les puissants, la mère célibataire vivant dans la maison où il habitait enfant, le gardien entretenant le cimetière où se trouve sa tombe.

Les Attaches relient le personnage à son Humanité et l'aident à la conserver en termes de mécaniques de jeu ; pour plus de détails sur les règles les concernant, reportez-vous à la page 239.

EXEMPLE :

Thierry crée deux Attaches pour son personnage : un jeune homme qui a récemment adopté des croyances xénophobes et commencé à avoir de mauvaises fréquentations et le père de son personnage, qui est encore en vie et pense que son fils est mort voilà bien des années.

Ambition et Désir

Une Ambition et un Désir sont liés, mais ils ne sont pas identiques. L'Ambition est un but à long terme, une aspiration (même si le vampire ne respire plus), le rêve d'une vie (même si le vampire ne rêve plus et est déjà mort). Les Désirs, en revanche, sont plus immédiats : ce sont des souhaits à court terme de vengeance, de victoire ou de victoire par la vengeance.

Ambition

L'Ambition d'un personnage est ce qui le pousse à agir et à avancer, à la



fois au quotidien et dans le cadre de la chronique. Elle fournit une motivation au joueur et des accroches d'intrigue au conteur.

Une Ambition doit être un objectif quantifiable en termes de mécaniques de jeu (« Atteindre un score de 10 en Humanité ») ou un résultat concret dans le monde de la chronique (« Libérer Chicago de la tyrannie de la Camarilla »). Une Ambition ne peut pas être un objectif vague comme « Éradiquer le racisme » ou « Apporter la paix dans le monde ». Elle doit se concentrer sur un but spécifique comme « Faire subir la Mort ultime à [insérer ici le nom de l'ancien connu pour son racisme dans votre chronique] » ou « Mettre fin à la guerre de la Géhenne en Ukraine. » Même si une Ambition a peu de chances d'être un jour concrétisée ou mettrait fin à la chronique si elle était réalisée, elle peut tout de même fournir un excellent carburant à l'histoire. Elle doit seulement être réalisable en théorie.

Si un personnage réalise son Ambition et si la chronique se poursuit ensuite, le joueur doit choisir une nouvelle Ambition, idéalement un objectif qui aurait pris de l'importance pour le personnage pendant le jeu ou qui découle du fait que la première Ambition n'a pas tout résolu.

À la fin d'une partie durant laquelle le personnage a activement travaillé à la réalisation de son Ambition, il régénère 1 point de dégâts de Volonté aggravés.

Désir

Le Désir représente moins que l'Ambition de toute une vie, mais davantage qu'un caprice momentané. Au début de chaque partie, le joueur peut choisir un Désir pour son personnage ou conserver le Désir inassouvi de la partie précédente. Une fois par partie, lorsque le personnage agit de manière décisive pour progresser vers son Désir ou le réalise, il peut immédiatement régénérer 1 point de dégâts de Volonté superficiels. Comme les Désirs changent relativement rapidement, vous n'avez pas besoin de les inscrire sur votre feuille de personnage. Contentez-vous de noter votre Désir actuel sur une fiche bristol ou sur un post-it, à un endroit où le conteur et vous pouvez le voir et donc vous en rappeler.

Cette mécanique est faite pour inciter les personnages joueurs à agir par eux-mêmes plutôt que d'attendre passivement que l'intrigue avance ou de se retrancher dans leurs refuges



afin d'éviter tout risque. Donc, un Désir approprié relie le vampire au monde extérieur d'une façon ou d'une autre. Une bonne manière d'y arriver est de faire en sorte que le Désir contienne toujours quelqu'un ou quelque chose de déjà inscrit sur le schéma des relations. Donc, « Je veux conduire une Maserati rouge cerise » ou « Je veux boire le sang d'une belle femme brune » ne sont pas de bons Désirs, mais « Je veux conduire la Maserati rouge cerise de Cythérée » ou « Je veux boire le sang de la belle femme brune qui accompagnait lord Harkness » sont d'excellents Désirs. Le conteur décide si les Désirs impliquant d'autres personnages joueurs encouragent tout de même des interactions intéressantes ou ne sont qu'une méthode de paresseux pour regagner de la Volonté.

Styles de prédation

Même les prédateurs doivent savoir s'adapter. Généralement, probablement en raison de l'étroitesse de leur niche écologique, les prédateurs et leur style de chasse s'adaptent l'un à l'autre. Les préférences de chasse de votre personnage alimentent son Sang et son Sang modèle les compétences et même les disciplines qu'il développe en tant que vampire.

Ce *modus predationis* est la manière dont le personnage chasse habituellement. Son *style de prédation* reflète ses réflexes ou ses habitudes de chasse, mais il ne l'oblige pas à agir toujours ainsi pendant le jeu. Il peut chasser de manière différente au cours d'une partie, car il devra peut-être coopérer avec des prédateurs ayant d'autres styles de prédation et profiter d'opportunités de chasse qui se présenteront dans le cadre de l'histoire.

Biberonneur

Le personnage vole, achète ou obtient par tout autre moyen du sang en poche au lieu de chasser. Il peut se fournir au marché noir ou compter sur ses talents de cambrioleur ou de faux ambulancier. Il travaille peut-être encore à l'hôpital dans l'équipe de nuit. Les Ventrues ne peuvent pas posséder ce style de prédation.

Le personnage :

- gagne la spécialité Larcin (crochetage) ou Expérience de la rue (marché noir) ;
- gagne 1 point de Sorcellerie du sang (Tremeres uniquement) ou d'Occultation ;
- gagne l'atout Estomac de fer (•••) de la catégorie Se nourrir ;
- acquiert le handicap Ennemi (••) de la catégorie Alliés : soit quelqu'un du monde de la rue pense que le personnage a une dette envers lui, soit il existe une autre raison pour laquelle le personnage ne veut pas traîner dans les ruelles pour chasser.

Chat de gouttière

Le personnage se nourrit par la force, en combattant sa proie. Il prend ses victimes en filature, les maîtrise puis boit leur sang. Il chasse qui il peut où et quand il le peut. Certains chats de gouttière tentent de menacer leurs victimes ou d'utiliser Domination pour qu'elles se taisent, ou bien font passer la chasse pour un vol à main armée. Réfléchissez à la manière dont votre personnage en est arrivé à adopter cette approche directe pour se nourrir et aux raisons pour lesquelles il apprécie une non-vie faite de traques, d'agressions, de morsures et de fuites. De son vivant, il était peut-être SDF, soldat des forces spéciales, gros bras pour un cartel ou chasseur de gros gibier.

Le personnage :

- gagne la spécialité Intimidation (vol à main armée) ou Bagarre (lutte) ;
- gagne 1 point de Célérité ou de Puissance ;
- perd 1 point d'Humanité ;
- gagne 3 points de Contacts dans le monde du crime.



Consensualiste

Le personnage ne boit jamais de sang sans l'accord de sa victime. Il peut se faire passer pour le représentant d'une association caritative collectant des dons de sang, prétendre être un fétichiste du sang au sein de la communauté SM des « vrais vampires » ou tout simplement dire à ses victimes ce qu'il est et obtenir leur permission pour se nourrir. La Camarilla considère cette dernière méthode comme une violation de la Mascarade, mais beaucoup de philosophes anarchs estiment que c'est un risque acceptable. De son vivant, le personnage pouvait exercer n'importe quel métier, mais un travailleur sexuel, un activiste politique ou un avocat pourraient tous avoir davantage de répugnance à se nourrir sans le consentement du calice.

Le personnage :

- gagne la spécialité Médecine (phlébotomie) ou Persuasion (victimes) ;
- gagne 1 point d'Auspex ou de Force d'âme ;
- gagne 1 point d'Humanité ;
- acquiert le handicap Sombre secret (•) : violations de la Mascarade de la catégorie Renommée ;
- acquiert le handicap Proie taboue (•) (proies non consentantes) de la catégorie Se nourrir.

Fermier

Le personnage ne se nourrit que sur des animaux. Sa Soif le tourmente constamment, mais, jusqu'ici, il n'a tué aucun humain (sauf peut-être une fois où il a perdu le contrôle) et il a bien l'intention de continuer dans cette voie. De son vivant, il pouvait être n'importe qui, mais ce choix dénote une personne presque obsédée par la morale. Il était peut-

être activiste, prêtre, travailleur humanitaire ou végane. Cependant, décider de ne jamais mettre en danger une vie humaine est un choix que n'importe qui pourrait faire, puis lutter pour appliquer. Les Ventrues ne peuvent pas posséder ce style de prédation.

Vous ne pouvez pas choisir ce style de prédation si la Puissance du sang de votre personnage est de 3 ou plus.

Le personnage :

- gagne la spécialité Animaux (un animal en particulier) ou Survie (chasse) ;
- gagne 1 point d'Animalisme ou de Protéisme ;
- gagne 1 point d'Humanité ;
- acquiert le handicap Végane (••) de la catégorie Se nourrir.

Lamproie

Le personnage se nourrit sur d'autres vampires, que ce soit en les chassant, en leur ordonnant de lui donner de leur vitae ou en prenant leur Sang en paiement de ses services. C'est la seule méthode réellement « morale » qu'il a trouvée pour boire du sang. Malheureusement, cette pratique est généralement interdite au sein de la société vampirique. Soit elle est extrêmement risquée, soit elle nécessite de détenir un pouvoir politique enviable.

Le personnage :

- gagne la spécialité Bagarre (Descendants) ou Furtivité (Descendants) ;
- gagne 1 point de Célérité ou de Protéisme ;
- perd 1 point d'Humanité ;
- augmente sa Puissance du sang d'1 point ;
- acquiert le handicap Sombre secret (••) : diableriste de la catégorie Renommée ou le handicap Haï (••) de la catégorie Statut ;
- acquiert le handicap Proie taboue (••) (mortels) de la catégorie Se nourrir.

Marchand de sable

Le personnage compte sur sa discrétion ou sur ses disciplines pour se nourrir sur des victimes endormies. Si elles ne se réveillent pas pendant qu'il boit, elles ne sauront même pas qu'il existe. De son vivant, il était peut-être très solitaire et ne se sent pas fait pour la vie sociale nocturne intense ou pour la violence physique des chasseurs plus extravertis.

Le personnage :

- gagne la spécialité Médecine (anesthésiants) ou Furtivité (effraction) ;
- gagne 1 point d'Auspex ou d'Occultation ;
- gagne 1 point de Ressources.

Osiris

Le personnage est une célébrité parmi les mortels ou bien dirige un culte, une église ou une structure similaire. Il se nourrit sur ses fans ou sur ses fidèles, qui le traitent comme une divinité. Il a toujours accès à du sang facilement, mais avoir des suivants entraîne souvent des problèmes avec les autorités, les religions établies et d'ailleurs la Camarilla. De son vivant, le personnage était peut-être DJ, écrivain, cultiste, prêcheur ou organisateur de jeux de rôle grandeur nature.

Le personnage :

- gagne la spécialité Occultisme (une tradition en particulier) ou Représentation (un domaine de divertissement en particulier) ;
- gagne 1 point de Sorcellerie du sang (Tremeres uniquement) ou de Présence ;
- son joueur répartit comme il le souhaite 3 points entre les historiques Renommée et Troupeau ;
- son joueur répartit comme il le souhaite 2 points entre le handicap Ennemi(s) de la catégorie Alliés et un ou plusieurs handicaps de la catégorie Mythes et légendes.

Parasite domestique

Le personnage se nourrit en cachette sur sa famille et ses amis mortels (ou sur ceux de quelqu'un d'autre), avec lesquels il entretient encore des liens. Les parasites domestiques les plus extrêmes adoptent des enfants, épousent un mortel et tentent de garder une vie de famille le plus longtemps possible. Notez la famille mortelle du personnage sur le schéma des relations.

Les parasites domestiques font souvent énormément d'efforts pour dissimuler leur véritable nature à leur famille, mais certains ont aussi des relations toxiques avec leurs proches. La Camarilla interdit à ses membres de s'intégrer à une famille humaine de cette manière, et elle n'aime pas les parasites domestiques car elle considère que tôt ou tard, ils violeront la Mascarade. Des Descendants s'estimant plus avisés que le personnage pourraient bien massacrer sa famille pour son propre bien s'ils découvrent son secret et se soucient de ce qui risque de lui arriver.

Le personnage :

- gagne la spécialité Persuasion (manipulation émotionnelle) ou Subterfuge (mensonges de couverture) ;
- gagne 1 point de Domination ou d'Animalisme ;
- acquiert le handicap Sombre secret (•) : parasite domestique de la catégorie Renommée ;
- gagne l'avantage Troupeau (••).



Reine de la nuit

Le personnage compte sur sa connaissance intime d'une sous-culture en particulier et sur une posture soigneusement travaillée pour se nourrir sur les membres de cette sous-culture exclusive, qui le prennent pour l'un d'entre eux. Ses victimes le révèrent en raison de son statut élevé au sein de leur groupe et personne ne croit celles qui comprennent ce qu'il est. Le personnage peut appartenir à l'une des sphères du monde de la rue ou à l'une des classes supérieures de la société. Il abuse des faibles en leur donnant de faux espoirs et en leur promettant de leur faire gravir les échelons. De son vivant, il faisait presque toujours partie d'un groupe similaire à celui dans lequel il rôde à présent.

Le personnage :

- gagne la spécialité Étiquette (une sous-culture en particulier), Commandement (une sous-culture en particulier) ou Expérience de la rue (une sous-culture en particulier) ;
- gagne 1 point en Domination ou en Puissance ;
- gagne l'avantage Renommée (•) ;
- gagne l'avantage Contact (•) ;
- acquiert soit le handicap Malaimé (•) (en dehors de sa sous-culture) de la catégorie Influence, soit le handicap Proie taboue (•) (toute sous-culture qui n'est pas celle du personnage) de la catégorie Se nourrir.

Succube

Le personnage se nourrit presque exclusivement pendant les relations sexuelles ou en feignant d'en avoir et compte sur ses disciplines, ses talents de séduction ou les appétits insatiables des autres pour dissimuler sa nature de prédateur. Il maîtrise à la perfection l'art de l'aventure d'un soir ou parcourt le monde des clubs libertins telle une sombre étoile filante. Il se considère comme une bête de sexe, mais à ses heures les plus sombres, il craint d'être au mieux un amant à problèmes et au pire un violeur en série. Un ancien amant ayant échappé à la mort pourrait être son Attache, ou bien s'être mis à le harceler. (Si c'est le cas, ajoutez-le sur le schéma des relations.) De son vivant, le personnage était peut-être un dragueur invétéré, un producteur de cinéma, un auteur, un fétichiste accro au sexe… ou bien était vierge et compte bien rattraper le temps perdu post-mortem.

Le personnage :

- gagne la spécialité Persuasion (séduction) ou Subterfuge (séduction) ;
- gagne 1 point de Force d'âme ou de Présence ;
- gagne l'atout Beau (••) de la catégorie Apparence ;
- acquiert le handicap Ennemi (•) de la catégorie Alliés : un amant éconduit ou un partenaire jaloux. ■

Avantages

En plus des pouvoirs vampiriques et des compétences humaines, les personnages peuvent posséder de nombreux *avantages* lorsqu'ils commencent le jeu, allant d'un don pour les langues à une équipe de goules loyales. Comme pour tout le reste, les avantages sont quantifiés par un score en points allant généralement de 1 à 5. Avoir 0 dans un avantage n'inflige pas de pénalité, cela signifie simplement que le personnage est banal sur ce plan. Peu de jets impliquent directement les avantages, mais le conteur peut demander un jet d'Intelligence + Linguistique pour déchiffrer un papyrus ou de Subterfuge + Contacts pour faire circuler une rumeur au sujet d'un rival.

Les avantages sont divisés en trois catégories : les *atouts,* les *historiques et les sagas*. Les *handicaps* sont l'opposé des avantages et posent des problèmes à long terme au personnage.

Atouts

Les atouts décrivent les dons physiques, mentaux et sociaux innés du personnage. Même si un événement se produisant au cours du jeu pourrait les modifier, surtout si de la magie étrange et incompréhensible est à l'œuvre, les atouts d'un personnage sont supposés rester relativement constants tout au long de l'histoire.

ABUS DE SUBSTANCES Votre personnage est accro à une drogue « ordinaire » en plus du sang. Les Descendants possédant un trait de cette catégorie recherchent du sang contenant cette substance et se nourrissent sur des drogués. L'addiction à un type spécifique de sang ou le refus de boire du sang contenant une drogue donnée n'entrent pas dans cette catégorie, mais dans la catégorie Se nourrir et sont tous les deux représentés par le handicap Proie taboue (voir page 182). Pour connaître les effets de différentes drogues si elles sont présentes dans le sang consommé, reportez-vous à la page 310 ; ces effets sont toujours présents quel que soit l'atout ou le handicap pris dans la catégorie Abus de substances.

N'oubliez pas d'indiquer à quelle substance votre personnage est accro.

- **Addict fonctionnel :** ajoutez un dé à tous les groupements de dés de votre personnage appartenant à une catégorie en particulier (précisez laquelle lorsque vous choisissez à quelle substance il est accro) quand la dernière personne sur laquelle il s'est nourri avait sa drogue dans le sang.

■ **Handicap : Addiction (•).** Retirez un dé à tous les groupements de votre personnage lorsque la dernière personne sur laquelle il s'est nourri n'avait pas sa drogue dans le sang, excepté les groupements pour des actions visant à obtenir immédiatement cette drogue.

■ **Handicap : Addiction sévère (••).** Retirez deux dés à tous les groupements de votre personnage lorsque la dernière personne sur laquelle il s'est nourri n'avait pas sa drogue dans le sang, excepté les groupements pour des actions visant à obtenir immédiatement cette drogue.

APPARENCE Tous les vampires ne ressemblent pas à des acteurs de série télévisée. Certains sont encore plus beaux. Et évidemment, certains sont largement plus laids.

Les modificateurs de cette catégorie ne s'appliquent que lorsque votre personnage peut être vu. Le conteur décide s'ils s'appliquent durant les conflits sociaux au cas par cas (voire groupement par groupement).

•• **Beau :** ajoutez un dé supplémentaire à tous les groupements de dés sociaux influencés par l'apparence de votre personnage.

•••• **Splendide :** ajoutez deux dés supplémentaires à tous les groupements de dés sociaux influencés par l'apparence de votre personnage.

■ **Handicap : Laid (•).** Retirez un dé à tous les groupements de dés sociaux influencés par l'apparence de votre personnage.

■ **Handicap : Repoussant (••).** Retirez deux dés à tous les groupements de dés sociaux influencés par l'apparence de votre personnage.

ARCHAÏQUE Seuls les ancillae ou les vampires plus vieux encore peuvent posséder l'un de ces handicaps (ou les deux).

■ **Handicap : Vestige du passé (•).** Votre personnage n'a pas pu ou pas voulu saisir certains fondamentaux de la mentalité moderne. Il possède une ou plusieurs Convictions extrêmement dépassées, par exemple « La parole du pape fait loi », « Les femmes sont de délicates orchidées fragiles », « Les classes inférieures n'existent que pour servir » ou « Brûle les réserves de ravitaillement de ton ennemi ». Ces règles morales archaïques renforcent l'Humanité de votre personnage, mais sont considérées comme infâmes par beaucoup de gens ; retirez un dé à tous les groupements de dés sociaux de votre personnage impliquant ces croyances archaïques, sauf pour les interactions avec des vampires du même âge que votre personnage ou plus vieux encore, qui pourraient admirer sa constance morale.

GAIN ET PERTE D'AVANTAGES

Les événements se produisant au cours de la chronique peuvent modifier les avantages et les handicaps d'un personnage, en particulier ses historiques. Un Refuge peut brûler, un Allié peut se retourner contre le vampire s'il le trahit ou la police peut abattre un Servant sans aucune raison. À l'inverse, un personnage peut acquérir un avantage par une quête acharnée ou des machinations intelligentes ; ces points fluctuent en même temps que la situation de votre personnage.

La règle de base est la suivante : un personnage doit pouvoir récupérer, ou au moins remplacer, les avantages qu'il a perdus et qui ont été achetés avec des points d'expérience ou pendant la création de personnage. Si le personnage gagne un avantage en jeu, mais que le joueur ne dépense pas le nombre de points d'expérience correspondant à cet avantage, l'avantage devrait être au mieux temporaire.

Exemple : plusieurs mortels crédules sont tombés sous la coupe de Katya. Ils sont à peu près l'équivalent de 2 points d'Alliés. Mais si son joueur ne consolide pas cet acquis en dépensant des points d'expérience, ces alliés ne seront probablement disponibles que pendant ce scénario.

- **Handicap : Archaïque (••).** Votre personnage n'a pas su s'adapter au présent ou bien est resté longtemps en torpeur. Il ne peut utiliser ni les ordinateurs, ni les téléphones portables et son score de Technologie sera toujours de 0. Le conteur peut retirer un dé à tout autre groupement de dés du personnage impliquant de la technologie très moderne.

LIEN DE SANG Tous les vampires ne sont pas égaux face au lien de sang. Certains tombent sous la coupe d'un régnant avec une facilité presque enthousiaste, tandis que d'autres résistent dans chaque fibre de leur chair. Les atouts et les handicaps de cette catégorie peuvent très bien être combinés ; par exemple, un personnage peut être un Accro aux liens avec des Liens réduits. Pur plus d'informations sur les liens de sang, reportez-vous à la page 233.

- • **Résistance aux liens :** le Sang de votre personnage se rebelle contre le contrôle d'un autre. Ajoutez un dé à tous ses groupements de dés pour résister à un lien de sang par point possédé dans cet atout (3 points maximum).
- •• **Liens réduits :** les liens de sang subis par votre personnage perdent de leur Force plus rapidement que la normale. S'ils ne sont pas renforcés, leur Force diminue d'1 point à chaque pleine lune et nouvelle lune (c'est-à-dire de 2 points par mois).
- ••••• **Inaliénable :** votre personnage ne peut pas être lié au sang. D'ailleurs, s'il est à court d'argent, il peut probablement vendre sa vitae à des alchimistes intéressés par ce phénomène.

- **Handicap : Accro aux liens (•).** Une fois que le lien de sang s'est formé, votre personnage a tendance à le trouver très agréable. Retirez un dé à tous ses groupements de dés pour aller à l'encontre d'un lien de sang.
- **Handicap : Liens durables (•).** Les liens de sang que subit votre personnage perdent de leur Force plus lentement que la normale. Celle-ci diminue d'1 point tous les trois mois et non un s'ils ne sont pas renforcés.
- **Handicap : Captif des liens (••).** Votre personnage développe instantanément un lien de sang lorsqu'il goûte la vitae d'un autre vampire ; boire le Sang une fois, et non trois, suffit à le lier. Soit il a un lien de sang envers son sire au début du jeu, soit le conteur et vous devez trouver une raison pour laquelle ce premier lien s'est brisé. Le sire peut par exemple avoir pris un pieu dans le cœur ou s'être trouvé dans une autre ville pendant plus de six mois.

LINGUISTIQUE Tous les personnages joueurs parlent parfaitement leur langue maternelle, ainsi que la langue la plus



courante dans l'environnement de la chronique (quoique peut-être avec un charmant accent hongrois). Par exemple, un vampire libanais dans une chronique se déroulant à Mexico peut parler et lire l'arabe (ou l'araméen s'il est très vieux) et l'espagnol. Les conteurs généreux peuvent autoriser les vampires dont la langue maternelle est celle de l'environnement de la chronique à prendre une deuxième langue tout de même.

Chaque point dans l'atout Linguistique permet au personnage de parler, d'écrire et de lire couramment une langue supplémentaire en plus de ces deux langues par défaut.

N'accordez pas trop d'importance à l'évolution des langues au fil des siècles ; par exemple, pour les besoins de cette règle, partez du principe que l'anglais reste de l'anglais de l'époque des Anglosaxons à nos jours, même si lire des documents vieux de plusieurs siècles ou psalmodier dans un dialecte étrange peut augmenter la difficulté d'un jet d'Érudition ou d'Occultisme.

■ **Handicap : Illettré (••).** Votre personnage ne sait ni lire ni écrire. Ses scores dans les compétences Érudition et Sciences ne peuvent pas dépasser 1 et il ne peut pas posséder de spécialité dans ces compétences incluant des connaissances modernes.

MYTHES ET LÉGENDES Chaque lignage de Descendants comporte ses propres particularités, malédictions et cicatrices spirituelles. Des fragments d'ancêtres disparus depuis des lustres germent au sein de la vitae qui transmet la malédiction d'un sire à son infant. Certains vampires peuvent aussi développer des faiblesses ne concernant qu'eux au sein de leur lignage, qui sont des troubles psychosomatiques intensifiés par l'Étreinte ou des marées invisibles du flux millénaire du Sang.

•• **Manducation :** votre personnage peut consommer de la nourriture sans effort, voire même aimer manger. Mais elle ne le nourrit pas et il doit l'évacuer avant de s'endormir pour la journée.

■ **Handicap : Fléau mythique (•).** Votre personnage subit des dégâts aggravés s'il entre en contact avec un fléau venant des mythes sur les vampires. Un fléau peut par exemple être :

- □ la lumière ultraviolette (qui inflige les mêmes dégâts que si le vampire était directement exposé à la lumière du soleil) ;
- □ les armes en argent ou plaquées argent (qui infligent le nombre de points de dégâts normal pour le type d'arme concerné, mais aggravés ; le simple fait de toucher une pièce en argent ou de

l'argenterie inflige 1 point de dégâts aggravés) ;
- □ l'eau bénite (qui inflige les mêmes dégâts que le feu).

■ **Handicap : Obstacle mythique (•).** Face à un obstacle venant des mythes sur les vampires, votre personnage doit reculer ou dépenser 1 point de Volonté pour le traverser.

Chaque obstacle mythique que vous choisissez compte comme un handicap à 1 point distinct. Un obstacle mythique peut par exemple être :
- □ tout symbole sacré brandi par un croyant (même sans la Vraie Foi) ;
- □ le fait de traverser de l'eau courante visible (ce handicap est fortement déconseillé dans certaines villes, par exemple Amsterdam, Stockholm ou Venise) ;
- □ le fait de franchir le seuil d'une maison sans y être invité par le propriétaire des lieux ;
- □ tout animal blanc ;
- □ l'ail ;
- □ les roses sauvages ;
- □ les graines renversées que le vampire n'a pas comptées.

■ **Handicap : Stigmates (•).** Des plaies s'ouvrent sur les mains, les pieds et le front de votre personnage et se mettent à saigner lorsque sa Soif atteint 4. Ces saignements attirent l'attention, laissent des traces et peuvent infliger des pénalités sur certains groupements de dés si le conteur le décide.

■ **Handicap : Empalement fatal (••).** S'il prend un pieu dans le cœur, votre personnage subira la Mort ultime au lieu de tomber en torpeur.

SE NOURRIR Plusieurs atouts et handicaps différents entrent dans la catégorie générale Se nourrir. Un personnage en possédant un n'en possède pas nécessairement d'autres.

• **Traqueur sanguin :** votre personnage peut sentir l'odeur de la Résonance du sang d'un humain sans le goûter. Il doit tout de même se trouver suffisamment près de la personne pour sentir son odeur. Faites un jet de Résolution + Vigilance difficulté 3. Augmentez la difficulté si la proie porte du parfum ou est relativement éloignée et réduisez-la pour des contacts plus intimes.

••• **Estomac de fer :** votre personnage peut se nourrir de sang froid, rance ou fractionné dans du plasma. Mais ce sang ne lui fournit pas de Résonance. Les Ventrues ne peuvent pas posséder cet atout.

■ **Handicap : Soif du mathusalem (•).** Votre personnage ne peut étancher pleinement sa Soif qu'en buvant le sang d'une créature surnaturelle. (Un alchimiste peut peut-être rendre la vitae d'un Sang Clair suffisamment riche pour le satisfaire.) S'il boit tout autre type de sang, sa Soif reste toujours à 1 minimum (ou davantage selon son score de Puissance du sang, voir page 215).

■ **Handicap : Proie taboue (•).** Votre personnage refuse de chasser une catégorie particulière de proies : les drogués, les femmes, les enfants, les policiers, les innocents, les membres d'un groupe minoritaire ou ethnique donné, etc. S'il boit sur une proie appartenant à cette catégorie, il subit une ou plusieurs Flétrissures comme s'il avait violé l'un des Principes de la chronique. Laisser un autre Descendant se nourrir sur l'une de ces proies taboues sans intervenir peut aussi faire subir des Flétrissures au personnage, à la discrétion du conteur. Les Ventrues possédant ce handicap subissent une restriction alimentaire supplémentaire, ce qui leur rend le nombre de calices acceptables extrêmement limité.

■ **Handicap : Végane (••).** Votre personnage ne se nourrit que de sang animal. Il doit dépenser 2 points de Volonté pour boire du sang humain. Les Ventrues ne peuvent pas posséder ce handicap.

■ **Handicap : Organophage (••).** Votre personnage ne peut étancher sa Soif qu'en mangeant de la chair et des organes humains, surtout les organes riches en sang tels que le cœur, le foie, les poumons, le placenta et la rate. (À notre époque, la plupart des Descendants organophages commencent par préparer un smoothie avec les organes.) Seul le cœur fournit une éventuelle Résonance.

Atouts et handicaps de Sang Clair

Ces atouts et handicaps ne s'appliquent qu'aux personnages sangs clairs. Ils n'ont pas de valeur en points ; chaque handicap est contrebalancé par un atout et vice versa. Ils ne sont donc pas comptabilisés dans le maximum de points d'avantages et de handicaps autorisé à la création de personnage ou avec des achats payés par des points d'expérience.

ATOUTS DE SANG CLAIR

■ **Affinité avec une discipline :** votre personnage a une affinité avec une discipline en particulier, choisie lors de la création de personnage. Il gagne 1 point dans cette discipline et peut apprendre et conserver des points supplémentaires si vous dépensez des points d'expérience comme s'il était un vampire normal. (Le coût en points d'expérience est celui d'une discipline hors clan.)

Boire du sang ayant la Résonance appropriée ne lui donne pas de points supplémentaires dans cette discipline, temporaires ou non.

- **Apparence de la vie :** votre personnage a un cœur qui bat, peut manger de la nourriture humaine et profite de sa sexualité comme un mortel. Tant qu'il a lieu de nuit, un examen médical ne révèle rien d'anormal, sauf s'il est extrêmement poussé et effectué avec du matériel de pointe.
- **Buveur matinal :** la lumière du soleil divise par deux la jauge de santé de votre personnage (arrondi au supérieur), mais, en dehors de cela, elle ne fait que lui retirer ses facultés vampiriques (y compris toutes ses disciplines, la régénération vampirique et l'atout Résistance vampirique [ou tout autre avantage équivalent] s'il le possède) sans lui infliger de dégâts supplémentaires. Cependant, le Sang Clair subit toujours la Soif et, tôt ou tard, il aura besoin de dormir. Si sa santé tombe en dessous des niveaux de dégâts subis en raison de la lumière du soleil, il est Affaibli ou tombe en torpeur (selon le type de dégâts) jusqu'à ce qu'il soit à l'abri de la lumière du soleil.
- **Compagnons anarchs :** votre personnage s'est rapproché des membres d'une coterie anarch qui tolèrent sa présence, ou même le traitent affectueusement comme leur animal domestique. Cette coterie représente l'équivalent de Mawali anarchs à 1 point, tant que votre personnage suit l'idéologie du groupe. Notez ses membres sur le schéma des relations.
- **Contact de la Camarilla :** votre personnage a attiré l'attention d'un recruteur de la Camarilla, qui lui a promis une place au sein de la secte et une chance de devenir un vrai vampire. Tout ce qu'il a à faire, c'est de garder les yeux et les oreilles grands ouverts, de faire des rapports sur ses activités et sur celles de sa coterie et d'être prêt à effectuer n'importe quelle tâche que la Camarilla pourrait lui confier. Le Sang Clair possède donc l'équivalent d'un Mawla de la Camarilla à 1 point, qui le traite mal. Notez le recruteur sur le schéma des relations.



- **Résistance vampirique :** votre personnage subit des dégâts selon les même règles qu'un vampire normal, ce qui veut dire que les blessures perforantes et tranchantes ordinaires ne sont que des dégâts superficiels pour lui.
- **Sang actif :** votre personnage peut créer des liens de sang et étreindre des infants comme un vampire normal. Mais les vampires qu'il crée seront tous des Sangs Clairs.
- **Sang Clair alchimiste :** les Enfants du crépuscule changent lorsqu'ils boivent du sang. L'Alchimie du sang clair permet de maîtriser ce processus. Que ce soit un pouvoir spontané ou un savoir acquis en échangeant ses expériences avec d'autres cuisiniers de sang, votre personnage a gagné 1 point et une formula (voir page 282) d'Alchimie du sang clair. Vous pouvez acheter des points et des formulae supplémentaires normalement en dépensant des points d'expérience.

HANDICAPS DE SANG CLAIR

- **Chair morte :** le Sang de votre personnage n'est pas assez puissant pour réanimer totalement son corps. En conséquence, sa chair est dans un état de putréfaction constante. Elle a une teinte verdâtre et une vague odeur de pourriture. Tout examen médical révélera immédiatement que le personnage est décédé et vous devez retirer un dé à son groupement pour tout jet social en face à face avec un mortel. Si vous prenez ce handicap, vous ne pouvez pas prendre l'atout Apparence de la vie.
- **Dents de lait** : votre personnage n'a pas de crocs, ou bien ils ne sont pas assez développés pour qu'il puisse se nourrir. Il doit soit couper ses victimes avec un objet tranchant, soit prélever leur sang avec une seringue.
- **Dépendance à la vitae :** le Sang du personnage est trop faible pour alimenter ses pouvoirs vampiriques à lui seul. Si le Sang Clair ne boit pas suffisamment de Sang de vampire pour étancher 1 point de Soif par semaine, il perd la faculté de gagner et d'utiliser des disciplines (y compris l'Alchimie du sang clair et son apprentissage). Il regagne ses pouvoirs dès qu'il étanche au moins 1 point de Soif avec du Sang de vampire.
- **Fragilité humaine :** votre personnage ne peut pas exalter le Sang pour se régénérer. Au lieu de cela,

il guérit comme un mortel (voir page 126). Si vous prenez ce handicap, vous ne pouvez pas prendre l'atout Résistance vampirique.

- **Malédiction de clan :** des vestiges du Sang du sire de votre personnage coulent encore dans ses veines, portant des traces de sa malédiction ancestrale. Vous devez choisir un Fléau de clan qui s'applique à votre personnage. Son score de Fléau est de 1. Vous ne pouvez choisir le Fléau des Brujahs ou des Gangrels que si votre personnage possède également le handicap Tempérament bestial. Vous ne pouvez choisir le Fléau des Tremeres que si votre personnage possède également l'atout Sang actif.
- **Marqué par la Camarilla :** dans certaines villes, les dirigeants vampiriques traquent et détruisent les Sangs Clairs. Dans d'autres, le shérif est clément et se contente de les marquer, par la force et dans la douleur, pour leur rappeler où est leur place. (Beaucoup sont ensuite traqués et détruits, souvent pour des affronts imaginaires ou par simple caprice.) Votre personnage porte cette marque indélébile et la Camarilla le surveille constamment, prête à le brûler à la moindre incartade. Ce handicap ne vous empêche pas de choisir l'atout Contact de la Camarilla ; la Tour d'Ivoire adore jouer à ce genre de double jeu.
- **Ostracisé par les anarchs :** votre personnage a violé une règle implicite des anarchs ou a vraiment cru être l'égal des autres anarchs, alors qu'en réalité certains sont plus égaux que d'autres. Quelle que soit la raison, les anarchs de son regnum savent qui il est et ne veulent rien avoir à faire avec lui. Ils préféreraient le livrer à la Camarilla plutôt que d'écouter ses supplications. Si vous prenez ce handicap, vous ne pouvez pas prendre l'atout Compagnons anarchs.
- **Tempérament bestial :** votre personnage est autant habité par la Bête qu'un vampire normal. Il subit la frénésie selon les règles s'appliquant aux vampires dont le sang n'est pas clair.

Historiques

Les historiques décrivent des avantages venant de relations, de circonstances et d'opportunités : les biens matériels, les réseaux sociaux, etc. Les historiques sont des traits externes et non internes, et le joueur doit toujours expliquer comment le personnage les a obtenus, ainsi que ce qu'ils représentent. Qui sont les Contacts du personnage ? Pourquoi ses Alliés le soutiennent-ils ? Où a-t-il rencontré ses Servants ? Quels sont les investissements qui produisent ses 4 points de Ressources ? Vous n'êtes pas obligé de tout déterminer dès le début, mais ayez une réponse de prête lorsque le conteur vous le demandera en jeu, ou soyez prêts à suggérer une réponse qui s'insère bien dans l'histoire à ce moment-là.

Les historiques sont des traits qui peuvent être distincts et non progressifs, ce qui signifie que vous pouvez acheter plusieurs fois le même historique.

EXEMPLE :

David achète l'historique Alliés deux fois, une fois à 1 point (son voisin qui fait le guet pour lui pendant la journée) et une fois à 3 points (son avocat de confiance connu pour ses excellentes performances), ce qui représente deux Alliés différents.

Un personnage peut partager certains historiques avec le reste de sa coterie (voir la section Historiques de coterie en page 196).

Alliés

Les Alliés sont des mortels qui soutiennent et aident votre personnage ; de la famille, des amis ou même une organisation mortelle qui lui doit une certaine fidélité. Même si les Alliés aident généralement le personnage de leur plein gré, sans persuasion ni coercition, ils ne sont pas toujours disponibles pour offrir leur assistance ; ils ont leurs propres problèmes et ne peuvent (et veulent) rendre des services par attachement pour le personnage que jusqu'à un certain point. Généralement, les Alliés apparaissent environ une fois par scénario.

Un Allié peut être quasiment n'importe qui habitant dans la ville de votre personnage, sous réserve de ce qu'autorise le conteur. Votre personnage peut avoir des amis à la morgue du quartier, à la rédaction d'un journal ou d'un blog à scandales, au sein de la haute société ou au poste d'aiguillage des trains. Les Alliés sont généralement fiables (même s'ils ne savent probablement pas que le personnage est un vampire, ni même que les vampires existent). Cependant, tout service a un prix. Si votre personnage demande plusieurs faveurs à son ami dans la mafia russe, le gangster lui demandera ensuite probablement de l'aide à son tour.

Les Ennemis sont l'opposé des Alliés et sont des handicaps.

Vous pouvez utiliser les règles de l'encadré Modèles de mortels pour créer des Alliés ou des Ennemis quand vous les achetez ou quand votre personnage les voit en jeu pour la première fois et vous pouvez noter les Alliés et les Ennemis sur le schéma des relations, mais beaucoup de groupes laissent le conteur créer les Alliés et les Ennemis puis les noter sur le schéma des relations.

Les Alliés ou les Ennemis sont créés à partir d'une réserve de points basée sur leur Efficacité et sur leur Fiabilité. Un unique Allié peut valoir 6 points maximum. Les groupes d'Alliés ou d'Ennemis sont composés d'un nombre de personnages égal au nombre de personnages joueurs.

Tous les Ennemis valent 2 points de moins que leur Efficacité, c'est-à-dire qu'un Allié mortel doué coûte 3 points, mais qu'un Ennemi mortel doué ne donne qu'1 point. Les Ennemis ont tous la même Fiabilité : ils se montrent quand le conteur le décide, mais généralement au moins une fois par scénario.

EFFICACITÉ

- Mortel faible, probablement inutile en situation violente ou potentiellement violente.
- •• Mortel moyen ou groupe soudé de mortels faibles (gamins du quartier résolvant des mystères, groupe de prière, branche locale d'une ONG).
- ••• Mortel doué ou groupe dangereux de mortels moyens (gang de rue, entourage d'une célébrité, branche locale d'un syndicat ouvrier).
- •••• Mortel redoutable, mortel doué mage ou possédant d'autres pouvoirs surnaturels ou groupe bien armé de mortels doués (équipe de sécurité privée, contingent d'avocats, bratva de la mafia russe).

FIABILITÉ

- Quand votre personnage fait appel à cet Allié, il se montre une fois sur deux.
- •• Quand votre personnage fait appel à cet Allié, il arrive entre 1 et 10 heures plus tard (lancez un dé).
- ••• Quand votre personnage fait appel à cet Allié, il arrive dès que possible.

Contacts

Votre personnage connaît des gens (des humains) dans beaucoup de milieux différents. Les Contacts lui fournissent principalement des informations dans leurs domaines d'expertise, et peuvent vouloir échanger des faveurs de toutes sortes. Pour un autre genre d'aide, votre personnage doit utiliser son Influence (voir page 186) dans le monde mortel ou faire appel à ses Alliés (voir page 184) ou à son Mawla (voir page 189).

Un Contact est une personne en bonne position pour obtenir des informations. Il peut être un policier opérateur radio pour les patrouilles depuis le commissariat plutôt que sur le terrain dans une seule patrouille, ou un membre du personnel de la mairie plutôt qu'un élu local. Les courtiers en information, les paparazzi, les receleurs et les journalistes en général font d'excellents Contacts. Vous pouvez définir les Contacts de votre personnage quand vous achetez cet historique ou bien la première fois qu'ils apparaissent au cours du jeu. Dans les deux cas, n'oubliez pas de les noter sur le schéma des relations.

- Un Contact qui peut faire quelque chose d'ordinaire ou obtenir quelque chose de courant ou de bon marché (Ressources 1) pour votre personnage. Exemples : dealer de cannabis, vendeur de voitures.
- •• Un Contact qui peut faire ou obtenir quelque chose d'utile (Ressources 2) pour votre per-

MODÈLES DE MORTELS

Utilisez ces modèles pour créer des personnages du conteur quand même la création de personnage rapide prendrait trop de temps. Si vous le désirez, vous pouvez dépenser des points d'avantage pour acheter d'autres points de compétence.

MORTEL FAIBLE

- **Attributs : deux à 2, le reste à 1.**
- **Compétences : trois à 2, cinq à 1.**
- **Avantages : aucun.**

MORTEL MOYEN

- **Attributs : deux à 3, trois à 2, le reste à 1.**
- **Compétences : trois à 3, quatre à 2, cinq à 1.**
- **Avantages : 3 points maximum (2 points de handicaps maximum).**

MORTEL DOUÉ

- **Attributs : un à 4, deux à 3, deux à 2, le reste à 1.**
- **Compétences : deux à 4 (une avec une spécialité), quatre à 3, quatre à 2, quatre à 1.**
- **Avantages : 10 points maximum (4 points de handicaps maximum).**

MORTEL REDOUTABLE

- **Attributs : deux à 5, deux à 4, deux à 3, le reste à 2.**
- **Compétences : une à 5, trois à 4, cinq à 3, six à 2 ; trois spécialités.**
- **Avantages : 15 points maximum (pas de handicap).**



sonnage. Exemples : vendeur d'armes à la petite semaine, vétérinaire.

••• Un Contact qui peut faire quelque chose de difficile ou obtenir quelque chose de cher (Ressources 4) pour votre personnage. Exemples : expert en systèmes de sécurité, lieutenant de police chargé des affaires d'homicide, de drogue ou d'un autre domaine utile.

Influence

Votre personnage a du pouvoir au sein de la communauté mortelle, que ce soit via sa richesse, son prestige, sa fonction politique, du chantage ou de la manipulation surnaturelle. Les Descendants possédant une Influence élevée peuvent influencer, voire même contrôler dans de rares cas, la politique et la société de leur ville, en particulier la police et l'administration municipale.

Par défaut, l'Influence s'applique principalement au sein d'un groupe ou d'une zone en particulier dans la ville de la chronique. Le groupe concerné peut être vaste, voire même diffus : le crime organisé, les médias, la religion, la police, le gouvernement, etc. La zone concernée doit être plus large qu'un quartier ou qu'un domaine vampirique (mis à part les plus grands). Cette zone peut par exemple être Brooklyn à New York, la rive gauche à Paris, South Side à Chicago, Ginza à Tokyo, etc. L'Influence de votre personnage s'applique à la ville dans son ensemble avec 1 point de moins que pour la zone ou le groupe concerné. Utiliser de l'Influence locale dans une autre ville du même département ou de la même région pourrait fonctionner, mais avec 2 points de moins, etc. Donc, un vampire peut être un Puissant (••••) à Hollywood, un Mandarin (•••) partout à Los Angeles, simplement Influent (••) à San Diego ou à San Francisco et avoir des Relations (•) à Chicago ou à New York.

Le conteur peut vous demander d'utiliser Influence à la place d'un autre trait dans certains groupements de dés, notamment pour les jets sociaux visant à manipuler de petits fonctionnaires ou l'équivalent dans le groupe concerné. Cet historique peut aider votre personnage à faire démolir (ou protéger) un bâtiment « abandonné », mais pas à déclencher une guerre mondiale.

Si le conteur veut faire jouer une chronique avec des personnages joueurs manipulant les choses à



l'échelle du monde, il peut ajuster l'Influence pour qu'elle puisse s'appliquer à une nation (••••) ou même au monde entier (•••••).

- **Relations :** votre personnage sera toujours écouté respectueusement.
- •• **Influent :** les gens veulent rendre service à votre personnage.
- ••• **Mandarin :** les potentats et les factions mortels hésitent à s'opposer à votre personnage.
- •••• **Puissant :** les fonctionnaires de la zone concernée ou les membres ordinaires du groupe concerné obéissent à votre personnage, à moins d'avoir une bonne raison de ne pas le faire.
- ••••• **Dominant :** les personnalités moindres que votre personnage essaient de deviner ce qu'il veut et de le faire avant qu'il le demande.

■ **Handicap : Mal-aimé (•).** Retirez un dé aux groupements de vos jets sociaux impliquant tout autre groupe dans la ville de la chronique que les Contacts et les Alliés du personnage ou d'autres soutiens expressément loyaux.

■ **Handicap : Méprisé (••).** Un groupe ou une zone de la ville de la chronique ne vit que pour faire obstacle à votre personnage et à sa faction. Retirez deux dés à tous les groupements pour tenter de convaincre un acteur neutre de soutenir politiquement le personnage ou de lui rendre un service. Le conteur doit veiller à inclure souvent les opposants du personnage dans l'histoire.

Masque

Leur faux-semblant d'humanité est l'une des armes les plus puissantes des vampires, car ce sont des prédateurs furtifs. Les mensonges avec lesquels les Descendants vivent ne sont jamais loin dans vos histoires et la description d'un lécheur devrait toujours inclure la méthode qu'il utilise pour se mêler à la société mortelle, c'est-à-dire le Masque qu'il porte. Un bon Masque explique l'existence nocturne du personnage et lui offre de nombreuses occasions de se retrouver seul avec des mortels.

Certains vampires alternent entre plusieurs Masques, mais risquent de finir par éprouver une grande confusion concernant leur identité profonde et par commettre des erreurs, tandis que d'autres créent une seule identité crédible et s'y tiennent pendant la durée de vie d'un humain avant d'en changer. Ils se maquillent pour « vieillir » et simulent tous les aspects d'une vie mortelle afin de sembler parfaitement normaux sur le papier. D'autres vampires encore, presque toujours des Nosferatus ou des dissidents, préfèrent la liberté à la sécurité et restent sous les radars ou vivent dans la rue.

Par défaut (avec o point en Masque), un vampire n'a pas besoin de Masque, par exemple s'il a été étreint récemment et peut encore se faire passer pour l'humain qu'il était, ou possède un unique masque et de faux papiers d'identité permettant de passer un contrôle routier ou tout contrôle superficiel similaire. Un masque à o point ne résiste pas à une vérification des antécédents du personnage (peu importe qui l'effectue), encore moins à une enquête officielle des autorités.

- Votre personnage possède une fausse identité solide, y compris une carte de crédit, un compte en banque, des antécédents de crédit, un acte de naissance, etc., le tout au nom de son



Masque. Le Masque résiste aux vérifications de la police locale.

•• Le Masque de votre personnage peut résister aux vérifications des meilleurs services de police : Scotland Yard, le FBI etc. Si votre personnage possédait des états de service dans l'armée ou au sein d'une agence de renseignement de son vivant, ils ont été classés secret défense.

Si vous achetez un Masque à 2 points, vous pouvez également acheter les avantages Fantôme et Costumier pour 1 point chacun.

- **Fantôme :** quelqu'un de haut placé a effacé les vrais documents officiels concernant votre personnage. Il n'a plus d'existence officielle.
- **Costumier :** votre personnage peut créer ou obtenir des Masques. Créer un Masque prend 3 jours par point et peut faire prendre des risques au vampire sur Internet ; obtenir un Masque prend 1 jour par point, mais coûte quelque chose en échange. Le prix dépend de la position de votre personnage, de votre marge sur le jet social ou de tout autre facteur déterminé par le conteur.



- **Handicap : Déclaré mort (•).** Les gens savent que votre personnage est mort récemment et s'il se montre parmi eux, ils sont choqués et horrifiés. Ce handicap s'applique également à toute recherche dans une base de données concernant son identité.
- **Handicap : Connu des services (••).** Les données biométriques, le nom, l'histoire, les partenaires connus et les faux noms de votre personnage sont enregistrés dans les bases de données de plusieurs agences de renseignement et il y est signalé comme suspecté de terrorisme. N'importe quel inquisiteur comprendra le message caché en consultant ces informations et saura que votre personnage est un vampire.

Mawla

Ce trait représente un Descendant ou un groupe de Descendants qui veillent sur votre personnage et lui offrent des conseils, des informations ou de l'aide de temps en temps. Ce mot vient de l'arabe médiéval et a diverses significations allant de « personne de confiance » à « oncle » en passant par « source de protection dans le voisinage » et « non-musulman qui respecte malgré tout sa parole ». À l'époque, les vampires occidentaux ramenèrent le terme des croisades, et le terme fait son retour dans la société vampirique maintenant que les Ashirras et la Camarilla s'allient de plus en plus étroitement dans la guerre de la Géhenne.

Un Mawla peut jouer le rôle de mentor de votre personnage. Ce rôle est normalement dévolu à son sire, du moins s'il ne le traite pas comme l'un de ses meubles et ne l'ignore pas.

Le Mawla de votre personnage peut échanger des informations avec lui à l'avantage des deux parties ou même venir à son secours si le personnage a respecté leur relation. Un Mawla peut être puissant, mais son pouvoir n'est pas nécessairement direct. Selon le nombre de points dans cet historique, le Mawla de votre personnage peut n'être rien de plus qu'un ancilla avec un excellent réseau d'information ou une créature vieille de plusieurs siècles avec une influence et des pouvoirs surnaturels énormes. Le Mawla peut donner des conseils, plaider la cause du personnage auprès du prince ou du baron, dissuader les autres anciens de nuire au personnage ou avertir le personnage lorsqu'il se mêle d'une situation qu'il ne comprend pas. Évidemment le Mawla s'attend à ce que le personnage lui rende service en retour.

Des points en Mawla peuvent même représenter un groupe de vampires partageant les mêmes idées, par exemple les anciens de la fondation tremere de la cité ou une clique trotskiste parmi les anarchs de la ville. (Le pluriel de mawla est mawali.) En règle générale, si l'historique Mawla représente un groupe, il coûte 1 point de plus que s'il représentait un seul Descendant du même niveau. Par exemple, une coterie de mawali anciens coûterait 4 points dans l'historique Mawla.

Quelle que soit leur identité, notez le mawla ou les mawali sur le schéma des relations lorsque vous les achetez.

Normalement, un mawla fournit des conseils et parfois un peu d'influence ou de protection politique, mais il ne fait pas le sale boulot à la place du personnage et il ne demande pas de dettes importantes pour lui. S'il est contraint de le faire pour sa

propre protection en aidant le personnage, le personnage perdra probablement 1 point minimum dans cet historique après avoir suscité son courroux.

Les joueurs peuvent aussi acheter des dettes mineures (voir page 315) utilisables une seule fois que d'autres Descendants doivent à leur personnage, pendant la création de personnage uniquement. Une dette mineure coûte la moitié (arrondie au supérieur) de la valeur en points d'un Mawla de puissance équivalente au débiteur.

- • Nouveau-né
- •• Ancilla
- ••• Ancien
- •••• Primogène ou membre du conseil révolutionnaire anarch
- ••••• Prince ou baron

ADVERSAIRE Un Adversaire est le handicap opposé à l'historique Mawla, à savoir un autre caïnite qui veut du mal à votre personnage (ou plus probablement à son sire, à son lignage ou à son mentor) de manière générale. Les Adversaires vont des anciens à 1 point aux princes ou aux cabales puissantes à 3 points. Lorsqu'il constitue des groupements de dés avec lesquels s'opposer aux personnages joueurs, le conteur utilise soit le Statut de l'Adversaire, soit un autre trait spécifique, mais pas la valeur du handicap Adversaire.

Refuge

Comme tous les historiques, l'historique Refuge est totalement facultatif. Un vampire ne possédant pas de points en Refuge dort dans une fosse commune peu profonde, dans l'une des chambres d'un motel abandonné, dans un bureau qu'il loue ou dans un appartement aux fenêtres recouvertes de sacs en plastique. Il peut tout de même être en sécurité et caché en journée dans ce refuge relativement petit et exposé tant qu'aucun événement ne compromet l'endroit. Le conteur peut autoriser un personnage joueur à dériver un meilleur refuge d'un autre historique, par exemple Ressources, Statut ou Influence. Évidemment, si ces historiques disparaissent, le refuge confortable du personnage disparait avec eux.

Cependant, un personnage ne possédant aucun de ces autres historiques peut tout de même dormir dans un refuge parfaitement correct s'il possède l'historique Refuge. Par exemple, un personnage peut ne pas avoir assez d'argent pour se payer un manoir victorien de vingt pièces au vu des prix de l'immobilier à notre époque, mais si son arrière-grand-mère lui en a légué un, il peut très bien continuer d'y habiter tandis que le bâtiment se délabre lentement.

Le nombre de points en Refuge de base représente la taille, la sécurité et la discrétion du refuge. Tous ces facteurs influent sur la probabilité que l'endroit où dort le vampire soit repéré, infiltré ou surveillé. Augmentez la difficulté des tentatives pour ce faire de +1, ou ajoutez un dé aux groupements pour y résister, par point en Refuge de base.

Les Descendants connaissent extrêmement bien leur refuge. Ajoutez un dé par point en Refuge de base aux groupements du personnage pour repérer un danger dans son refuge (y compris pour les jets de réveil, voir page 219).

REFUGE DE BASE

- • Petit refuge, mais plus sûr et moins exposé que le refuge par défaut. Exemples : appartement au sous-sol, crypte, réserve verrouillée dans un entrepôt.
- •• Refuge avec une bonne taille, une bonne sécurité ou une bonne discrétion. Exemples : maison ou pavillon pour une famille ordinaire, enclos des loups dans un zoo, tunnel d'embranchement dans des égouts.
- ••• Refuge très grand, très sûr ou très discret. Exemples : complexe en dehors de la ville, banque (avec coffre-fort), station de métro abandonnée.

■ **Handicap : Sans refuge (•).** Votre personnage doit se donner la peine (un jet simple minimum) de trouver un nouvel endroit où dormir chaque matin.

ATOUTS ET HANDICAPS DE LA CATÉGORIE REFUGE

Vous pouvez ajouter des atouts et des handicaps au Refuge de votre personnage si vous le désirez. Ils s'ajoutent aux points en Refuge de base pour donner le nombre total de points dans cet historique à toutes fins utiles.

N'oubliez pas que le Refuge peut être un historique partagé par toute la coterie des personnages joueurs. C'est le meilleur moyen de pouvoir acheter un Refuge avec beaucoup de qualités.

- **Armurerie dissimulée :** chaque point dans cet atout ajoute de l'armement pour une personne à la réserve du refuge de votre personnage, c'est-à-dire un pistolet et un fusil, avec des munitions. Ces armes et munitions sont aussi bien cachées que l'endroit où dort le vampire.
- **Cellule :** le refuge de votre personnage inclut un endroit fait pour enfermer deux prisonniers. La difficulté de base pour s'en échapper est de 5. Chaque point supplémentaire dans cet atout permet au refuge de contenir deux fois plus de prisonniers (32 maximum et seulement pour les refuges très vastes) ou augmente de +1 la difficulté pour s'échapper. Cet atout n'est pas disponible pour les petits refuges.

- **Veilleurs :** des vigiles privés ou des gros bras du monde du crime gardent le refuge de votre personnage. Chaque point dans cet atout fournit quatre gardes moyens et un chef doué (voir l'encadré Modèles de mortels en page 185). Réfléchissez avant d'acheter cet atout si des gardes ne seraient pas du tout discrets pour le refuge concerné.
- **Laboratoire :** le refuge de votre personnage inclut un laboratoire avec tout le matériel standard : évier de chimie, bec Bunsen, sol renforcé, etc. Chaque point dans cet atout ajoute un dé aux groupements pour les jets liés à une spécialité de Science ou de Technologie ou aux groupements d'Alchimie du sang clair pour les Sang Clairs utilisant la méthode de fixatio (voir page 284). Cet atout n'est pas disponible pour les petits refuges.
- **Bibliothèque :** le refuge de votre personnage inclut une bibliothèque sur le thème de l'occulte, des légendes caïnites, de l'histoire de la ville, du savoir vampirique ou autre. Chaque point dans cet atout ajoute un dé aux groupements pour les jets de recherche dans une spécialité d'Érudition, d'Investigation ou d'Occultisme. Cet atout est limité à 1 point pour les petits refuges.
- **Localisation :** le refuge de votre personnage est niché dans l'un des quartiers les plus chics (ou select pour toute autre raison) de la ville, dans le Râtelier, sur une petite île ou dans un endroit très avantageux pour toute autre raison. Ajoutez deux dés (ou augmentez la difficulté de +2 pour les ennemis) aux bonus sur les jets de dés pertinents venant soit du Viandis (voir page 195), soit de vos points en Refuge de base (l'un ou l'autre, mais pas l'un et l'autre). Si aucun de ces deux modificateurs ne correspond précisément à ce que vous avez en tête, déterminez quand appliquer un bonus de deux dés avec l'aide de votre conteur. Par exemple, un refuge proche de l'Elysium pourrait accorder un bonus de deux dés sur les jets d'Étiquette à l'Elysium et sur les jets pour découvrir les rumeurs circulant à la cour.
- **Luxueux :** des télévisions à écran plat haute définition, du mobilier design, des œuvres d'art ou d'autres biens de valeur vous donnent un bonus de deux dés sur les jets sociaux concernant les invités humains dans le refuge de votre personnage. Si votre personnage ne possède pas au moins 3 points de Ressources (•••), il s'est procuré sa décoration d'intérieur illégalement.
- **Évacuation :** le refuge de votre personnage comporte une porte de derrière, un tunnel secret, une bouche d'égout dans la cave ou une autre sortie discrète. Pour chaque point dans cet atout, ajoutez un dé aux groupements pour que le personnage évite ou échappe à une surveillance près de son refuge.
- **Système de sécurité :** le refuge de votre personnage possède un système de sécurité meilleur que la moyenne. Pour chaque point dans cet atout, ajoutez un dé aux groupements pour contrer (ou repérer) une intrusion non autorisée dans le refuge de votre personnage.
- **Bloc opératoire :** le refuge de votre personnage comporte une pièce équipée au minimum comme un hôpital de campagne militaire. Ajoutez deux dés aux groupements aidés par cet équipement, généralement ceux de Médecine, pour les jets représentant des actions effectuées dans le refuge. Cet atout n'est pas disponible pour les petits refuges.
- **Sceau de protection :** le refuge de votre personnage est protégé par un sceau magique interdisant aux forces surnaturelles d'entrer (qui peut avoir été posé par n'importe quel type de pouvoir magique). Votre personnage n'est peut-être pas en mesure de le désactiver, mais il peut entrer lui-même. Déterminez les limites de ce sceau avec l'aide du conteur. Chaque point dans cet atout ajoute aussi un dé aux groupements pour résister à la scrutation surnaturelle du refuge et à tout autre type d'intrusion que le conteur juge contré par le sceau. Le conteur peut exiger que votre personnage possède Occultisme 3 minimum, ou bien la discipline Sorcellerie du sang, pour vous laisser acheter cet atout.

■ **Handicap : Flippant (•).** Le refuge de votre personnage ressemble à l'antre d'un tueur en série (même si en toute honnêteté, c'est plus ou moins réellement le cas). Sans pour autant connaître l'existence du vampire, les voisins pourraient appeler la police pour lui demander de jeter un œil ou simplement parler de l'endroit effrayant qu'ils ont vu. Retirez deux dés à tous les groupements du personnage pour les jets sociaux visant à séduire ou à mettre à l'aise des invités humains dans son refuge.

■ **Handicap : Hanté (•).** Le refuge de votre personnage abrite un phénomène surnaturel qu'il ne contrôle pas et ne comprend d'ailleurs même pas. Cela peut simplement être un fantôme, mais un refuge Hanté pourrait aussi abriter un portail dimensionnel, une météorite maudite ou n'importe quoi d'autre dont le personnage ne peut pas se débarrasser. Bien sûr, quelqu'un qui comprendrait ce phénomène surnaturel pourrait l'utiliser comme une faille dans la sécurité du refuge. Le conteur détermine les autres effets de ce handicap, mais il retire au moins un dé par point de handicap

Hanté aux groupements utilisés pour des actions dans le refuge et influencés par le phénomène surnaturel.

- **Handicap : Compromis (••).** Le refuge de votre personnage a déjà été visité par des intrus, peut-être avant de lui appartenir. Il est probablement sur la liste de surveillance d'un groupe. Ajoutez deux dés aux groupements des intrus ou des espions pour entrer dans le refuge ou le surveiller. Si votre personnage finit par être repéré par l'Inquisition, il a intérêt à déménager.

Renommée

Les mortels connaissent le nom de votre personnage et lisent avidement les scoops sur ses activités. Il peut être un acteur, un chanteur ou une célébrité d'un autre type. La Renommée donne du pouvoir au personnage sur les médias de masse et sur les réseaux sociaux ; il a davantage de moyens que la plupart des gens pour manipuler l'opinion de la populace. Le personnage doit sans doute aussi être en mesure de dissimuler le fait qu'il n'est jamais vu en public pendant la journée, par exemple en ayant une doublure.

Dans certaines circonstances, le conteur peut vous autoriser à utiliser Renommée dans un groupement de dés pour un jet social à la place d'un autre trait, surtout si votre personnage tente d'accéder à un lieu ou à un événement normalement réservé aux personnes invitées. « Avez-vous la moindre idée de qui je suis ? » ne marche pas toujours, mais cela marche tout de même. Chaque point de Renommée réduit de –1 la difficulté des jets sociaux concernant les fans du personnage et la difficulté de beaucoup de jets de chasse si votre personnage emploie une stratégie de prédation appropriée, car il a moins de mal à attirer des proies.

Évidemment, la Renommée a aussi des inconvénients : par exemple, le personnage a plus de mal à suivre quelqu'un discrètement et il n'a pas vraiment envie que des groupies traînent autour de son refuge toute la journée et diffusent son emplacement sur Instagram… Prendre la spécialité Furtivité (déguisement) peut être une bonne idée.

Par défaut, Renommée s'applique parmi les mortels, mais vous pouvez aussi acheter une Renommée parmi les Descendants au même coût. Certains vampires, comme Dracula ou Élisabeth Báthory, possèdent d'ailleurs les deux. Les vampires peuvent admirer, ou du moins trouver intéressant, un Descendant qui était célèbre ou tristement célèbre de son vivant : Arthur Rimbaud, Olympe de Gouges, Billy the Kid, etc.

- • Votre personnage est connu et admiré par les membres d'une sous-culture confidentielle.
- •• Votre personnage est une célébrité locale et la majeure partie des gens de la ville le reconnaissent.
- ••• La plupart des habitants du pays connaissent votre personnage au moins de nom.
- •••• Tous ceux qui ont ne serait-ce qu'un minimum de connaissances sur les tendances sociales ou sur le secteur d'activité de votre personnage ont un peu entendu parler de lui.
- ••••• La Renommée de votre personnage touche un énorme public national ou même mondial. Le personnage est un acteur très connu, un chanteur de rock ayant des millions de fans ou un ancien président.

INFAMIE Votre personnage est célèbre, mais pour avoir commis quelque chose d'horrible. Au mieux, la difficulté de la plupart des jets pour influencer les réactions des autres face au personnage augmente d'un nombre égal à la valeur en points de ce handicap ; au pire, les autorités tentent de tuer ou de capturer votre personnage chaque fois qu'il est repéré.

SOMBRE SECRET Vous pouvez aussi prendre Sombre secret, une version plus modérée d'Infamie. Le handicap Sombre secret fournit 1 point de moins que le handicap Infamie pour la même valeur, car les actes atroces de votre personnage ne sont connus que de lui et peut-être d'un ou deux ennemis particulièrement acharnés. La version à 1 point d'infamie fournit cependant tout de même 1 point comme sombre secret, car il est plus facile de découvrir le genre d'incartade gênante qu'elle représente que de déterrer un cadavre dans le placard qui peut mettre en danger la vie du personnage.

- **Handicap : Infamie/Sombre secret (•).** Votre personnage doit une dette importante à des personnes dangereuses ou s'est rendu très impopulaire de manière générale. Son conjoint, son amant ou un parent proche peut aussi posséder Infamie ••.
- **Handicap : Infamie/Sombre secret (••).** Votre personnage est un parasite domestique, a commis de nombreuses violations de la Mascarade, est chassé au sang dans une autre cité et l'a fuie pour cette raison ou a gravement offensé le dirigeant du domaine de la chronique.

Ressources

Cet historique décrit les Ressources de votre personnage. Elles ne sont pas nécessairement de nature financière et sont rarement uniquement en argent liquide, mais votre personnage peut généralement les vendre pour gagner de l'argent. Selon la quantité de biens devant être vendus, cela peut prendre des semaines ou même des mois. Étant donné que la Seconde Inquisition fait clôturer les comptes bancaires appartenant à des Descendants qu'elle trouve, les vampires reviennent de plus en plus au cash pour leurs

Ressources, ou à l'or, aux œuvres d'art, aux drogues, aux armes et aux esclaves.

Les points de Ressources fournissent un revenu à votre personnage pour qu'il maintienne son train de vie, mais vous devez détailler la source de ce revenu et la forme que prend cet historique, puisqu'il peut s'assécher, être volé ou disparaître de toute autre manière pendant la chronique.

- • **Prolétaire :** votre personnage ne peut pratiquement pas mettre d'argent de côté. Il a un appartement, une voiture et des meubles de camping.
- •• **Classe moyenne :** votre personnage a un bel appartement ou une petite maison, plusieurs voitures et des meubles d'excellente qualité.
- ••• **Riche :** votre personnage a un très grand appartement ou une belle maison, des biens de luxe et un mobilier d'excellente qualité pour plusieurs personnes.
- •••• **Millionnaire :** votre personnage a un manoir, un hélicoptère ou un jet privé et des biens d'excellente qualité très spécialisés.
- ••••• **Milliardaire :** votre personnage a plusieurs manoirs et peut se payer absolument tout ce qu'il veut.

■ **Handicap : Indigent (•).** Votre personnage ne possède ni argent ni logement.

Saga

Achetez l'un des avantages d'une Saga et intégrez l'histoire de cette Saga au lignage et aux relations de votre personnage. Certaines Sagas (en particulier celles commençant par « De la lignée de… ») nécessitent que le personnage appartienne à un clan en particulier.

N'oubliez pas que, comme les autres avantages, chaque niveau d'une Saga est indépendant et doit être acheté séparément. Il ne donne pas automatiquement accès aux niveaux « inférieurs » de cette Saga.

Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre Sagas en page 382.

Servants

Votre personnage possède un ou plusieurs serviteurs ou assistants loyaux et déterminés. Les Servants peuvent être des goules liées au sang envers le personnage, des individus ayant tellement subi l'usage de Domination par le personnage au fil des années qu'ils ne peuvent plus agir de manière indépendante ou des individus que le personnage a tant ensorcelés par sa Présence qu'ils feraient n'importe quoi pour lui.

Votre personnage doit toujours exercer un contrôle sur ses servants d'une manière ou d'une autre : leur payer un salaire, leur donner sa vitae ou les hypnotiser à coups de disciplines. Même s'ils sont généralement loyaux, les servants peuvent trahir le personnage si la récompense promise dépasse les risques encourus ou si le vampire les a mal traités. Le conteur peut faire jouer une scène entre votre personnage et l'un de ses servants quand il le souhaite.

Les servants doivent agir comme des personnages et non comme des marionnettes. Même les goules ne sont pas des surhommes et les serviteurs les plus doués ne sont pas toujours les plus fidèles. Dans **Vampire**, tout se paye. Le conteur peut utiliser les Servants pour ajouter du piment à la chronique, mais il ne doit pas laisser les serviteurs ou leur utilisation abusive par les joueurs gâcher l'histoire.

- • Un servant mineur : un enfant, un dealer sans le sou ou un fan de films d'horreur qui suit votre personnage et obéit à ses ordres sans lien de sang. Sa feuille est celle d'un mortel faible.
- •• Une goule, un serviteur de la famille du personnage, un amant humain ou un humain soumis par Domination. Donnez-lui une histoire. Sa feuille est celle d'un mortel moyen ou d'une goule sans avantages. Pour plus d'informations sur les goules, reportez-vous à la page 234.
- ••• Un servant suffisamment compétent pour agir de manière indépendante et s'occuper des problèmes mineurs. C'est probablement une goule avec des traits équivalents à ceux d'un mortel doué en plus de ses facultés surnaturelles.

■ **Handicap : Harceleur (•).** Votre personnage a tendance à attirer des gens qui deviennent un peu trop fous de lui pour son propre bien. Un ancien servant se rappelle de lui et veut renouer avec lui. Il peut être assoiffé de vitae, fou d'amour, désespéré, opportuniste, tout cela à la fois ou n'importe quoi d'autre. Si votre personnage se débarrasse de lui, un autre harceleur ne tarde pas à le remplacer.

Statut

Votre personnage possède une bonne réputation et un certain prestige (mérités ou non) au sein d'une communauté locale de Descendants en particulier, probablement la Camarilla ou les anarchs. Le Statut au sein de la société de la Camarilla découle autant du statut du sire du vampire et du respect dû à son lignage que des accomplissements personnels du caïnite. En théorie, un Statut élevé au sein des anarchs dépend des contributions du personnage à la cause, mais, en pratique, il est plus souvent basé sur sa proximité (par le Sang ou la coterie) avec le baron ou le dirigeant actuel.

Le Statut au sein d'une secte ne s'applique pas chez une autre. En général, si un vampire possède du Statut dans une autre ville que celle où il se trouve actuellement, l'historique s'applique, mais est réduit d'1 point ; un caïnite

Influent (•••) à Carthagène est seulement Respecté (••) à Buenos Aires.

Le conteur peut parfois vous dire d'ajouter le Statut de votre personnage à un groupement de dés de traits sociaux, notamment pour une première rencontre avec un autre vampire ou un événement à la cour. Il peut aussi vous autoriser à utiliser le Statut de votre personnage à la place d'un autre trait social dans un groupement de dés, mais, dans ce cas, les autres Descendants ont des chances de remarquer que votre personnage compte uniquement sur son Statut au lieu, par exemple, d'appliquer correctement le protocole via la compétence Étiquette.

Les personnages caitiffs commencent le jeu avec le handicap Suspect et leurs joueurs ne peuvent pas acheter de points de Statut à la création de personnage.

- **Connu :** un nouveau-né présenté dans les règles et bien accueilli à la cour, considéré comme une étoile montante.
- •• **Respecté :** votre personnage a des responsabilités et est l'équivalent d'un ancilla ordinaire.
- ••• **Influent :** votre personnage a autorité sur une partie de sa faction et est l'équivalent d'un ancien ordinaire.
- •••• **Puissant :** votre personnage occupe un poste officiel au sein de sa faction, par exemple shérif, harpie ou fléau.
- ••••• **Sommité :** votre personnage a une place au conseil des dirigeants de sa faction, par exemple en tant que primogène estimé.

■ **Handicap : Suspect (•).** Votre personnage n'est pas en bons termes avec la secte concernée par ce handicap. Il s'est débrouillé pour ne pas rembourser une dette, a violé un serment ou a commis une offense du même genre. Il peut essayer de ne pas fréquenter les membres de ce groupe et de se faire oublier, mais tant qu'il ne s'est pas racheté, retirez deux dés à tous ses groupements pour les jets sociaux concernant la faction offensée.

■ **Handicap : Haï (••).** Votre personnage est abhorré par la secte concernée par ce handicap. Il l'a trahie, s'est retourné contre un dirigeant local qui en faisait partie ou s'est battu contre ses membres par le passé. Les vampires appartenant à cette faction chercheront activement à lui nuire s'ils le peuvent.

Troupeau

Votre personnage s'est constitué un groupe de calices sur lesquels il peut boire sans problème. Il peut aussi les utiliser pour accomplir des tâches simples, mais ils ne sont ni aussi étroitement contrôlés, ni aussi loyaux que des Servants. (S'il est nécessaire de créer des feuilles, le Troupeau de votre personnage est composé d'un mélange de mortels faibles et moyens ; voir l'encadré Modèles de mortels en page 185.) Votre personnage peut étancher un nombre de points de Soif égal à son nombre de points de Troupeau chaque semaine sans faire de jet. (Le troupeau, et donc le nombre de points de Soif pouvant être étanchés, peut être partagé par plusieurs vampires.) Mais boire davantage sur le troupeau le met en danger et peut retirer des points de Troupeau au personnage, car les calices meurent ou fuient.

- • Entre 1 et 3 calices ayant une Résonance aléatoire, sans Dyscrasie. Votre personnage peut modifier la Résonance d'une victime une fois par mois si vous réussissez un jet de Manipulation + Empathie (difficulté 4). Exemples : étudiants universitaires, élèves de cours particuliers de musique, famille d'un parasite domestique.
- •• Entre 4 et 7 calices, dont la moitié partagent une Résonance que vous choisissez quand vous achetez cet avantage. Exemples : membres vieillissants du milieu gothique ou raï en déclin de la ville, clubbeurs faisant la fête avec le personnage, grande famille d'un parasite domestique.
- ••• Entre 7 et 15 calices, avec deux Résonances différentes que vous choisissez chaque semaine lorsque votre personnage se nourrit sur différents membres de son Troupeau. Exemples : équipe de rugby, clients d'un club échangiste, classe d'une école de danse ou d'un cours du soir, employés d'une équipe de nuit.
- •••• Entre 16 et 30 calices. Choisissez deux Résonances par semaine. Parfois, la chronique met en scène l'entretien, la dissimulation et le recrutement du Troupeau de votre personnage. Exemples : culte, bordel de grande taille, petite usine clandestine.
- ••••• Entre 31 et 60 calices. Choisissez trois Résonances par semaine. L'entretien et le recrutement du Troupeau de votre personnage commencent à devenir risqués pour la Mascarade. Exemples : large culte, grande usine clandestine.

■ **Handicap : Prédateur indéniable (••).** Votre personnage a les manières et l'aura d'un prédateur et les humains se méfient de lui et le craignent instinctivement. Retirez deux dés à tous ses groupements de chasse, sauf les groupements purement physiques pour suivre, rattraper, maîtriser et/ou tuer une proie. Retirez un dé à tous ses groupements pour des jets sociaux visant à mettre des humains à l'aise. Votre personnage ne peut pas posséder de Troupeau.

Création de coterie

Les joueurs peuvent construire leurs personnages individuellement, mais ils doivent construire leur coterie ensemble. La création collaborative de la coterie aide les joueurs à se sentir investis dans la chronique et leur permet d'indiquer quels aspects du Monde des Ténèbres ils préféreraient explorer.

La réserve de points de coterie contient 1 point gratuit par personnage joueur. (Le conteur peut autoriser les groupes de trois joueurs ou moins à commencer avec une réserve de 2 points de coterie gratuits par personnage.) Les joueurs peuvent aussi ajouter les points qu'ils n'ont pas dépensés en avantages pour leurs personnages à la réserve de points de coterie. Les joueurs décident comment dépenser les points de coterie de manière collégiale, mais, dans certains groupes, chaque joueur peut décider où vont ses propre contributions. Les joueurs peuvent aussi prendre des handicaps de coterie pour obtenir plus de points à dépenser pendant la création de coterie mais, dans ce cas, ils doivent tous être d'accord pour prendre un handicap donné.

EXEMPLE :

Les joueurs ont créé une coterie de Maréchaux (voir ci-dessous). En conséquence, ils considèrent que leur coterie ne possède pas de Domaine « à elle » et placent leurs 4 points en Contacts, pour pouvoir voyager facilement, et dans un Refuge prenant la forme d'un bateau de croisière avec des cabines hermétiques. Ils prennent aussi le handicap Adversaire à 2 points (un vampire mystérieux qui semble constamment surveiller la coterie), pour obtenir 2 points de coterie supplémentaires qu'ils placent en Statut au sein de la Camarilla.

Domaine

L'élément central d'une coterie, le Domaine, représente une zone physique dans la ville au sein de laquelle la coterie peut chasser.

Sur le territoire de la Camarilla, chaque domaine ressemble à un fief féodal, détenu en vertu de l'autorisation du prince ou d'un autre Descendant noble, tandis que les coteries anarchs ont davantage tendance à appeler leur domaine leur « turf ». Dans les deux cas, le principe reste le même.

Comme la plupart des autres éléments du Monde des Ténèbres, les Domaines possèdent des traits. Chaque point dans un trait de Domaine coûte 1 point de coterie. Les traits de Domaine sont pensés pour recouvrir beaucoup d'éléments concrets différents ; utilisez-les comme des moyens de représentation abstraite, pas comme des limitations strictes.



Rempart

Ce trait décrit à quel point le domaine est bien protégé contre les intrus ou les fauteurs de trouble, que ce soit d'autres vampires, des policiers ou des prédateurs humains, la Seconde Inquisition, etc. Chaque point en Rempart retire un dé au groupement d'un ennemi pour tenter une action telle que pénétrer dans le domaine, enquêter sur lui ou le surveiller sans que la coterie l'apprenne.

Les points de Rempart sont rarement ajoutés aux groupements de dés des personnages joueurs ; ce trait est principalement utilisé en résistance. Si le joueur d'un intrus obtient une réussite critique, cela pourrait diminuer le score de Rempart du domaine pour cet intrus en particulier, sauf si la coterie s'occupe de son cas avant sa prochaine incursion.

Rempart ne s'applique pas aux Refuges, qu'ils soient situés à l'intérieur ou à l'extérieur du Domaine.

Servage

Ce trait décrit à quel point la coterie est bien intégrée à son domaine. Chaque point de Servage ajoute un dé aux groupements d'un membre de la coterie pour tenter des actions telles qu'interagir avec un mortel du cru de manière non agressive, trouver un objet, une personne ou un lieu en particulier au sein du domaine, se renseigner sur les rumeurs au sein du domaine ou enquêter sur quelque chose au sein du domaine de manière générale.

Servage ne modifie jamais les jets de chasse des joueurs des membres de la coterie.

VIANDIS	ÉQUIVALENT EN TAILLE
•	1 pâté de maisons ou d'immeubles, 1 ensemble de résidences sécurisées en banlieue.
••	2 à 4 pâtés de maisons ou d'immeubles, 1 parc et ses accès, 1 petit site (monument touristique, hôpital, centre commercial).
•••	8 pâtés de maisons ou d'immeubles des deux côtés d'1 rue principale, 1 site moyen (aéroport, bureaux d'une grande entreprise, casino, université).
••••	1 quartier ou 1 arrondissement clairement défini, 1 km carré, tout ce qui se trouve le long d'1 autoroute ou d'1 rue principale, 1 site important (grande université, parc d'attraction).
•••••	3 quartiers, 1 grand groupe de sites d'un type donné (« tous les parcs de la rive gauche à Paris », « tous les hôpitaux de Lyon », « toutes les autoroutes au sud de la rivière »).

Viandis

Ce trait décrit à quel point les proies présentes dans le domaine sont nombreuses, aisées à chasser et diverses. Avec 1 point en Viandis, la difficulté des jets de chasse des joueurs de la coterie dans le domaine de la coterie sera de 6 par défaut. Chaque point supplémentaire réduit la difficulté de –1.

Viandis décrit également la taille physique du domaine de manière abstraite. Cette caractéristique varie énormément selon la géographie de la ville concernée, mais le tableau ci-dessous donne des indications très générales.

Les points de Viandis ne représentent pas toujours la taille du domaine. Un petit domaine, mais dans une zone de chasse riche en proies, par exemple le Râtelier, possédera tout de même davantage de points en Viandis qu'un grand domaine dans une partie délabrée ou désaffectée de la ville.

Coteries sans Domaine

Si une coterie ne possède pas de Domaine, soit elle braconne pour se nourrir (mais elle risque gros si le détenteur légitime du domaine où elle pénètre pour chasser s'en rend compte), soit elle dispose d'une lettre de marque de son prince ou d'un autre Descendant haut placé. Si les autorités vampiriques locales reconnaissent la valeur de cette lettre, elles autorisent généralement la coterie à chasser quelque part de manière temporaire.

Le conteur peut utiliser les valeurs suggérées en page 308 pour déterminer la difficulté par défaut des jets de chasse des joueurs de la coterie.

Historiques de coterie

Les coteries peuvent partager certains historiques et handicaps : Adversaire, Allié, Contacts, Ennemi, Refuge, Troupeau, Influence, Masque, Mawla, Ressources, Servants et Statut. Vous pouvez acheter des historiques de coterie avec des points de coterie en suivant les mêmes règles que pour les historiques d'un seul personnage.

Comme pour les historiques individuels, n'oubliez pas de noter les nouveaux personnages importants venant des historiques de coterie sur le schéma des relations.

Chaque membre de la coterie peut utiliser le ou les historiques de coterie comme les siens propres, selon les règles détaillées en pages 179-194. Cependant, les historiques de coterie appartiennent à la coterie, pas à un personnage seul. Si la coterie se sépare ou si un personnage en est exclu (par exemple s'il est banni par le prince), les personnages séparés ou le personnage exclu ne peuvent pas emmener d'historique de coterie avec eux.

Un historique de coterie ne se démultiplie pas : un Troupeau de coterie à 2 points contient le même nombre de calices et fournit le même nombre de types de Résonance (1) que le Troupeau à 2 points (••) d'un unique vampire.

Comme tous les historiques, les historiques de coterie sont susceptibles d'être modifiés par les événements en jeu. Si une foule de croyants en colère armés de torches brûle le Refuge d'une coterie, ces points sont perdus, au même titre que si cette foule avait brûlé le Refuge d'un seul personnage joueur. Sauf que dans le cas d'un Refuge de coterie, s'il est détruit, aucun des personnages joueurs n'a plus d'endroit où dormir pour la journée suivante. Mettre tous ses œufs dans le même panier a aussi des inconvénients.

Types de coterie

Les Descendants aiment faire croire aux mortels qu'ils sont des créatures solitaires. Cette affirmation est en partie vraie ; comme tous les drogués, ils font passer leur intérêt personnel et leur besoin de sang avant tout autre attachement. Un vampire ayant des amis proches est un vampire ayant une grande faiblesse. Au fur et à mesure que les siècles changent l'amour en haine et que la familiarité engendre le mépris, tôt ou tard, la trahison est quasiment inévitable. Mais ce que les damnés avouent rarement, c'est que leur quête de sens et de compagnie est aussi forte que la nôtre, peut-être même plus. Ils vivent au bord d'un abîme sans fond de désespoir. Un Descendant isolé peut très facilement succomber aux Compulsions de la Bête ou être attiré par la flamme de la dépression autodestructrice.

Donc, en dehors des considérations existentielles, pour quelles raisons l'équipe de vos personnages s'est-elle formée ? En pratique, les vampires constituent des types de coteries aussi divers que les types de groupes sociaux des humains.

Choisissez un type de coterie ou inventez-en un. Outre la liste suivante, les suppléments **Anarch** et **Camarilla** contiennent de nombreuses autres idées de coteries.

Si votre coterie correspond à l'un des types cités ici, déduisez le coût des traits indiqués dans la description de ce type de la réserve de points de coterie. Si votre réserve est insuffisante pour payer le coût de tous ces traits, voyez si les joueurs ne peuvent pas donner des points d'avantage non dépensés venant de leurs personnages.

Vous pouvez augmenter les valeurs de traits indiquées dans le type de coterie qui vous concerne avec les éventuels points de coterie qui vous restent. Les suggestions dans chaque type de coterie sont aussi un bon endroit où placer les points restants.

Bande de Crocs

La coterie est l'équivalent d'un gang de criminels, ou peut-être d'une équipe de cambrioleurs ou d'escrocs. La bande de crocs peut faire semblant d'appartenir au syndicat du crime local ou faire la liaison entre le prince ou le baron et ce syndicat.

- **Domaine :** Rempart (•), Servage (•) et Viandis (•).
- **Contacts :** (•) (receleur ou autre intermédiaire criminel).
- **Ennemis :** (••).

Suggestions : Influence (crime organisé), Refuge (bar du gang), Servants, Statut (en général au sein des anarchs), Troupeau (membres ou victimes humaines du gang).

Cerbère

La coterie a été formée pour protéger ou garder un endroit particulier ou important, par exemple une tombe, un portail ou une chambre forte contenant une relique inestimable. Les coteries cerbères deviennent souvent des « coteries d'héritiers » : les infants de leurs membres les remplacent lorsqu'ils vieillissent ou meurent (ils ont d'ailleurs été étreints et formés dans ce but).

- **Domaine :** Rempart (•••) et Viandis (•).
- **Refuge :** (••).

Suggestions : Adversaire, handicap de la catégorie Refuge : Hanté (•), Statut (pour une coterie d'héritiers dont les sires étaient prestigieux).

Champions

La coterie se bat pour une cause, peut-être même une cause que les mortels pourraient eux aussi considérer comme noble, par exemple débarrasser le quartier de la criminalité en dévorant les dealers de drogue. Les Sangs Clairs débutent souvent leur non-vie en tant que champions. Les champions dont le sang n'est pas clair se considèrent probablement comme des anarchs, ou au moins comme des sympathisants anarchs, même si un prince de la Camarilla intelligent sait faire bon usage d'une coterie quelle que soit la noblesse de ses idéaux. En fin de compte, même les champions doivent faire des choix difficiles entre leurs protégés humains et leurs pulsions vampiriques.

- **Domaine :** Servage (•••) et Viandis.
- **Alliés :** (•).
- **Ennemis :** (••).

Suggestions : Adversaire, Contacts.



Commando

La coterie a été créée pour combattre les ennemis de son maître. Elle est l'équivalent vampirique d'une équipe des forces spéciales. Elle peut même se faire passer pour une brigade de la police de sa ville, tant qu'elle ne tombe pas sur de vrais officiers des forces de l'ordre.

- **Domaine :** Viandis (•) et Rempart (••).
- **Mawla :** (•••) (la personne de qui la coterie prend ses ordres de mission).
- **Statut :** (•).
- **Ennemis :** (••).

Suggestions : Adversaire, Masque, Refuge (base d'opérations).

Culte sanglant

Les cultes sanglants sont officiellement condamnés comme des violations de la Mascarade. Mais cela ne les a pas empêchés de proliférer de nouveau à l'approche de la Géhenne. Un culte sanglant attire à lui des fidèles mortels, en leur donnant de la vitae ou simplement en les réduisant en esclavage. Beaucoup de cultes sanglants révèlent suffisamment de vérités sur le monde du surnaturel (même si elles ne concernent pas toujours les vampires) pour être repérés par la Seconde Inquisition, se faisant ainsi encore davantage d'ennemis implacables.

- **Domaine :** Servage (•) et Rempart (••).
- **Troupeau :** (•••).
- **Handicap de la catégorie Statut : Suspect** (•).

Suggestions : Ennemis (••), handicap de la catégorie Masque : Connus des services (••), Refuge (église ou quartier général du culte), Servants.

Maréchaux

Une coterie de maréchaux sert et protège le prince ou le baron. Ses membres jouent le rôle de préposés et de bourreaux du souverain. Étant donné que la coterie est en contact constant avec le dirigeant, les anciens influents tentent d'y insérer leurs infants. D'ailleurs, chaque membre de la coterie peut être l'infant d'un primogène différent. Les anciens qui n'ont pas réussi à placer leurs poulains font tout ce qui est en leur pouvoir pour amener la coterie à trahir son maître en leur faveur... ou tout simplement pour la détruire.

- **Domaine :** Rempart (••) et Viandis (••).
- **Statut :** (•••).

Suggestions : Adversaires, Influence, Mawla (prince/baron), Servants.

Nomades

La coterie voyage constamment de ville en ville. Elle peut se faire passer pour (ou être réellement) un groupe de musique, une troupe de théâtre ou une d'équipe d'artistes itinérants d'un autre genre. Elle peut d'ailleurs se produire exclusivement devant un public vampirique dans les cours des princes, et pas seulement dans les piano-bars de seconde zone du quartier des usines. Les coteries nomades peuvent aussi être composées de réfugiés de la guerre de la Géhenne, ou simplement de d'Aigles de la Route.

- **Domaine :** aucun.
- **Contacts :** (•••) (public, imprésarios, passeurs, etc.).
- **Servants :** (••) (1 adulte minimum pour gérer les problèmes liés au voyage de jour).
- **Handicap de la catégorie Statut : Suspect** (•).

Suggestions : Troupeau (autres membres du groupe itinérant).

Nuée

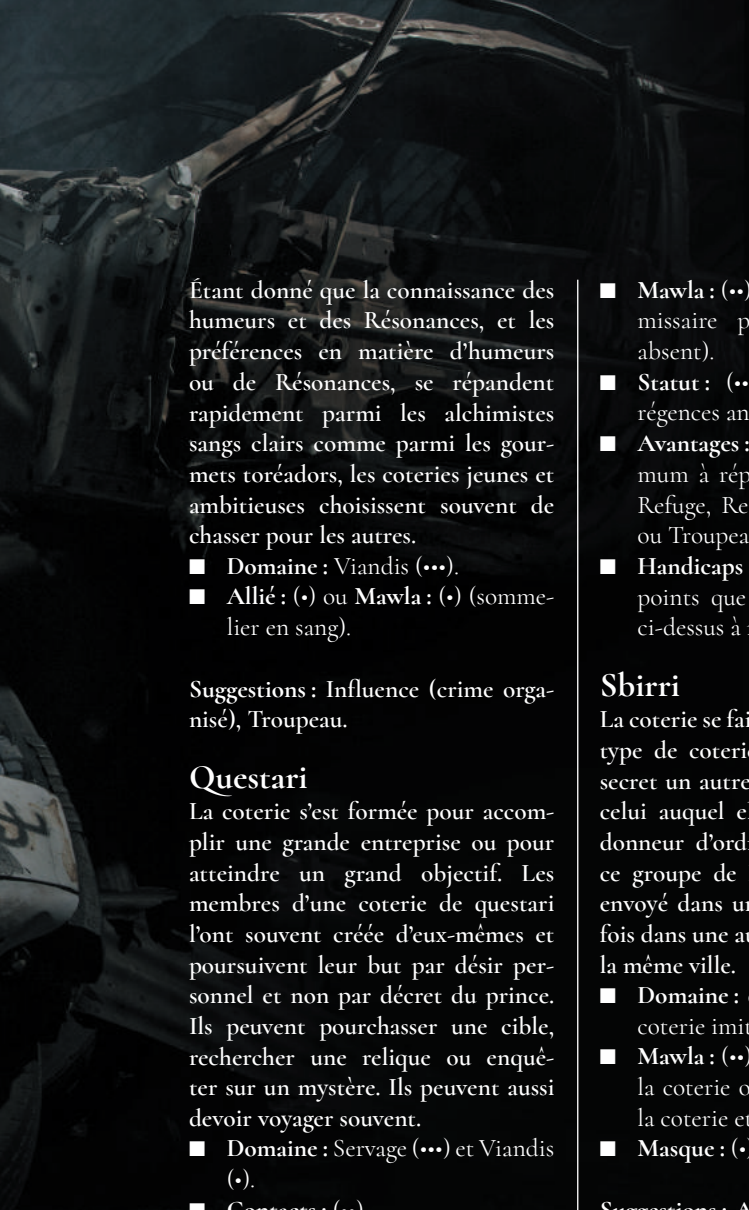
Qui se ressemble s'assemble : les coteries sociales comme les nuées incarnent parfaitement cet adage. Unies par leur statut social élevé, ou simplement par des goûts communs, les coteries sociales existent dans les cours de la Camarilla comme dans les ruelles des anarchs. Certaines nuées se forment au sein d'une contre-culture en particulier, par exemple le milieu gothique ou celui des clubbeurs, et partagent les mêmes goûts en matière de musique et de mode.

- **Domaine :** Servage (••) et Viandis (••).
- **Contacts :** (•••) (les autres personnes appartenant à la sous-culture de la coterie).

Suggestions : Adversaire ou Ennemi (rival au sein de la contre-culture de la coterie), Statut (pour les Nuées de la haute société).

Partie de chasse

La coterie est spécialisée dans la chasse et la capture d'humains dont le sang possède une qualité particulière.



Étant donné que la connaissance des humeurs et des Résonances, et les préférences en matière d'humeurs ou de Résonances, se répandent rapidement parmi les alchimistes sangs clairs comme parmi les gourmets toréadors, les coteries jeunes et ambitieuses choisissent souvent de chasser pour les autres.

- **Domaine :** Viandis (•••).
- **Allié :** (•) ou **Mawla :** (•) (sommelier en sang).

Suggestions : Influence (crime organisé), Troupeau.

Questari

La coterie s'est formée pour accomplir une grande entreprise ou pour atteindre un grand objectif. Les membres d'une coterie de questari l'ont souvent créée d'eux-mêmes et poursuivent leur but par désir personnel et non par décret du prince. Ils peuvent pourchasser une cible, rechercher une relique ou enquêter sur un mystère. Ils peuvent aussi devoir voyager souvent.

- **Domaine :** Servage (•••) et Viandis (•).
- **Contacts :** (••).

Suggestions : Mawla, Refuge avec une Bibliothèque, Ressources (budget de recherche).

Régence

Un ancien de la Camarilla a choisi ou créé la coterie pour préserver l'œuvre de sa non-vie lorsqu'il a ressenti l'Appel vers le Moyen-Orient. La coterie détient le vote de cet ancien au sein du conseil des primogènes. Les anciens anarchs touchés par l'Appel s'arrangent eux aussi pour sélectionner une coterie dirigeante qui les remplacera, ou se contentent d'en nommer une au conseil révolutionnaire en lui donnant pour mission de surveiller ledit conseil.

- **Domaine :** Rempart (•••) et Viandis (••).
- **Mawla :** (••) (majordome ou commissaire politique de l'ancien absent).
- **Statut :** (••••) (ou ••• pour les régences anarchs).
- **Avantages :** 10 points maximum à répartir entre Influence, Refuge, Ressources, Servants et/ou Troupeau.
- **Handicaps :** même valeur en points que les avantages choisis ci-dessus à répartir en handicaps.

Sbirri

La coterie se fait passer pour un autre type de coterie tout en servant en secret un autre prince ou baron que celui auquel elle feint d'obéir. Son donneur d'ordre a choisi avec soin ce groupe de Descendants, puis l'a envoyé dans une autre cité, ou parfois dans une autre faction au sein de la même ville.

- **Domaine :** dépend du type de la coterie imitée.
- **Mawla :** (••) (donneur d'ordres de la coterie ou intermédiaire entre la coterie et son mécène).
- **Masque :** (•)

Suggestions : Adversaires au sein du conseil des primogènes de la ville infiltrée, autres avantages associés au type de coterie pour lequel la coterie de sbirri se fait passer.

Sentinelles

La coterie patrouille en ville et protège la cité contre les intrus, en particulier les anarchs et les loups-garous. Les coteries de la Camarilla installées dans les villes frontières pour repousser l'influence du Sabbat ou pour coloniser un territoire fraîchement acquis sont également considérées comme des Sentinelles. Les cités anarchs appellent leurs Sentinelles (qui montent la garde contre les réactionnaires et les infiltrateurs de la Camarilla) le Comité de salut public, la Tchéka ou les Yeux du Peuple.

- **Domaine :** Rempart (•), Servage et (••)Viandis (•).
- **Statut :** (••) (Camarilla ou anarchs).

Suggestions : Contacts, Servants.

Vehme

Le nom de ce type de coterie vient d'une société secrète allemande qui faisait appliquer une justice expéditive à l'époque médiévale (et était peut-être la première société de protection de la Mascarade). Les primogènes ont chargé la coterie de protéger la Mascarade à n'importe quel prix. La Vehme a autorité pour arrêter les briseurs de Mascarade (et les mater si nécessaire) afin de les amener devant le prince et le conseil des primogènes.

- **Domaine :** Viandis (•).
- **Influence :** (•••) (surtout dans la police et les médias).
- **Statut :** (•••).

Suggestions : Adversaires, Mawla (au sein du conseil des primogènes de la Camarilla ou du conseil révolutionnaire anarch).

Veille diurne

La coterie protège les habitants nonmorts de sa ville contre les mortels, en particulier durant la journée, lorsque la plupart des vampires dorment. Tous les membres doivent être des Sangs Clairs possédant l'atout de Sang Clair Buveur matinal, ou bien le conteur doit fournir à la coterie un autre moyen de rester active en journée.

- **Domaine :** Rempart (••) et Viandis (•).
- **Influence :** (••).
- **Ennemis :** (•••).

Suggestions : Alliés, Contacts, Mawla, Refuge, une relique ou un rituel partagé permettant de rester actifs en journée. ■



VAMPIRES



Car l'âme de la chair est dans le sang. [...],
car c'est par l'âme que le sang fait l'expiation.
C'est pourquoi j'ai dit aux enfants d'Israël : personne d'entre vous ne mangera
du sang, et l'étranger qui séjourne parmi vous ne mangera pas de sang.

– LÉVITIQUE 17:11,12

Pour la plupart, les buveurs de sang qui rôdent dans le Monde des Ténèbres se font appeler Descendants, lécheurs ou caïnites. Le terme « vampire » semble bas de gamme aux habitués de l'Elysium et aux théoriciens de l'utopie anarch. Il fait penser aux films d'horreur à petit budget du dimanche soir ou au folklore archaïque destiné aux touristes. Cependant, les personnes étreintes au cours des dernières décennies se remettent de plus en plus à utiliser ce terme entre elles (et parlent de « dédiabolisation du mot en v »), pour se prévaloir de ce statut malgré la faiblesse de leur Sang. Aux Descendants qui leur contestent ce statut, les Sangs Clairs répondent : « Qui est le plus en droit de s'appeler vampire : nous, qui vivons réellement dans la nuit, ou les monstres mythiques des films ? »

Les vampires ne peuvent pas se permettre d'avoir trop d'illusions ; en tant que prédateurs, ils ne peuvent survivre que s'ils arrivent à tromper leurs proies tout en restant lucides eux-mêmes. Qu'ils se fassent appeler Descendants, lécheurs ou vampires, ils sont confrontés à un certain nombre de vérités immuables. Être un vampire signifie être gouverné par une Soif aveugle de sang humain et par les particularités immortelles de son sang vampirique. La Soif pousse le non-mort à la frénésie meurtrière et il doit l'étancher en buvant dans les veines des mortels. Le sang humain qu'il consomme se transmute et résonne en lui, lui accordant non seulement l'extase, mais aussi l'immortalité, non seulement des pouvoirs étranges, mais aussi l'esclavage. Les vampires sont ce qu'ils mangent, davantage que la plupart d'entre nous. Et davantage que la plupart d'entre nous, ils doivent préserver leur Humanité s'ils veulent être plus que cela.

Vérité et mensonges

Les différences entre les vampires de la pop culture (ou même les vampires légendaires des Balkans) et les véritables Descendants échappent à la plupart des aspirants chasseurs de vampires, et même à certains caïnites étreints très récemment. Cependant, les similitudes entre les deux tendent à indiquer que les faiseurs de mythes, modernes comme médiévaux, connaissaient parfois des bribes de vérité. Même les vérités apparemment intemporelles concernant les vampires comportent quelques exceptions, ou évoluent lorsque les marées du Sang changent. Pendant des siècles, les Descendants ont cru qu'il n'existait aucune génération après la treizième et certains vampires modernes éprouvent toujours une peur psychosomatique envers la croix ou l'ail.



LES VAMPIRES SONT IMMORTELS: vrai. Les vampires peuvent mourir s'ils sont décapités, ou brûlés par le feu ou la lumière du soleil, mais ils ne vieillissent pas et ils ne meurent pas de causes naturelles. Ils n'ont besoin d'aucune autre nourriture ou boisson que le sang, et ils ne doivent pas respirer pour survivre. Si le corps d'un vampire est suffisamment endommagé par des moyens ordinaires, le caïnite peut tomber dans un sommeil profond proche de la stase et appelé la torpeur, mais il en sortira avec assez de temps et de sang.

LES VAMPIRES SONT DES MORTS-VIVANTS: vrai. Le corps d'un vampire n'a pas de pouls et ne produit pas de chaleur, de sueur ou d'hormones. Il ne vieillit pas et ne se décompose pas. Il peut régénérer sa chair et même ses membres perdus avec suffisamment de temps. Et pourtant il pense, marche, anticipe et parle. Il chasse. Il tue.

LES VAMPIRES BOIVENT LE SANG DES VIVANTS: vrai. Les vampires ont soif de sang humain et ne peuvent étancher cette Soif et alimenter leurs pouvoirs monstrueux qu'en buvant le sang vivant de leurs victimes. Certains vampires pénitents survivent tout juste en buvant du sang animal et certains caïnites très vieux doivent chasser et tuer d'autres caïnites pour se nourrir, mais la plupart des vampires boivent effectivement le sang de leur ancienne espèce.

LES VAMPIRES LAISSENT LA MARQUE DE LEURS CROCS SUR LE CORPS DE LEUR VICTIME: faux pour l'essentiel. L'Étreinte fait effectivement pousser des crocs rétractables au nouveau vampire, qu'il utilise pour se nourrir. Cependant, la salive du Descendant peut refermer les blessures causées par ses crocs, dissimulant ainsi les preuves de sa prédation.

CEUX QUI MEURENT À CAUSE DE LA MORSURE D'UN VAMPIRE SE RELÈVENT ET DEVIENNENT DES VAMPIRES À LEUR TOUR: faux. Lorsqu'il arrive à un vampire de tuer sa proie, la victime meurt, point final. Dans le cas contraire, le monde aurait été submergé par les caïnites voilà bien longtemps déjà. Pour Étreindre un humain, c'est-à-dire lui permettre de se relever mort-vivant, le vampire doit vider la victime de son sang, puis lui donner son propre sang immortel, que les vieux vampires appellent la vitae.

LA LUMIÈRE DU SOLEIL BRÛLE LES VAMPIRES: vrai. Même si une poignée de Sangs Clairs peuvent supporter la lumière du soleil dans une certaine mesure et si certains pouvoirs vampiriques permettent aux vampires classiques d'y survivre pendant quelques minutes, la lumière du soleil brûle la chair non-morte d'un Descendant et le tuera s'il y est exposé assez longtemps. Les vampires sont des créatures nocturnes et la plupart ont énormément de mal à rester éveillés



pendant la journée, même à l'abri des rayons du soleil.

L'AIL OU L'EAU VIVE REPOUSSE LES VAMPIRES : faux pour l'essentiel. Des mortels désirant désespérément un moyen de se protéger contre les non-morts finirent par inventer ces fables réconfortantes. Ces superstitions sont vraies pour quelques vampires, mais ils sont rares.

LES VAMPIRES FUIENT DEVANT UNE CROIX : généralement faux. Ce mythe est lui aussi un pieux mensonge rassurant datant de l'ère médiévale. Cependant, si certaines personnes manient des symboles sacrés (pas uniquement des crucifix), elles peuvent repousser les vampires ou les blesser par le pouvoir de leur Vraie Foi.

UN VAMPIRE MEURT SI UN PIEU LUI TRANSPERCE LE CŒUR : faux. Cependant, si un pieu en bois (ou une flèche en bois, un carreau d'arbalète en bois, etc.) transperce le cœur d'un vampire, le monstre est paralysé et tombe en torpeur jusqu'à ce qu'il soit retiré.

LES VAMPIRES ONT LA FORCE DE DIX HOMMES, ILS COMMANDENT AUX LOUPS ET AUX CHAUVES-SOURIS, ILS SAVENT HYPNOTISER LES VIVANTS, ETC. : vrai et faux. Le sang vampirique donne aux Descendants des pouvoirs surnaturels appelés des disciplines, qui incluent toutes ces facultés et davantage encore. Les vampires développent leurs pouvoirs en vieillissant : les caïnites tout juste étreints ne sont que légèrement plus forts que les humains, tandis que les anciens puissants peuvent rivaliser avec les Lestat ou Dracula de la fiction. Les mathusalems et les antédiluviens, qui rôdent dans la nuit depuis des millénaires, sont souvent de véritables dieux (non-)vivants.

LES VAMPIRES SONT DES MONSTRES, DES ESPRITS DÉMONIAQUES S'INCARNANT DANS DES CADAVRES : faux et vrai à la fois. En réalité, les vampires sont des créatures au destin plus tragique que celui des démons. Au lieu d'une unique chute et d'une éternité certaine de mal, les vampires sont inexorablement attirés vers la damnation, et le processus s'étale souvent sur plusieurs siècles. Un vampire est rarement un monstre sadique dès son Étreinte, sauf s'il l'était déjà en tant qu'humain. Cependant, une soif de sang humain plus forte que tout et une existence passée à devoir s'en nourrir régulièrement le poussent à la sociopathie et à la prédation. La psychologie du vampire change au fur et à mesure que son existence solitaire et prédatrice corrode les comportements appris en tant qu'omnivore vivant en meute.

Les circonstances ou la nécessité finissent par forcer même le vampire le plus réticent à tuer, et c'est si facile et si satisfaisant que la contrainte se transforme en tendance et enfin en désir.

Lorsqu'ils réalisent qu'ils se sont trahis eux-mêmes, les vampires



cessent de faire confiance aux autres. Lorsqu'ils réalisent qu'ils sont différents, ils se coupent du monde mortel. Lorsqu'ils réalisent que leur existence repose sur le secret et le contrôle, ils deviennent secrets et manipulateurs.

Au fur et à mesure que les années deviennent des décennies, puis des siècles, et que le vampire tue encore et encore, ou bien se retient de tuer, mais voit ceux qu'il aime mourir malgré tout, ces sentiments s'incrustent dans sa psyché. La vie humaine, toujours brève, semble avoir moins de valeur, puis plus aucune comparée à l'immortalité. Le troupeau des mortels n'a plus aucune importance. Seul l'édifice de cruauté, d'ombres et de mensonges du caïnite compte. Blasés, insensibles et paranoïaques (en un mot, monstrueux), les vampires anciens ne sont peut-être pas réellement des démons, mais à ce stade, qui pourrait faire la différence ?

Si les complications provoquées par des dés de Soif semblent trop dangereuses dans une situation donnée, le joueur peut (et devrait) choisir de relancer les dés ordinaires en dépensant de la Volonté (voir page 122), soit pour se débarrasser des 10 ordinaires afin d'empêcher un triomphe brutal, soit pour transformer un échec en réussite dans le cas d'un échec bestial. Le personnage regagne plusieurs points de Volonté par partie (voir page 158), donc le joueur n'a pas de raison de refuser d'en dépenser en situation critique, et l'univers part du principe que la plupart des vampires font des efforts de volonté chaque nuit précisément pour ne pas succomber à la Soif. Évidemment, une jauge de Volonté basse augmente le risque de frénésie (voir page 219), mais, comme dit le proverbe, « J'accepte la Bête en moi de peur d'en devenir une ».

La Soif

La Soif est un mélange d'appétit, de désir sexuel et d'addiction. Elle est la voix du Sang et les griffes de la Bête. Elle appelle constamment le vampire par des murmures et des cris de besoins, de pulsions et de désirs. Tous les vampires se réveillent tourmentés par la Soif et doivent tuer pour la faire taire. Les Descendants payent leur immortalité et leurs pouvoirs en Soif, et la non-vie leur présente constamment l'addition.

Dans **Vampire : la Mascarade**, tous les vampires possèdent un trait unique, la Soif, représentée par un niveau en points allant de 0 à 5. Un vampire dont la Soif est à 0 est rassasié et satisfait, tandis qu'un vampire dont la Soif est à 5 est dévoré par le besoin de sang et ne peut pratiquement penser qu'à sa prochaine gorgée.

Dés de Soif

Pour chacun de ses niveaux de Soif actuels, un personnage vampire acquiert un dé de Soif. Les dés de Soif sont des dés à dix faces comme les dés ordinaires, mais devraient être d'une couleur différente pour que les joueurs puissent les distinguer facilement au sein d'un groupement de dés. (Nous vous suggérons le rouge.) Lorsqu'un joueur constitue un groupement de dés pour un personnage vampire, il remplace un nombre de dés ordinaires de ce groupement égal au niveau de Soif de ce personnage par des dés de Soif.

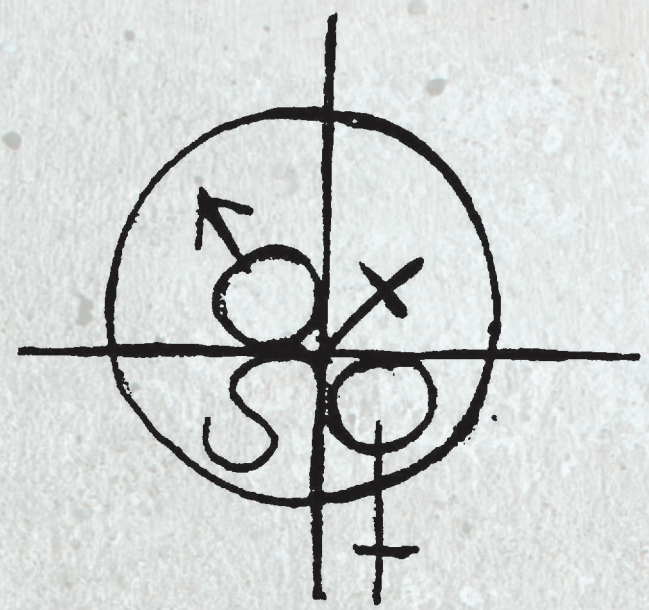
Si le groupement de dés pour le jet concerné comporte un nombre de dés inférieur au niveau de Soif du personnage, lancez un nombre de dés de Soif égal au nombre de dés du groupement.

EXEMPLE :

Claire veut que son personnage fouille une scène de crime pour trouver des indices. La conteuse lui dit de constituer un groupement d'Intelligence + Investigation. Son personnage a 3 dans les deux traits, donc son groupement de dés est de six dés (Intelligence 3 + Investigation 3). La Soif du personnage d'Erica est à 2, donc elle enlève deux dés ordinaires de son groupement et les remplace par deux dés de Soif. Son groupement de dés est toujours de six dés, mais deux de ces dés sont des dés de Soif.

Exceptions : les joueurs n'incluent jamais de dés de Soif dans les groupements de Volonté ou d'Humanité de leurs personnages, ou pour les tests.

Les dés de Soif fonctionnent comme des dés ordinaires pour les jets simples et les jets en opposition : ils représentent une réussite s'ils font 6 ou plus. Cependant, les dés de Soif ne peuvent pas être relancés en dépensant de la Volonté, car la Soif se moque éperdument des tentatives de l'esprit rationnel pour la dompter. De plus, obtenir un 0 (c'est-à-dire un 10) ou un 1 sur un dé de Soif entraîne des conséquences supplémentaires : les triomphes brutaux et les échecs bestiaux.



UTILISATION DES DÉS DE SOIF DE VAMPIRE

= (1) Échec, échec bestial si le jet échoue
● = (2-5) Échec
= (6-9) Réussite
= (10) Réussite, triomphe brutal en cas de victoire critique

Les dés de Soif ne peuvent jamais être relancés en dépensant de la Volonté.

EXEMPLES DE JETS AVEC LES DÉS DE SOIF

Julie (groupement de quatre dés, Soif du personnage à 2) obtient ● pour un jet dont la difficulté est de 5. Avec seulement une réussite, le jet est un échec bestial. Julie ne peut pas relancer les dés de Soif, et relancer les deux dés ordinaires ne peut pas lui permettre d'obtenir les cinq réussites dont elle a besoin. Julie se prépare à jouer la Compulsion de clan de son Toréador pour le reste de la scène.

Marine (groupement de sept dés, Soif du personnage à 3) obtient ●●● sur un jet de bagarre en opposition, tandis que son adversaire obtient six réussites. La réussite critique donne quatre réussites à Marine, mais cela ne suffit pas pour que le jet soit une victoire, donc, en l'état, le jet est un échec bestial. Marine dépense de la Volonté pour relancer les échecs ordinaires, en espérant obtenir les deux réussites qu'il lui faut pour arriver à un total de six réussites et à une victoire critique (qui sera aussi un triomphe brutal). Hélas, les dés donnent ●●, soit une seule réussite de plus, pas assez pour éviter l'échec bestial. Marine décrit comment son personnage bondit sur son adversaire et l'agrippe de façon irréfléchie, pour lui briser la nuque dans un soudain accès de rage. Le personnage ne voit pas le pistolet du gangster, qui lui tire dans la tête, ce qui lui inflige 1 point de dégâts aggravés (à cause de la brûlure du tir à bout portant) et le projette au sol.

Le personnage de David (groupement de six dés, Soif à 2) tente de séduire un mortel peu convaincu (difficulté 5). David obtient ●●● sur son jet, soit cinq réussites, quatre pour la réussite critique (+) et une pour la réussite normale ( ). Cependant, la présence du transforme la victoire critique en triomphe brutal. David doit faire un choix difficile. Est-ce qu'il veut vraiment que son personnage ramène le mortel chez lui, mais doive gérer une violation de la Mascarade ou 1 Flétrissure causée par une nuit de passion qui tourne mal? Il ne peut pas relancer les dés de Soif en dépensant de la Volonté, mais il peut dépenser de la Volonté pour que son personnage réprime ses pulsions et relancer jusqu'à trois dés ordinaires. C'est ce qu'il fait et il relance le et deux des ●, en espérant ne pas obtenir un autre et peut-être séduire le mortel malgré tout. Les dés relancés donnent ●, et , deux réussites! Cela fait du jet global ●● , quatre réussites et pas de réussite critique, avec ou sans triomphe brutal. Le conteur demande à David s'il veut remporter une victoire à la Pyrrhus (voir page 121). David décrit comment son personnage repousse sa nature de prédateur en passant une longue nuit à prendre soin de rechercher le consentement du mortel et à dévoiler son côté humain. Enfin, le mortel le suit chez lui, mais le personnage de David ne fera rien d'autre de la nuit. Le coût de sa victoire à la Pyrrhus est un coût en temps, mais au moins, il n'a ni flétri son âme, ni mis en péril la Mascarade.

Triomphe brutal

Une victoire critique incluant au moins un 10 sur un dé de Soif est un triomphe brutal. Le personnage réussit son action comme avec une victoire critique ordinaire, mais à la manière d'un animal et non d'un être capable d'anticiper ou de se contrôler. La Bête a obtenu le critique, et non le personnage.

EXEMPLE :

La Soif du personnage lui a procuré des ressources insoupçonnées, mais lui a fait perdre tout contrôle. Il a tué le videur de la boîte de nuit, mais en lui brisant la nuque ou en lui ouvrant la gorge, ce qui ne laisse aucun doute sur la cause de la mort. Il a ouvert la porte en l'arrachant de ses gonds. Il a trouvé le livre qu'il cherchait, mais a démoli l'étagère tant il exultait. Il a évité les gardes en déchiquetant la trachée de celui qui l'avait vu avec ses crocs avant qu'il puisse crier, laissant donc derrière lui un cadavre extrêmement voyant.

Le conteur et le joueur décident ensemble du niveau de triomphe et du niveau de brutalité. En général, plus le triomphe est grand, plus la brutalité est grande. Voici des exemples de conséquences bien brutales du triomphe de la Bête :

- Le personnage acquiert une ou plusieurs Flétrissures (voir page 239) à cause de ses actions monstrueuses.
- Le personnage viole la Mascarade, car il déploie une vitesse ou une force visiblement surhumaine devant témoins ou laisse d'énormes traces de morsures sur un corps.
- Le personnage perd 1 point dans un avantage. Par exemple, il peut avoir démoli sa Mercedes dans un accident (dilapidant ainsi des Ressources), mutilé un Servant, offensé un Allié ou simplement perdu du Statut à la cour après un éclat. Le personnage doit passer du temps (lors d'une scène ultérieure ou d'une ellipse) à effectuer des actions pour récupérer le point, mais le conteur peut redonner le point plus rapidement que s'il avait disparu dans d'autres circonstances.
- Si aucune des conséquences ci-dessus ne s'insère bien dans l'histoire, par exemple si le triomphe brutal concerne un jet de furtivité ou de perception, le triomphe brutal n'est plus un triomphe : le jet échoue, car la Bête embrume les sens du personnage ou rend une action calme impossible.

EXEMPLE :

Le joueur de Wanda obtient un triomphe brutal sur son jet lorsqu'elle utilise le pouvoir Prémonition (voir page 249). Elle reçoit les informations qu'elle recherchait et les visions sont d'une clarté saisissante, mais, brusquement, elle se voit en train de céder à ses instincts les plus bestiaux et elle reçoit 1 Flétrissure.

Vous ne lancez pas de dés de Soif sur un jet de Volonté ou d'Humanité, donc vous ne pouvez pas obtenir de triomphe brutal sur ce type de jet.

Échec bestial

Un jet qui échoue (si vous obtenez un nombre de réussites inférieur à la difficulté ou à celui du joueur d'un adversaire) et sur lequel au moins un dé de Soif donne un 1 est un échec bestial. Soit le personnage a échoué parce que sa Bête s'est manifestée au pire moment possible ou à l'excès, soit l'échec du personnage a mis sa Bête en colère et elle s'est manifestée au pire moment possible ou à l'excès. Voici des exemples de conséquences acceptables d'un échec bestial :

- Le personnage doit céder à une Compulsion, car le Sang commence à lui dicter subtilement ses actions (voir page suivante).

Pour les joueurs qui viennent de découvrir le jeu ou les groupes qui ne veulent pas que leur personnage ait autant de risques de céder à des pulsions irrationnelles, choisissez l'une des options ci-dessous à la place :

- Le personnage perd 1 point d'avantage, comme pour un triomphe brutal.
- Le personnage subit un ou plusieurs points de dégâts de santé aggravés. Ce résultat convient bien aux échecs bestiaux sur des jets de résistance, car le personnage a des suées sanglantes à cause du stress.
- Si personne dans le groupe ne trouve d'idée, la Soif du personnage augmente d'1 point. Si cette conséquence devrait faire passer sa Soif à plus de 5, son joueur fait immédiatement un jet pour tenter de résister à une frénésie de Soif (voir page 220), difficulté 4.

Attention : si votre jet est une victoire, vous ne pouvez pas faire d'échec bestial, peu importe le nombre de 1 sur les dés de Soif.

Compulsions

Les Compulsions se déclenchent en cas d'échec bestial : la Soif pousse subtilement le vampire à accomplir des actions dictées par son Sang, et parfois même instille en lui des traits venant du fondateur de son clan. Lorsqu'un personnage doit subir une Compulsion, le conteur en choisit une ou bien la détermine au hasard en lançant un dé, puis en se reportant au tableau ci-contre. (À moins d'aimer les stéréotypes à l'excès, essayez de varier le type de Compulsion au lieu de retomber sur la Compulsion de clan à chaque fois.) Une fois la Compulsion choisie, le joueur décide comment la jouer au mieux. Récompensez les joueurs qui interprètent particulièrement bien la Compulsion de leur personnage en permettant au personnage de regagner 1 point de Volonté. Attention, contrairement à la frénésie, les joueurs ne peuvent pas dépenser de Volonté pour ignorer les effets d'une Compulsion. Cette pulsion insidieuse induit un comportement qui semble totalement naturel au vampire concerné ; il ne réalisera peut-être jamais qu'il a subi l'influence de son Sang.

Exemples de Compulsions

Ces Compulsions de base sont au centre de la personnalité vampirique. Le conteur ne doit pas hésiter à créer ses propres Compulsions en se basant sur l'idée qu'il se fait des aspects dysfonctionnels des vampires ou sur les caractéristiques concrètes des échecs bestiaux des personnages joueurs de son groupe.

COMPULSIONS ALÉATOIRES
1-3 : Soif
4-5 : Domination
6-7 : Destruction
8-9 : Paranoïa
0 : Compulsion de clan*
* Relancez le dé si le personnage est un Caitiff ou un Sang Clair



Soif

La Compulsion la plus classique : les pensées du vampire se tournent inexorablement vers l'excitation de plonger ses crocs dans une proie et le goût du sang chaud sur sa langue.

Le vampire étanchera sa Soif par n'importe quel moyen, que ce soit la violence, le subterfuge ou même les supplications larmoyantes. Le joueur retire deux dés au groupement du vampire pour toute action ne visant pas immédiatement à se nourrir. Cette Compulsion prend fin lorsque le vampire a étanché au moins 1 point de Soif.

EXEMPLES :

DANS UNE SITUATION SOCIALE: au lieu d'interroger le témoin mortel comme il le voulait, le vampire se met à le séduire.

DANS UNE SITUATION VIOLENTE: le vampire jette son arme et agrippe le premier adversaire à sa portée, déterminé à boire.

DANS UNE SITUATION SOLITAIRE: le vampire décide qu'il a besoin de faire une pause et échoue dans une boîte de nuit bondée de délicieux mortels en sueur.

Domination

Le Sang pousse son hôte à gagner, à posséder et à établir sa domination de manière générale. Cette Compulsion incite le vampire non seulement à exceller, mais aussi à s'en enorgueillir, en humiliant les faibles et en défiant les forts.

Le vampire transforme sa prochaine interaction en compétition et utilise tous les moyens à sa disposition pour la remporter et pour bien faire sentir au perdant qu'il le méprise. Le vampire ne peut pas travailler en équipe (et donc bénéficier de la règle correspondante) et le joueur retire deux dés à son groupement pour toute action ne visant pas à établir la domination de son personnage ou à défier l'autorité. Cette Compulsion prend fin

lorsque le vampire a « gagné » et s'en est suffisamment vanté.

EXEMPLES :

DANS UNE SITUATION SOCIALE: le vampire transforme une conversation courtoise en exercice de surenchère et fait très mauvaise impression à la personne dont il voulait gagner la confiance.

DANS UNE SITUATION VIOLENTE: le vampire perd son temps à jouer avec un adversaire mortel comme un chat avec une souris, savourant sa supériorité au lieu de se concentrer sur l'objectif.

DANS UNE SITUATION SOLITAIRE: le vampire devient obsédé par l'idée d'accomplir son objectif de manière novatrice afin de prouver sa supériorité aux yeux de tous, y compris aux siens.

Destruction

Les choses dégénèrent : la Soif pousse le vampire à blesser et à détruire, pas pour se nourrir, ni pour gagner, simplement pour le plaisir de faire mal et de se délecter de la souffrance d'autrui. Cette Compulsion implique souvent des dommages physiques, mais pas toujours. Elle peut aussi inclure des types de dommages plus subtils, par exemple sociaux ou émotionnels.

Le joueur retire deux dés au groupement du vampire pour toute action n'ayant pas pour conséquence immédiate de faire du mal à quelqu'un ou d'endommager quelque chose. Cette Compulsion prend fin lorsque le vampire a incapacité, détruit ou fait fuir une cible. Si le vampire détruit un objet, cette cible doit être précieuse pour quelqu'un à qui le vampire attache de l'importance en temps normal (qui peut être lui-même).

EXEMPLES :

DANS UNE SITUATION SOCIALE: une première rencontre qui se passait bien tourne au vinaigre, car le vampire se met à harceler et à torturer psychologiquement la personne.



DANS UNE SITUATION VIOLENTE: au lieu de se contenter de passer à une autre cible lorsque son adversaire tombe inconscient, le vampire se met à le déchiqueter avec enthousiasme.

DANS UNE SITUATION SOLITAIRE: courroucé par un désagrément mineur, le vampire se défoule à la batte de baseball sur son ordinateur monté main et personnalisé.

Paranoïa

À la fois chasseur et chassé, un vampire doit constamment guetter les ennuis. À cause de cette Compulsion, cette nécessité bascule dans la paranoïa, car la Soif rappelle au Sang sa vulnérabilité.

Le vampire tente de s'éloigner de tout ce qu'il perçoit comme une menace, car il soupçonne tout et tout le monde. Le joueur retire deux dés à son groupement pour toute action qui n'est pas effectuée dans ce but immédiat. La Compulsion prend fin lorsque le vampire a passé environ 1 heure dans un endroit sûr, par exemple sur un toit avec une bonne visibilité, dans son refuge ou enterré profondément sous terre.

EXEMPLES :

DANS UNE SITUATION SOCIALE: le vampire traite tout le monde avec suspicion et tente de fuir toute interaction avec autrui, aussi minime soit-elle.

DANS UNE SITUATION VIOLENTE: le vampire tente de mettre fin au danger ou de le fuir par n'importe quel moyen, que ce soit en courant ou en suppliant qu'on lui laisse la non-vie sauve.

DANS UNE SITUATION SOLITAIRE: le vampire voit des menaces imaginaires partout. Il peut devenir violent et fuir ou être obsédé par des symboles occultes pris au hasard ou d'étranges coïncidences.



Compulsions de clan

Les souches particulières du Sang venant des antédiluviens déforment leurs héritiers pour qu'ils rentrent dans un schéma millénaire. Que la Compulsion de clan représente des défauts familiaux, des mécanismes de décompression nécessaires ou une partie d'un plan ancestral, cela ne l'empêche pas d'être très gênante sur le moment.

Brujah : *Rébellion*

Le vampire s'insurge contre toute chose ou toute personne qu'il considère comme le statu quo dans la situation concernée, que ce soit son chef, un point de vue exprimé par une victime potentielle ou simplement la tâche qu'il était censé accomplir au moment où il subit la Compulsion.

Jusqu'à ce qu'il ait contrevenu aux ordres qu'il a reçus ou aux attentes qui pesaient sur lui (réels ou supposés), le joueur retire deux dés au groupement du vampire pour tous ses jets. Cette Compulsion prend fin une fois que le vampire a réussi soit à faire changer d'avis quelqu'un (par la force si nécessaire), soit à faire le contraire de ce qu'on attendait de lui.

Gangrel : *Pulsions sauvages*

Le vampire revient à un état animal. Il a du mal à parler, ne voit plus l'intérêt de porter des vêtements et a tendance à régler une dispute avec ses griffes et ses crocs.

Pendant une scène, le joueur retire trois dés au groupement du vampire pour tous les jets impliquant Manipulation et/ou Intelligence. De plus, il ne peut parler que par phrases d'un seul mot.

Malkavien : *Délire*

Les dons extrasensoriels du vampire s'emballent et il perçoit ce qui pourrait être des vérités ou des présages, mais ce que les autres appellent des hallucinations provoquées par la Soif.

L'esprit et les perceptions du vampire fonctionnent encore, mais ils sont biaisés. Le joueur retire deux dés à son groupement pour tous les jets impliquant Dextérité, Manipulation, Sang-froid et Astuce, ainsi que pour tous les jets pour résister à la frénésie de terreur, pendant une scène.

Nosferatu : *Cryptophilie*

Le besoin de savoir envahit chaque fibre du vampire. Il est consumé par une soif de secrets, un désir de savoir ce que peu de gens savent ou ce que personne ne sait, presque aussi forte que la soif de sang. Il refuse également de partager ses secrets avec les autres, sauf pour les échanger contre des secrets plus grands.

Le joueur retire deux dés au groupement du vampire pour toute action ne visant pas à apprendre un secret, peu importe qu'il soit petit ou grand. La Compulsion prend fin lorsque le vampire apprend un secret suffisamment important pour être considéré comme utile. Le partager avec qui que ce soit n'est pas obligatoire.

Toréador : *Obsession*

Ensorcelé par la beauté, le vampire devient temporairement obsédé par une unique chose magnifique et ne peut penser à rien d'autre.

Le joueur choisit un élément du décor, par exemple une personne, une chanson, une œuvre d'art, une tache de sang ou même un lever de soleil. Hypnotisé, le vampire ne peut pratiquement pas en détourner son attention et, si quelqu'un lui parle, il ne discutera que de cet élément. Le joueur retire deux dés au groupement du vampire pour toute autre action. Cette Compulsion prend fin lorsque le vampire ne peut plus percevoir l'objet adoré, ou à la fin de la scène.

Tremere : *Perfectionnisme*

Seul le meilleur peut satisfaire le vampire. Une prestation autre qu'exceptionnelle lui donne un profond sentiment d'échec et il recommence souvent ses tâches encore et encore de manière obsessionnelle pour que le résultat soit « parfait ».

Le joueur retire deux dés à tous les groupements du vampire jusqu'à ce qu'il obtienne une victoire critique sur un jet de compétence pour ce personnage ou jusqu'à la fin de la scène. Le joueur retire un dé seulement pour une action effectuée pour la deuxième fois, et n'applique aucune pénalité à une action effectuée pour la troisième fois ou davantage.

Ventrue : *Arrogance*

Le besoin de régner émerge chez le vampire. Il ne reculera devant rien pour prendre le commandement d'une situation.

Quelqu'un doit obéir à un ordre du vampire. Le joueur retire deux dés à son groupement pour toute action n'étant pas directement associée au commandement. Cette Compulsion prend fin lorsque quelqu'un a obéi à un ordre du vampire, mais cet ordre



ne doit pas être imposé par un pouvoir surnaturel, par exemple Domination.

Exalter le sang

Chaque fois qu'un vampire se réveille au coucher du soleil, fait appel à ses pouvoirs ou échauffe son sang de toute autre manière, il risque d'éveiller sa Soif. Quand un vampire renforce ses attributs avec un Coup de sang, prend les Couleurs de la vie ou régénère son corps endommagé (voir pages 218-219), son joueur doit faire un *test d'Exaltation*. Activer la plupart des pouvoirs des disciplines coûte également au moins un test d'Exaltation (voir le chapitre Disciplines en pages 243-287).

Pour faire un test d'Exaltation, le joueur lance un seul dé. Comme toujours, un résultat de 6 ou plus est une réussite. Sur une réussite, la Soif du vampire ne change pas. Sur un échec, le vampire gagne 1 point de Soif supplémentaire, et donc un dé de Soif supplémentaire.

Le ou les points de Soif éventuellement gagnés sont ajoutés *après* la résolution de l'effet désiré, il est donc possible de faire le test d'Exaltation en même temps que tout autre jet de dés impliqué ou même après, tant que le dé d'Exaltation est clairement distinct et ne peut pas être confondu avec les dés du groupement du jet.

EXEMPLE :

Le personnage de Claire va prendre les Couleurs de la vie. Claire fait un test d'Exaltation. Elle obtient 4, donc c'est un échec. Son personnage prend tout de même les Couleurs de la vie pendant toute la durée de la nuit, mais sa Soif augmente d'1 point.

Certains facteurs, comme une grande Puissance du sang, permettent au joueur de lancer deux dés pour certains tests d'Exaltation et de choisir le résultat le plus élevé. Une réussite (6 ou plus) sur l'un des dés seulement empêche la Soif d'augmenter. (Cet effet équivaut à la possibilité de relancer le test.)

À 5 points de Soif, le corps du vampire est trop vide de sang pour fournir des pouvoirs surnaturels autres que son existence même. Un vampire ne peut jamais exalter le sang intentionnellement lorsque sa Soif est à 5. Si un facteur extérieur déclenche un test d'Exaltation pour le vampire, son joueur doit immédiatement faire un jet pour tenter de résister à une frénésie de Soif, difficulté 4 (voir page 220). Comme toujours, même si un test d'Exaltation à 5 en Soif échoue, si c'est un effet qui a déclenché le test, il s'active malgré tout.

Étancher la Soif

Boire du sang réduit le niveau de Soif d'un vampire d'un nombre de points fixe. Le seul moyen de réduire la Soif à 0 est de vider un humain de tout son sang et donc de le tuer.

Les jeunes vampires peuvent réduire leur Soif à 1 sans tuer de victime humaine. Au fur et à mesure que la Puissance du sang d'un vampire augmente, son niveau de Soif « par défaut » grimpe également. Par exemple, avec une Puissance du sang supérieure à 7, un vampire ne peut pas réduire sa Soif à moins de 3 sans tuer une victime humaine.

Boire du sang prend du temps et le faire proprement nécessite de faire attention. La morsure d'un vampire peut être un moment de véritable euphorie pour la victime ; les crocs vampiriques lui procurent une extase enivrante surnaturelle lorsqu'ils pénètrent dans un vaisseau sanguin. Si le vampire prend le temps d'ouvrir une veine ou une artère proprement et lèche la blessure pour la refermer ensuite, la victime peut prendre l'événement pour un trip provoqué par des drogues, pour un interlude sexuel bizarre ou seulement pour un brouillard délirant d'intimité ivre.

Mais même une blessure refermée et une hallucination plaisante pour la victime peuvent être suivies d'une embo-

SOURCE	POINTS DE SOIF ÉTANCHÉS	TEMPS	NOTES
Plusieurs petits animaux (3 ou 4 chats, au moins 12 rats)	1	Une scène	N'étanche aucun point de Soif pour les vampires dont la Puissance du sang est supérieure à 2 Résonance animale, pas de Dyscrasie
Animal de taille moyenne (raton laveur, chien, coyote)	1	Un tour	
Animal de grande taille (cheval)	2	Une scène	
Poche de sang	1	Un tour	N'étanche aucun point de Soif pour les vampires dont la Puissance du sang est supérieure à 2 Ni Résonance, ni Dyscrasie
Gorgée bue sur un humain	1	Trois tours	Inclut le fait de lécher la blessure pour la refermer
Humain bu au maximum possible sans le mettre en danger	2	Une scène	
Humain bu sans souci pour sa survie ; il risque la mort sans soins	1-4	Un tour par point de Soif étanché	L'humain subit un nombre de points de dégâts aggravés égal au nombre de points de Soif étanchés ; son joueur fait un jet de Force + Vigueur avec une difficulté égale au nombre de points de Soif étanchés pour que l'humain survive à la perte de sang
Humain vidé de son sang et tué	5	Cinq tours	Seul moyen d'atteindre 0 (zéro) en Soif

lie gazeuse, sans parler de l'anémie sur le long terme pour les calices réguliers.

En règle générale, tenter de préserver la vie, la santé ou les souvenirs écrans agréables de la victime (et la Mascarade par la même occasion) prend plus longtemps que de se contenter d'ouvrir une artère et d'aspirer goulûment le truc rouge. D'un autre côté, une victime qui résiste ralentit le processus et met en danger la Mascarade. Un vampire peut vider de son sang et tuer un humain qui ne peut ou ne veut pas résister en cinq tours environ.

Se nourrir sur des animaux

À de rares exceptions près, généralement des animaux plus massifs qu'un humain, se nourrir sur un animal le tue. Un vampire très prudent qui prendrait toute une scène pour se nourrir pourrait peut-être étancher 1 point de Soif sans tuer un gros chien si, pour une raison ou pour une autre, il tenait à ce que l'animal reste en vie. Mais même ainsi, le chien finirait probablement handicapé ou gravement blessé.

Les animaux de grande taille peuvent contenir énormément de sang (une vache en a presque 40 litres et un cheval plus de 50, alors que la plupart des humains n'en ont que 5), mais le sang animal ne satisfait tout simplement pas les véritables appétits d'un vampire. Par exemple, le sang animal ne contient jamais de Dyscrasie (voir page 227) et même les Gangrels trouvent que boire uniquement du sang animal est fade et bien loin de l'extase. Pour les vampires dont la Puissance du sang est supérieure à 2, le sang animal ne peut plus étancher le moindre point de Soif, peu importe la quantité bue (voir page 216).

Se nourrir de sang en poche

Mais si le Descendant achète et boit des poches de sang faites pour être utilisées dans les hôpitaux ? Malheureusement pour la communauté vampirique, le sang de la plupart des poches de perfusion est fractionné : il est centrifugé pour séparer le plasma des cellules sanguines, puis le laboratoire constitue des poches de plasma, de concentré de globules rouges et d'autres produits sanguins. Même le sang encore « intact » est stocké avec des solutions anticoagulantes, par exemple le CPDA-1. Toutes ces altérations rendent le sang en poche déplaisant (au mieux) au goût et presque inutile aux Descendants.

Sans l'atout Estomac de fer (voir page 182), un vampire ne peut étancher aucun point de Soif avec du sang en poche altéré. Le sang en poche *non altéré* ne peut étancher aucun point de Soif pour les vampires dont la Puissance du sang est supérieure à 2, comme pour le sang animal.

Comme n'importe quel sang ayant quitté le corps de son propriétaire depuis plus de 15 minutes envi-

ron, le sang en poche ne contient ni Résonance, ni aucun autre effet pour celui qui s'en nourrit, même si les Tremeres et les Sangs Clairs alchimistes peuvent parfois utiliser du sang en poche et des produits sanguins pour leurs rituels et leurs formulae. Les rituels de Sorcellerie du sang ou la distillation éveillent la Résonance latente de ce sang, mais le consument dans le même instant.

Se nourrir sur d'autres vampires

Un vampire qui se nourrit sur un autre vampire étanche 1 point de Soif pour chaque point de Soif qu'il inflige à sa victime, consentante ou non. Si un vampire se nourrit sur un autre vampire dont la Puissance du sang est supérieure d'au moins 2 points à la sienne, le buveur étanche 2 points de Soif pour chaque point de Soif gagné par la victime. À l'inverse, si un vampire se nourrit sur un autre vampire dont la Puissance du sang est inférieure d'au moins 2 points à la sienne, cela n'étanche qu'1 point de Soif par tranche de 2 points de Soif infligés à la victime.

Se nourrir directement sur un autre vampire risque aussi de créer un lien de sang (voir page 233) chez le buveur envers la victime.

Attaques de morsure

Les vampires peuvent utiliser leurs crocs comme armes pour une attaque basée sur Bagarre. Pour tenter une attaque de morsure, le joueur doit déclarer que son personnage compte mordre, puis faire son jet en retirant deux dés à son groupement, car les attaques de morsure sont plus faciles à repousser et plus difficiles à cibler sur de la chair exposée.

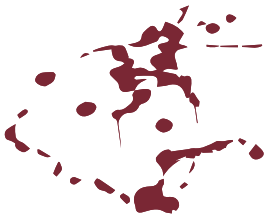
Quel que soit le nombre de réussites obtenues, les crocs des vampires infligent 2 points de dégâts (ni plus, ni moins) si le jet de Bagarre est une victoire. Les crocs infligent des dégâts de santé aggravés aux mortels comme aux vampires.

Lors des tours suivant une attaque de morsure réussie, le vampire peut se nourrir sur la cible. À ce stade, il ne subit plus de pénalité sur son groupement de Bagarre, car, une fois qu'il a mordu, il est difficile à décrocher. Se nourrir inflige 1 point de dégâts de santé aggravés à une cible mortelle et étanche 1 point de Soif pour le buveur à chaque tour. Sur un vampire, se nourrir après une attaque de morsure augmente la Soif de la cible d'1 point par tour au lieu d'infliger des dégâts supplémentaires (voir la partie Se nourrir sur d'autres vampires plus haut). ■



Le Sang est une dette qui se creuse chaque nuit. Ne soyez pas là quand il faudra payer l'addition.

GÉNÉRATION	PUISSANCE DU SANG MINIMUM	PUISSANCE DU SANG MAXIMUM
Quatrième	5	10
Cinquième	4	9
Sixième	3	8
Septième	3	7
Huitième	2	6
Neuvième	2	5
Dixième ou onzième	1	4
Douzième ou treizième	1	3
Quatorzième, quinzième ou seizième	0	0



LE SANG

Le Sang bouillonne dans le cœur de tous les vampires. Il n'est pas tout à fait conscient, mais il possède clairement un certain degré d'intelligence. De manière brutale ou subtile, il pousse son hôte à des actions impensables pour les mortels. Il peut donner un pouvoir immense, mais, tôt ou tard, quelqu'un finit toujours par en payer le prix.

Génération

Tous les vampires tiennent leurs facultés impies du Sang, mais le Sang n'est pas égal chez tous. Plus un vampire est proche du progéniteur mythique de sa race, Caïn, plus le potentiel de sa vitae est grand. Les vampires décrivent cette proximité en parlant de la *génération*. Caïn (peut-être accompagné de Lilith) est la première génération, l'ancêtre légendaire. Lorsqu'un vampire est étreint, il se relève d'entre les morts avec une génération de plus que son sire (en l'occurrence, plus la génération est élevée, plus le vampire est faible). Donc, les antédiluviens, les infants des infants de Caïn, sont la troisième génération et leurs infants constituent la quatrième génération. La génération d'un vampire est fixée lors de son Étreinte. Elle ne peut être abaissée que par la pratique interdite de la *diablerie*, en dévorant le Sang et l'âme même d'un autre vampire.

La génération d'un vampire n'indique pas nécessairement son âge. Un ancien peut avoir engendré un vampire de dixième génération à l'époque où Christophe Colomb commençait son voyage vers les Amériques, mais un mathusalem peut tout aussi bien avoir créé un vampire de sixième génération l'année dernière.

Caïn et la deuxième génération : les mythes

Les damnés n'ont presque aucune certitude concernant les premiers vampires. Ces deux générations font surtout l'objet de légendes et de spéculations théologiques. La plupart des vampires croyant au mythe de leur existence pensent que Caïn est le Caïn de la Bible, mais qui sait ce qui a bien pu se passer dans les ténèbres des premières nuits ?

La troisième génération : les antédiluviens

D'une manière ou d'une autre, les fondateurs des treize clans vampiriques, les antédiluviens, déclenchèrent le Déluge biblique, ou bien en étaient les cibles. Leurs lignages continuent de définir les Descendants même à notre époque, et les complots qu'ils mirent en branle voilà des millénaires continuent d'alimenter le Jyhad sans fin des vampires. Depuis mille ans environ, beaucoup de Descendants pensaient les antédiluviens endormis ; seuls quelques-uns croyaient qu'ils continuaient leur lutte de subterfuge, de conspiration et de fourberie dans les coulisses de l'histoire secrète des vampires. La Camarilla affirmait avec insistance que les antédiluviens étaient morts depuis longtemps ou même étaient des mythes et n'avaient jamais existé, jusqu'à ce que le Sabbat lui force la main.

Le Sabbat a au moins l'avantage de chercher à mettre fin au Jyhad. L'Épée de Caïn a déclaré la guerre aux antédiluviens au nom du premier vampire, déclenchant la Géhenne et éveillant lentement la troisième génération de sa torpeur solitaire dans des labyrinthes et des tombeaux primitifs. À présent, les antédiluviens convoquent leurs descendants auprès d'eux pour qu'ils les défendent, faisant retentir dans le Sang une clameur que les jeunes vampires nomment l'Appel.

La quatrième et la cinquième génération : les mathusalems

Presque aussi puissants que les antédiluviens, les mathusalems se retirèrent du Jyhad lors de ses premiers millénaires, car leur pouvoir faisait d'eux des outils parfaits et des cibles toutes trouvées. Beaucoup de mathusalems dorment encore sous les cités humaines les plus anciennes, veillés par des cultes d'une loyauté absolue ou totalement oubliés. D'autres sont devenus des membres de l'Inconnu,

abandonnant totalement la société vampirique et le Jyhad.

De la sixième à la neuvième génération : les anciens

Pour la plupart étreints avant l'époque moderne, les vampires appartenant à ces générations ont longtemps occupé la place de dirigeants au sein de la Camarilla comme du Mouvement anarch, poursuivant des querelles qui étaient déjà vieilles au début de la Renaissance. L'Appel fait descendre de leurs tours et sortir de leurs nids les anciens pour les amener jusqu'aux lignes de front de la guerre de la Géhenne. Quelques-uns résistent ou prétendent ne pas entendre la convocation de leur Sang, s'accrochant à leurs villes d'une poigne de fer. Ironie du sort, après avoir subi des siècles de condescendance, les membres de la neuvième génération se voient « officiellement » accorder le statut d'anciens, car eux aussi entendent l'Appel.

La dixième et la onzième génération : les ancillae

Généralement, les ancillae les plus âgés finissent par convaincre leur hiérarchie de leur laisser une place, ou bien la courroucent suffisamment pour être éliminés. Cette « sélection naturelle » d'une part et la forte augmentation de la population mondiale d'autre part font que la majorité des vampires appartenant à ces deux générations sont vieux de moins de deux cent cinquante ans. Ne pouvant jamais accéder au statut d'ancien (par décision des concernés voilà des siècles) et jouant donc le rôle d'intermédiaires entre la cour et la rue, les ancillae ont néanmoins une longue pratique du Monde des Ténèbres.

Les personnages joueurs ayant la plus basse génération possible dans cet ouvrage sont des ancillae.

La douzième et la treizième génération : les nouveau-nés

Davantage encore que pour les générations suivantes, les effectifs de la douzième et de la treizième génération se sont lentement réduits pendant des siècles avant d'exploser à l'époque moderne. La plupart des membres de ces générations ont relativement peu d'expérience concernant la malédiction du vampirisme, mais ont une compréhension des changements technologiques et sociaux légèrement meilleure que celle des vampires plus âgés. Les anciens poussiéreux de la Camarilla accusent le renouveau de la Révolte Anarch d'être à l'origine de l'afflux de vampires nouveau-nés.

De la quatorzième à la seizième génération : les Sangs Clairs

Beaucoup d'érudits vampiriques observent avec crainte la vague de Descendants appartenant à ces générations qui s'est abattue ces dernières années. Ils sont si éloignés de Caïn que leur malédiction comme leurs dons s'affaiblissent jusqu'à disparaître. Le Livre de Nod parle de « l'Ère du Sang clair » comme du prélude à la Géhenne, à l'éveil des antédiluviens et à la fin de la race vampirique.

Puissance du sang

Même au sein d'une même génération, la puissance du Sang varie. Au fil des ans, le Sang s'épaissit et arrive à maturation dans les limites de la génération du vampire. Être étreint par un sire puissant ou commettre l'immonde *Amaranthe* (la diablerie) permet d'acquérir plus rapidement cette force. Mais l'augmentation de puissance a aussi un prix : le vampire a besoin de davantage de sang pour non-vivre et la malédiction de sa dynastie devient plus manifeste.

La Puissance du sang augmente lorsque le vampire vieillit. En règle générale, un vampire gagne 1 point de Puissance du sang par siècle d'activité à partir de son Étreinte, mais les expériences particulièrement intenses ou l'exposition à un Sang extrêmement puissant peuvent accélérer le processus. Un vampire en torpeur perd 1 point de Puissance du sang par tranche de 50 ans de sommeil. La Puissance du sang d'un vampire ne peut jamais tomber en dessous du minimum pour sa génération ni en dépasser le maximum. Les Sangs Clairs ne peuvent jamais augmenter leur Puissance du sang, sauf s'ils utilisent la diablerie comme tremplin vers la treizième génération ou une génération plus basse encore.

La Puissance du sang produit les effets décrits ci-dessous à chaque niveau. Pour une liste complète des effets de la Puissance du sang, reportez-vous au tableau en page 216. Les listes à puces pour chaque score ne décrivent que les effets qui changent par rapport au niveau de Puissance du sang précédent.

Puissance du sang 0 (zéro) : Sang Clair

Le personnage est un Sang Clair, méprisé et rejeté par les véritables vampires.

- Le personnage subit les dégâts comme un mortel. Lorsqu'il régénère des dégâts (voir page 218), il peut régénérer 1 point de dégâts superficiels par test d'Exaltation. Son score de Fléau est de 0, car il n'a pas de clan et donc pas de fléau.
- Le personnage ne peut pas créer de lien de sang (voir page 233), ne peut pas créer de goule (voir page 234) et, s'il tente d'étreindre, il n'a jamais la certitude que cela va marcher.

PUISSANCE DU SANG	COUP DE SANG	DÉGÂTS RÉGÉNÉRÉS (PAR TEST D'EXALTATION)	BONUS AUX POUVOIRS DE DISCIPLINES	RELANCE DU TEST D'EXALTATION (DISCIPLINE)	SCORE DE FLÉAU	PÉNALITÉ POUR SE NOURRIR
0	Aucun	1 point de dégâts superficiels	Aucun	Aucune	0	Aucune
1	Ajoutez un dé	1 point de dégâts superficiels	Aucun	Pour les pouvoirs de niveau un	1	Aucune
2	Ajoutez un dé	2 points de dégâts superficiels	Ajoutez un dé	Pour les pouvoirs de niveau un	1	2 x la même quantité de sang animal et de sang en poche nécessaire pour étancher 1 point de Soif
3	Ajoutez deux dés	2 points de dégâts superficiels	Ajoutez un dé	Pour les pouvoirs de niveau deux ou moins	2	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif
4	Ajoutez deux dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez deux dés	Pour les pouvoirs de niveau deux ou moins	2	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 1 point de Soif étanché en moins par humain
5	Ajoutez trois dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez deux dés	Pour les pouvoirs de niveau trois ou moins	3	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 1 point de Soif étanché en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 2
6	Ajoutez trois dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez trois dés	Pour les pouvoirs de niveau trois ou moins	3	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif
7	Ajoutez quatre dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez trois dés	Pour les pouvoirs de niveau quatre ou moins	4	2 points de Soif étanchés en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 2
8	Ajoutez quatre dés	4 points de dégâts superficiels	Ajoutez quatre dés	Pour les pouvoirs de niveau quatre ou moins	4	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif
9	Ajoutez cinq dés	4 points de dégâts superficiels	Ajoutez quatre dés	Pour les pouvoirs de niveau cinq ou moins	5	2 points de Soif étanchés en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 3
10	Ajoutez cinq dés	5 points de dégâts superficiels	Ajoutez cinq dés	Pour les pouvoirs de niveau cinq ou moins	5	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 3 points de Soif étanchés en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 3

- Le personnage ne peut entrer en frénésie (voir page 219) que s'il y est poussé par des moyens surnaturels.
- La lumière du soleil à laquelle le personnage est directement exposé ne lui inflige qu'1 point de dégâts superficiels par tour.

Pour plus de détails sur les limitations et les facultés des Sangs Clairs, reportez-vous à la partie commençant page 109.

Puissance du sang 1

Le personnage est un véritable vampire, même si c'est d'extrême justesse aux yeux de certains anciens. Malgré tout, son Sang vampirique peut accomplir des choses spectaculaires lorsqu'il est exalté.

- Ajoutez un dé d'attribut au groupement du personnage s'il déclenche un Coup de sang (voir page 218).
- Lorsque le personnage régénère des dégâts, il peut régénérer 1 point de dégâts superficiels par test d'Exaltation.
- Lancez deux dés et choisissez le résultat le plus élevé lorsque vous faites un test d'Exaltation pour un pouvoir de discipline de niveau un (ou relancez le test d'Exaltation).
- Le score de Fléau du personnage est de 1.

Puissance du sang 2

Le personnage est un cran au-dessus des autres lécheurs, car son Sang alimente son existence vampirique mieux que le leur. Cependant, le sang ne venant pas directement d'un calice humain commence à perdre son pouvoir pour lui, et n'a plus aucun goût depuis longtemps.

- Lorsque le personnage régénère des dégâts, il peut régénérer 2 points de dégâts superficiels par test d'Exaltation.
- Ajoutez un dé au groupement du personnage lorsqu'il utilise un pouvoir de discipline ou résiste à un pouvoir de discipline.
- Le personnage doit boire deux fois la quantité normale de sang animal ou de sang en poche pour étancher 1 point de Soif.

Puissance du sang 3

Dans l'esprit des anciens les plus conservateurs, le Sang du personnage a suffisamment épaissi pour faire de lui non pas un simple lécheur, mais un véritable caïnite, méritant l'attention et le respect. Cependant, si son Sang lui confère des dons puissants, il nourrit aussi sa faiblesse de clan.

- Ajoutez deux dés d'attribut au groupement du personnage s'il déclenche un Coup de sang.
- Lancez deux dés et choisissez le résultat le plus élevé lorsque vous faites un test d'Exaltation pour un pouvoir de discipline de niveau deux ou moins.
- Le sang animal et le sang en poche n'étanchent plus aucun point de Soif pour le personnage.
- Le score de Fléau du personnage est de 2.

Puissance du sang 4

Si près et pourtant si loin, le personnage est dans une position peu enviable, à la fois seigneur des faibles et serviteur des puissants. Il lui faut toujours plus de sang humain pour étancher sa Soif et il sent son Humanité glisser entre ses doigts rougis.

- Lorsque le personnage régénère des dégâts, il peut régénérer 3 points de dégâts superficiels par test d'Exaltation.
- Ajoutez deux dés au groupement du personnage lorsqu'il utilise un pouvoir de discipline ou résiste à un pouvoir de discipline.
- Lorsque le personnage se nourrit sur des humains, il étanche 1 point de Soif de moins par humain.

Puissance du sang 5

Tout proche du statut d'ancien, le personnage n'est plus qu'à un pas alléchant de ce que beaucoup considéreraient comme le pouvoir d'un dieu vivant.

- Ajoutez trois dés d'attribut au groupement du personnage s'il déclenche un Coup de sang.
- Lancez deux dés et choisissez le résultat le plus élevé lorsque vous faites un test d'Exaltation pour un pouvoir de discipline de niveau trois ou moins.
- Le personnage ne peut faire passer sa Soif en dessous de 2 qu'en vidant un humain de son sang et en le tuant.
- Le score de Fléau du personnage est de 3.

Puissance du sang 6 et plus

Au fur et à mesure que l'Appel vide le monde de ses anciens, ces niveaux de Puissance du sang deviennent de plus en plus rares. Les vampires qui les possèdent et demeurent encore sont reclus et mis à rude épreuve par l'Appel. Ils s'entourent de mythes et de légendes, ainsi que de gardiens à la force plus concrète. Avec leur Sang davantage puissant qu'humain, ces vampires deviennent profondément étrangers à l'humanité, à la fois mentalement et physiquement. Les vampires à ce niveau ne sont pas censés être des personnages joueurs et ne sont inclus dans le tableau de Puissance du sang qu'à l'attention du conteur.

Pouvoirs du Sang

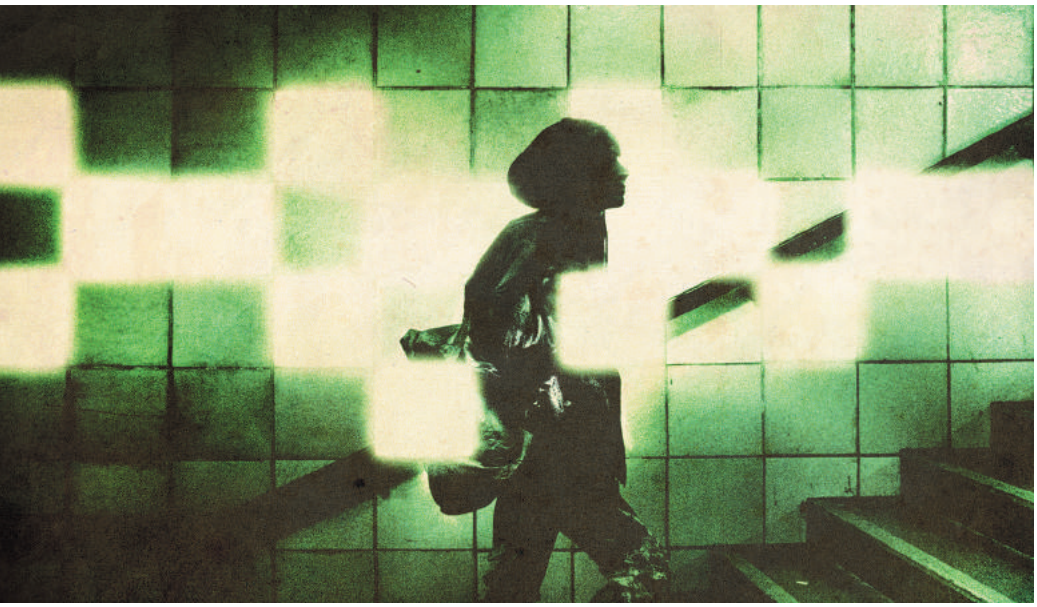
Un vampire tire davantage que sa non-vie du sang qu'il consomme. Le Sang vampirique confère un certain nombre de facultés, qui coûtent toutes

un ou plusieurs tests d'Exaltation. Un vampire doit se montrer prudent lorsqu'il emploie ces dons s'il ne veut pas se retrouver consumé par la Soif.

N'oubliez pas que rater un test d'Exaltation ne veut pas dire que l'effet ne s'active pas, seulement que la Soif du vampire augmente d'1 point.

Couleurs de la vie

S'il n'est pas intentionnellement ramené à un semblant de vie, le corps d'un vampire est mort médicalement parlant. Sa peau est pâle ou grisâtre, sa chair est froide, il ne respire pas (sauf pour parler) et son cœur ne bat pas. En faisant circuler son sang dans les capillaires sanguins morts de sa peau et dans son cœur racorni, un vampire peut sembler totalement humain pendant une nuit entière, ce qui inclut notamment un pouls, de la chaleur corporelle et une respiration. Un examen médical sommaire ne détectera même pas que le vampire est mort, mais des procédures plus intrusives parviendront tout de même à percer la supercherie en repérant des détails tels que l'absence de flore intestinale.



Les vampires dont le sang n'est pas clair doivent prendre les *Couleurs de la vie* pour utiliser les écrans tactiles (comme celui d'un smartphone) par eux-mêmes, car ces écrans ne marchent pas sans l'hydratation de la peau et la conductivité naturelles chez une personne vivante.

Les Couleurs de la vie permettent généralement à un vampire de manger et de boire comme un humain sans vomir pendant 1 heure maximum. Si cette faculté n'est pas activée et que le vampire mange ou boit, son joueur doit immédiatement faire un jet de Sang-froid + Vigueur (difficulté 3) pour déterminer s'il arrive à ne pas vomir le temps de se rendre à l'extérieur ou aux toilettes.

Si son score d'Humanité est assez élevé, un vampire peut simuler des relations sexuelles, voire même en avoir et ressentir du plaisir, quand il a pris les Couleurs de la vie (voir page 236).

Avec une Humanité de 9 ou plus, un vampire semble malade ou abîmé par une drogue quelconque plutôt que mort ; son pouls et sa respiration sont erratiques, mais perceptibles. Il n'a pas besoin de prendre les Couleurs de la vie pour autre chose que des raisons cosmétiques.

Prendre les Couleurs de la vie nécessite un test d'Exaltation.

Coup de sang

Un vampire peut faire appel à son sang pour renforcer temporairement ses attributs, que ce soit pour les attributs physiques, sociaux ou mentaux. Lorsque le personnage déclenche un *Coup de sang*, le joueur peut ajouter un certain nombre de dés à un groupement de dés incluant un attribut. Le nombre de dés ajoutés par le Coup de sang dépend de la Puissance du sang du personnage ; les personnages ne peuvent déclencher qu'un seul Coup de sang par jet.

Un Coup de sang nécessite un test d'Exaltation.

Le Coup de sang ne s'applique qu'à un seul jet de dés. (Mais les dés ajoutés par un Coup de sang restent si le joueur relance les dés ordinaires en dépensant de la Volonté.) Les personnages ne peuvent pas utiliser de Coup de sang pour les jets de Volonté ou d'Humanité, pour les jets s'appliquant à plus d'une scène, lors d'un combat à jet unique (voir page 296) ou quand le conteur l'interdit. N'appliquez ni les victoires automatiques (voir page 120), ni la règle de « couper la poire en deux » aux jets augmentés d'un Coup de sang.

Régénération vampirique

Étant donné qu'ils sont morts, les vampires ne guérissent pas naturellement. Mais leurs dépouilles nonmortes peuvent tout de même se régénérer avec suffisamment d'efforts.

RÉGÉNÉRATION DE DÉGÂTS DE SANTÉ SUPERFICIELS Avec un seul test d'Exaltation, un vampire peut régénérer un nombre de points de dégâts de santé superficiels qui varie selon sa Puissance du sang. Le joueur d'un vampire ne peut faire qu'un seul

test d'Exaltation par tour pour régénérer des points de dégâts de santé superficiels.

RÉGÉNÉRATION DE DÉGÂTS DE SANTÉ AGGRAVÉS Pour régénérer des dégâts aggravés, un vampire doit attendre le prochain coucher de soleil, puis son joueur doit faire trois tests d'Exaltation en plus du test d'Exaltation normal pour le réveil.

Ce processus régénère 1 point de dégâts aggravés et une blessure incapacitante ou un dommage similaire. Un vampire ne peut régénérer qu'1 point de dégâts aggravés par nuit.

Comme pour le réveil, si ces tests d'Exaltation font passer la Soif du vampire au-dessus de 5, il tombe en torpeur au lieu de faire un test de frénésie de Soif.

Disciplines

Le pouvoir brut du Sang alimente tous les pouvoirs des disciplines mis à part les plus basiques. Beaucoup de ces pouvoirs nécessitent plusieurs tests d'Exaltation. Un vampire ne peut activer qu'un seul pouvoir de discipline par tour, peu importe la durée du pouvoir en question.

Le nombre de pouvoirs de disciplines pouvant être actifs simultanément *après* avoir été activés par le même vampire n'est pas limité.

À partir d'un certain niveau de Puissance du sang, le joueur du vampire lance deux dés par test d'Exaltation pour activer certains pouvoirs de disciplines et garde le résultat le plus élevé. Comme indiqué dans le tableau (voir page 216), plus la Puissance du sang du vampire est grande, plus le niveau des pouvoirs qu'il peut activer de cette manière est élevé.

En un seul tour, un vampire peut activer un pouvoir de discipline, prendre les Couleurs de la vie, rajouter des dés à un groupement contenant un attribut avec un Coup de sang *et* régénérer le nombre de points de dégâts superficiels correspondant à sa Puissance du sang. Cependant, ce processus nécessiterait au moins trois tests d'Exaltation, plus le coût du pouvoir de discipline.

Prix du Sang

Malgré tous les dons conférés par la condition vampirique, le Sang réclame un lourd tribut. Un vampire est affligé de plusieurs malédictions horribles, dont chacune est un ennemi qui guette juste sous sa peau.

Réveil

Chaque fois qu'un vampire se réveille du sommeil diurne, son joueur doit faire un test d'Exaltation. Si un échec sur ce test ferait passer la Soif du vampire au-dessus de 5, l'échec plonge le vampire en torpeur au lieu de déclencher un jet de résistance à une frénésie de Soif.

Pendant la journée, le sang d'un vampire devient inactif et glacé. Se réveiller pendant la journée nécessite un jet d'Humanité dont la difficulté dépend du niveau d'urgence de la situation. Un incendie ou un autre événement mettant en danger la non-vie du vampire est un jet de difficulté 3 ; une décision urgente ou un message urgent est un jet de difficulté 4 ; un simple désagrément à gérer est un jet de difficulté 5 ou plus.

Une fois sorti de son sommeil diurne pendant la journée, un vampire ne peut agir que pendant une scène. À la fin de cette scène, pour qu'il reste éveillé plus longtemps, son joueur doit faire un jet d'Humanité difficulté 3 ; une victoire accorde une scène supplémentaire au vampire. Une victoire critique lui permet de rester éveillé aussi longtemps que nécessaire. Si un Descendant agit pendant les heures où le soleil est levé, la taille maximum de ses groupements de dés est égale à son score d'Humanité.

Frénésie

Tôt ou tard, la *frénésie* guette tous les vampires, faisant peser une menace constante sur leur équilibre fragile. Elle est généralement provoquée par des facteurs extérieurs qui brisent la mince chaîne retenant la Bête grondante dans le sein du vampire. Une frénésie est l'expression ultime des instincts les plus ignobles du Sang et lâche la Bête sans réflexion ni remords ; elle est le prédateur s'abandonnant totalement à sa nature.

Un vampire en frénésie perd toute faculté de réflexion rationnelle et est motivé uniquement par la rage, la Soif ou la panique. Il fera n'importe quoi pour mettre en pièces la personne ou la chose qui l'a provoqué, pour étancher sa Soif ou pour échapper à la menace qu'il perçoit, généralement de manière violente et avec beaucoup de dégâts collatéraux. Contrairement à de nombreuses autres pulsions du Sang, une frénésie n'est jamais subtile.

Pour que le vampire résiste à la frénésie, son joueur doit faire un jet de Volonté dont la difficulté est déterminée par le conteur en fonction de l'intensité de la provocation. Le joueur ajoute un nombre de dés égal à un tiers du score d'Humanité du vampire (arrondi à l'inférieur) à la réserve de Volonté du personnage pour résister à la frénésie.

Sur une victoire, le vampire résiste à la frénésie, mais doit passer un tour à réprimer la pulsion. Sur une victoire critique, il résiste à la frénésie sans perdre un tour.

CHEVAUCHER Un vampire peut aussi choisir de *chevaucher la frénésie*, c'est-à-dire de succomber intentionnellement à la frénésie sans que son joueur fasse de jet. Cet acte obéit aux règles habituelles de la frénésie, mais le conteur devrait normalement laisser le joueur jouer la frénésie lui-même (par exemple choisir sur qui son vampire se nourrit en premier) au lieu de

prendre totalement le contrôle du personnage.

S'il ne chevauche pas sa frénésie, un vampire est joué par le conteur pendant toute la durée de celle-ci.

EFFETS DE LA FRÉNÉSIE En frénésie, les vampires ne subissent aucune pénalité venant de dégâts de santé, à moins d'être mutilés. Ils ne peuvent utiliser que leurs disciplines physiques (par exemple Célérité, Force d'âme et Puissance), mais ils ajoutent trois dés à leur groupement pour résister aux disciplines mentales (par exemple Domination et Présence). (Si le pouvoir de discipline n'autorise pas de groupement de résistance, l'utilisateur augmente la difficulté de son jet de +2.)

Au cours d'une frénésie, le joueur peut dépenser 1 point de Volonté pour prendre le contrôle de son personnage pendant un seul tour, mais ne peut pas utiliser de Volonté pour relancer de dés.

Le vampire en frénésie ne peut pas être de nouveau plongé en frénésie par un autre stimulus, ni subir de Compulsion. Il tente d'atteindre son but à n'importe quel prix (voir la partie Types de frénésie ci-dessous) et sa frénésie dure jusqu'à ce qu'il y parvienne ou jusqu'à la fin de la scène.

TYPES DE FRÉNÉSIE Le type de frénésie provoquée est différent selon le stimulus qui l'a déclenchée. Les frénésies sont divisées en trois grandes catégories : rage, Soif et terreur. Chaque type de frénésie s'exprime de façon différente, mais toujours via les actions d'une Bête aveugle.

FRÉNÉSIE DE RAGE Une *frénésie de rage* est déclenchée par une provocation : une insulte, une humiliation ou une agression risquent de déchaîner la violence bestiale. Un vampire en frénésie de rage ne recule devant rien pour mettre en pièces la cause de la provocation, et souvent aussi quiconque se trouve à proximité, ami ou ennemi. Lorsque le vampire a détruit l'objet de son courroux, son joueur peut faire un jet de Volonté difficulté 3 (ou 5 si d'autres ennemis sont encore debout). Si le jet est une victoire, la frénésie prend fin, mais si c'est un échec, le vampire devient encore plus enragé : il continue de tuer tous ceux qui se trouvent dans les parages, sauf s'il est maîtrisé d'une manière ou d'une autre.

Voici des exemples d'événements pouvant déclencher une frénésie de rage :

PROVOCATION	DIFFICULTÉ
Ami tué	2
Amant ou Attache blessé	3
Amant ou Attache tué	4
Provocation ou intimidation physique	2
Insulte venant de quelqu'un considéré comme inférieur	2
Humiliation publique	2

FRÉNÉSIE DE SOIF Une *frénésie de Soif* est déclenchée par une tentation : la Bête a toujours envie de davantage de sang. Chaque fois que le joueur d'un vampire rate un test d'Exaltation alors que la Soif du vampire est déjà à 5, il doit faire un jet pour que le vampire tente de résister à une frénésie de Soif.

Selon le style de la chronique, le conteur peut tenter de déclencher des frénésies de Soif plus ou moins souvent, mais elles doivent toujours rester une éventualité. Pendant une frénésie de Soif, le vampire cherche à boire du sang humain frais sur la source la plus proche. (Si cette source est son Attache, le joueur a intérêt à avoir encore de la Volonté à dépenser pour prendre le contrôle du vampire et l'envoyer sur une autre cible.) La frénésie de Soif prend fin lorsque le vampire atteint 1 ou moins en Soif.

Voici des exemples d'événements pouvant déclencher une frénésie de Soif :

PROVOCATION	DIFFICULTÉ
Vue d'une plaie ouverte ou forte odeur de sang à 4 ou plus en Soif	2
Goût du sang à 4 ou plus en Soif	3
Échec sur un test d'Exaltation à 5 en Soif	4

FRÉNÉSIE DE TERREUR Une *frénésie de terreur* est déclenchée par un danger : la Bête doit se préserver de toute menace. Aussi appelée le *Rötschreck*, la frénésie de terreur se manifeste lorsque le vampire est confronté à une menace telle qu'un rayon de soleil ou une flamme nue. Si le corps du vampire subit de sérieux dommages, cela peut également déclencher cette réaction. En frénésie de terreur, le vampire fuit la source du danger, sans se soucier de ce qui se trouve sur son passage, humain ou objet. La frénésie de terreur prend fin lorsque le vampire ne peut plus percevoir de danger ou à la fin de la scène.

Voici des exemples d'événements pouvant déclencher une frénésie de terreur :

PROVOCATION	DIFFICULTÉ
Grand feu de camp	2
Être à l'intérieur d'un bâtiment en flammes	3
Subir une brûlure	2
Lumière du soleil voilée (passant par une fenêtre, etc.)	3
Exposition totale et directe à la lumière du soleil	4

Menaces pour le Sang

Les balles n'infligent que des ecchymoses aux Descendants et les épées ne font que leur froisser la chair. Même s'ils attrapent une maladie en buvant du sang humain infecté, ils la transmettent aux calices sur lesquels ils se nourrissent, mais les microbes meurent dans leurs organes déjà décédés. Cependant, il reste plusieurs moyens d'infliger des dégâts conséquents à un vampire.

Lumière du soleil

La lumière du soleil brûle les non-morts, incinérant leur sang et leur chair impies sous l'œil des cieux. Un vampire directement exposé à la lumière du soleil subit des dégâts de santé aggravés, au rythme d'un nombre de points par tour égal à son score de Fléau.

EXEMPLE :
Le score de Fléau de Klaus est de 2. La lumière du soleil lui inflige donc 2 points de dégâts aggravés par tour s'il y est directement exposé.

La lumière du soleil voilée, par exemple passant à travers des rideaux, à travers les nuages lorsque le ciel est très couvert ou à travers une tenue de protection telle qu'un gros manteau, des gants, un masque, un chapeau à large bord, des lunettes de soleil et des bottes, inflige des dégâts à un rythme moindre : tous les deux tours ou moins.

LES SANGS CLAIRS ET LA LUMIÈRE DU SOLEIL Les Sangs Clairs ne subissent qu'1 point de dégâts superficiels par tour s'ils sont directement exposés à la lumière du soleil. Ils peuvent porter une crème solaire écran total et s'emmitoufler dans des vêtements moins couvrants que les véritables vampires (une capeline et des manches longues suffisent) pour réduire le rythme des dégâts à 1 point tous les deux tours.

Feu

En dehors des cas où il est utilisé comme arme (par exemple une torche enflammée, des balles au phosphore ou un lance-flammes), le feu inflige à un vampire un nombre de points de dégâts de santé aggravés basé sur la taille de la partie de son corps qui y est exposée et déterminé par le conteur. Se faire plonger la main dans une flamme peut infliger 1 point de dégâts, tandis qu'être englouti par un incendie infligerait au moins 3 points de dégâts par tour. Même si les vampires ne brûlent pas plus rapidement que les mortels, le feu reste une menace très concrète et omniprésente pour les non-morts.

Froid extrême

Même si les vampires ne peuvent pas mourir de froid, ils peuvent subir des engelures et même geler totalement si la température est suffisamment basse. Le froid présente un danger particulier pour les vampires, car ils n'ont pas de chaleur corporelle (sauf pendant quelques minutes après avoir bu du sang) et ont donc beaucoup de mal à percevoir les chutes de température dangereuses.

Lorsqu'un vampire a passé 1 heure dans le froid extrême (–30 °C minimum), son joueur doit faire un jet de Vigueur + Résolution (difficulté 2) pour qu'il continue à pouvoir se déplacer. Le jet doit être refait pour chaque heure supplémentaire dans le froid et la difficulté augmente de +1 pour chaque nouveau jet après le premier. Sur un échec, le vampire ne peut plus bouger et ne peut plus utiliser que ses disciplines mentales. 1 heure après cela, sa chair gèle et il tombe en torpeur.

L'eau conduit mieux la chaleur (et donc le froid) que l'air ; le jet se déclenche toutes les 30 minutes pour les vampires dans de l'eau glacée. Un vampire gelé coule, car il n'a pas d'air dans les poumons qui le ferait flotter.

Décapitation

Réussir à décapiter un vampire le détruit instantanément. Trancher la tête d'un vampire en combat rapproché nécessite de porter un coup précis avec une pénalité de deux réussites (voir page 302), en utilisant une arme tranchante pouvant servir à décapiter (une hache, un cimeterre, une épée à deux mains, etc.) qui inflige 10 points de dégâts de santé minimum, quel que soit le type de dégâts (avant la division par deux dans le cas des dégâts superficiels).

Pieux

Pour transpercer le cœur d'un vampire avec un pieu, un chasseur doit soit enfoncer le pieu dans le corps du vampire avec un marteau pendant qu'il dort, soit frapper le vampire au cœur avec le pieu en combat. Pour enfoncer le pieu en combat, le chasseur doit porter un coup précis avec une pénalité de deux réussites et infliger au moins 5 points de dégâts, quel que soit le type (avant la division par deux dans le cas des dégâts superficiels). Ces dégâts peuvent venir d'un jet d'attaque avec une arme à distance, par exemple un lance-grenades ou une arbalète tirant des carreaux en bois aiguisés (ou une arme similaire tirant des pieux), ou ils peuvent venir d'une attaque de Force + Mêlée en combat rapproché avec un pieu comme arme. Un pieu a toujours un modificateur de dégâts de +0, peu importe comment il est enfoncé.

Avoir le cœur transpercé par un pieu en bois paralyse le vampire, même s'il reste conscient au départ. En dépensant 1 point de Volonté, il peut effectuer d'infimes mouvements, comme remuer un doigt ou



VRAIE FOI

Beaucoup de mortels, peut-être même la majorité, croient en un être supérieur ou en d'autres royaumes de réalité, mais seuls quelques-uns ont le trait Vraie Foi. La Vraie Foi peut se manifester sous la forme de zèle évangélique et de fanatisme, d'une conviction calme et d'une profonde tempérance, d'un amour altruiste et d'une générosité sincère, ou n'apparaître que lors d'une crise grave. Elle ne semble pas être plus ou moins fréquente parmi le clergé que parmi les profanes ; l'Ordre de Saint-Léopold tente de recruter ceux qui la possèdent, mais même lui a des difficultés à le prédire ou à le déterminer.

Les légendes occidentales concernant les vampires racontent qu'ils sont repoussés par les crucifix, mais la Vraie Foi peut apparaître quelle que soit la religion du croyant. Un juif dévot maniant une étoile de David, un musulman pieux brandissant le saint Coran ou un hindou fidèle ayant le Om sacré inscrit sur son t-shirt pourraient tous repousser les vampires par la Vraie Foi. Même dans les mains d'un évêque, une croix n'aura aucun pouvoir si le détenteur n'a pas cette ferveur brûlante.

Comme la plupart des traits, le trait Vraie Foi est représenté par un score allant de 1 à 5. Il ne peut pas être acheté avec des points d'expérience, même si vivre une expérience horrible peut le faire augmenter ou baisser. Chaque point de Vraie Foi offre davantage de protection contre les Descendants, comme indiqué ci-dessous. Les voies de la foi sont impénétrables pour les mortels comme pour les vampires ; seul le conteur sait précisément comment elle fonctionne dans sa chronique.

• Le personnage peut tenter de repousser les vampires en brandissant un symbole sacré ou en récitant des prières. Son joueur fait un jet de Résolution + Vraie Foi en opposition contre la réserve de Volonté du vampire. Si le joueur du vampire gagne, le vampire peut avancer sans être gêné. Si le joueur du mortel dévot gagne, chaque réussite de marge force le vampire à reculer d'un pas et à détourner les yeux ; si le fidèle touche le vampire avec son symbole pendant cette scène, le Descendant subit également 1 point de dégâts aggravés par réussite de marge, car le symbole lui brûle la chair. Une réussite critique sur le jet de Vrai Foi force le vampire à fuir et déclenche un jet pour résister à la frénésie de terreur pour son joueur, avec une difficulté égale au score de Vraie Foi du mortel.

•• Un mortel avec 2 points de Vraie Foi minimum peut résister à Domination et à d'autres pouvoirs vampiriques de contrôle mental similaires en dépensant de la Volonté (1 point protège pendant un nombre de tours égal au score de Vraie Foi du personnage).

••• Avec 3 points de Vraie Foi minimum, un croyant pieux peut sentir la présence d'un vampire. Le jet nécessaire, s'il en existe un, dépend du conteur et du mortel ; un traqueur de sorcières du Nyanza ou un sabotnik bulgare pourrait posséder une Vigilance surnaturelle, tandis qu'une femme au foyer dévote revenant de la mosquée compterait sur son Empathie subconsciente affûtée. Cette faculté fonctionne lorsque cela est nécessaire dans l'histoire et ne fournit pas un « radar à vampires » : le mortel sait seulement que quelque chose d'impur et de maléfique rôde près de lui.

•••• Le mortel ne peut pas être changé en goule et est immunisé contre les disciplines altérant l'esprit, par exemple Domination, Présence ou Occultation.

••••• En brandissant un symbole sacré ou en priant d'une voix forte, le mortel peut forcer le joueur d'un vampire à faire un jet de Remords. Même si le jet contient au moins une réussite, le vampire s'effondre au sol, empli de haine et de dégoût de lui-même, incapable d'agir sauf pour se défendre pendant un nombre de tours égal à son nombre actuel de Flétrissures (un tour minimum). Après cela, le vampire perd toutes ses Flétrissures. Sans réussite, le vampire perd 1 point de Résolution de manière permanente, ne perd pas de Flétrissure et fuit immédiatement en entrant en frénésie de terreur. Un vampire qui ne peut pas fuir subit des dégâts comme si le symbole l'exposait directement à la lumière du soleil, et il doit se tenir aussi loin du symbole que possible.

ouvrir les yeux, mais il ne peut pas bouger davantage.

Il peut tout de même utiliser ses disciplines mentales, par exemple Auspex, Présence et Domination, mais il est incapable de donner un ordre, sauf s'il est en mesure de communiquer par télépathie.

Lorsque le vampire est paralysé par un pieu, son joueur continue de faire un test d'Exaltation à chaque coucher de soleil pour qu'il se réveille. Tôt ou tard, le vampire finira par tomber en torpeur à cause de la Soif déclenchée par le réveil, comme indiqué en page 219.

Torpeur

Les Descendants existent dans un état à mi-chemin entre la vie et la mort. Entre la non-vie vampirique et la Mort ultime se trouve une hibernation non-vivante appelée la *torpeur*. Lorsqu'il est en torpeur, le vampire n'a plus aucune conscience de son environnement et son apparence est celle d'un cadavre desséché. Il ne peut ni utiliser de discipline, ni réagir aux stimuli ordinaires d'une quelconque manière.

Un vampire reste en torpeur pendant une période déterminée par son Humanité (voir le tableau d'Humanité en page 241). S'il a le cœur transpercé par un pieu, le vampire reste en torpeur après cette période jusqu'à ce que quelqu'un ou quelque chose enlève le pieu. Enlever un pieu après la fin de la période de torpeur réveille le vampire immédiatement ou dans le courant de la nuit si le pieu est retiré en journée. Un vampire émerge de torpeur avec 5 en Soif.

Une fois la période de torpeur écoulée, le joueur d'un vampire en torpeur qui n'a pas de pieu dans le cœur peut faire un jet de Résolution + Vigilance (difficulté 2) chaque fois qu'une victime potentielle passe à proximité du vampire. Si le jet est une victoire, le vampire peut se réveiller assez longtemps pour se nourrir (et entre probablement en frénésie de Soif en le faisant). Une fois que sa Soif tombe à 4 ou moins, le vampire est définitivement réveillé et a totalement récupéré des effets de la torpeur.

Un vampire peut tomber en torpeur de trois façons : à cause de la Soif, à cause de dégâts ou volontairement.

- Si un vampire tente de se réveiller pour la nuit avec 5 en Soif et que son joueur rate le test d'Exaltation, le vampire tombe en torpeur.
- Si un vampire subit suffisamment de dégâts aggravés pour remplir toute sa jauge de santé, il tombe automatiquement en torpeur. Il essaie ensuite inconsciemment de régénérer les dégâts et tente de guérir 1 point de dégâts aggravés par nuit. S'il se régénère totalement (guérit tous les dégâts de santé et n'a plus ni pénalité ni blessure critique), il peut se réveiller de nouveau. Si son joueur rate assez de tests d'Exaltation en régénérant les dégâts pour faire passer sa Soif au-dessus de 5, il tombe en torpeur comme dans le cas ci-dessus.
- Un vampire qui s'est volontairement plongé en torpeur voit tout de même sa Soif augmenter chaque nuit jusqu'à ce qu'il tombe en torpeur comme ci-dessus. Les mêmes règles s'appliquent ensuite.

Pour raccourcir une période de torpeur, quelqu'un d'autre peut donner au vampire endormi suffisamment de sang vampirique d'une Puissance du sang supérieure à celle du dormeur pour étancher 1 point de Soif.

Mort ultime

Même s'ils ne sont plus mortels, les vampires sont toujours confrontés à la possibilité de la Mort ultime. Un vampire qui meurt de nouveau ne peut plus être ramené à la non-vie et les vampires disent qu'il a subi la Mort ultime. Outre le feu, la lumière du soleil et la décapitation, un acide qui dissout totalement le corps d'un vampire le tue, tout comme une explosion qui le démembre (même si la plupart des explosions sont accompagnées de flammes tout aussi fatales) ou une pression sous-marine suffisante pour le réduire à l'état de pulpe. Le conteur peut aussi connaître certaines maladies vampiriques infligeant la Mort ultime de l'intérieur.

Beaucoup de vampires subissent la Mort ultime en combattant des loups-garous, d'autres Descendants ou, de plus en plus, des inquisiteurs humains. Même la chair vampirique ne peut pas résister à un nombre infini de traumatismes physiques ; une quantité suffisante de balles peut plonger un damné en torpeur. Et une fois en torpeur, le vampire devient une cible sans défense pour ses ennemis.

La Société de Saint-Léopold préconise de brûler les vampires en torpeur jusqu'à les réduire en cendres. Les autres formes de Mort ultime retransforment le vampire en un cadavre du même âge que lui. Un vampire qui l'est depuis moins d'un an devient un cadavre pourrissant, tandis qu'un vampire plus âgé se change en squelette, voire en poussière.

En termes de mécaniques de jeu, lorsque toute la jauge de santé d'un vampire est remplie de dégâts aggravés, le vampire tombe en torpeur. Tout point de dégâts aggravés supplémentaire venant du feu ou de la lumière du soleil subi dans cet état inflige la Mort ultime, tout comme la décapitation ou la destruction totale du corps.



Tu es ce que tu manges

Le jus alimente toutes les activités de ton corps non-vivant. Tous les Descendants, même les anarchs au sang tellement clair que leur sire a dû les finir à la pisse comme Case ici présent, en ont besoin pour se réveiller et bouger. Voilà les bases, comme manger et dormir quand tu étais encore vivant. Le sang te donne l'énergie pour non-vivre. C'est comme ça que nous aimons l'expliquer. Mais ce n'est pas toute la vérité. La soif seule, ça n'explique pas toutes nos ruses, toutes les choses que nous faisons pour obtenir du bon jus sans commettre de bavure. Elle n'explique ni pourquoi nous prenons tous ces risques pour goûter ce beau gosse en particulier, ni nos stratagèmes cruels pour l'attrister, l'effrayer ou le séduire.

Tu te rappelles de Latisha, l'ouvrière blasée revenue de tout qu'on avait enfermée dans les toilettes du Rainbow ? Derrière les vapeurs d'alcool, tu sentais cette chaleur musquée et sucrée presque au point d'en être écœurante. C'est parce que tu l'excitais. Tu en avais déjà bu un litre quand j'ai dissipé mon masque, donc tu as dû remarquer que le jus changeait. Qu'il devenait de l'absinthe amère et des cendres de santal. Ça va mieux avec ce que tu es, non ? Ça nourrit la puissance brute dans tes muscles morts. C'était de la peur. Et oui, j'ai fait exprès de dissiper mon masque.

Ce n'est pas seulement une soif ; c'est une addiction, une pulsion complexe qui nous pousse à nous gorger de l'essence infiniment variée des mortels. Là où un corps humain digère les acides aminés et les protéines pour sa croissance, nous, les Descendants, nous digérons l'émotion, l'histoire, le traumatisme et l'obsession pour transformer le sang et nous sentir vivants. Nous mangeons ce que signifie être humain et, avec le temps, nous devenons ce que nous mangeons : des ombres condensées des peurs et des fantasmes de nos victimes. Ça a toujours été comme ça. Les Sang bleu font une fixation sur une drogue en particulier : le sang de leur famille mortelle, des blondes en chaleur, des bodybuilders, des tuberculeux, etc. Ce jus-là leur donne tout ce dont ils ont besoin, et ça révèle une vérité que personne n'exprime ouvertement : tous les sangs ne sont pas identiques. Les membres des autres clans sont toxicos à un peu tout. Nous cherchons le trip qui nous emmènera là où nous voulons aller.

Moi, je cherche les cibles en colère, violentes ou effrayées : le sang bileux. Donc, quand je chasse, je suis une terreur et elles me voient toujours venir. J'ai la conscience plus tranquille comme ça, en fait. Ma proie sait exactement ce qui lui arrive et sent la loi de la jungle jusque dans ses os. Combattre ou fuir, c'est ma règle du jeu. C'est plus honnête comme ça, tu ne crois pas ? Mais bon, au bout du compte, c'est le trip que je veux, pas la justification morale. Je mange de la force brute et je te jure que je pourrais bondir d'un bout à l'autre de Hollywood Boulevard en passant par les toits si j'avais le sang de Latisha dans les veines. Ce n'est pas un sujet de conversation poli et, sérieusement, arrange-toi pour que tes ennemis ne connaissent jamais tes goûts personnels, mais savoir ce que tu aimes et comment l'obtenir, c'est la clé pour acquérir plus de puissance brute rapidement pour nous.

Ce n'est pas propre et ce n'est pas beau, mais tu as intérêt à apprendre à apaiser, à effrayer, à isoler ou à séduire tes victimes. Sois toujours prêt à frapper ; tu ne sais jamais quand le calice parfait peut se présenter. Tu as le pouvoir de ne pas être vu, non ? Peut-être que le type là-bas à son ordinateur portable est seul au monde et écrit une dernière lettre désespérée à sa mère dans le Midwest, qui n'a jamais approuvé ses choix de vie. C'est de la solitude, du sang atrabilaire. Personne ne voit ceux qui sont seuls, ceux qui ne savent pas parler aux autres et ceux qui sont isolés, donc tu seras caché tant que tes entrailles seront enveloppées dans son plasma froid au goût de fumée. Va voir de quoi il est fait. Mais ne le laisse pas se sentir réconforté par ta présence, ou tu vas gâcher le jus de tristesse. Bonne… Eh, triste chasse devrais-je dire.

Le sang, c'est la vie

Le sang humain alimente le corps d'un vampire. Sans jus frais, un Descendant reste plongé en torpeur, immobile et impuissant. Son cœur mort ne bat que lorsqu'il est nourri par l'essence volée de la vie. Ses yeux ne fonctionnent que lorsque leurs iris et leurs corps vitrés sont irrigués par le sang. Tous les vampires savent que le délicieux fluide vital est composé de bien davantage que du plasma, des globules rouges et des plaquettes. Un lien inconnaissable avec l'âme du calice donne au cordial écarlate de chaque personne son trip et son effet particulier. Peut-être que ce sont seulement les hormones et les traces du courant bioélectrique perpétuel de l'esprit, mais, quoi qu'il en soit, les sentiments d'une victime ont un impact énorme sur l'organisme d'un Descendant.

Si le vampire boit une quantité suffisante du sang de sa victime, la *Résonance* du calice remonte à la surface : d'abord sous forme de goût très fort dans le sang, puis sous forme d'images, de murmures et d'émotions ; des caillots de traumatismes non digérés ou des amas d'espoirs naissants. Des souvenirs vivaces, une présence fantomatique ou des visions de moments particulièrement douloureux peuvent se manifester quand la perte de sang s'approche du niveau fatal. Tuer une victime donne toujours le trip le plus long et le plus intense, donc la tentation est toujours présente.

Le trip provoqué par le sang ne fait pas seulement planer, c'est un état dans lequel le sang modifie légèrement la Résonance du vampire lui-même. Le sang atrabilaire classique est une drogue qui aide à utiliser Occultation, mais *ce type à la servilité unique dont le boulot est de promener des chiens et qui a eu une mère terriblement toxique* possède une cuvée spéciale de soumission qui rend la Domination possible sans contact visuel. C'est ce que les Descendants appellent une Dyscrasie, ce que les lécheurs appellent un caillot et ce que les joueurs appellent un PNJ à boire absolument.

Résonance

Le type de sang s'exprime sous forme de Résonance. Sauf s'il recherche seulement du sang pour survivre et étancher sa Soif, un Descendant doit faire attention au type de proie sur lequel il se nourrit et à sa méthode de prédation. Les vampires boivent du sang. Les mortels mangent de la nourriture. La Résonance donne son goût au sang et transforme le liquide en nourriture. Elle n'a pas grand-chose à voir avec les gènes de la proie, même si une famille donnée a effectivement souvent une tendance à la même Résonance. Elle dépend en partie du tempérament du calice et en partie de l'état d'esprit de la victime au moment où le vampire boit.

Les Descendants emploient des dizaines de modèles différents pour décrire la Résonance, allant de l'astrologie des adolescents japonais basée sur le groupe sanguin à la phrénologie de Myers-Briggs des écoles de commerce américaines. Les lécheurs indiens parlent des gunas ayurvédiques, les Toréadors décadents fans de Gurdjieff classent leurs repas sur l'ennéagramme et un Rat d'égout à Genève prétend qu'il utilise les notes originales de Jung pour bâtir une « théorie unifiée de la Blutfunktion ». Mais la méthode la plus répandue, utilisée par les thaumaturges tremeres comme par les Enfants du crépuscule cuisiniers de rue, est basée sur les quatre humeurs de la médecine antique et de l'alchimie médiévale.

Les Sorciers affirment que le « creuset de l'alchimiste » est une métaphore désignant le corps d'un vampire. Les sels et les métaux dans le creuset représentent les éléments du sang, raffinés par le feu de l'émotion du moment. Selon les Tremeres, l'alchimie repose sur le fait d'effrayer ou d'exciter un calice exactement de la bonne manière et de boire précisément au bon moment. Ce n'est peut-être que de la fumisterie médiévale, mais les Mercuriens peuvent attester du fait qu'en utilisant l'alchimie, le trip est au rendez-vous. Aux yeux des vampires, dont le sang contient effectivement des ingrédients magiques et modifie incontestablement la personnalité de son hôte, ces alchimistes modernes sont convaincants.

HUMEUR	ÉLÉMENT	FONCTION JUNGIENNE	HORMONES	ÉMOTIONS ET ÉTATS
Atrabilaire	Terre	Réflexion	Thyroïdiennes	Triste, effrayé, intellectuel, déprimé, pragmatique
Bilieuse	Feu	Sentiments	Adrénaline	En colère, violent, intimidant, passionné, envieux
Flegmatique	Eau	Intuition	Hypophysaires	Paresseux, apathique, calme, autoritaire, sentimental
Sanguine	Air	Sensations	Testostérone/ Œstrogène	Excité sexuellement, heureux, accro, actif, superficiel, enthousiaste

LES QUATRE HUMEURS La théorie des quatre humeurs remonte à la médecine babylonienne et égyptienne de l'Antiquité, mais Hippocrate la codifia pour l'Occident vers 400 av. J.-C. Il distingua donc le choléra (la bile jaune), l'atrabile (la bile noire), le phlegme blanc (pas seulement le phlegme moderne, mais aussi la salive, la lymphe et les liquides contenus dans les poumons et le cerveau) et le sang rouge. En conséquence, lorsqu'une humeur en particulier prédomine dans l'organisme d'un humain, la personne devient *bilieuse*, *atrabilaire*, *flegmatique* ou *sanguine*. Les alchimistes modernes font remarquer qu'un test de sédimentation du sang démontre l'existence des quatre humeurs dans le sang : les plaquettes et les caillots noirs au fond, les globules rouges au-dessus, les globules blancs encore au-dessus et enfin le plasma transparent jauni par la bilirubine.

Les lécheurs qui sont davantage des chasseurs assoiffés que des érudits se contentent de nommer les quatre humeurs « en colère, triste, paresseux et excité ».

TEMPÉRAMENT ET DYSCRASIE La Résonance existe en trois tempéraments : *fugace*, *intense* et *vif*. Un tempérament fugace est présent sur le moment, à cause de stimuli temporaires. Les humains stables émotionnellement (les personnes « équilibrées ») connaissent régulièrement des pics fugaces de chacune des quatre Résonances dans leur vie quotidienne.

Un tempérament intense dénote un humain ayant une forte tendance à l'une des quatre Résonances. Cette inclination peut être due à une maladie mentale, à l'âge, à un traumatisme passé, à l'addiction à une drogue ou simplement à une très forte boucle de rétroaction positive : une personne attirante physiquement qui aime le sexe peut facilement devenir intensément sanguine, parce qu'elle cherche et trouve un partenaire chaque nuit.

Une Résonance vive est si intense qu'elle crée une réaction dans le sang qui s'autoalimente. Les Descendants ont repris le terme Dyscrasie, « mauvais mélange », d'Hippocrate pour désigner cet effet. Les lécheurs plus jeunes, qui se moquent de l'alchimie comme de l'hématologie, l'appellent un caillot.

Résonance et disciplines

Pourquoi un lécheur devrait-il se préoccuper d'Hippocrate ? Parce que la Résonance donne davantage que son goût au sang. Une Résonance intense lui donne un pouvoir. Et une Dyscrasie donne le meilleur trip de tous les temps. Non seulement les Résonances donnent une saveur au sang et à la personnalité de la victime, mais elles se mêlent aussi au sang vampirique pour alimenter les disciplines.

RÉSONANCE	DISCIPLINES
Atrabilaire	Force d'âme, Occultation
Bilieuse	Célérité, Puissance
Flegmatique	Auspex, Domination
Sanguine	Présence, Sorcellerie du sang
Sang animal	Animalisme, Protéisme

Chaque personne donne un goût et un trip différent, et certaines personnes rendent certains pouvoirs plus faciles à utiliser lorsqu'un vampire s'est saoulé de leur sang. Après avoir goûté des centaines de victimes, des modèles commencent à émerger pour n'importe quel buveur.

HUMEURS ANIMALES

Les animaux possèdent-ils des états émotionnels suffisamment complexes pour créer des Résonances ? Le conteur a deux options sur ce point. N'importe quelle personne qui a eu un animal de compagnie, qui a travaillé dans une ferme ou dans un poney-club ou qui a passé beaucoup de temps avec des animaux pourra vous dire que oui, les animaux ont des émotions, ou au moins des humeurs au sens émotionnel du terme. Le conteur peut lier la Résonance des animaux à leur état émotionnel, même si la plupart des animaux des zoos seront alors atrabilaires ou au mieux flegmatiques en captivité. Cependant, n'importe quel animal risquant de se faire attaquer (ou d'attaquer lui-même) est bileux et un animal en chaleur est clairement sanguin.

La deuxième option distingue plus nettement le sang animal du sang humain. Elle définit la Résonance animale selon le type de personnalité médiéval associé à l'animal. À l'époque, les animaux incarnaient divers vices et vertus : le rat porte-malheur comme le hibou sage fournissent donc du sang atrabilaire, tandis qu'un lapin lubrique ou un chat ont du sang sanguin. Les chiens fidèles sont flegmatiques et les loups affamés sont bileux. Dans ce cas, un animal possède toujours la Résonance fugace de sa race et de sa nature, que le conteur peut rechercher ou simplement inventer sur le moment. Par exemple, Paracelse ne dit rien sur la nature du raton laveur.

Quelle que soit l'option choisie, le sang animal est à son plus intense lorsque la bête vient de tuer une proie ou lorsqu'elle s'accouple. Mis à part certaines bêtes légendaires mentionnées dans de rares prophéties gangrels, les animaux ne donnent pas de Dyscrasie.

Les victimes tristes aident à disparaître de la vue des gens, les victimes excitées augmentent le charme et les victimes en colère aident à mettre des coups de poing. Au fil du temps, le sang s'agglutine, se combinant et se sublimant via l'étrange alchimie qui génère les effets surnaturels des dons de Caïn.

Officiellement, voilà comment les Descendants apprennent et développent des disciplines : à la fois en buvant sur un professeur et en pratiquant des habitudes alimentaires conscientes et souvent enseignées. Les vampires complètent ce processus par de la rétroaction biologique non-vivante, envoyant de la vitae dans l'organisme vampirique pour ranimer des organes, des chakras ou des amas de nerfs du Descendant juste au bon moment. Ce qu'ils mangent pose les bases de ce qu'ils peuvent faire.

Et c'est la même chose pour leurs ennemis. Un vampire intelligent étudie les habitudes alimentaires des autres Descendants et devine ainsi leurs forces et leurs faiblesses. Chaque buveur a son propre modèle de prédation, qui peut ou non changer au fil du temps. Peut-être que tous les vampires, quels que soient leur âge, leur génération, leurs talents et leurs connaissances, recherchent intuitivement le type de sang qui affûtera leur malédiction et leurs disciplines jusqu'à les rendre parfaites.

EFFETS DU TEMPÉRAMENT Un tempérament fugace donne une tonalité distincte à la chasse dans l'intérêt de l'histoire, mais n'a pas d'effet mécanique immédiat en jeu, mis à part comme ingrédient pour l'Alchimie du sang clair. Cela dit, même les tempéraments fugaces donnent suffisamment de saveur au sang pour permettre au joueur d'acheter des points dans les disciplines associées (voir la section Résonance et expérience en page 231).

Boire du sang ayant un tempérament intense ajoute un dé supplémentaire aux groupements du buveur impliquant une discipline correspondant à la Résonance du sang. Ce bonus dure jusqu'à ce que le vampire boive de nouveau du sang, et donc dilue la Résonance, ou jusqu'à ce que l'organisme du vampire ait consumé tout le sang intense, lorsque sa Soif atteint 5.

EXPLOITATION D'UNE DYSCRASIE Les calices au tempérament vif fournissent le même bonus aux disciplines que ceux ayant une Résonance intense. Ils incluent également une Dyscrasie, qui transmet un bénéfice plus rare ou plus puissant au buveur.

Les conditions nécessaires pour gagner l'effet de la Dyscrasie varient selon le type de Dyscrasie, mais, sauf précision contraire, le vampire doit tuer le calice et le vider de son sang ou se nourrir sur lui pendant 3 nuits de suite. Certaines Dyscrasies ne peuvent être exploitées qu'une fois avant de quitter le sang de la victime, tandis que d'autres restent et peuvent être bues à plusieurs reprises.

Les effets d'une Dyscrasie durent généralement jusqu'à ce que le Descendant boive de nouveau du sang ou jusqu'à ce que sa Soif atteigne 5.

Chasse et humeurs

Déterminer quelle Résonance possède un calice rend la chasse plus complexe qu'un simple arrêt au stand de ravitaillement. La plupart des vampires observent leurs victimes de loin ou engagent la conversation avec elles pour les sonder. L'interaction entre le personnage joueur et le personnage du conteur devrait donner une idée assez claire du type de Résonance du sang de cette victime, mais, après une scène d'observation ou de discussion, le conteur peut autoriser un jet de Résolution + Empathie pour en être certain.

Goûter le sang d'un humain dissipe tout doute ; la saveur, la texture et l'effet du sang (décrits par le conteur au joueur) devraient clairement indiquer au lécheur quelle est la Résonance du mortel. Si le mortel abrite une Dyscrasie, le conteur peut donner un indice sur sa nature. Lorsque le personnage a étanché 1 point de Soif sur une victime, il ressent le trip provoqué par l'essence piégée dans le sang du mortel. Ce trip de Résonance peut faire s'emballer certains pouvoirs vampiriques ou se manifester sous la forme d'un état spécifique.

Pour déterminer le tempérament d'une victime potentielle que le conteur (ou l'auteur du scénario) n'a pas créée et détaillée avant la partie, lancez un d10 afin de choisir un tempérament au hasard. Si vous obtenez 6 ou plus sur ce dé, relancez-le pour définir la Résonance de l'humain. Le conteur doit évidemment modifier les probabilités selon l'environnement concerné : les boîtes de nuit attirent plutôt les personnes sanguines et non flegmatiques ; c'est sans doute le contraire pour les églises catholiques.

TEMPÉRAMENT ALÉATOIRE	RÉSONANCE ALÉATOIRE
1-5 : équilibré, Résonance négligeable	1-3 : flegmatique
6-8 : fugace	4-6 : atrabilaire
9-0 : intense, potentiellement vif : refaites un jet correspondant à la case ci-dessous	7-8 : bilieuse
1-8 : intense, 9-0 : vif	9-0 : sanguine

Modifier la Résonance

Les personnages joueurs peuvent modifier la Résonance d'une victime par des interactions avec ce personnage ou via les divers systèmes sociaux du jeu. Si le personnage joueur réussit à effrayer, à séduire ou à droguer sa victime, le conteur doit modifier la Résonance du calice en conséquence. Par exemple, si un vampire séduit une victime effrayée, l'humain acquiert un tempérament sanguin (fugace) et sa Résonance atrabilaire est (temporairement) réprimée.

Intensifier la Résonance d'une victime fonctionne de la même manière. Pour augmenter son tempérament d'un degré (de fugace à intense ou d'intense à vif), le personnage joueur doit réussir un jet social ou mener une bonne scène d'interaction. Lorsqu'une victime ressent vivement une Résonance, un vampire tranquillement insensible à son éventuelle souffrance peut commencer le long processus de manipulation de ce calice afin d'obtenir une Dyscrasie. Une liaison amoureuse avec un mortel durant des mois ou même des années peut le pousser à développer un caillot sanguin ; garder une victime enfermée pendant des mois et lui faire subir des tortures répétées ou un lavage de cerveau pourrait générer une Dyscrasie atrabilaire ou bilieuse, selon le déroulement et la nature exacts de la captivité.

Ce genre de manipulation et de maltraitance de calices sur le long terme n'est pas une science exacte et inflige très certainement beaucoup de Flétrissures. Les Principes de la chronique devraient a priori interdire la torture, mais certains vampires pourraient croire légitime de séduire un mortel pour l'entraîner dans une relation stimulant sa Résonance sanguine. Les vampires moraux trouvent tout cela détestable ; le conteur détermine quelles manipulations marchent et à quel point la « culture » de Dyscrasies abîme l'Humanité d'un Descendant.

Exemples de Dyscrasies

Voici quelques exemples de Dyscrasies que le conteur peut saupoudrer dans sa prochaine foule de mortels ou introduire avec prudence dans le troupeau d'un vampire rival. Les personnages joueurs voudront peut-être garder à l'œil les personnages secondaires mortels détenant des Dyscrasies particulières pour pouvoir se nourrir sur eux et ainsi gagner un avantage tactique. Le conteur ne doit pas hésiter à déterminer les Dyscrasies selon les objectifs des joueurs et les désirs des ennemis des personnages joueurs.



Certaines Dyscrasies persistent et restent nichées au sein d'un mortel pendant des années ou même toute une vie, tandis que d'autres sont temporaires et dépendent de facteurs externes. Le conteur détermine si une Dyscrasie ne peut être utilisée qu'une seule fois ou reste une propriété du sang du calice pendant plus longtemps.

Dyscrasies atrabilaires

EN DEUIL : le joueur ajoute un dé à tous les jets de Remords de son personnage.

AMOUR PERDU : le joueur ajoute un dé à tous les groupements de son personnage pour résister à des tentatives de séduction, y compris avec Présence.

PARENT PERDU : le vampire étanche 1 point de Soif supplémentaire lorsqu'il se nourrit sur les membres de sa famille mortelle encore en vie.

ÉCHEC CUISANT : le personnage se rappelle constamment qu'il ne doit pas répéter l'échec du calice. Son joueur peut donc relancer tout jet qui lui rappellerait cet échec. Il n'est pas possible de relancer les dés de Soif ayant donné des 1 sur le premier jet.

NOSTALGIQUE : le joueur ajoute un dé à tous les groupements de son personnage pour les jets liés à la décennie, à la forme d'art ou au groupe social dont le calice était nostalgique ; il ajoute trois dés à un groupement de Memoriam explorant ce thème.

ÉVOCATION : le joueur gagne 1 point d'expérience gratuit pour acheter un pouvoir de Force d'âme ou d'Occultation. Cette Dyscrasie n'est exploitable qu'une fois.

Dyscrasies bilieuses

BRUTE : les dégâts infligés par le buveur à des ennemis plus faibles que lui (ou au type d'ennemi que le calice appréciait le plus de brutaliser) augmentent de +1. Ce bonus s'applique en combat physique comme en combat social.

CYCLE DE LA VIOLENCE : la prochaine fois que le vampire boit du sang bileux, il étanche 1 point de Soif supplémentaire, mais toute autre Résonance étanche 1 point de Soif de moins.

ENVIE : les dégâts infligés par le buveur à des ennemis meilleurs que lui (plus beaux, plus jeunes, plus talentueux, plus grands, plus riches, au statut plus élevé, etc.) augmentent de +1. Ce bonus s'applique en combat physique comme en combat social.

PRINCIPES : le joueur peut relancer un jet lors d'un conflit entre son personnage et quelqu'un qu'il perçoit comme son ennemi idéologique. Il n'est pas possible de relancer les dés de Soif ayant donné des 1 sur le premier jet.

VENGEUR : le joueur ajoute deux dés à un jet du vampire à l'encontre du type de cible dont le calice voulait se venger (les conjoints infidèles, les rivaux sociaux, les voisins bruyants, le gouvernement, etc.) ou à tous ses jets à l'encontre l'individu précis que le calice haïssait.

MALVEILLANT : le joueur peut relancer tout jet dont le groupement inclut la compétence Intimidation. Il n'est pas possible de relancer les dés de Soif ayant donné des 1 sur le premier jet.

INSPIRANT : le personnage gagne 1 point d'expérience gratuit pour acheter un pouvoir de Célérité ou de Puissance. Cette Dyscrasie n'est exploitable qu'une fois.

Dyscrasies flegmatiques

CALME : le joueur ajoute deux dés aux groupements de son personnage pour résister à la frénésie.

ANESTHÉSIÉ : le personnage ne ressent plus la douleur. La souffrance ne lui inflige plus ni pénalité, ni aucun autre effet négatif, sur le plan physique comme sur le plan social.

RAVALER SES ÉMOTIONS : le personnage peut manger et digérer de la nourriture et de la boisson humaine sans vomir (mais elles n'étanchent toujours pas de Soif).

ABANDON : la prochaine fois que le vampire boit du sang flegmatique, il étanche 1 point de Soif supplémentaire, mais toute autre Résonance étanche 1 point de Soif de moins.

LOUP SOLITAIRE : le joueur ajoute un dé à ses jets lorsque son personnage agit seul, mais retire un dé à ses jets lorsqu'il aide quelqu'un d'autre ou effectue du travail d'équipe (voir page 122). Cette Dyscrasie ne dure qu'une scène.

PROCRASTINATION : le personnage regagne 1 point de Volonté s'il retarde une action importante d'1 jour minimum. Cette Dyscrasie ne peut être utilisée qu'une fois par partie.

REFLET : le personnage gagne 1 point d'expérience gratuit pour acheter un pouvoir d'Auspex ou de Domination. Cette Dyscrasie n'est exploitable qu'une fois.

Dyscrasies sanguines

ENTHOUSIASME CONTAGIEUX : si le personnage est en contact prolongé peau contre peau avec sa cible, son joueur peut ajouter trois dés à un jet pour la convaincre de faire



quelque chose. Cette Dyscrasie fonctionne comme Domination en ce qui concerne les croyances fondamentales, les secrets, etc.

SENTIR LE GIBIER: le joueur ajoute trois dés à tous ses jets pour que son personnage repère d'autres calices sanguins.

ACCRO À LA VIE: le personnage peut prendre les Couleurs de la vie sans que son joueur ait à faire de test d'Exaltation.

ÉPISODE MANIAQUE: le joueur ajoute un dé à tous les jets pour son personnage jusqu'à ce qu'il en rate un. À partir de cet instant, le joueur retire deux dés à tous les jets pour son personnage.

AMOUR VÉRITABLE: le personnage étanche 1 point de Soif supplémentaire lorsqu'il se nourrit sur la personne pour laquelle le calice éprouve un amour véritable. Si le personnage possède Auspex, il peut voir par les yeux de cette personne en exaltant son sang.

EFFERVESCENCE: le personnage gagne 1 point d'expérience gratuit pour acheter un pouvoir de Sorcellerie du sang ou de Présence. Cette Dyscrasie n'est exploitable qu'une fois.

Résonance et expérience

Pour qu'un joueur puisse dépenser des points d'expérience afin d'acheter des pouvoirs de disciplines, son personnage doit boire du sang contenant la Résonance correspondant à la discipline concernée. La quantité de sang et de calices nécessaire varie selon les cas, mais, en règle générale, elle grimpe en même temps que le niveau de discipline acheté. Le conteur ne doit pas hésiter à imposer aux joueurs de rechercher des Résonances de plus en plus fortes, voire même des Dyscrasies, pour obtenir des niveaux de discipline élevés. Apprendre une nouvelle discipline hors clan nécessite également d'un personnage qu'il boive le sang d'un vampire qui la connaît. ■



La Camarilla est suffisamment puissante pour vous donner tout ce que vous voulez, mais elle est aussi suffisamment cupide pour prendre tout ce que vous possédez. Ce que vous gagnez en la servant sera repris plus tard par vos maîtres mystérieux.



DEGRÉS DE DAMNATION

Le Sang vampirique peut profondément modifier la nature de celui qui le boit, que le buveur soit mortel ou non-mort. Quant à savoir si ces changements sont pour le meilleur ou pour le pire, selon la formule des anarchs léninistes, cela dépend de qui boit qui.

Le lien de sang

Craint par ceux qui l'ont connu, le lien de sang crée et maintient les plus importantes allégeances au sein de la Camarilla, à la fois entre Descendants et envers leurs serviteurs mortels. Généralement, les anarchs refusent de lier au sang un vampire pour des raisons philosophiques (bien qu'ils doivent parfois faire des exceptions pour le bien du Mouvement) et certains extrémistes refusent même de lier au sang les mortels.

Quiconque boit le sang d'un vampire devient progressivement de plus en plus attaché à celui-ci jusqu'à ce qu'enfin, après trois doses ou plus, le buveur devienne un laquais servile en présence de ce vampire. Les Descendants appellent la personne liée le *soumis* et la source du lien le *régnant*. Lorsqu'il subit un lien de sang complet, le soumis ressent de la loyauté, parfois même de l'amour, envers son régnant. Il tente de faire plaisir à son maître et devient inquiet, parfois même terrifié, à l'idée de le mettre en colère. Contrairement à la règle pour beaucoup de disciplines, rien n'empêche un vampire d'employer un lien de sang contre un autre vampire à la génération inférieure ou dont le sang est plus puissant. Beaucoup de Descendants ne se rendent même pas compte qu'ils ont été liés au sang et croient que leurs sentiments sont réels et même nobles. Un lien de sang mutuel, parfois appelé un mariage de sang, n'est pas un amour réciproque, c'est une obsession et une addiction. Les termes « relation abusive » et « couple dys-

fonctionnel » sont encore largement trop faibles pour décrire à quel point ces liaisons basées sur le Sang ont tendance à dégénérer après quelques siècles, et elles sont mal vues (doux euphémisme) au sein de la Camarilla.

Comme pour l'Étreinte, le futur soumis doit boire le sang du donneur directement à la veine, car la vitae perd le pouvoir de lier quelques secondes seulement après avoir quitté le corps d'un vampire si elle n'est pas bue. Le buveur doit effectuer cette action sur trois nuits différentes et moins d'1 an doit s'écouler entre chaque prise pour que le lien se forme complètement. (Durant l'année suivant son Étreinte, un infant possède le premier tiers d'un lien de sang envers son sire, car il a déjà bu son sang une fois.) Un régnant peut posséder un nombre de soumis vampiriques égal à son score de Puissance du sang, et un soumis ne peut posséder qu'un seul régnant : tant qu'il est lié au sang, il est immunisé contre tout lien de sang ultérieur. Si un régnant lie un soumis de plus alors qu'il a déjà atteint la limite de sa Puissance du sang, son lien le plus ancien avec un soumis se dissipe en 1 semaine.

Mécaniques de jeu du lien de sang

Le lien de sang possède une *Force* égale au nombre de fois où le soumis a bu le sang du régnant (6 maximum) et sa Force diminue d'1 point par mois durant lequel le soumis ne boit pas le sang du régnant. Pour que le soumis tente quelque chose allant à l'encontre des souhaits de son régnant, son joueur doit réussir un jet de désobéissance, c'est-à-dire un jet en opposition de Résolution + Intelligence contre la Force du lien de sang. Si le soumis est en présence du régnant, le jet doit être fait une fois par tour ; si le soumis n'est pas perçu par le régnant au moment concerné, le jet ne doit être fait qu'une fois par scène.

Pour briser le lien de sang, le soumis doit réduire sa Force à 0 (zéro) en évitant son régnant pendant une longue période. Pour ce faire, son joueur doit réussir un jet de désobéissance une fois par partie (ou plus souvent si le conteur décide que quelque chose a rappelé le régnant au soumis). Rares sont les soumis capables de résister aussi longtemps, surtout si leur régnant vient les chercher de lui-même.

Goules

Un mortel qui boit le sang d'un vampire devient à la fois plus et moins qu'humain pendant un certain temps. Dédaigneusement appelé une *goule* par les vampires d'Occident, ce mortel gagne une parcelle du pouvoir d'un véritable vampire. Non seulement la vitae consommée le fait planer comme une drogue, mais elle bloque le processus de vieillissement chez lui. Cependant, les effets sont temporaires et, si le mortel est sevré de sang vampirique, son état se détériore rapidement, car les années le rattrapent. Les vampires utilisent les goules comme serviteurs pour des tâches où ils ont davantage besoin d'un agent loyal que de préserver la Mascarade, car un seul Descendant peut lier au sang autant de goules qu'il le veut (et qu'il arrive à en entretenir en pratique).

Contrairement à la règle pour l'Étreinte et le lien de sang, le sang vampirique peut encore nourrir une goule quelques jours après avoir été versé s'il est stocké dans un récipient hermétique et n'est pas exposé à la lumière du soleil. Généralement, un vampire ne donne sa vitae à sa goule de cette manière que si le lien de sang est déjà formé.

Une quantité de vitae suffisante pour déclencher un test d'Exaltation pour le joueur du vampire donneur confère les bénéfices suivants à un mortel pendant environ 1 mois :

- Le mortel gagne le premier point de la discipline de son maître ayant le niveau le plus élevé, ainsi qu'un seul pouvoir de niveau un possédé par le vampire.
- Le processus de vieillissement du mortel s'interrompt, voire même régresse de quelques années.
- Les blessures du mortel guérissent deux fois plus vite, sauf si elles ont été causées par le feu.

Les goules utilisant des pouvoirs de niveau supérieur à un (grâce à Breuvage d'élégance ou à un pouvoir similaire, à un effet alchimique ou à un autre facteur) subissent 1 point de dégâts de santé aggravés pour chaque test d'Exaltation requis par le pouvoir en question.

Diablerie

La *diablerie* est un acte honni par la plupart des vampires prétendant à une forme quelconque de savoir-vivre ou craignant une juste destruction. Elle implique de vider un autre vampire en buvant non seulement son sang, mais aussi son essence même. Les vampires religieux affirment que le diableriste dévore l'âme de la victime et ceux qui peuvent percevoir les auras voient clairement la souillure s'accrochant à celle du coupable.

Commettre la diablerie

Pour commencer, l'aspirant diableriste doit généralement immobiliser sa cible. (Le sacrifice volontaire pour se faire diableriser est rare, mais se produit parfois dans cette tragédie perverse qu'est le Jyhad.) De lourdes chaînes, un pieu, la torpeur ou de nombreux assistants maintenant la victime en place font partie des méthodes possibles. Ensuite, le diableriste doit boire le sang de la victime, comme pour se nourrir, mais, au vu de la viscosité de la vitae, tout boire nécessite généralement une scène

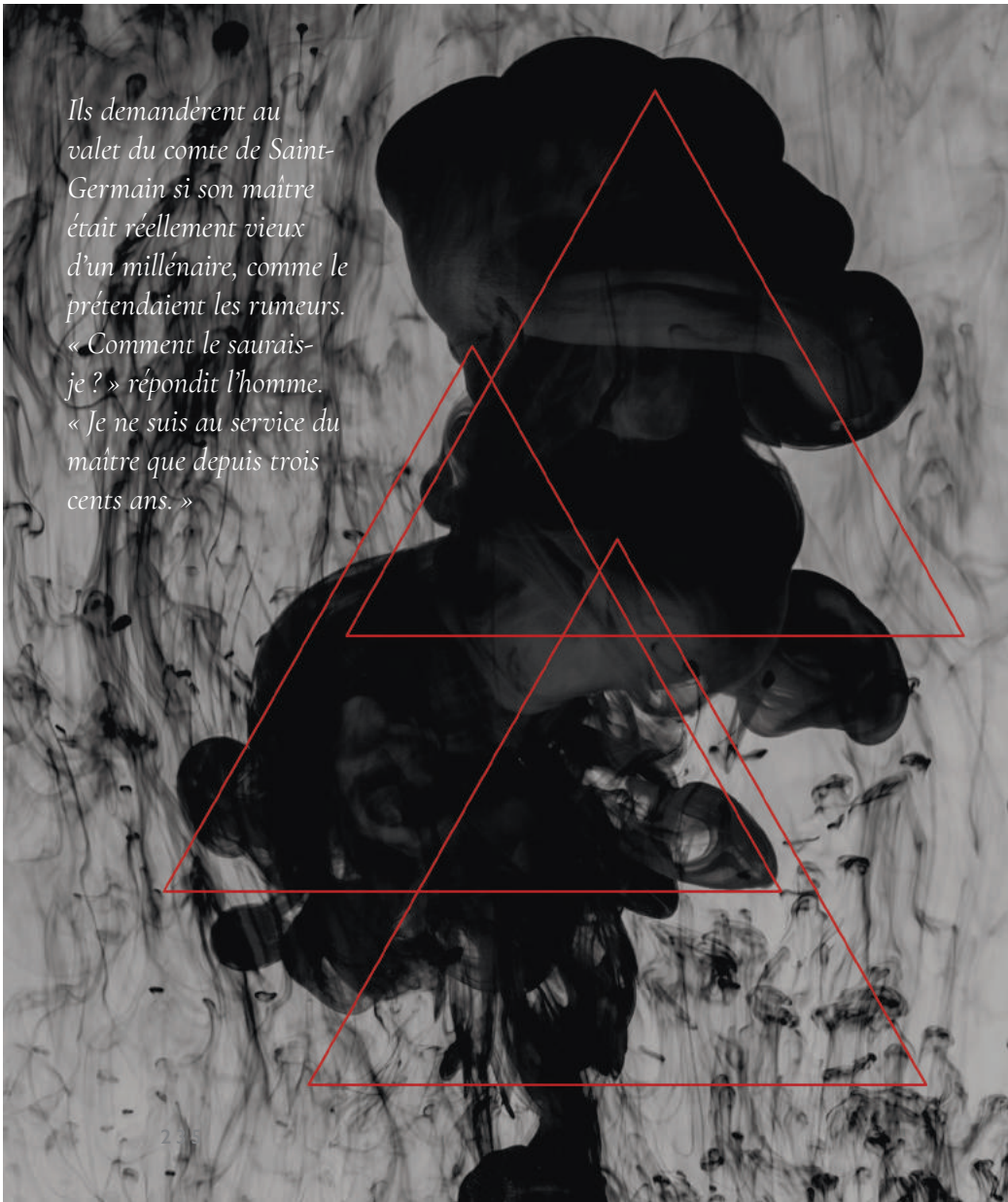
entière. (Pour connaître les effets du sang vampirique sur la Soif, reportez-vous à la page 213.) Les assistants peuvent aider à boire le sang de la victime, mais un seul buveur peut tenter d'acquérir la puissance de la cible en la diablerisant.

Après avoir incapacité et vidé la cible, l'aspirant diableriste peut tenter de commettre le blasphème ultime : la véritable diablerie, lors de laquelle le vampire intègre la puissance et la nature même de la cible en lui. Le joueur du diableriste doit réussir un nombre de jets de Force + Résolution (difficulté 3) égal au score de Puissance du sang de la victime. Il ne peut faire qu'un seul de ces jets par tour ; si l'un d'entre eux échoue, l'étincelle animatrice de la victime s'éteint sans avoir été dévorée, ce qui empêche la véritable diablerie. Quel que soit le résultat des jets, le corps de la victime subit la Mort ultime et se décompose rapidement.

Effets de la diablerie

Une fois la diablerie terminée, le diableriste doit prendre le contrôle du Sang étranger dans son organisme, sinon il risque d'être effacé par l'esprit de sa victime. Ce processus est résolu comme suit :

- Le diableriste perd 1 point d'Humanité.
- Son joueur doit ensuite remporter un jet en opposition d'Humanité + Puissance du sang contre la Résolution + Puissance du sang de la victime. Chaque réussite de marge accorde au diableriste 5 points d'expérience à dépenser immédiatement pour augmenter sa Puissance du sang (jusqu'à, au maximum, atteindre le score de Puissance du sang de la victime) ou pour acheter des points de disciplines connus de la victime.
- Si le joueur du diableriste perd le jet en opposition, le diableriste perd 1 point d'Humanité supplémentaire par réussite manquante. Si cette défaite fait tomber son Humanité à 0 (zéro), l'esprit de sa proie remplace celui du diableriste ; le corps du diableriste devient l'hôte du Sang et de la personnalité de sa cible et le diableriste devient un PNJ.
- Si la génération de la victime était inférieure à celle du diableriste, le diableriste abaisse sa génération d'un degré.
- Des veines noires apparaissent dans l'aura du diableriste. Elles persistent pendant 1 an ou, si la génération de la victime était inférieure à celle du diableriste, pendant un nombre d'années égal à la différence originelle entre les générations. ■



Ils demandèrent au valet du comte de Saint-Germain si son maître était réellement vieux d'un millénaire, comme le prétendaient les rumeurs. « Comment le saurais-je ? » répondit l'homme. « Je ne suis au service du maître que depuis trois cents ans. »



HUMANITÉ

L'*Humanité* indique à quel point un vampire est proche de sa vie humaine, de certaines personnes qui l'attirent vers la vie et vers la lumière et des préoccupations humaines en général.

La plupart des vampires perdent de l'Humanité au fur et à mesure qu'ils vieillissent et que la Bête étrangère en eux ronge leurs sentiments, leurs souvenirs et leurs liens avec le monde de la lumière du jour.

Sauf dans des conditions particulières (par exemple si un modificateur basé sur le style de prédation s'applique), un personnage joueur de **Vampire** commence le jeu avec 7 en Humanité (pour les Descendants ordinaires) ou 8 en Humanité (pour les novices tout juste étreints).

La spirale destructrice

Les vampires sont indéniablement des monstres et même un Descendant dont le score d'Humanité est aussi élevé que possible reste un loup déguisé en agneau. Cependant, au fur et à mesure que l'Humanité s'affaiblit, non seulement les vampires deviennent capables de commettre des actes de plus en plus dépravés, mais ils se mettent à chercher activement à le faire. Chasser et tuer est dans la nature d'un vampire et, tôt ou tard, un caïnite finira par tenir dans ses bras le cadavre d'un calice qu'il ne voulait pas vider.

Il est donc important de savoir en quoi les vampires changent au fur et à mesure que leur score d'Humanité se dégrade et qu'ils sont de moins en moins reliés à leurs origines mortelles. Le comportement d'un vampire peut devenir si profondément pervers et inhumain que ne serait-ce que penser à lui met les autres mal à l'aise.

Humanité 10

Les humains qui possèdent ce score sont rares, et les vampires qui sont parvenus à l'atteindre plus rares encore. À ce niveau, un mortel comme un Descendant mène une vie de saint et d'ascète, étroitement régie par l'éthique et les principes maintenant ce pinacle fragile. Une simple action ou pensée égoïste suffit à rompre cet état de grâce.

Un vampire avec 10 en Humanité peut sembler humain à d'autres points de vue :

- Le personnage n'a pas besoin de prendre les Couleurs de la vie ; il ressemble à un mortel pâle, mais en bonne santé.
- Le personnage guérit des dégâts superficiels comme un mortel, en plus de la régénération vampirique.
- Le personnage peut goûter, manger et digérer la nourriture et la boisson humaines comme s'il était humain.
- Le personnage peut rester éveillé pendant la journée comme s'il était humain, mais il a tout de même besoin de dormir à une fréquence normale.
- La lumière du soleil inflige des dégâts au personnage à la moitié du rythme normal.

Humanité 9

Les Descendants ayant un score d'Humanité aussi élevé agissent plus humainement que la plupart des humains. Ils semblent à leur place parmi les mortels ; ils peuvent penser et agir comme des humains, de la même manière inconsciente qu'un acteur expert jouant sur ses propres sentiments. Tuer est horrible pour eux et leur déchire presque autant les entrailles que la Soif à son plus intense. Beaucoup de vampires novices suivent parfois des codes moraux plus rigoureux que de leur vivant, pour repousser le fait d'être devenu un prédateur. Les vieux Descendants

tournent cette pratique en ridicule, par dédain cruel ou pour faire taire leurs propres regrets.

Un vampire avec 9 en Humanité peut sembler humain à d'autres points de vue :

- Le personnage n'a pas besoin de prendre les Couleurs de la vie ; il ressemble à une personne malade, mais pas morte.
- Le personnage guérit des dégâts superficiels comme un mortel, en plus de la régénération vampirique.
- Le personnage peut goûter, manger et digérer la viande saignante ou crue et la plupart des boissons.
- Le personnage peut se réveiller du sommeil diurne 1 heure maximum avant le coucher du soleil et rester éveillé 1 heure maximum après l'aube s'il le veut.

Humanité 8

Le vampire ressent encore de la douleur face à la souffrance que lui et les autres de sa race infligent. Son apparence humaine reste passable ; ses souvenirs de mortel sont encore frais ou de nouveaux instincts communautaires jaillissent de son âme morte depuis longtemps, telles des pousses verdoyantes.

Un vampire avec 8 en Humanité peut sembler humain à d'autres points de vue :

- Le joueur peut lancer deux dés pour le test d'Exaltation pour que son personnage prenne les Couleurs de la vie et garder le résultat le plus élevé.
- Les Couleurs de la vie permettent au personnage d'avoir des relations sexuelles, et peut-être même de ressentir du plaisir.
- Les Couleurs de la vie permettent à au personnage de goûter et de digérer le vin.
- Votre personnage peut se réveiller du sommeil diurne 1 heure maximum avant le coucher du soleil s'il le veut.

Humanité 7

La plupart des êtres humains ont un score d'Humanité de 7 environ ; les vampires à ce niveau d'Humanité arrivent généralement à se faire passer pour des mortels. Habituellement, les vampires avec 7 en Humanité respectent les règles sociales normales : certes, commettre de mauvaises actions est mal, mais tricher sur sa déclaration d'impôts et dépasser la limite de vitesse ne sont pas vraiment de mauvaises actions. Le vampire se sent toujours lié aux autres, même aux autres humains, mais une certaine dose d'égoïsme se fait sentir, comme pour toutes les autres personnes dans le monde, mortelles ou non.

Les règles s'appliquant aux vampires avec 7 en Humanité sont à peu près les mêmes que celles pour les autres Descendants :

- Le joueur doit faire un test d'Exaltation pour que son personnage prenne les Couleurs de la vie.
- Le personnage ne peut pas physiquement avoir de relations sexuelles, mais il peut les simuler s'il le désire si son joueur réussit un jet de Dextérité + Charisme (dont la difficulté est égale au Sang-froid ou à l'Astuce de son/sa partenaire).
- S'il n'a pas pris les Couleurs de la vie, la nourriture et la boisson humaines font vomir le vampire ; le joueur doit faire un jet de Sang-froid + Vigueur (difficulté 3) pour que son personnage tienne jusqu'à arriver dehors ou aux toilettes.

Humanité 6

Les gens, ça meurt et les choses, ça casse. Le vampire n'est plus vraiment gêné par le fait de devoir boire du sang pour survivre et de faire ce qui est nécessaire pour en obtenir. Il ne cherche pas à détruire ou à tuer gratuitement, mais il ne pleurera pas de larmes écarlates s'il doit le faire. Les Descendants possédant ce score d'Humanité ne sont pas automatiquement horribles, mais ils ne sont vraiment pas particulièrement gentils non plus.

Sauf précision contraire, les règles pour ce niveau d'Humanité sont les mêmes que pour le précédent. Mais le masque d'humain devient plus difficile à porter :

- Le vampire ne peut pas physiquement avoir de relations sexuelles, mais il peut les simuler s'il le désire si son joueur réussit un jet de Dextérité + Charisme en retirant un dé au groupement de son personnage. (La difficulté du jet est égale au Sang-froid ou à l'Astuce de son/sa partenaire.)
- Même si le vampire a pris les Couleurs de la vie, le joueur doit réussir un jet de Sang-froid + Vigueur (difficulté 3) pour que son personnage puisse garder de la nourriture ou une boisson humaine sans vomir pendant 1 heure.

Humanité 5

À ce stade, le vampire a une certaine expérience de la monstruosité. La plupart des nouveau-nés et certains ancillae entrent dans cette catégorie. Le vampire a intégré la souffrance et l'angoisse et commence à les accepter comme faisant partie de son existence. Il est relativement indifférent au sort des mortels, mis à part pour ses serviteurs, ses Attaches, ses animaux de compagnie, etc. Après tout, il ne sera plus jamais mortel lui-même, alors pourquoi se préoccuper d'eux ? Le vampire est égoïste, il ment comme un arracheur de dents et son corps peut présenter une particularité étrange ou une malformation mineure, par exemple des yeux dont la couleur n'est pas naturelle.

Sauf précision contraire, les règles pour ce niveau d'Humanité sont les mêmes que pour le précédent :

- Le joueur retire un dé à tous les groupements de son personnage pour les jets d'interaction avec des humains. Cette pénalité s'applique à la plupart des groupements sociaux (y compris ceux pour interagir avec les Attaches du vampire), en particulier ceux contenant Empathie et Persuasion, mais pas à l'Intimidation terrifiante, à la séduction (spécialité de Subterfuge) inhumaine et à tout jet pour chasser ou tuer un humain de manière générale. La pénalité s'applique également à la création artistique, littéraire et philosophique ; par exemple, la prose d'un Descendant devient nettement moins bonne et trop fleurie au fur et à mesure que son Humanité se dégrade.
- Le vampire ne peut pas physiquement avoir de relations sexuelles, mais il peut les simuler s'il le désire si son joueur réussit un jet de Dextérité + Charisme en retirant deux dé au groupement de son personnage. (La difficulté du jet est égale au Sang-froid ou à l'Astuce de son/sa partenaire.)

Humanité 4

Certaines personnes doivent mourir, c'est comme ça. Le vampire a finalement commencé à sombrer inéluctablement dans la paresse morale et le nombrilisme, et l'a même accepté. Tuer n'est absolument pas un problème ; il suffit de le demander aux anciens, ils sont là depuis suffisamment longtemps pour avoir vu les gens ignorer des génocides entiers. La destruction, le vol et l'agression sont des outils et non des tabous. Les changements physiques deviennent évidents, car la pâleur grisâtre passe à une teinte clairement cadavérique.

Sauf précision contraire, les règles pour ce niveau d'Humanité sont les mêmes que pour le précédent :

- La pénalité pour les jets d'interaction avec des humains passe à deux dés.
- Même s'il a pris les Couleurs de la vie, le vampire ne peut plus garder de nourriture ou de boisson humaine.

Humanité 3

À ce niveau, le vampire est cynique et blasé, dans un bon jour. Il écarte impitoyablement tout et tous ceux qui se trouvent sur son passage et ne s'arrête que pour se livrer à son nouveau hobby : la cruauté. Il agit pragmatiquement, de manière à ne prendre aucun risque ; il tue tous les témoins et ne fait confiance qu'aux personnes qu'il tient par les parties d'une manière ou d'une autre. Il a réellement l'air monstrueux, même sous un éclairage extrêmement flatteur.

Sauf précision contraire, les règles pour ce niveau d'Humanité sont les mêmes que pour le précédent :

- La pénalité pour les jets d'interaction avec des humains passe à quatre dés.
- Le vampire ne peut même plus simuler de relations sexuelles, même en prenant les Couleurs de la vie.

Humanité 2

Pour le vampire, personne ne compte à part lui. Des idiots mettent sa patience à rude épreuve ; des vermisseaux tentent de prendre ce qui lui appartient ou de monopoliser son attention ; des sacs à viande mortels se mettent en travers de sa route et retardent le moment où il peut se nourrir. Pour lui, les autres sont soit des serviteurs, soit des sources de sang, et ils ont intérêt à décider lequel des deux avant qu'il décide à leur place. Cela dit, il a évidemment des passe-temps ; les immortels ont besoin de passe-temps. Les plaisirs tordus, les caprices décadents, les atrocités, les perversions, les meurtres par cruauté, les mutilations… tant de façons de se distraire et si peu d'heures dans la nuit. À ce stade, tous les humains et même la plupart des Descendants éprouvent de la répulsion en présence du vampire.

Sauf précision contraire, les règles pour ce niveau d'Humanité sont les mêmes que pour le précédent :

- La pénalité pour les jets d'interaction avec des humains passe à six dés. (Quatre dés avec les Couleurs de la vie.)

Humanité 1

Le vampire n'a plus qu'une parcelle d'esprit conscient et tangue dangereusement au bord du néant. Peu de choses lui importent, même ses propres désirs en dehors du sang et du repos. Il peut faire n'importe quoi ou ne rien faire du tout. Seuls quelques lambeaux d'ego subsistent entre lui et la bestialité totale. Il n'a plus besoin de discours ni d'art, seulement de phrases monosyllabiques grondantes et d'éclaboussures de sang séché.

Sauf précision contraire, les règles pour ce niveau d'Humanité sont les mêmes que pour le précédent :

- La pénalité pour les jets d'interaction avec des humains passe à huit dés. (Cinq dés avec les Couleurs de la vie, mais qui ça intéresse ? Certainement pas le vampire.)

Humanité 0

Le vampire est devenu la Bête. Ses ultimes instincts s'expriment en un Rötschreck final appelé la Bacchanale (voir la partie Jusqu'à la dernière goutte en page 240). Il n'est plus qu'une marionnette du Sang, appelée un Sans âme, et passe définitivement sous le contrôle du conteur.

Jauge d'Humanité

La jauge d'Humanité comporte dix cases : □□□□□ □□□□□. Il faut noter l'Humanité en noircissant les cases de gauche à droite. Par exemple, cette configuration représente un score de 6 en Humanité : ■■■■■ ■□□□□.

Flétrissures

L'Humanité d'un personnage ne change qu'en réaction à des actions ayant une grande importance pour l'histoire : l'étreinte d'un nouvel infant, la détérioration d'une Attache, etc. La corruption et la distorsion plus ordinaire de l'Humanité du personnage peuvent causer des *Flétrissures* sur sa jauge d'Humanité. Si trop de Flétrissures s'accumulent sans repentir ni réparation, l'Humanité du personnage peut baisser.

Il faut noter les Flétrissures en cochant les cases blanches de droite à gauche. Par exemple, cette jauge représente un vampire avec 6 en Humanité et 2 Flétrissures : ■■■■■ ■□□⊠⊠.

Si un personnage viole l'un des Principes de la chronique, le conteur évalue la sévérité de la violation. Une violation claire, mais justifiable ou minime peut n'infliger qu'une seule Flétrissure. En revanche, un acte véritablement bestial peut infliger 2 Flétrissures ou même plus.

Si le Principe a été violé pour respecter une Conviction, réduisez le nombre de Flétrissures subies de –1 ou davantage.

EXEMPLE :

Joanne broie le crâne d'un mortel qui tentait de révéler sa nature de vampire à son petit frère. Ce meurtre impitoyable infligerait normalement 3 Flétrissures, mais comme Joanne possède la Conviction « Ma famille doit rester en dehors de ça », elle n'en subit que 2.

Toute Flétrissure restante après avoir coché toutes les cases blanches de la jauge d'Humanité plonge le personnage dans un état de *dégénérescence* et inflige des dégâts de Volonté aggravés (voir plus bas).

Remords

Le joueur d'un personnage ayant une ou plusieurs Flétrissures cochées sur sa jauge d'Humanité à la fin d'une partie fait un jet de *Remords*. Il lance un nombre de dés égal au nombre de cases blanches non cochées de la jauge d'Humanité ; par exemple, le joueur d'un personnage avec 6 en Humanité et 2 Flétrissures lancerait deux dés. Un jet de Remords comporte un dé minimum ; même si toutes les cases blanches sont cochées, le joueur peut lancer un dé.

Si le jet de Remords donne au moins une réussite, le personnage a ressenti suffisamment de culpabilité, de honte ou de regret pour conserver son Humanité actuelle. Son joueur efface toutes ses Flétrissures.

Si le jet de Remords ne donne aucune réussite, la Bête a gagné. Le personnage doit perdre 1 point d'Humanité, puis son joueur efface toutes ses Flétrissures.

Dégénérescence

Si un personnage accumule un nombre de Flétrissures supérieur au nombre de cases blanches de sa jauge d'Humanité, il devient Affaibli (dans ce cas précis, retirez deux dés à tous ses groupements), car il est submergé par le regret. De plus, il subit 1 point de dégâts de Volonté aggravés pour chaque Flétrissure qui ne rentrait pas dans les cases blanches.

Dans cet état, le personnage est incapable de violer de nouveau un Principe de la chronique de manière intentionnelle. S'il est forcé de le faire, son joueur doit faire un jet pour qu'il résiste à une frénésie de terreur, difficulté 4.

L'Affaiblissement persiste jusqu'à la fin de la partie, après quoi le jet de Remords a lieu normalement. Le personnage peut aussi choisir de se sortir de cet état en perdant volontairement 1 point d'Humanité. Dans ce cas, son joueur efface les Flétrissures et le vampire rationalise ses actions et accepte ce qu'il est devenu.

DÉTÉRIORATION ET DESTRUCTION DES ATTACHES Outre les violations des Principes de la chronique, d'autres actes mettent l'Humanité du vampire en danger. Lorsqu'ils se produisent, le vampire subit un nombre de Flétrissures supplémentaires basé sur la gravité de l'événement.

EXEMPLE :

Après avoir sauvé son Attache des griffes de son rival, Marc s'assure que ce genre de situation ne se reproduira plus, en supprimant la vulnérabilité qu'elle représente. Lors d'une scène tragique où il force son Attache à boire du poison, Marc subit 5 Flétrissures, 2 pour le meurtre et 3 supplémentaires pour avoir détruit sa propre Attache.



ACTION	FLÉTRISSURES
Lier au sang un mortel	+1
Étreindre un mortel	+2
Attache détériorée	+1
Attache détériorée par les actions du personnage lui-même	+2
Attache détruite	+2
Attache détruite par les actions du personnage lui-même	+3

Une Attache se détériore lorsqu'il lui arrive quelque chose de négatif, généralement causé par des Descendants ou même indirectement suscité par les actions du vampire qui la détient. (Le conteur décide si une maladie ordinaire ou une perte d'emploi compte comme quelque chose de négatif dans ce cas précis.) Une Attache se détériore aussi si elle change d'une manière que le vampire qui la détient n'approuve pas : sa veuve se remarie, le prêtre quitte la paroisse, le footballeur passe du PSG au Real Madrid. Évidemment, en essayant d'empêcher une Attache de changer, le vampire peut faire suffisamment de mal pour qu'elle se détériore de toute façon. Une Attache est détruite lorsqu'elle trahit ses convictions (plus précisément lorsqu'elle trahit la Conviction que le vampire investit en elle), lorsqu'elle meurt de mort violente ou est étreinte ou lorsqu'il lui arrive un véritable désastre.

Si un vampire cause *directement* la détérioration ou la destruction de sa propre Attache, il subit davantage de Flétrissures. Bien sûr, un conteur digne de ce nom créera une histoire et des rebondissements qui forceront le joueur à choisir entre préserver l'Attache de son personnage et atteindre un but vampirique.

Si, au contraire, l'Attache d'un personnage meurt paisiblement ou de manière ordinaire, il arrivera peut-être à transférer sa fixation sur un autre humain lié à elle : son enfant, son frère ou sa sœur, son successeur au même poste, etc. Ce changement nécessite un jet d'Humanité (difficulté 4) lorsque le vampire rencontre ou observe la nouvelle Attache potentielle et requerra sans doute d'autres actions en jeu.

S'il ne réussit pas à transférer son attention sur une nouvelle Attache, le vampire perd la Conviction liée à l'Attache détruite.

Chute de l'Humanité

L'Humanité tient la Bête à distance. Donc, lorsqu'elle chute, la frénésie devient plus probable (voir page 219). Le joueur ajoute un nombre de dés égal à un tiers du score d'Humanité du vampire (arrondi à l'inférieur) au jet de Volonté pour résister à la frénésie. L'Humanité permet aussi aux vampires de se réveiller pendant la journée (voir page 219).

Au fur et à mesure que l'Humanité chute, le vampire reste de plus en plus longtemps en torpeur. Sa capacité d'interaction avec les humains en dehors d'un rapport de prédateur à proie décline également.

Jusqu'à la dernière goutte

Un vampire qui perd son dernier point d'Humanité et passe de 1 à 0 (zéro) rentre dans une frénésie spectaculaire. Tous ses attributs physiques augmentent jusqu'à 5 pendant cette scène ; s'il survit à cette Bacchanale, il devient un Sans âme, dévoré par la volonté du Sang, et un PNJ.

Le conteur comme le joueur auront probablement des idées pour une scène finale dramatique et appropriée au personnage si un personnage joueur perd son dernier point d'Humanité ; il serait dommage de gaspil-

ler la Bacchanale pour une scène où le vampire se contenterait de défoncer quelques murs.

HUMANITÉ	DÉS AJOUTÉS POUR RÉSISTER À LA FRÉNÉSIE	PÉRIODE DE TORPEUR
Humanité 10	Trois	1 jour
Humanité 9	Trois	3 jours
Humanité 8	Deux	1 semaine
Humanité 7	Deux	2 semaines
Humanité 6	Deux	1 mois
Humanité 5	Un	1 an
Humanité 4	Un	1 décennie
Humanité 3	Un	5 décennies
Humanité 2	Zéro	1 siècle
Humanité 1	Zéro	5 siècles
Humanité 0	–	Plusieurs millénaires

Augmenter l'Humanité

Les vampires ne peuvent augmenter leur Humanité qu'en s'impliquant dans la vie humaine et les préoccupations humaines de manière désintéressée. Augmenter son Humanité devrait être un arc scénaristique majeur pour le personnage concerné, impliquant au moins de gagner une nouvelle Attache et de se détourner délibérément de la société et du pouvoir vampiriques.

Certaines actions extraordinairement morales du personnage en jeu (financer et protéger un musée ou un hôpital sans tuer par exemple) pourraient permettre au joueur d'acheter des points d'Humanité avec des points d'expérience, pour un coût de 10 x le nouveau score d'Humanité. Cet achat doit être autorisé par le conteur et certains conteurs pourraient ne pas autoriser la dépense de points d'expérience comme moyen d'augmenter l'Humanité.

Certains des arts et pratiques de Golconde peuvent également permettre d'augmenter l'Humanité, mais il revient au conteur de les définir et de les révéler. ■





DISCIPLINES



À supposer que ces apparitions de vampires fassent partie de la réalité, faut-il les attribuer à Dieu, aux anges, aux esprits de ces fantômes ou au diable ? Si le Malin en est la cause, on l'imagine très bien s'emparer de ces corps et leur offrir le pouvoir de pénétrer dans le sol sans sourciller, de se glisser dans les fissures et les jointures d'une porte, de passer à travers le trou d'une serrure, de se grandir ou se rapetisser à l'envi, de se transmuer en eau ou en air, de s'évaporer sous terre...

— ABBÉ AUGUSTIN CALMET, *TRAITÉ SUR LES APPARITIONS DES ESPRITS ET SUR LES VAMPIRES OU LES REVENANTS DE HONGRIE, DE MORAVIE, ETC.*

Dès qu'un mortel se voit étreint, il accède à des pouvoirs qu'on appelle communément des disciplines. Ces dons hématiques tirent leur essence du tempérament des victimes dévorées par le vampire, qui les affûte pour mieux libérer leur potentiel dévastateur contre ses ennemis et ses proies. Les disciplines rappellent aux damnés qu'un fossé les sépare des mortels maintenant qu'ils ensorcellent les gens grâce à la vitae qui coule dans leurs veines, accomplissent des prouesses physiques inhumaines et perçoivent le monde depuis le sommet de la chaîne alimentaire, dominant leur gibier de toute leur hauteur. Les plus jeunes Descendants ne possèdent qu'une poignée de pouvoirs qui leur confèrent toutefois un avantage sur le commun des mortels. Les ancillae maîtrisent suffisamment bien leurs disciplines pour écraser leurs inférieurs. Quant aux anciens, ils disposent d'un arsenal terrifiant d'armes cauchemardesques et seuls les assaillants les mieux préparés peuvent espérer leur causer quelque inquiétude.

Règles générales

APPRENDRE LES DISCIPLINES DANS VAMPIRE, le niveau des disciplines varie de 1 à 5, comme les autres traits. Un personnage acquiert des points dans une discipline au moment de sa création ou en dépensant des points d'expérience en cours de jeu. Lorsqu'il souhaite investir des points d'expérience, le personnage doit en général se nourrir d'une victime dont la Résonance correspond à la discipline concernée (voir page 226). Pour apprendre une nouvelle discipline qui n'appartient pas à celles de son clan, le personnage doit également goûter le sang d'un vampire qui la maîtrise.

CHOISIR LES POUVOIRS Chaque fois qu'un personnage gagne 1 point dans une discipline, il choisit un pouvoir dans la liste proposée dont le rang doit être inférieur ou égal à son nouveau niveau. Normalement, les vampires ont autant de points que de pouvoirs dans une discipline – ni plus ni moins.

EXEMPLE :

Lors de sa création, Martha a acquis 2 points en Force d'âme. Avec son premier point, elle peut choisir n'importe quel pouvoir de niveau 1. Elle jette son dévolu sur Résilience. Avec le deuxième point, elle a le choix entre Un esprit résolu (le deuxième pouvoir de niveau 1) ou Résistance, le pouvoir de niveau 2. Elle sélectionne Un esprit résolu. Lorsqu'elle gagnera son troisième point, elle pourra acquérir Résistance ou un pouvoir de niveau 3, que ce soit Défier les fléaux ou Fortifier le masque intérieur.

Il est à noter qu'elle ne peut pas apprendre le pouvoir amalgamé Bêtes endurantes, quel que soit son niveau, car il nécessite d'avoir au moins 1 point en Animalisme.

UTILISER LES POUVOIRS Sauf indication contraire, un vampire peut activer un pouvoir à tout moment en quelques secondes, sans réaliser d'action spécifique. En revanche, il ne peut pas le déclencher de manière rétroactive. Un pouvoir n'interrompt jamais les actions en cours qui prennent le personnage pour cible, son effet s'applique à leur suite. Un vampire peut déclencher un pouvoir de discipline par tour, sachant qu'il n'existe pas de limite au nombre de pouvoirs actifs simultanément.

Les vampires ajoutent autant de dés que la moitié de leur Puissance du sang (arrondie à l'inférieur) à leurs groupements chaque fois qu'ils utilisent ou contrent des pouvoirs de disciplines (voir la section Puissance du sang, page 215).

Les règles générales propres à chaque discipline sont indiquées dans la section Caractéristiques correspondante.

Pouvoirs amalgamés

Quelques rares pouvoirs font appel à une autre discipline. Il s'agit alors pour le personnage de posséder un certain niveau dans une discipline comme prérequis pour pouvoir acquérir un pouvoir dans une autre. Pour ce qui est de leur type ou autre classification, les pouvoirs amalgamés appartiennent aux deux disciplines.

Animalisme

On aurait dit une scène tout droit sortie d'un film d'horreur. J'ai vu ce mec qui se baladait tout seul, avec son larfeuille bourré à bloc dans sa poche arrière, et je l'ai tenu en joue. Normal, quoi. Ça aurait dû être une simple transaction. « La bourse ou la vie, » comme dans les vieilles histoires. En fait, la situation est rapidement devenue très bizarre. La nuit, qui était calme et claire, s'est remplie des hurlements et gémissements de, je sais pas moi, une bonne vingtaine de chiens ? Ce petit gars en noir se contentait de me fixer. Son visage changeait, il devenait moins… ou plus… je sais pas. Il ressemblait à un rottweiler. Il m'a balancé : « Retiens bien la leçon. T'as cherché des emmerdes à un Rat, tu ferais mieux d'apprendre à courir. » Il y a un truc qui s'est brisé en moi et je me suis mis à courir.

J'aurais pas dû regarder derrière moi. Je sais pas combien de chiens étaient à mes trousses sur cette putain d'avenue, mais des tonnes de gens les ont vus. Pendant ce temps, je braillais, je bégayais, je chialais pour qu'on m'aide. Quand les chiens m'ont cloué au sol et qu'ils se sont mis à mordre, j'ai cru qu'ils allaient me dévorer vivant. Mais le plus bizarre… C'est qu'on aurait dit qu'ils savaient quand s'arrêter. Ils ont… Ils m'ont complètement bousillé ! Regarde-moi. Plus de doigts. Plus d'orteils. Ils ne m'ont même pas laissé un petit morceau de nez ou d'oreille. Chaque fois que je cligne des yeux, je revois le regard de ce fils de pute qui me fixe. Et chaque fois que je dors, j'entends ces foutus clebs.

Surnoms : faire sa princesse Disney, dressage, Bestiae sermo

Le vampire tient peut-être plus de l'animal que de l'homme. Guidé par des instincts sauvages, il doit réaliser un effort surhumain pour retenir sa rage. Tel un fauve enchaîné, la Bête du damné ne sera jamais totalement domestiquée.

Certains Descendants parviennent à fusionner avec leur Bête ; ce sont les maîtres de l'Animalisme, qui accompagnent leurs pouvoirs de hurlements, de grognements et de rugissements. De plus, ils communiquent avec les animaux dans leur propre langage, une capacité qui tient plus de l'affectation que de la nécessité.

L'Animalisme rencontre un franc succès chez les vampires qui refusent de vivre parmi les mortels ou ont du mal à s'intégrer. Souvent classé parmi les dons utiles de Caïn, il permet au vampire de se nourrir de sang grossier ou de se lier d'amitié avec des créatures dénuées de sapience. Cette discipline constitue aussi une arme dévastatrice contre les vampires murés dans leur tour d'ivoire et contre les inquisiteurs qui s'attendent à rencontrer des ennemis marchant sur deux jambes. Que ce soit la nuée de rats assoiffés de sang qui envahissent le luxueux refuge d'un Descendant, le vampire versé dans l'Animalisme qui intimide la Bête d'un shérif dans un Elysium ou le corbeau aux yeux perçants qui espionne le chapitre de la Société de Léopold, tous renforcent la puissance des adeptes de l'Animalisme et affaiblissent leurs ennemis.

Caractéristiques

Par défaut, les pouvoirs d'Animalisme qui prennent pour cible des animaux sont utilisables uniquement sur des vertébrés. En outre, la difficulté des jets de compétence augmente de +1 lorsqu'un pouvoir prend pour cible un herbivore.

- **Type :** mentale
- **Danger pour la Mascarade :** de faible à moyen. Bien qu'adresser la parole aux animaux passe pour une preuve d'excentricité, seules les applications violentes de cette discipline suscitent des réactions plus excessives qu'un simple haussement de sourcils.
- **Résonance du sang :** sang animal, de préférence sauvage.

Niveau 1

LIER LE FAMULUS

Quand il crée un lien de sang avec un animal, le vampire peut le transformer en famulus. Il établit ainsi avec la créature une connexion mentale qui facilite au passage l'utilisation d'autres pouvoirs d'Animalisme. Bien que la liaison ne permette pas de dialoguer dans les deux sens, le vampire peut donner des ordres simples à son compagnon du type « ne bouge pas » ou « viens ici ». L'animal attaque pour défendre sa propre vie et celle de son maître. Cependant, le damné ne peut pas le forcer à combattre quelque chose qu'il n'attaquerait pas en temps normal.

- **Coût :** l'animal doit se nourrir du sang du personnage au cours de trois nuits distinctes, ce qui entraîne chaque fois un test d'Exaltation pour le vampire. Une fois le processus achevé, l'animal a besoin d'une quantité négligeable de sang pour demeurer dans son état de goule. Les personnages qui commencent la partie avec ce pouvoir peuvent choisir librement un famulus, car on considère qu'ils l'ont déjà utilisé en amont.
- **Système :** donner un ordre à l'animal requiert un jet de Charisme + Animaux (difficulté 2), à moins d'utiliser Murmures sauvages (voir ci-contre). Augmentez la difficulté si le personnage donne des instructions complexes. Un vampire ne peut avoir qu'un seul famulus à la fois, mais il peut le remplacer si celui-ci meurt. Il peut utiliser gratuitement Murmures sauvages (Animalisme 2) et Soumission de l'esprit (Animalisme 4) sur son famulus.
- **Durée :** seule la mort libère le famulus de ses liens. Tant qu'il reçoit du sang de vampire de manière régulière, le famulus ne vieillit pas.

SENTIR LA BÊTE

Le Descendant discerne la Bête qui se niche dans le cœur des mortels, des vampires et des autres créatures surnaturelles. Il apprécie leur nature, mesurant l'intensité de leur faim et de leur hostilité.

- **Groupements de dés :** Résolution + Animalisme contre Sang-froid + Subterfuge
- **Coût :** gratuit
- **Système :** le joueur effectue un jet de Résolution + Animalisme en opposition avec le Sang-froid + Subterfuge de sa cible. En cas de réussite, l'utilisateur sent le degré d'agressivité de la cible (qu'elle se prépare à faire du mal ou l'envisage sérieusement). Il discerne aussi sa Bête surnaturelle si elle en possède une, ce qui lui permet de l'identifier comme vampire ou loup-garou. S'il obtient une victoire critique, le personnage détermine plus précisément le type de créature auquel il a affaire, ainsi que son niveau de Soif ou de Rage. Ce pouvoir s'utilise de manière active ou passive. Dans ce dernier cas, il prévient l'utilisateur des intentions hostiles dans son entourage immédiat.
- **Durée :** passif

Niveau 2

MURMURES SAUVAGES

Le vampire communie avec les bêtes des villes et des champs. Murmures sauvages permet d'établir un dialogue avec les animaux. Certes, un chat ne se montrera probablement pas intéressé par un débat sur l'utilisation des couleurs dans l'œuvre de Matisse, en revanche, il dissertera avec joie sur l'absence de proie dans le bâtiment en pierre brune situé de l'autre côté de la rue. En fonction de ses capacités, le damné peut même demander aux créatures de lui rendre service. Comme les humains, les animaux acceptent rarement d'effectuer des actions qui vont contre leur nature ou les mettent en danger.

Le vampire peut aussi utiliser Murmures sauvages pour invoquer une espèce en particulier (voir les limitations d'Animalisme ci-avant) qui doit toutefois être présente

dans les parages. Rien n'empêche un Descendant de tenter une invocation d'orque dans Central Park, mais ses chances de réussite seront infimes. Les animaux ainsi appelés écoutent leur invocateur. Toutefois, ils s'enfuient ou attaquent dès qu'ils se sentent menacés.

- **Groupements de dés :** Manipulation + Animalisme, Charisme + Animalisme
- **Coût :** un test d'Exaltation pour chaque type d'animal convoqué pour la scène. Une seule invocation possible ; la durée du dialogue est illimitée. Gratuit quand le vampire l'utilise sur son famulus.
- **Système :** le dialogue ne nécessite pas de jet. Pour persuader un animal d'effectuer une action précise, il faut réaliser un jet de Manipulation + Animalisme dont la difficulté varie. Pour demander à un oiseau de surveiller quiconque pénètre dans un parc à la nuit tombée, la difficulté s'élève à 3. Elle est de 6 si le personnage ordonne à une bête de défendre un lieu au péril de sa vie.

  Pour invoquer un animal, il faut effectuer un jet de Charisme + Animalisme, dont la difficulté dépend de la rareté de l'espèce. Le nombre de créatures qui répondent à l'appel est directement lié à la marge de réussite du jet. En cas de victoire critique, le vampire attire la majorité – voire la totalité – des animaux de ce type présents dans le voisinage.
- **Durée :** une scène

Niveau 3

DOMPTER LA BÊTE

Braquant son regard droit sur celui de sa victime, le vampire plonge sa Bête dans un sommeil profond, mais temporaire. Si la cible est un mortel, il devient apathique, incapable d'agir à part pour assurer sa survie. Quant aux Descendants, leurs pulsions bestiales se taisent un instant, pour le meilleur et pour le pire.

- **Groupements de dés :** Charisme + Animalisme contre Vigueur + Résolution
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le joueur effectue un jet de Charisme + Animalisme en opposition avec la Vigueur + Résolution de sa cible. En cas de victoire face à un mortel, la victime est neutralisée pour la scène, plongée dans une profonde léthargie. Ses maigres capacités lui permettent de survivre, mais elle ne peut pas tenter d'action à l'encontre du personnage ou de qui que ce soit d'autre. En cas de victoire face à un autre vampire, ce dernier ne peut plus être sous l'effet d'un Coup de sang. Une fois sa Bête assoupie, il ne peut plus obtenir de triomphe brutal. Lorsque le personnage utilise ce pouvoir contre un Descendant, il dure autant de tours que la marge de réussite sur le jet en opposition +1. De plus, une victoire critique contre un vampire met immédiatement fin à sa frénésie.
- **Durée :** une scène, ou autant de tours que la marge de réussite +1.

FESTIN ANIMAL

Le vampire peut étancher sa Soif en buvant du sang d'animal. Il a même la possibilité de dévorer son famulus qui se révélera bien plus nourrissant qu'une autre créature de stature similaire et lui procurera un soupçon de son trait de caractère principal.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le vampire diminue sa Soif de 1 point supplémentaire quand il se nourrit d'un animal. Son niveau de Puissance du sang compte comme étant inférieur de 2 points en ce qui concerne les pénalités liées à cette source d'alimentation.

  Il réduit sa Soif de 4 niveaux s'il absorbe le sang de son famulus, quelle que soit la taille de l'animal. Cette action ne permet jamais de défausser le dernier dé de Soif. De plus, il gagne 2 points dans l'attribut le plus souvent associé à son compagnon (déterminé par le conteur). Par exemple, se nourrir d'un chat augmentera plutôt la Dextérité ou le Sang-froid, alors qu'un chien améliorera le Charisme ou la Résolution. Le conteur peut modifier le bonus apporté par le famulus, décrétant que le sang d'un famulus chouette ajoute deux dés supplémentaires aux groupements de perception ou aux jets qui mettent à l'épreuve la sagesse du personnage. Dans tous les cas, le bonus prend fin avec le prochain repas du vampire, ou lorsque son score de Soif atteint 5.
- **Durée :** passif

ESSAIM SERVITEUR

- **Pouvoir amalgamé :** Occultation 2

Particulièrement apprécié des Nosferatus, ce pouvoir effrayant permet au vampire d'étendre son influence aux nuées grouillantes d'insectes, tels que les mouches ou les cafards. Certains Descendants poussent même le vice jusqu'à adopter comme famuli ces essaims, qui nichent alors dans les plis et les orifices de leurs chairs difformes.

- **Coût :** pas de coût supplémentaire
- **Système :** l'Essaim serviteur permet d'utiliser les pouvoirs précédemment réservés aux vertébrés sur une nuée d'insectes, qu'on considère du point de vue des règles comme une seule entité. Le vampire peut faire de la nuée son famulus et acquérir la capacité à dissimuler les insectes dans les creux de son corps. Ils peuvent rester cachés ainsi indéfiniment, tout en s'abreuvant de l'infime

quantité de sang dont ils ont besoin pour survivre. La nuée n'est détectable qu'aux rayons X.

En combat, la nuée d'insectes inflige peu de dégâts. Elle dispose de 5 niveaux de santé et d'un groupement contenant huit dés pour résister aux agressions. Les attaques de Bagarre leur infligent des dégâts superficiels, tandis que les flammes et les insecticides leur causent des dégâts aggravés. Les vampires peuvent se servir d'essaims pour espionner, distraire leurs adversaires (retirant deux dés aux groupements de l'individu submergé) ou intimider les mortels (ajoutez entre un et trois dés aux groupements d'Intimidation en fonction du type d'insecte et des phobies de la victime). Vous trouverez sans doute des usages encore plus imaginatifs à ce pouvoir.

- **Durée :** passif

Niveau 4

SOUMISSION DE L'ESPRIT

Le vampire transfère la totalité de son esprit dans le corps d'un animal, pour contrôler ses gestes et profiter librement de ses sens. S'il parvient à rester éveillé, il peut se servir de ce pouvoir en plein jour. Pendant ce temps, le corps du vampire reste immobile, comme en torpeur.

- **Groupements de dés :** Manipulation + Animalisme
- **Coût :** un test d'Exaltation. Gratuit en cas d'utilisation sur le famulus.
- **Système :** le joueur effectue un jet de Manipulation + Animalisme (difficulté 4). En cas de victoire, le vampire prend possession du corps de l'animal pendant une scène. Si c'est une victoire critique, il peut l'occuper indéfiniment.

  Si le personnage désire profiter de ce pouvoir en plein jour, il doit rester éveillé (voir page 219). Voir le soleil entraîne un test de Rötschreck bien que celui-ci ne blesse pas la créature possédée. Le vampire perd toute notion de son corps d'origine, mais la moindre blessure le ramène à lui et libère l'animal. La mort de l'animal possédé met également fin à la transe et le choc inflige 1 point de dégâts de Volonté aggravés.
- **Durée :** une scène/indéfiniment (voir ci-dessus)

Niveau 5

HÉGÉMONIE ANIMALE

Le vampire exerce à présent une influence si grande sur les animaux, qu'il commande aux troupeaux et aux meutes comme s'ils étaient une extension de son propre corps. Il lui suffit d'un geste pour que des dizaines voire des centaines d'animaux accourent, prêts à donner leur vie pour satisfaire leur maître.

- **Groupements de dés :** Charisme + Animalisme
- **Coût :** deux tests d'Exaltation
- **Système :** le joueur choisit un type d'animal, puis effectue un jet de Charisme + Animalisme dont la difficulté dépend de l'espèce choisie et de l'ordre donné. Commander à un meurtre de corbeaux de se disperser pour retrouver un individu précis est relativement facile (difficulté 3), à supposer qu'ils aient un moyen d'identifier la cible, mais ordonner à une meute de chiens de donner leur vie en une attaque suicide sur un autre vampire représente un défi de taille (difficulté 5). Ce pouvoir ne permet pas d'invoquer des animaux, il donne juste l'ascendant sur celles déjà présentes dans les parages. S'il le souhaite et si elles le peuvent, le personnage peut ordonner aux créatures de revenir le voir une fois leur tâche accomplie.
- **Durée :** une scène ou jusqu'à ce que l'ordre soit rempli (la plus courte des deux)

LÂCHER LA BÊTE

Au moment d'une frénésie de terreur ou de rage, le vampire peut projeter sa Bête dans une victime proche, qu'elle soit mortelle ou vampire. La cible devient immédiatement la proie de la frénésie, causant un carnage abominable ou fuyant à toute jambe selon le déclencheur.

- **Groupements de dés :** Astuce + Animalisme contre Sang-froid + Résolution
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** au lieu d'effectuer un jet de Volonté pour résister à une frénésie de rage ou de terreur, le joueur réalise un jet d'Astuce + Animalisme en opposition avec le Sang-froid + Résolution de la cible. En cas d'échec, l'utilisateur du pouvoir devient frénétique, comme s'il avait raté le jet de Volonté. En cas de victoire, la cible est prise de frénésie à la place du personnage. De nouveaux stimuli peuvent rendre l'utilisateur frénétique, mais rien ne lui interdit de réutiliser ce pouvoir tant qu'il peut effectuer des tests d'Exaltation et qu'il dispose de victimes potentielles dans les parages.

  Ce pouvoir ne permet pas de transférer une frénésie de Soif.
- **Durée :** durée de la frénésie (voir page 220)

Auspex

Je sens encore que la voix est là, dans ma tête. Je dis « la voix », mais je sais que c'est sa voix à elle. Depuis qu'elle est entrée dans cette satanée tête, elle n'arrête pas de se moquer. Elle est enfermée, là, et elle n'arrête pas de parler ! Désolée. Je vais me calmer. Au début, je pensais que Dieu répondait à mes prières. La voix



voulait apprendre à me connaître. Je me sentais tellement seule… Elle a commencé à me raconter des choses à mon sujet que j'avais oubliées. Elle était au courant de tous les détails de mon existence. J'imagine que je trouvais réconfortant qu'on s'intéresse à moi.

Et puis, elle a retourné mon propre cerveau contre moi. Elle s'est mise à annoncer ce que j'allais faire avant que je fasse le moindre geste. Elle m'a dit que si je ne lui obéissais pas au doigt et à l'œil, je ne serais plus jamais libre. Je ne voulais pas me retrouver seule, mais je n'aimais pas non plus la tournure que prenait cette affaire. C'est pour ça que j'ai posé la perceuse sur ma tête.

Écoute-moi bien : je ne suis pas folle, vraiment. Je sais ce qu'est la folie, et je me rends compte que j'ai l'air folle, mais ce n'est pas le cas. J'avais affaire à quelque chose ou quelqu'un qui projetait son esprit dans le mien, et me disséquait aux moments où j'étais la plus vulnérable. Je ne sais toujours pas pourquoi elle s'en est prise à moi si ce n'est pour s'amuser à mes dépens et obtenir la combinaison du coffre de mon entreprise. Dans tous les cas, le souvenir de cette intrusion est ancré dans ma chair, et je reste persuadée que l'unique moyen de l'arrêter est d'éliminer la responsable. Voilà la raison pour laquelle le gouvernement m'a recrutée. Le seul indice que je possède est le mot « Asylium », mais je ne renoncerai pas tant que son rire ne se sera pas tu.

Surnoms : voyeurisme, divination, augure, Anima visus

Parmi les dons incroyables et les pires malédictions dont disposent les vampires, il y a l'Auspex. Cette discipline permet aux Descendants de discerner la vérité parmi les mensonges, de sonder les esprits de leurs voisins et de percevoir une face inexplorée de la réalité, inaccessible aux autres créatures. Ce qui apparaît comme le pouvoir suprême en matière de prescience et de divination confère peut-être trop de connaissances à ses uti-

lisateurs. Ces derniers entrevoient la lame de l'assassin avant qu'elle ne les frappe ou s'introduisent dans l'esprit de leur ennemi pour le faire changer de camp. En contrepartie, ils ressentent la moindre fluctuation dans les émotions, bonnes ou mauvaises, voient des choses qu'ils préféreraient oublier et discernent des futurs dont ils ne voulaient rien savoir. L'usage de l'Auspex alimente les tendances paranoïaques en même temps qu'il devient une véritable drogue. Quand l'on sait que la vérité se trouve à portée de main, on la dévoile à la moindre occasion.

Les Descendants exploitent les pouvoirs de l'Auspex de différentes façons. Certains vampires se font espions pour le compte de leur cour ou de leur faction. D'autres agissent en loups solitaires, faisant chanter mortels et immortels avec les secrets glanés au fil d'intrusions télépathiques, dans les conversations à voix basse ou les subtils changements d'humeur. L'Auspex permet à son utilisateur de revêtir le rôle de détective privé du domaine. Il étudie les scènes de crimes perpétrés contre les vampires, à la recherche d'indices spirituels révélateurs, ou montre l'étendue de sa clairvoyance surnaturelle lors de l'interrogatoire des suspects.

Caractéristiques

Le conteur peut décider d'effectuer lui-même les jets d'Auspex des personnages pour rendre plus convaincantes les réponses fausses ou partielles qu'il leur fournit en cas d'échec.

- **Type :** mentale
- **Danger pour la Mascarade :** faible. Les manifestations de l'Auspex ne sont jamais visibles à l'œil nu et n'ont jamais d'effets qui ne puissent se rationaliser ou au pire passer pour de purs coups de chance.
- **Résonance du sang :** flegmatique. Artistes (en particulier les photographes) et visionnaires, certains schizophrènes, consommateurs de substances psychoactives, détectives.

Niveau 1

SENS ACCRUS

Les sens du vampire acquièrent une acuité hors du commun. Il est capable de voir dans l'obscurité totale, d'entendre les fréquences des ultrasons et de sentir la peur que dégage une proie acculée.

- **Groupements de dés :** Astuce + Résolution
- **Coût :** gratuit (mais voir ci-dessous)
- **Système :** l'utilisateur ajoute autant de dés à ses groupements de perception que son niveau d'Auspex. Lorsqu'il est exposé à des sensations extrêmes comme des détonations, des flashs lumineux intenses ou des odeurs capiteuses alors que le pouvoir est actif, il doit réussir un jet d'Astuce + Résolution (difficulté 3 ou plus) pour que le personnage atténue ses sens à temps. Sinon, la surcharge sensorielle retire trois dés à tous ses groupements de perception jusqu'à la fin de la scène.
- **Durée :** jusqu'à ce que le personnage désactive le pouvoir. Le conteur peut exiger qu'il dépense des points de Volonté pour garder le pouvoir actif sur une longue durée (plus qu'une scène), en particulier dans des environnements produisant des stimuli intenses.

SENTIR L'INVISIBLE

Les sens du vampire s'alignent sur les dimensions au-delà du réel, ce qui lui permet de déceler des éléments autrement invisibles à l'œil nu, que cela soit un vampire dissimulé par l'Occultation, un autre espionnant le personnage grâce à l'Auspex ou un fantôme au beau milieu d'une salle. Si le conteur le désire, ce pouvoir peut aussi permettre de sentir les sorts et rituels latents de Sorcellerie du sang.

- **Groupements de dés :** Astuce + Auspex ou Résolution + Auspex
- **Coût :** gratuit
- **Système :** dès que le personnage tombe nez à nez avec un élément surnaturel imperceptible à l'œil nu, le conteur effectue un jet caché d'Astuce + Auspex de la difficulté de son choix. Lorsqu'une entité fait tout son possible pour rester dissimulée, le conteur pourra demander de faire un jet à l'aveugle (« Lisa, lance sept dés s'il te plaît ») en opposition avec le groupement de dés de la cible. (Par exemple, repérer un vampire utilisant l'Occultation nécessite un jet d'Astuce + Auspex en opposition avec son Astuce + Occultation.) Lorsque le personnage recherche activement une entité surnaturelle dissimulée, son joueur effectue un jet de Résolution + Auspex en suivant le même principe.
- **Durée :** passif

Niveau 2

PRÉMONITION

Le vampire est en proie à des éclairs de lucidité. Sous l'effet de cette perspicacité, ses poils se hérissent, son esprit est illuminé par une inspiration soudaine ou alors des visions d'un réalisme saisissant l'assaillent. Ces intuitions, bien que jamais trop précises, peuvent sortir le Descendant d'une mauvaise passe ou lui révéler une vérité qu'il avait négligée jusqu'à présent.

- **Groupements de dés :** Résolution + Auspex
- **Coût :** gratuit ou un test d'Exaltation
- **Système :** chaque fois que le conteur le juge approprié, ce pouvoir procure au personnage des intuitions qui lui facilitent l'existence. Il met par exemple la main sur un indice qu'il avait raté ou échappe de justesse à un

danger. La Prémonition constitue une licence narrative permettant au conteur d'accélérer le rythme du scénario ou de l'orienter dans la direction de son choix. En jeu, elle se présente sous diverses formes, comme une vision fulgurante où le personnage se voit tomber droit dans un piège, une lueur rouge au niveau du deuxième virage à droite lors d'une course-poursuite ou l'apparition éphémère d'un squelette sous le plancher du bureau du Prince. Nous vous conseillons de vous limiter à une prémonition par scène, même lorsque plusieurs personnages possèdent ce pouvoir.

Par ailleurs, le personnage peut provoquer activement une vision en se concentrant sur un sujet précis. Effectuez alors un test d'Exaltation ainsi qu'un jet de Résolution + Auspex. Le nombre de réussites obtenues détermine la précision du pressentiment si celui-ci survient.

- **Durée :** passif

Niveau 3

LECTURE DE L'ÂME

Le vampire focalise son attention sur une personne pour déchiffrer son état d'esprit, qui lui apparaît sous la forme d'une aura aux couleurs changeantes. Les auras n'apportent pas d'informations précises. En revanche, elles fournissent des indices sur des sujets variés comme l'état émotionnel de la cible, sa Résonance et ses caractéristiques surnaturelles. Si le Descendant recherche un état spécifique, il peut balayer rapidement une foule pour le trouver. Ce genre d'analyse superficielle ne donne aucune autre indication.

- **Groupements de dés :** Intelligence + Auspex contre Sang-froid + Subterfuge
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le joueur effectue un jet d'Intelligence + Auspex contre le Sang-froid + Subterfuge de sa cible. En cas de victoire, le conteur répond en toute bonne foi à autant de questions que la marge de réussite concernant l'aura et la psyché de la cible, ce qui inclut :
  - L'état émotionnel de la cible
  - La Résonance de son sang
  - Si la cible est un vampire, un loup-garou, une goule ou une autre créature surnaturelle
  - Si la cible est sous l'influence de la Sorcellerie du sang ou d'une autre magie
  - Si la cible a commis une diablerie il y a moins d'un an
  - En cas de victoire critique, le personnage découvre une information inattendue, imaginée par le conteur

  Quand le personnage analyse une foule, son joueur doit faire un jet dont la difficulté dépend de la taille de l'assemblée, de la présence de sources de distraction externes et du type de caractéristique recherché. On compte une difficulté de 3 pour trouver le vampire dans la salle à manger. Par contre, il faut compter une difficulté de 6 ou plus pour déceler l'individu le plus nerveux au milieu d'une rave party surpeuplée.
- **Durée :** un tour ou à la discrétion du conteur

PARTAGE DES SENS

Le vampire projette son esprit pour se connecter aux sens d'un mortel ou d'un autre Descendant, voyant, entendant et ressentant les mêmes choses que lui. L'utilisateur de ce pouvoir conserve ses propres perceptions et reste conscient de son environnement immédiat. Toutefois, les effets de ce pouvoir exigent un minimum d'habitude. L'utilisateur peut décider de puiser dans un, plusieurs ou tous les sens de sa cible. Quand il emploie ce pouvoir sur un étranger, le vampire doit l'avoir dans son champ de vision. En revanche, il peut l'utiliser sur de plus longues distances si un peu de son sang coule dans les veines de sa cible.

- **Groupements de dés :** Résolution + Auspex
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le joueur effectue un jet de Résolution + Auspex de difficulté 3. Cette valeur peut être augmentée ou réduite selon la distance, les distractions et d'autres facteurs tels que la quantité de sang de l'utilisateur qui demeure encore dans le corps de la cible. Cette dernière n'a généralement pas conscience de l'intrusion, à moins qu'elle n'use du pouvoir Sentir l'invisible par exemple. Pour se débarrasser du cavalier indésirable, la victime doit remporter un jet en opposition d'Astuce + Résolution. Si elle réussit à l'éjecter, le vampire doit attendre la nuit suivante pour réaliser une nouvelle tentative.
- **Durée :** une scène

Niveau 4

PSYCHOMÉTRIE

En touchant un objet inanimé ou le sol d'un lieu, le vampire décèle les résidus d'émotions laissés par ceux qui l'ont manipulé ou visité par le passé. Ce procédé lui donne un aperçu des personnes concernées, mais aussi de leurs actions et des circonstances des événements. Bien que les informations recueillies soient rarement claires comme de l'eau de roche, elles fournissent des renseignements inédits, impossibles à obtenir avec les techniques d'enquête et de criminalistique habituelles.

- **Groupements de dés :** Intelligence + Auspex
- **Coût :** un test d'Exaltation

- **Système :** le joueur effectue un jet d'Intelligence + Auspex dont la difficulté varie selon l'information recherchée. Pour analyser l'état psychique d'un meurtrier qui a utilisé son arme quelques jours plus tôt, la difficulté est de 3. Si le personnage veut explorer l'environnement dans lequel une lettre vieille de trois siècles a été rédigée, la difficulté s'élèvera à 6 ou plus. Chaque point de la marge de réussite permet au personnage de retrouver la trace d'un utilisateur ou d'un événement supplémentaire, en partant du plus récent.
- **Durée :** un tour

Niveau 5

CLAIRVOYANCE

En fermant les yeux et en entrant dans une transe légère, le vampire devient maître de son environnement. En l'espace de quelques minutes, il rassemble des informations à l'échelle d'un quartier (ou d'une zone plus étendue s'il se trouve dans un lieu sauvage ou peu peuplé), alors qu'il aurait fallu en temps normal des jours voire des heures d'enquête sur le terrain pour obtenir un résultat similaire. Pendant cette communion, il ressent aussi tous les événements qui sortent de l'ordinaire dans la zone.

- **Groupements de dés :** Intelligence + Auspex
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le joueur effectue un jet d'Intelligence + Auspex dont la difficulté dépend du niveau de sécurité et du taux d'activité de la zone. La difficulté est de 3 lorsque le personnage utilise la Clairvoyance sur son propre manoir, alors qu'elle sera de 7 ou plus s'il désire analyser les bas-fonds d'une métropole. Ajoutez autant de dés au groupement que le niveau de Refuge du personnage quand il emploie ce pouvoir sur son propre refuge.

  Le conteur répond ensuite aux questions sur les allées et venues dans la zone. Il raconte au personnage ce que les gens ont vu et entendu, les ragots du coin, les événements choquants ou marquants récents, etc. Vous avez le droit de poser une question par point de marge. Les informations délibérément dissimulées peuvent en revanche coûter plus d'un point. En cas de victoire critique, le conteur fait une révélation importante, quelle que soit la question posée – à supposer qu'il y ait quelque chose à divulguer.

  Le vampire peut aussi surveiller des événements en cours, il doit alors rester dans la zone observée tant que le pouvoir est actif.
- **Durée :** quelques minutes pour rassembler des informations, jusqu'à une nuit pour surveiller longuement une zone.

TÉLÉPATHIE

Au sommet de sa maîtrise de l'Auspex, le vampire lit dans les esprits comme dans un livre ouvert et projette ses propres pensées dans la tête d'autrui. Si l'exploration d'un esprit mortel s'apparente à un jeu d'enfant, l'intrusion dans une psyché morte-vivante demande plus de travail.

- **Groupements de dés :** Résolution + Auspex contre Astuce + Subterfuge
- **Coût :** un test d'Exaltation (et 1 point de Volonté contre les vampires non consentants)
- **Système :** aucun jet n'est nécessaire si le vampire projette ses pensées dans l'esprit d'un mortel ou d'un Descendant, il doit simplement voir sa cible. Pour lire dans les pensées d'un mortel, il doit le regarder droit dans les yeux pendant que son joueur effectue un jet de Résolution + Auspex contre l'Astuce + Subterfuge de la cible. (Sauf si elle consentante, dans ce cas aucun jet n'est requis.) En cas de réussite, le personnage discerne les pensées de surface de sa victime qui lui apparaissent sous forme d'un flot d'images. Plus la marge est élevée, plus il a accès à des souvenirs enfouis ou lointains. Pour lire l'esprit d'un vampire non consentant, il faut dépenser 1 point de Volonté avant de lancer les dés.
- **Durée :** environ 1 minute par test d'Exaltation, étendu à une scène sur les cibles consentantes.

POSSESSION

- **Pouvoir amalgamé :** Domination 3

Grâce à ce pouvoir, le vampire réduit en charpie la volonté d'un mortel et prend possession de son corps, qui devient un jouet entre ses mains. Tandis que l'esprit de la cible reste caché au vampire, ce dernier peut aller n'importe où et accomplir tout ce que sa victime serait en mesure de faire, et ce, aussi longtemps que le pouvoir reste actif. Il est libre de goûter aux joies des rayons du soleil, de la nourriture et de la sexualité qui lui sont refusées depuis trop longtemps. Son hôte paiera le prix des abus que le vampire fait subir à son corps pendant cette invasion.

- **Groupements de dés :** Résolution + Auspex contre Résolution + Intelligence
- **Coût :** deux tests d'Exaltation
- **Système :** ce pouvoir ne fonctionne que sur les mortels. Si la cible est une goule, elle doit d'abord être liée au sang personnage. Avant de lancer la possession, le vampire doit établir un contact visuel avec sa victime (voir la section Domination, page 254). Il effectue ensuite un jet de Résolution + Auspex en opposition avec la Résolution + Intelligence de la cible. S'il

obtient un échec total, la victime est immunisée aux tentatives de Possession jusqu'à la fin de l'histoire.

Dès que le vampire s'introduit dans le corps de sa proie, son propre organisme entre dans une transe dont les symptômes rappellent ceux de la torpeur. Il n'a plus conscience de son environnement et de son corps, sauf s'il subit des dégâts aggravés qui brisent son état méditatif et mettent un terme aux effets du pouvoir. Un personnage possédant le corps d'un mortel peut utiliser l'Auspex, la Présence et la Domination à travers lui. S'il désire prolonger les effets de la Possession en plein jour, il doit réaliser un jet pour rester éveillé (voir page 219) ; en cas d'échec, la Possession prend fin. Lorsque le corps de la victime subit des dégâts aggravés, le vampire a des chances de lâcher prise. Il doit réussir un jet de Résolution + Auspex (difficulté 2 + montant des dégâts subis) pour garder le contrôle. Si la victime meurt pendant la possession, le traumatisme psychique qui en résulte inflige trois niveaux de dégâts de Volonté aggravés au personnage.

Ce pouvoir ne permet pas au Descendant de lire dans l'esprit de sa cible, d'utiliser ses compétences ou de conserver ses tics. En effet, on continue de se référer aux niveaux de compétence du vampire. S'il désire mimer les gestes, les expressions et autres spécificités de sa victime, il doit remporter un jet de Manipulation + Représentation contre l'Astuce + Vigilance de ceux qui pourraient le percer à jour.

Pour conclure, la Possession est une violation bien plus profonde qu'un lien de sang et le conteur devrait envisager d'infliger des Flétrissures pour cette action.

- **Durée :** jusqu'à ce que le personnage y mette fin, volontairement ou non

Célérité

Rapport n° 600 – Vitesse surnaturelle

Nous avons observé à 37 reprises la rapidité surnaturelle des Exsanguinés. Ils sont capables d'accès de vitesse et de grâce, apparaissant juste sous nos yeux avant de nous contourner pour mordre par-derrière en une durée qui n'excède pas deux secondes. En outre, quelques rares Exsanguinés ont montré qu'ils pouvaient conserver ce rythme endiablé plus longtemps, atteignant l'extrémité d'une rue en dix secondes à peine là où il en faudrait normalement soixante.*

On ne connaît aucun remède ni aucune défense contre cette vélocité, menace parmi les plus graves que nous ayons rencontrées dans notre projet d'annihilation de l'espèce. On suppose que leur organisme a besoin de sang pour fonctionner de cette manière, mais on ignore dans quelle quantité. De même, nul ne sait à quel rythme ils le consomment.

Le protocole actuel recommande d'identifier les Exsanguinés de ce type à distance. Si un agent se retrouve acculé par l'un d'entre eux, il a l'autorisation de déclencher sa microbombe, car même les individus rapides ne résistent pas aux zones de flammes ou de shrapnels. Ralentir ou détruire l'une de ces créatures vaut bien la vie d'un agent.

**au moment de la rédaction du rapport*

Surnoms : mettre la gomme, échappée belle, Velocitas

Lorsqu'ils sont capables de frapper à la vitesse de l'éclair, d'esquiver les coups et d'échapper à leurs poursuivants, les Descendants deviennent des prédateurs terriblement efficaces. La Célérité permet aux vampires de se mouvoir plus rapidement que n'importe quelle créature mortelle, mais elle ne se résume pas à une amélioration de la vitesse physique. En effet, les damnés utilisant cette discipline réfléchissent presque aussi vite qu'ils agissent. Si certains recourent à la Célérité pour découper et poignarder leurs ennemis sans craindre de riposte, d'autres se contentent de se rendre à pied du point A au point B en un temps record.

Caractéristiques

- **Type :** physique
- **Danger pour la Mascarade :** moyen à élevé. La majorité des pouvoirs de Célérité sont clairement surnaturels. La seule chose qui sauve ses adeptes, c'est qu'ils sont très difficiles à photographier ou filmer.
- **Résonance du sang :** bilieuse. Gens terrifiés, coureurs, athlètes, consommateurs d'amphétamines et d'alcaloïdes, amateurs de FPS et autres jeux de réflexes.

Niveau 1

GRÂCE FÉLINE

L'adresse et l'élégance du vampire surpassent celles des trapézistes de renommée internationale. Il est capable de marcher voire de courir sur des corniches et des câbles, conservant son équilibre sur les supports les plus étroits qui soient.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le personnage réussit automatiquement les jets basés sur la Dextérité ou l'Athlétisme pour conserver son équilibre. Notez que ce pouvoir ne permet pas de se tenir sur des supports trop fragiles pour le poids du vampire.
- **Durée :** passif

RÉFLEXES ÉCLAIR

Bien que leur corps ne puisse pas défier les lois de la nature, les vampires dotés de ce pouvoir perçoivent les événements instantanément et

PLUS RAPIDE QUE LA LUMIÈRE ?

Dans Vampire, les joueurs ne déplacent pas de figurines sur un plateau de jeu. Nous ne donnons pas de mesures précises en mètre par seconde des vitesses que les vampires atteignent grâce à la Célérité, et même si nous l'avions fait, le résultat en serait faussé, puisque chaque tour de combat a une durée variable. Le conteur détermine le nombre de marches qu'un personnage va gravir en un tour grâce à la Célérité en fonction du résultat d'un jet en opposition ou des exigences narratives, non en faisant de savants calculs.

Certains joueurs préfèrent quand même avoir des références concrètes pour leurs parties. Usain Bolt, l'homme le plus rapide qui ait jamais été chronométré, court à environ 45 km/h. Si l'on part du principe que 1 point en Dextérité équivaut à une vitesse maximale de 9 km/h, vous disposez d'un début de réponse à l'éternelle question « Est-ce que mon vampire peut rattraper cette voiture ? » (La réponse est évidemment « Non ».) Bien sûr, dans votre partie, 1 point de Dextérité représente ce que bon vous semble, mais le plus souvent il représente un avantage par rapport aux personnages qui ne l'ont pas.

réagissent avec une vivacité surhumaine. La trajectoire des projectiles leur apparaît avec une telle clarté qu'ils peuvent esquiver les flèches et les balles sans couvert disponible.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** grâce à ce pouvoir, le personnage ne souffre pas du malus d'absence de couvert sur les groupements de défense lorsqu'il est la cible d'attaques à l'arme à feu. Il peut aussi réaliser gratuitement et à chaque tour une action mineure (voir page 298) d'une valeur de deux dés au plus, par exemple préparer ou recharger son arme.
- **Durée :** passif

Niveau 2

RAPIDITÉ

Grâce à sa nouvelle expertise en Célérité, le vampire se déplace et réagit à une vitesse hallucinante.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le joueur ajoute autant de dés que le niveau de Célérité de son personnage à ses groupements de dés de Dextérité qui ne sont pas relatifs au combat. Une fois par tour, l'utilisateur peut bénéficier de ce bonus lorsqu'il se défend avec un jet de Dextérité + Athlétisme.
- **Durée :** une scène

Niveau 3

FULGURANCE

Le vampire se rapproche à toute allure de son adversaire, il l'engage ou lui échappe en un clin d'œil. Pour un observateur novice, le damné semble presque se téléporter d'un point à un autre avec le souffle du vent comme seul témoignage de son passage.

- **Groupements de dés :** Dextérité + Athlétisme ou autre jet approprié
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le vampire court en ligne droite jusqu'à sa cible. En un tour, il a le temps d'avaler 50 m et de réaliser une action à l'arrivée, une attaque par exemple. Si le terrain s'avère dangereux, le personnage effectue un jet de Dextérité + Athlétisme pour éviter de trébucher, ce qui le forcerait à s'arrêter en cours de route. Le conteur peut très bien demander d'autres jets de ce type, en particulier si le vampire fait la course contre un adversaire lointain pour s'emparer d'un objet ou accomplir une action en premier. Les damnés qui chargent un ennemi à l'aide de ce pouvoir comptent comme étant engagés dès le début du combat.

EXEMPLE :

Seo-Hee possède le pouvoir Fulgurance. L'agent du FBI se trouve à 40 m d'elle, de l'autre côté d'une zone dangereuse, mais, heureusement, son Glock 17 est déchargé. Elle désire l'engager au contact avant qu'il fasse feu. Sa joueuse effectue un jet de Dextérité + Athlétisme en opposition avec la Dextérité + Arme à feu de l'agent fédéral. Si elle remporte le jet, Seo-Hee pourra porter une attaque de Bagarre ou de Mêlée avant que l'homme ouvre le feu. Si c'est le représentant du gouvernement qui l'emporte, il pourra tirer sur la vampire avant qu'elle effectue une attaque de Bagarre ou de Mêlée.

- **Durée :** un tour

TRAVERSÉE

Aucune surface ne fait obstacle au vampire, qui est capable de courir sur la matière liquide ou les parois ver-

ticales. Même si la Traversée n'offre pas d'aptitudes surnaturelles pour pouvoir s'accrocher à la manière des insectes, il devient tout à coup facile d'escalader les murs à toute vitesse. Ce pouvoir ne permet pas non plus de marcher sur l'eau. Cependant, le vampire peut prendre son élan pour galoper sur les étendues liquides sur une distance limitée.

- **Groupements de dés :** Dextérité + Athlétisme
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le joueur effectue un jet de Dextérité + Athlétisme dont la difficulté varie de 3 (surface inclinée où l'on peut se hisser) à 6 (paroi verticale lisse, étendue d'eau) selon l'angle et le type de surface. Chaque point de marge permet au vampire d'aller plus loin ou plus haut. Avec une marge de 0, il atteint une cible proche. Avec une marge de 1, il en atteint une un peu plus loin, et ainsi de suite. Le conteur doit prévenir le joueur en amont si l'objectif se trouve trop loin pour seulement essayer. De manière générale, on considère que ce pouvoir ne permet pas de dépasser une longueur de 60 m sur l'eau et une hauteur de trente étages.
- **Durée :** un tour

Niveau 4

BREUVAGE D'ÉLÉGANCE

Saturé du pouvoir de la Célérité, le sang du vampire transfère une partie de cette puissance à quiconque s'en abreuve. Bien que ce soit la première étape vers la création d'un lien de sang, les soumis et les serviteurs ne se soucient guère de ce détail. Même un allié non asservi peut trouver le courage d'avaler une gorgée pour goûter temporairement à ce pouvoir.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** en absorbant assez de sang pour provoquer un test d'Exaltation, le buveur gagne la moitié des points de Célérité du donneur (arrondis à l'inférieur). Il peut utiliser les pouvoirs non amalgamés du personnage jusqu'au niveau obtenu.
- **Durée :** une nuit ; pour un vampire, jusqu'à son prochain repas ou quand sa Soif atteint 5.

TIR INFAILLIBLE

- **Pouvoir amalgamé :** Auspex 2

  Alors que le monde se meut au ralenti, le vampire a le temps de viser, puis de lancer son arme ou de faire feu comme si sa cible était immobile.
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le personnage doit utiliser ce pouvoir avant d'effectuer une attaque à distance. La cible ne peut pas faire de jet pour esquiver ou se défendre ; la difficulté de l'attaque est de 1. Un adversaire possédant Célérité 5 peut annuler ce pouvoir grâce à un test d'Exaltation ; il se défend lui aussi à une vitesse incroyable.
- **Durée :** une seule attaque

Niveau 5

FRACTION DE SECONDE

Les sens survoltés du vampire vont de pair avec sa vélocité surnaturelle et lui permettent de réagir sans délai aux événements. Les assaillants en embuscade se font surprendre par leur proie déjà derrière eux, tandis que les faveurs sont exaucées avant même que les mots quittent les lèvres des suppliants.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le joueur met son grain de sel dans le récit du conteur, dans la mesure du raisonnable. Il peut décréter que son personnage parvient à franchir une porte avant qu'elle se referme, qu'il contourne une embuscade venant de se déclarer, qu'il bondit hors de l'aire d'effet d'une explosion, etc. L'action doit paraître sensée et ne doit pas durer plus de quelques secondes en temps de jeu. Si nécessaire, le conteur établit le jet de compétence qui doit être réussi pour finaliser l'action commencée par ce pouvoir.
- **Durée :** environ une action, avec accord du conteur

FRAPPE ÉCLAIR

Le vampire frappe si vite de son poing ou de son arme que l'œil ne parvient pas à suivre le rythme effréné de son geste. L'adversaire est incapable de se défendre ou d'esquiver le coup.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le personnage doit utiliser ce pouvoir avant d'effectuer une attaque de Bagarre ou de Mêlée. La cible ne peut pas faire de jet pour esquiver ou se défendre ; la difficulté de l'attaque est de 1. Un adversaire possédant Célérité 5 peut annuler ce pouvoir grâce à un test d'Exaltation ; il se défend lui aussi à une vitesse incroyable.
- **Durée :** une seule attaque

Domination

« Mademoiselle Savona, je présume. » Talley s'inclina profondément devant la prodige Ventrue au moment où elle et son entourage pénétraient dans le monument qui leur servait de lieu de réunion.

« Appelez-moi mademoiselle, madame, dame ou comme vous le désirez, Limier. Vos actions ont bien plus de poids que votre maîtrise de l'étiquette. » Fiorenza Savona renvoya d'un geste deux de ses gardes du corps, comme si elle époussetait quelque poussière imaginaire de sa manche. « Vous et les membres de votre clan avez fait de l'excellent travail. Nous avons assisté à la crémation de quatre cardinaux du Sabbat le mois dernier, ceci grâce à votre… sacrifice. Nous sommes prêts à engager des négociations sérieuses avec les Précepteurs concernant votre intégration. »

Talley sourit, aussi hypocrite qu'à son habitude, et soutint le regard de Savona. « Vous allez congédier sur-le-champ votre service de sécurité. » Les mots s'enfoncèrent dans le crâne de la Ventrue avec la violence d'une épée bâtarde maniée sans subtilité.

Elle grimaça et siffla de colère à l'adresse du Lasombra. « Vous pensez pouvoir me manipuler si directement ? Je ne suis pas une vulgaire Sang Clair ou une goule à laquelle on donne des ordres, Gardien ! » Tous les membres de son entourage mirent la main sur les étuis de leurs armes.

« Attendez, attendez… » Talley arborait à présent un grand sourire. « Je voulais simplement m'assurer des qualités de mon ambassadrice. Voyez-vous, je préfère négocier avec des gens qui ont du caractère, et vous appartenez clairement à cette catégorie. Je ne voulais pas vous offenser. » Les gardes de Savona se figèrent, attendant sa réponse. Elle leur ordonna de ne pas dégainer.

Talley fit une nouvelle courbette. Il prit note que, pour atteindre cette Ventrue, il avait tout intérêt à briser la volonté de ses serviteurs au lieu d'attaquer de front.

Surnoms : charmer les serpents, hypnose, Mentis imperium

Grâce à la Domination, le vampire a la capacité de contrôler les actions d'autrui, de manipuler les souvenirs et d'obliger les créatures vivantes à des actes qu'elles n'auraient bien souvent jamais accomplis de leur propre volonté. À ses débuts dans la discipline, le vampire fait oublier à ses victimes qu'elles lui ont servi de repas, et le plaisir ou la peur qu'elles y ont ressentis. Quand il atteint le pinacle de la Domination, le Descendant est capable d'asservir des troupeaux entiers de bétail. C'est une manifestation de la Bête dans toute sa cruauté et sa tyrannie.

La Domination renforce la Mascarade à coups de boutoirs, elle donne naissance à des serviteurs soumis et renforce l'assurance du vampire. Quand il utilise cette discipline, le Descendant se sent omnipotent. Cependant, les plus sages savent que cette conviction aussi pourrait être une prison imposée par le Sang.

Caractéristiques

La plupart des pouvoirs de Domination nécessitent d'établir un contact visuel avec la victime. Une fois celui-ci établi, la discipline oblige la victime à le maintenir en faisant fi des interférences jusqu'à ce que le vampire lui ait donné son ou ses ordres. Pour croiser le regard d'une cible qui évite activement celui du personnage, il faut réaliser un jet de Résolution + Intimidation en opposition avec l'Astuce + Vigilance de la victime. Il est bien sûr impossible de fixer le regard d'une personne qui garde les yeux fermés ou bandés, mais, en contrepartie, cette cible devient beaucoup plus vulnérable aux autres tactiques.

En combat ou dans des situations d'urgence, le vampire ne peut user de la Domination que contre les personnes qui l'attaquent ou interagissent directement avec lui d'une autre manière tant chacun reste concentré sur sa propre survie.

L'utilisateur doit exprimer son ordre verbalement, à moins qu'il ne dispose de moyens de communication surnaturels tels que la Télépathie (Auspex 5). La victime doit l'entendre distinctement et comprendre la langue utilisée.

Sans le Décret ultime (Domination 5), les ordres susceptibles d'entraîner la mort ou des blessures graves échouent automatiquement. En outre, les cibles effectuent des jets pour résister aux sommations qui entraînent une dégradation physique ou sociale, comme se déshabiller en public. (Voir chaque pouvoir pour plus de détails.) Les vampires ne peuvent pas utiliser la Domination pour soutirer des informations, car les victimes deviennent des marionnettes sans cervelle pendant qu'elles demeurent sous leur influence. Par exemple, donner l'ordre à sa cible de parler après avoir usé du pouvoir Contrainte provoquera un torrent verbal sans queue ni tête. De même, lui demander « dis-moi tout ce que tu sais sur cet assassin » via l'Hypnose fournira « tout ce que tu sais sur cet assassin ». La Domination ne peut obliger les cibles à accomplir une action qu'elles ne pourraient pas réaliser sur commande, comme dormir. Enfin, le conteur a toujours le dernier mot concernant les limites de cette discipline. Il doit toujours faire en sorte que la Domination reste un attirail de pouvoirs parmi d'autres, et non la solution à tous les problèmes.

Comme cette discipline s'attaque directement à la nature profonde des vampires en tant qu'espèce dominante et prédatrice, ils sont forcés de résister aux tentatives de Domination dont ils sont la cible. Les vampires des générations plus basses (plus puissantes) peuvent résister aux tentatives de Domination de générations plus hautes en dépensant 1 point de Volonté, ce qui annulera complètement les effets du pouvoir.

Si le vampire obtient un échec total sur le jet d'un quelconque pouvoir de Domination, il ne peut plus utiliser cette discipline sur la cible jusqu'à la fin de l'histoire.

La Domination met en péril l'Humanité du damné, surtout la liberté personnelle ou le respect de l'intégrité humaine font partie de ses Convictions. Son utilisation est donc susceptible d'engendrer des Flétrissures (voir page 239).

- **Type :** mentale
- **Danger pour la Mascarade :** faible. À moins que le vampire ne tente de convaincre un amphithéâtre entier de sauter par-dessus les falaises de Douvres, il s'agit de l'une des disciplines les plus subtiles.

- **Résonance du sang :** flegmatique. Sang d'un soumis ou d'un dominant, maîtres et esclaves, capitaines d'industrie, pervers narcissiques, gourous et membres de sectes.

Niveau 1

BROUILLAGE MÉMORIEL

En prononçant l'ordre « Oublie ! », le vampire intime à sa victime d'oublier le moment présent et les quelques minutes qui l'ont précédé, ce qui suffit à couvrir le temps d'une rencontre fortuite ou d'un repas superficiel. La cible ne crée pas de nouveaux souvenirs en compensation et si on insiste sur ce moment elle se rend compte de son trou de mémoire.

- **Groupements de dés :** Charisme + Domination contre Astuce + Résolution
- **Coût :** gratuit
- **Système :** aucun jet n'est nécessaire contre un mortel pris au dépourvu. Pour brouiller la mémoire d'un autre vampire ou d'une victime qui tente de résister, il faut réussir un jet en opposition de Charisme + Domination contre son Astuce + Résolution.
- **Durée :** permanent

CONTRAINTE

Après avoir établi un contact visuel avec sa victime, le vampire lui donne un ordre qui tient dans une phrase, doit être réalisable en un tour et que sa cible suivra à la lettre. Le conteur est libre d'interpréter les consignes ambiguës pour qu'elles prennent un tour inattendu ou défavorable pour le Descendant. Sinon, le manque de clarté embrouille l'esprit de la victime, auquel cas le pouvoir échoue.

- **Groupements de dés :** Charisme + Domination contre Intelligence + Résolution
- **Coût :** gratuit
- **Système :** aucun jet n'est nécessaire contre un mortel pris au dépourvu. Pour commander un autre vampire, une victime qui tente de résister ou une cible sur laquelle le vampire a déjà utilisé un pouvoir de Domination au cours de la scène, il faut réussir un jet en opposition de Charisme + Domination contre Intelligence + Résolution. Le jet est aussi obligatoire si l'ordre va à l'encontre de la nature profonde de la victime.
- **Durée :** maximum une scène

Niveau 2

HYPNOSE

Le vampire est capable de donner des consignes complexes à sa victime tant qu'il soutient son regard et que son environnement immédiat demeure relativement paisible. Pour que le pouvoir fonctionne, sa cible doit être en mesure de mener sa mission à bien sans délai. Il ne doit pas non plus contenir de condition (« … si tu vois Henri, remets-lui ce document »), car la victime devrait alors faire appel à ses capacités cognitives pour obéir.

- **Groupements de dés :** Manipulation + Domination contre Intelligence + Résolution
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** aucun jet n'est nécessaire contre un mortel pris au dépourvu. Pour commander un autre vampire ou une victime qui tente de résister, il faut réussir un jet de Manipulation + Domination en opposition avec son Intelligence + Résolution. Le jet est aussi obligatoire si l'ordre va à l'encontre de la nature profonde de la victime.
- **Durée :** jusqu'à l'accomplissement de l'ordre ou la fin de la scène (la plus courte des deux)

ALIÉNATION

- **Pouvoir amalgamé :** Occultation 2

Ce pouvoir subtil ne nécessite rien de plus qu'une conversation ordinaire, durant laquelle l'influence insidieuse du vampire se glisse entre les mots et les inflexions de sa voix. La victime sombre progressivement dans une agitation violente tandis que ses démons intérieurs remontent à la surface, prêts à engloutir sa raison.

- **Groupements de dés :** Manipulation + Domination contre Sang-froid + Intelligence
- **Coût :** un test d'Exaltation par scène
- **Système :** le personnage active ce pouvoir après avoir engagé la conversation avec sa victime. Pendant la durée de la scène, il peut, à chaque tour, l'assaillir en effectuant un jet de Manipulation + Domination contre son Sang-froid + Intelligence afin de lui infliger des dégâts de Volonté superficiels. Un mortel Affaibli à cause de ce pouvoir sombre dans une dépression nerveuse ou un épisode psychotique dont la forme et la nature dépendent de son caractère (et éventuellement de la Résonance de son sang). Un vampire Affaibli par ce pouvoir succombe immédiatement à une Compulsion choisie par l'utilisateur de l'Aliénation.

  Si le personnage désire s'en prendre à plusieurs victimes, il doit effectuer un test d'Exaltation pour chacune d'entre elles.
- **Durée :** une scène

Niveau 3

ALTÉRATION MÉMORIELLE

Le vampire réécrit des pans entiers de la mémoire de sa victime aussi longtemps qu'il soutient son regard et a son attention pleine et entière. Il décrit oralement les nouveaux souvenirs de sa cible, qui les accepte comme siens. Ce pouvoir ne permet pas d'explorer la véritable mémoire d'un individu, simplement de repeindre à l'aveugle par-dessus l'ancienne trame.

- **Groupements de dés :** Manipulation + Domination contre Intelligence + Résolution
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le joueur effectue un jet en opposition de Manipulation + Domination contre l'Intelligence + Résolution de sa cible. Chaque point de marge permet au personnage d'ajouter ou de supprimer un souvenir supplémentaire. Ceux-ci apparaîtront pour la victime comme de vagues idéalisations brumeuses qui s'effondreront si on la presse de question. Une victoire critique imprime un canevas mémoriel sans défaut dans l'esprit de la victime, aussi réel que n'importe quel souvenir véritable.
- **Durée :** permanent

INJONCTION LATENTE

Lorsqu'il utilise l'Hypnose, le vampire peut implanter une consigne post-hypnotique dans l'esprit de la victime. L'ordre reste tapi dans les profondeurs de sa mémoire jusqu'à apparition de l'élément déclencheur, qui peut être une date spécifique, une personne (« Quand tu verras Roland, rapporte-lui ces paroles ») ou l'écoute d'une phrase précise. L'Injonction latente ne disparaît jamais ; les gens peuvent ainsi vivre pendant des années avec une consigne enfouie dans les abîmes de leur esprit. L'utilisateur ne peut implanter qu'un ordre par victime.

- **Coût :** pas de coût supplémentaire
- **Système :** fonctionne comme l'Hypnose, mais le conteur peut vouloir effectuer un jet en cachette. Il n'existe aucun moyen de savoir si l'injonction a fonctionné tant que les conditions de sa réalisation n'ont pas été réunies.
- **Durée :** passif

Niveau 4

RATIONALISATION

À présent, la victime du vampire est persuadée que toutes les actions commises sous l'influence de la Domination sont le fruit de son libre arbitre. Il n'en démord pas, aussi absurde soit son comportement. Une exposition prolongée à ce pouvoir peut provoquer de graves troubles mentaux.

- **Coût :** pas de coût supplémentaire
- **Système :** lorsqu'on remet en question son point de vue, la victime peut effectuer un jet d'Astuce + Vigilance (difficulté 5). En cas de réussite, elle s'interroge sur ses actes et éventuellement sur sa santé mentale.
- **Durée :** permanent

Niveau 5

DÉCRET ULTIME

Dépassant l'obstacle que constituait l'instinct de survie de ses victimes, le vampire peut à présent leur intimer des ordres qui les mettent en grave danger voire les mènent à la mort. Il est capable de forcer les mortels à se faire sauter la cervelle, à se jeter d'un toit ou à avaler du poison. Avec un peu d'effort, il peut obliger les vampires à marcher dans un feu ou au soleil.

- **Coût :** pas de coût en Soif supplémentaire, mais le coût en Humanité est potentiellement élevé
- **Système :** les victimes doivent faire un jet pour résister aux injonctions fatales (reportez-vous au pouvoir concerné pour connaître les groupements) maintenant que celles-ci n'échouent plus automatiquement.
- **Durée :** passif

MANIPULATION DES MASSES

Le vampire a le pouvoir de contrôler une cohue de mortels, voire des groupes de vampires. Il peut ainsi leur donner des ordres ou manipuler leurs souvenirs.

- **Coût :** un test d'Exaltation en plus du coût du pouvoir qui est amplifié
- **Système :** le personnage accroît l'étendue de n'importe lequel de ses autres pouvoirs de Domination pour affecter plusieurs mortels ou vampires à la fois. Toutes les victimes doivent voir les yeux du damné. Si besoin est, l'utilisateur effectue son jet en opposition contre le plus fort du groupe.
- **Durée :** durée du pouvoir amplifié

Force d'âme

Une succession de détonation semblable au fracas des portes vitrées que l'on claque engloutissent l'atmosphère de tranquillité, une rafale de balles s'engouffrant dans le bureau et la chair des dirigeants de l'entreprise. Certains s'effondrent sur la table d'acajou à laquelle ils étaient assis tandis que les autres se tordent de douleur sur le sol. Dans sa fuite, l'assaillant lâche son arme et s'élance à travers l'issue de secours.

Un chœur de râles d'agonie et de grognements s'élève de la salle du conseil pendant que Mayumi Shibasaki se redresse en essuyant ses mains sur son tailleur criblé de trous. S'ensuit une brève succession de chocs sourds, provoqués par les éclats métalliques chutant du bureau où ils séjournaient après avoir heurté la chair de la femme immunisée au déluge de balles. Elle contemple les membres blessés du conseil d'administration et aspire quelques gorgées de sang, s'abreuvant sur les plaies ouvertes. Pendant ce temps, son esprit ne cesse de ressasser ces deux phrases :

Celui qui a ordonné l'attaque ne sait pas à quel point elle a la peau dure.

Celui qui a ordonné l'attaque va lui payer un putain de nouveau tailleur.

Surnoms : fortification, peau de pierre, Resistentia

Très prisée des Descendants, la Force d'âme confère une meilleure résistance aux agressions physiques et mentales. Peu de vampires dépassent le siècle sans maîtriser un minimum cette discipline, tout particulièrement dans un monde où la violence est endémique et les dangers permanents, y compris pour eux. Ces nuits-ci, les vampires recourent moins à la Force d'âme pour supporter les rayons du soleil que pour lutter contre la violence physique, le feu et les coercitions surnaturelles.

Les maîtres de la Force d'âme incarnent les piliers inébranlables de la société vampirique, capables d'endurer les coups et les charmes sans un geste, sans montrer la moindre trace d'effort. Peu de vampires se sentent aussi confortablement installés dans leur immortalité que les anciens des Sang bleu et des Féroces.

Caractéristiques :

- **Type :** physique
- **Danger pour la Mascarade :** moyen. Aucun témoin ne reste de marbre en voyant une personne criblée de balles ou passée à tabac se relever comme si de rien n'était. Pour se couvrir, les vampires ont trois types d'explications préférées. Ils tentent de prouver au public que, dans l'excitation, il a seulement cru que les balles touchaient. Sinon, ils servent l'excuse des effets spéciaux (« on monte une vidéo truquée pour YouTube ») ou la justification plusieurs fois éprouvée du « gars qui était sous PCP ».
- **Résonance du sang :** atrabilaire. Survivants de guerre, de mauvais traitements ou de l'infortune, coureurs de fond, alpinistes, soldats et membres des forces spéciales, individus dotés d'un système immunitaire très résistant.

Niveau 1

RÉSILIENCE

Doté d'une endurance surnaturelle, le vampire transmet sa volonté d'acier à son corps.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** la jauge de santé du personnage est augmentée de son niveau de Force d'âme.
- **Durée :** passif

ESPRIT RÉSOLU

Le vampire acquiert une capacité mystique lui permettant de résister à toute influence, que ce soit par le biais de charmes naturels, de coercition ou de la ruse. Selon les individus, ce pouvoir se manifeste sous la forme d'une parfaite sérénité ou d'un entêtement hors du commun.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le personnage reçoit autant de dés supplémentaires que son niveau de Force d'âme sur les jets pour résister à la coercition, à l'intimidation, à la séduction ou à tout autre stratagème destiné à l'influencer contre sa volonté. Ce pouvoir fonctionne également contre les capacités surnaturelles telles que les pouvoirs de Domination et de Présence.
- **Durée :** passif

Niveau 2

RÉSISTANCE

Tous les vampires dotés de ce pouvoir sont naturellement insensibles à des blessures qui incommoderaient voire estropieraient leurs semblables. Bien que la Résistance à elle seule n'apporte aucune protection face aux Fléaux et autres dégâts aggravés, sur le long terme, la protection qu'elle confère est loin d'être négligeable.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le défenseur soustrait son niveau de Force d'âme des dégâts superficiels qu'il subit. L'effet s'applique avant que les dégâts soient divisés par deux et ne permet pas de les réduire en dessous de 1.
- **Durée :** une scène

BÊTES ENDURANTES

- **Pouvoir amalgamé :** Animalisme 1

Le vampire partage une fraction de son incroyable robustesse avec les animaux sous son influence. Les nuées grouillantes d'insectes et les grands mammifères acquièrent une résistance presque égale à celle du damné face aux blessures superficielles.

- **Groupements de dés :** Vigueur + Animalisme (sauf pour le famulus)
- **Coût :** gratuit (pour le famulus) ; un test d'Exaltation (pour tout autre animal)
- **Système :** le vampire confère une partie de ses pouvoirs de Force d'âme aux animaux sous l'emprise de son Animalisme. Les animaux concernés gagnent autant de niveaux de santé que le score de Force d'âme du personnage. L'utilisation de ce pouvoir sur un famulus est gratuite et automatique. Sinon, il faut réaliser un test d'Exaltation et un jet de Vigueur + Animalisme (difficulté 3). Le personnage peut renforcer un animal par point de marge. Quand l'effet se dissipe, commencez par effacer les niveaux de santé intacts ; cela peut entraîner la mort de l'animal.
- **Durée :** une scène

Niveau 3

DÉFIER LES FLÉAUX

Le vampire dépense une partie de son énergie en amont afin d'être temporairement insensible aux effets du soleil, du feu et d'autres blessures terribles susceptibles de provoquer sa Mort ultime.

- **Groupements de dés :** Astuce + Survie (pour l'activer en réaction)

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le personnage peut convertir autant de points de dégâts aggravés que son niveau de Force d'âme en dégâts superficiels. Cependant, il ne peut pas soigner ces dégâts superficiels jusqu'à la fin de la scène. Ce pouvoir transforme un certain nombre de dégâts par scène, non par blessure ou par attaque.

EXEMPLE :

Salmân a 3 en Force d'âme. Lors de la bagarre qui s'annonce, il pourrait convertir 2 points de dégâts aggravés en dégâts superficiels, puis convertir 1 point de dégâts aggravé supplémentaire lors du tour suivant avant que le pouvoir expire.

Le personnage peut réactiver ce pouvoir dès qu'il s'est dissipé en effectuant un nouveau test d'Exaltation. Lorsqu'il est blessé à un moment où il ne s'y attend pas, il peut activer le pouvoir en réaction grâce à un jet d'Astuce + Survie (difficulté 3) dès l'instant où il subit les dégâts aggravés. En cas d'échec, le pouvoir n'est pas activé. S'il réussit, il doit effectuer un test d'Exaltation pour payer le coût du pouvoir.

- **Durée :** une scène ou jusqu'à expiration (la plus courte des deux)

FORTIFIER LE MASQUE INTÉRIEUR

Au lieu d'endurcir son enveloppe corporelle, le vampire protège ses pensées et ses émotions contre les intrusions surnaturelles. Son esprit apparaît comme un espace vierge tandis que son aura est, pour ainsi dire, monotone.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le pouvoir accroît la difficulté de Lecture de l'âme (Auspex 3), Télépathie (Auspex 5) et des pouvoirs similaires d'un montant égal à la moitié du niveau de Force d'âme du personnage (arrondi au supérieur). Lorsque les règles permettent de résister à ces pouvoirs, le personnage ajoute plutôt autant de dés que son niveau de Force d'âme à son groupement.
- **Durée :** une scène

Niveau 4

BREUVAGE D'ENDURANCE

Le sang du vampire est saturé de la puissance de la Force d'âme. Quiconque s'en abreuve acquiert une parcelle de cette énergie. Il s'agit de l'équivalent du Breuvage d'élégance (voir page 254) pour la Force d'âme.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** en absorbant assez de sang pour provoquer un test d'Exaltation, le buveur gagne la moitié des points de Force d'âme du donneur (arrondis à l'inférieur). Il peut utiliser les pouvoirs non amalgamés du donneur jusqu'au niveau obtenu.
- **Durée :** une nuit ; pour un vampire, jusqu'à son prochain repas ou quand sa Soif atteint 5.

Niveau 5

CHAIR DE MARBRE

Le pouvoir contenu dans le sang du vampire durcit sa peau qui devient aussi douce et brillante que le marbre, mais conserve sa souplesse. L'épiderme se brise en arrêtant les chocs et se reforme quelques instants plus tard. Il devient presque impossible de détruire un vampire qui est sous l'effet de ce pouvoir, à moins d'avoir un coup de chance ou de l'immobiliser.

- **Coût :** deux tests d'Exaltation
- **Système :** tant que le pouvoir est actif, le personnage ignore la première source de dégâts physiques par tour, y compris ceux causés par le feu, mais pas les blessures provoquées par la lumière du soleil. En cas de doute sur l'ordre des dégâts, le conteur a le choix entre se référer aux éléments narratifs ou décider que le vampire ignorera l'effet infligeant les dégâts les plus importants pour ce tour. Une victoire critique sur un jet d'attaque permet d'ignorer l'effet du pouvoir.
- **Durée :** une scène

DOULEUR SALVATRICE

Les blessures et les lésions renforcent la puissance du vampire, qui devient plus fort et plus rapide à chaque coup, déchirure ou perforation qu'il subit. Seul l'anéantissement total peut stopper net celui qui en appelle à ce pouvoir de Force d'âme.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** lorsqu'il active ce pouvoir, le personnage ne subit plus les malus de dés liés aux dégâts subis, comme ceux de l'Affaiblissement physique. En outre, il peut augmenter un attribut physique de +1 (les jauges restent inchangées) pour chaque niveau de dégâts aggravés ou superficiels coché sur sa jauge de santé. Avec ce pouvoir, les attributs du personnage ne peuvent pas excéder une valeur égale à son Coup de sang +6.

EXEMPLE :

Darin a 3 en Puissance du sang, ce qui lui confère une valeur de 2 en Coup de sang. Quand il utilise le pouvoir Douleur salvatrice, ses attributs physiques ne peuvent pas excéder 8.

- **Durée :** une scène

Occultation

D'accord, je vais reprendre depuis le début. Je ne suis qu'un coursier. Quand j'ai entendu parler de cette commande qui est passée par trois entreprises avant de parvenir jusqu'à moi – il est clair que quelqu'un voulait couvrir ses traces – et qu'on m'a versé un joli pactole pour que je me taise, je me suis dit « Et merde, pourquoi pas ? » C'est comme ça que je me suis retrouvé à livrer cette boite au manoir. Non, je n'ai jamais vu ce qu'elle contenait, mais, au vu des installations qu'il y avait là-bas, je suppose que c'était du matériel informatique.

Bref, le gars qui vient m'ouvrir la porte ressemble à une espèce de majordome. Il a l'air normal, peut-être un peu pâlot et on l'aurait cru sorti d'une bédé. Pendant que je lui remets la boîte et lui demande une signature, il n'arrête pas de m'examiner des pieds à la tête. C'est alors qu'il me demande d'entrer pour recevoir mon pourboire. J'avais déjà eu droit à un bonus, mais qui serait assez con pour refuser une rallonge ? Bref, je rentre dans la maison. Le majordome se barre et quelqu'un d'autre arrive. Une soubrette cette fois. Elle me propose à boire. Je lui réponds que ça va, j'attends juste mon argent pour pouvoir partir.

La domestique s'en va et le majordome réapparaît. Et là, je commence à avoir un drôle de pressentiment. Il me tend une enveloppe remplie de billets et propose de me faire visiter l'installation. Le truc, c'est que je n'ai jamais été un fana de technologie, mais je décide quand même d'aller jeter un œil. Pendant qu'il me guide à travers la maison, je croise des serveurs, des ordinateurs, des câbles qui dégueulent de partout. Un véritable risque d'incendie. Je tends le bras pour pousser les fils du passage, de peur que mon sac se prenne dedans. Et c'est là que c'est arrivé.

Le majordome se retourne et me hurle de ne toucher à rien. Son visage se transforme sous mes yeux. Son corps aussi. Il devient une espèce de petite créature humanoïde visqueuse. Ensuite, il est la soubrette. Puis il redevient le majordome. Et il se change en encore quelqu'un d'autre. Et puis il court se planquer dans toutes les ombres que j'avais pas remarquées dans la pièce ! J'ai foutu le camp en vitesse.

Bref, oui, le gars s'appelait bien « Maropis », mais il y a un truc bizarre. Quand je suis retourné au manoir une semaine plus tard, il était vide et couvert de poussière, comme s'il avait été laissé à l'abandon pendant des décennies.

Surnoms : mode furtif, sous couverture, voile, Occulto

La capacité à se dissimuler, à se déplacer sans être vu et à se camoufler dans son environnement est vitale pour les prédateurs, toutes espèces confondues. Les Descendants qui s'adonnent à l'Occultation disposent d'une technique idéale pour se rapprocher discrètement de leur victime, se donner l'air inoffensif et s'enfuir quand la situation tourne au vinaigre.

Les experts en Occultation sont capables de rester tapis dans les ténèbres pour espionner et de changer d'apparence au milieu d'une foule lorsqu'ils sont sous surveillance. Ils peuvent même faire profiter de leurs talents un groupe de vampires qui cherche à faire profil bas.

Caractéristiques

Les pouvoirs d'Occultation s'apparentent à une technique d'hypnose faible et ambiante. Les observateurs voient le vampire, mais leur esprit choisit de l'ignorer. Ils se poussent inconsciemment s'ils lui bloquent le passage et rationalisent leur comportement quand on les interroge à ce sujet. Sauf mention contraire, l'Occultation influe sur les cinq sens.

La discipline a quand même des limites : l'illusion s'évapore si l'observateur n'a pas la possibilité d'ignorer le vampire, ou si ce dernier le bloque dans un coin. Ainsi, un vampire posté en travers d'une porte perd le bénéfice de son pouvoir contre celui qui franchit le seuil. De la même manière, les actions violentes, les cris, les tentatives de vol ratées et les armes levées pour frapper compromettent la couverture du Descendant. Il reste cependant possible de murmurer sans mettre fin à l'Occultation.

En général, les pouvoirs n'offrent aucune protection face à la surveillance électronique. Un humain posté en observation aura du mal à pointer son objectif dans la bonne direction, mais les caméras automatiques et autres détecteurs de mouvements ne rencontreront pas ce problème.

Un vampire peut repérer les personnages occultés avec Sentir l'invisible (Auspex 1). Il doit pour cela réussir un jet d'Astuce ou Résolution + Auspex en opposition avec l'Astuce + Occultation de l'individu dissimulé. N'importe qui peut déceler la présence d'un vampire occulté quand il attire l'attention sur lui avec un jet d'Astuce + Vigilance (ou Résolution + Vigilance pour une recherche active) en opposition avec son Astuce + Discrétion. Cette règle s'applique également lors d'une attaque surprise depuis l'Occultation : la victime a toujours une chance de sentir le danger avant qu'il ne lui tombe dessus.

- **Type :** mentale
- **Danger pour la Mascarade :** faible. La discrétion constitue l'essence même de cette discipline.
- **Résonance du sang :** atrabilaire. Les gens qu'on ignore et qu'on évite, les sans-abris, les oubliés de la société et les dépressifs ; les espions, les pickpockets, les majordomes talentueux, les assistants scéniques, tous les gens qui restent dans l'ombre.

Niveau 1

MANTEAU D'OMBRE

Le vampire se tient parfaitement immobile pour se fondre dans son environnement. Tant qu'il dispose

d'une cachette, sans bouger et sans émettre le moindre bruit, seuls les outils technologiques et les pouvoirs surnaturels sont capables de déceler sa présence.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le pouvoir suit les règles générales d'Occultation. L'effet prend fin quand le personnage bouge ou qu'il se fait repérer par un quelconque moyen.
- **Durée :** une scène

SILENCE DE LA MORT

Ce pouvoir populaire chez les Banu Haqim réduit au silence tous les sons que produit le vampire. Comme avec les autres pouvoirs d'Occultation, il ne fonctionne que sur les personnes situées à portée de voix et est incapable de berner les microphones et autres détecteurs de sons électroniques. Contrairement aux autres pouvoirs d'Occultation, il ne fonctionne que sur l'ouïe, mais, en contrepartie, il s'avère beaucoup plus efficace. Le damné doit faire un vacarme d'enfer pour briser ce silence surnaturel.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le personnage fait taire les bruits de ses pas, de ses vêtements, de collisions mineures et tout autres sons qu'il produit avec son corps. Lorsqu'une écoute attentive serait le seul moyen de déceler sa présence, par exemple quand un observateur se trouve à un autre étage d'une maison, il est indétectable.

  Ce pouvoir n'élimine pas les sons qui retentissent autour du vampire, ce qui est le cas quand il lance ou laisse tomber un objet, ou qu'il claque une porte par exemple. En dehors de ces cas, le pouvoir Sentir l'invisible (Auspex 1) est le seul moyen de le repérer.
- **Durée :** une scène

Niveau 2

PASSAGE INVISIBLE

Grâce à ce pouvoir, le vampire peut se déplacer en restant caché. Il devient pratiquement invisible, dans les limites habituelles imposées par l'Occultation.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** tant que le personnage n'exhale pas une odeur puissante et que les bruits qu'il produit se réduisent à un murmure, le pouvoir fonctionne automatiquement. Un observateur extérieur n'a le droit d'effectuer un jet de détection que si le vampire a attiré son attention.

  Le pouvoir Sentir l'invisible (Auspex 1) permet également de repérer le personnage dissimulé, comme décrit dans les règles générales de l'Occultation.

  Il est à noter que l'utilisateur ne peut utiliser ce pouvoir pour disparaître pendant que quelqu'un l'observe. Dans ce cas, la tentative échoue automatiquement.
- **Durée :** une scène ou jusqu'à détection

Niveau 3

MASQUE AUX MILLE VISAGES

Au lieu de disparaître, le vampire utilise ce pouvoir pour emprunter l'apparence d'un étranger quelconque, un individu qui a toute sa place dans le lieu où il se trouve. Au contraire des autres pouvoirs d'Occultation, le Descendant peut interagir et communiquer avec les gens qu'il croise sans éveiller les soupçons tant que sa présence reste plausible. Ce qui veut dire qu'il ne pourra pas flouer quelqu'un qui s'attend à être seul ou qui adopte une attitude hostile envers les inconnus. Le pouvoir ne procure pas non plus de papiers officiels ou de moyens de contourner un contrôle d'identité.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** aucun jet n'est requis. Tous ceux qui croisent le vampire ne voient qu'un individu ordinaire à la tenue vestimentaire banale. Le personnage conserve son genre, sa taille et sa carrure. Dans un bureau, il adoptera l'apparence d'un veilleur de nuit, alors que dans une usine d'assemblage, il revêtira un bleu de travail. Comme d'habitude, Sentir l'invisible (Auspex 1) permet de percer ce pouvoir.
- **Durée :** une scène

FANTÔME DANS LA MACHINE

Le vampire étend à présent les effets de l'Occultation aux appareils électroniques, ce qui lui permet d'être invisible ou masqué quand visionné en direct. L'effet s'atténue lorsqu'un spectateur visionne les images ou regarde les photos après coup : elles paraissent légèrement floues, ce qui complexifie les tentatives d'identification. En outre, les systèmes de surveillance automatique ont tendance à planter en présence du vampire, diminuant ainsi les risques qu'il se fasse attraper.

- **Coût :** pas de coût supplémentaire
- **Système :** aucun jet supplémentaire n'est requis quand le personnage apparaît en direct sur les écrans. Considérez que les spectateurs derrière les caméras se trouvent à côté du damné en ce qui concerne les règles de la discipline. Lorsqu'ils tentent d'identifier le personnage sur une vidéo, une photographie ou autre alors que l'Occultation est active, la difficulté de leurs jets augmente de +3. De son côté, le personnage bénéficie de trois dés supplémentaires sur ses groupements pour éviter les systèmes de surveillance électronique et de contre-mesures.
- **Durée :** du pouvoir utilisé

Niveau 4

DISPARITION

- **Prérequis :** Manteau d'ombres

Le vampire peut activer le Manteau d'ombres et le Passage invisible même quand on l'observe directement. Il semble alors disparaître en un claquement de doigts ; même le souvenir de son apparence devient brumeux et insaisissable.

- **Groupements de dés :** Astuce + Occultation contre Astuce + Vigilance
- **Coût :** du pouvoir amélioré
- **Système :** lorsque le personnage s'évanouit sous les yeux d'un mortel, son joueur effectue un jet d'Astuce + Occultation en opposition avec l'Astuce + Vigilance du témoin. En cas de victoire, le spectateur commence par se dire qu'il a dû rêver, puis ses souvenirs s'embrouillent. En cas de victoire critique, le personnage disparaît complètement de la mémoire du passant. Ce pouvoir n'a aucun impact sur celle des vampires, mais, en cas de victoire sur le jet, le personnage se dérobe à leur vue, comme s'il avait lancé son pouvoir pendant que personne n'observait. La Disparition n'est utilisable qu'une seule fois par scène.
- **Durée :** du pouvoir amélioré

DISSIMULATION

Le vampire masque un objet inanimé tel qu'une porte, une voiture ou une maisonnette. Comme dans le cas des autres pouvoirs d'Occultation, celui-ci ne rend pas l'objet invisible à proprement parler, il crée plutôt un effet hypnotique persistant qui pousse les passants à l'ignorer. Cette technique est particulièrement efficace étant donné qu'un objet a peu de chance d'attirer l'attention de qui que ce soit. À moins qu'un passant n'entre en collision avec lui ou que quelqu'un ne le pointe du doigt, les gens se comportent comme s'il n'existait pas et le contournent s'il constitue un obstacle de taille.

- **Groupements de dés :** Intelligence + Occultation
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le personnage touche l'objet et effectue un jet d'Intelligence + Occultation dont la difficulté varie de 2 (dissimuler une bague dans un tiroir rempli de babioles) à 6 (cacher une maison qui se dresse au milieu d'une place dégagée), en fonction de la taille et de l'emplacement de l'objet ciblé. Le pouvoir dure une nuit et chaque point de marge prolonge la durée d'une nuit supplémentaire.

  Ce pouvoir camoufle également les objets et les personnes qui se trouvent à l'intérieur (dans le cas d'une voiture ou d'un cabanon par exemple) tant que les observateurs restent à l'extérieur. La taille de l'objet ciblé ne peut excéder celle d'une maison à un étage. Il ne peut pas non plus se mouvoir grâce à une source d'énergie interne (comme le fait une automobile). Un vampire doté du pouvoir d'Auspex Sentir l'invisible (ou équivalent) peut détecter un objet dissimulé en remportant un jet d'Astuce + Auspex en opposition avec l'Intelligence + Occultation de l'utilisateur du pouvoir.
- **Durée :** une nuit, plus une nuit supplémentaire par point de marge

Niveau 5

IMPOSTURE

- **Prérequis :** Masque aux mille visages

Avec un peu de préparation, le vampire peut adopter l'apparence d'un individu spécifique, quels que soient son genre et sa carrure. Il doit attentivement étudier son sujet s'il ne veut pas que le masque tombe dès qu'il rencontre un proche de l'individu imité.

- **Groupements de dés :** Astuce + Occultation, Manipulation + Représentation
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le personnage doit observer sous différents angles le visage qu'il souhaite copier pendant au moins 5 min. Puis, il doit consacrer 10 min à l'analyse du comportement, de la diction, des tics, etc. de sa cible. Le personnage ne peut jamais adopter l'apparence d'un animal, il doit s'en tenir aux êtres humains. Le conteur réalise ensuite un jet caché d'Astuce + Dissimulation (difficulté 4). En cas d'échec, la ressemblance n'est guère convaincante ; tous les individus proches de la personne imitée remarquent automatiquement que quelque chose cloche. Une victoire donne un meilleur résultat, mais le personnage doit quand même effectuer un jet de Manipulation + Représentation pour imiter correctement la voix et les manières de sa cible. Une réussite critique crée une illusion parfaite qui dispense le personnage des autres jets. Sentir l'invisible (Auspex 1) peut percer le voile de l'illusion, comme décrit dans les règles générales d'Occultation.
- **Durée :** une scène

MASQUER L'ASSEMBLÉE

Le vampire protège ses compagnons sous le voile de l'Occultation.

- **Coût :** un test d'Exaltation en plus du coût du pouvoir amélioré
- **Système :** le vampire peut étendre n'importe lequel des pouvoirs d'Occultation qu'il connaît à autant d'individus supplémentaires consentants que son score d'Astuce, plus un par test d'Exal-

tation supplémentaire. On considère alors que chaque membre du groupe l'a employé sur lui-même et possède le niveau d'Occultation du personnage dès qu'il faut réaliser des jets. Les membres du groupe continuent à percevoir leur présence réciproque tant que les effets du pouvoir restent actifs. Si l'un d'entre eux révèle sa présence, que ce soit de son propre fait ou de celui d'un observateur minutieux, le reste du groupe conserve son camouflage. En revanche, tout le monde le perd lorsque l'utilisateur du pouvoir est dévoilé.

- **Durée :** du pouvoir amélioré

Présence

Donc ouais, je suis entré en douce tard dans la nuit, tout ça pour me retrouver devant une armada de gens brandissant des pioches, des pelles et des brosses, en bref tout l'attirail du parfait archéologue. Personne ne semblait remarquer ma présence, du moins pas au début. Tout le monde travaillait dur, mais vous savez ce qui était le plus étrange au vu de l'heure tardive ? C'est que tous ces gens avaient l'air heureux, comme s'ils avaient pris de la drogue.

Je me suis avancé pour observer de plus près le trou qu'ils creusaient. J'ai aperçu un énorme sarcophage noir – j'ai supposé qu'il était en obsidienne, mais que fait ce sarcophage en obsidienne dans cette région du monde ? Je voulais me rapprocher encore plus, mais cette femme, on aurait dit qu'elle dirigeait les fouilles, est apparue pour m'arrêter. Elle était… Comment dire. Le terme « magnifique » paraît bien faible pour décrire sa posture, son assurance et la clarté de sa voix… Elle m'a demandé pourquoi je ne travaillais pas et j'ai bégayé, trébuchant sur chaque syllabe. Elle m'avait ensorcelé. Est-ce bien le mot ? Il m'était impossible de ne pas la regarder.

Puis ses yeux se sont étrécis. Elle m'a dit que je n'aurais pas dû être là. Elle semblait contrariée. Mon cœur s'est brisé. Aussi ridicule que cela puisse paraître, je suis tombé fou amoureux d'elle en moins d'une minute. Je me suis effondré à genoux, mais elle m'a ordonné de partir, et j'ai alors eu l'impression qu'elle devenait soudain un cauchemar de mon enfance. Elle était… Son amour s'est mué en haine.

Je n'ai pas pu lutter, prenant mes jambes à mon cou sans un regard en arrière. Je connais l'emplacement du site d'excavation et je sais que le chantier se poursuit. Pourtant, je tremble de terreur rien qu'à l'idée d'y retourner. Que m'a-t-elle fait ?

Surnoms : vedettariat, subjugation, Sublimitas

La majorité des vampires sont des créatures alliant la grâce à la létalité. Associant une violence monstrueuse à une beauté dévastatrice, les Descendants sont l'incarnation des contraires, ils alternent entre l'onirique et le cauchemardesque selon la personne qui les observe et leurs caprices du moment. La Présence est la discipline qui représente le mieux cette existence bipolaire. Les vampires l'utilisent pour attirer leurs victimes ou les repousser grâce à l'exercice de la peur. Elle leur permet de contrôler les foules, de manipuler les émotions d'autrui et d'inspirer des sentiments de dévotion. Un mortel peut se retrouver face à la représentation de ses terreurs les plus profondes qui deviendra l'instant d'après la créature la plus rayonnante de beauté que la Terre ait jamais portée.

De nombreux adeptes de la Présence s'en servent pour se nourrir sans faire d'effort. D'autres préfèrent rôder dans la nuit sous une apparence monstrueuse pour chasser le bétail qui fuit devant ce spectacle horrible et pourtant irréel. Comme la Présence est utile aussi bien pour se défendre que pour piéger des victimes, les vampires qui en maîtrisent les ficelles mènent une vie tranquille. En contrepartie, ils ont du mal à distinguer les sentiments que les gens éprouvent vraiment à leur égard de ceux qu'ils projettent avec leurs pouvoirs.

Caractéristiques

L'effet des pouvoirs de Présence s'applique aux émotions du sujet, et non à son esprit, l'intérêt étant que la victime reste consciente (ce qui n'est pas le cas avec les pouvoirs de Domination). En revanche, le vampire n'exerce aucun contrôle direct sur elle, ce qui rend parfois ses réactions imprévisibles. Pour être affecté par les effets de la Présence, le sujet doit être physiquement en présence de l'utilisateur, ou au moins à portée de voix. Cette discipline ne fonctionne pas par le biais d'appareils électroniques, sauf si le personnage possède le pouvoir Magnétisme médiatique (Présence 5). Il s'avère très difficile de déceler l'usage de la Présence à moins de maîtriser le pouvoir Sentir l'invisible (Auspex 1) et, même comme cela, ses effets peuvent être trop subtils à moins d'en cherche activement les traces.

Les effets des pouvoirs de Présence ne se cumulent pas. Ainsi, un personnage qui utilise Révérence et Envoûtement sur la même cible ajoute une seule fois son score de Présence à tous les jets sociaux basés sur la Persuasion.

Seuls les pouvoirs Regard terrifiant et Majesté fonctionnent lors des combats. Après tout, le charme n'a guère d'utilité contre une personne bien décidée à vous causer du mal.

- **Type :** mentale
- **Danger pour la Mascarade :** moyen-bas. Les victimes remarquent rarement qu'elles ont cédé aux charmes de cette discipline subtile. Comme dans d'autres domaines, les pouvoirs

les plus puissants peuvent laisser les témoins perplexes, surtout une fois que les effets se sont dissipés.

- **Résonance du sang :** sanguine. Les gens magnifiques et sensuels, les individus totalement épris du vampire, les mannequins, les acteurs et les stars du cinéma, les orateurs fascinants (aussi bien les hommes politiques que les vendeurs de voitures), les icônes de YouTube et les influenceurs d'Instagram.

Niveau 1

INTIMIDER

Au lieu de séduire les gens, le vampire use de la Présence pour les repousser. Avec ce pouvoir, il émane de lui une aura de menace si terrible que les mortels évitent à tout prix d'attirer son attention. Même les autres Descendants réfléchissent à deux fois avant de tenter quoi que ce soit contre lui.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le niveau de Présence du personnage est ajouté à tous ses jets d'Intimidation. En outre, il faut réussir un jet de Résolution + Sang-froid (difficulté 2) pour pouvoir l'attaquer.

  Les vampires ne peuvent pas utiliser Révérence et Intimider en même temps.
- **Durée :** une scène ou jusqu'à ce que le personnage y mette fin

RÉVÉRENCE

Quiconque se trouve en présence du vampire éprouve soudain une admiration inexplicable pour lui. Les gens boivent ses paroles et acquiescent à tout va, alors même que leurs points de vue diffèrent sur certains sujets. Bien que ce pouvoir n'entraîne pas une fascination maladive pour le Descendant, il demeure suffisamment puissant pour faire chavirer l'esprit des mortels.

Les vampires ne peuvent pas utiliser Révérence et Intimider en même temps.

- **Groupements de dés :** Manipulation + Présence contre Sang-froid + Intelligence
- **Coût :** gratuit
- **Système :** le niveau de Présence du personnage est ajouté à tous ses jets de compétence impliquant la Persuasion et la Représentation, ainsi qu'à ses jets liés au Charisme si le conteur l'accepte. Les cibles qui ont conscience d'être influencées par ce pouvoir peuvent résister en effectuant un jet de Sang-froid + Intelligence contre la Manipulation + Présence du personnage. En cas de victoire, la cible tient bon pendant une scène. Une victoire critique la rend immunisée jusqu'à la fin de la nuit. Une fois que l'effet de Révérence se dissipe, toutes les victimes reviennent à leurs opinions habituelles.
- **Durée :** une scène ou jusqu'à ce que le personnage y mette fin

Niveau 2

BAISER PERSISTANT

Les Baisers des vampires ont beau provoquer une sensation proche de l'extase chez les mortels, ce pouvoir les surclasse tous. Les proies dont le Descendant se nourrit y deviennent dépendantes. Elles en font une obsession, à tel point qu'elles n'hésitent pas à partir à la recherche de leur bourreau pour revivre cette expérience. Les victimes finissent souvent anémiées, font montre de tendances autodestructrices, voire même meurent de cette addiction. Les vampires y voient un excellent moyen de garder et accroître un troupeau.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le personnage a le choix d'utiliser ou non ce pouvoir chaque fois qu'il se nourrit. S'il y recourt, il ajoute autant de dés que son niveau de Présence à tous ses groupements basés sur le Charisme concernant la victime mordue. Un mortel subissant un Baiser assorti de ce pouvoir peut effectuer chaque semaine un jet de Volonté (difficulté égale au score de Présence du personnage) pour résister à ses effets. S'il obtient une victoire critique ou qu'il remporte ce jet trois semaines d'affilée, l'effet du Baiser persistant s'estompe définitivement.
- **Durée :** jusqu'à ce que la cible résiste avec succès.

Niveau 3

ENVOÛTEMENT

Le vampire déploie son charme surnaturel pour séduire une unique victime, la frappant d'une fascination ou d'un amour dévorant, comme si elle venait d'avoir le coup de foudre ou de rencontrer l'idole de toute une vie. Elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour rester dans les bonnes grâces du personnage, et en serait presque à mettre sa propre vie ou celle de ses proches en danger.

- **Groupements de dés :** Charisme + Présence contre Sang-froid + Astuce
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le personnage a simplement besoin d'attirer l'attention de sa victime et de remporter un jet de Charisme + Présence contre son Sang-froid + Astuce. L'effet dure environ 1 heure, plus 1 heure supplémentaire par point de marge de réussite. Le personnage peut renouveler cet effet indéfiniment. Toutefois, s'il perd le jet, l'effet s'estompe et la victime devient immunisée pour le reste de la nuit.

  Une fois le jet réussi, le personnage ajoute autant de dés que son niveau de Présence à ses groupements sociaux visant la victime. S'il demande explicitement à la

cible de nuire à ses proches, à elle-même ou de contrevenir à ses Convictions, la requête échoue. S'ensuit un nouveau jet en opposition comme décrit précédemment. Si le personnage perd, l'Envoûtement prend immédiatement fin.

- **Durée :** 1 heure, plus 1 heure par point de marge

REGARD TERRIFIANT

Le Descendant dévoile brièvement sa nature vampirique pour plonger une unique victime dans une terreur absolue. Les mortels se recroquevillent dans un coin, fuient ou se figent de peur, tandis que les autres vampires courbent l'échine comme des chiens piteux ou s'enfuient, en proie au Rötschreck.

- **Groupements de dés :** Charisme + Présence contre Sang-froid + Résolution
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le personnage dévoile ses crocs, le visage déformé en une grimace prédatrice. Son joueur effectue un jet de Charisme + Présence contre le Sang-froid + Résolution de la cible.
  - **Échec :** le mortel recule. Pendant un tour, il est incapable de tenter quoi que ce soit, à part pour se défendre. Le pouvoir n'a pas d'effet sur un vampire.
  - **Victoire :** le mortel s'enfuit, pris de panique. Si la cible est un vampire, pendant un tour, il est incapable de tenter quoi que ce soit, à part pour se défendre, sauf s'il dépense autant de points de Volonté que la marge de réussite du personnage (avec un minimum de 1 point).
  - **Victoire critique :** le mortel reste figé ou se recroqueville en position fœtale. Si la cible est un vampire, elle doit effectuer un test de Rötschreck (difficulté 3). Si elle remporte le jet, elle applique l'effet du résultat précédent.
- **Durée :** un tour

Niveau 4

CONVOCATION

Le Descendant convoque une personne, mortelle ou vampire, qui a déjà été victime de ses pouvoirs Révérence, Envoûtement ou Majesté, ou bien qui a goûté à son sang au moins une fois dans sa vie. La cible connaît l'identité de celui ou celle qui l'invoque ainsi que son emplacement actuel. L'appel dure une nuit. Passé ce délai, l'effet s'atténue, mais le vampire peut renouveler sa convocation nuit après nuit pour atteindre sa cible ou lui forcer la main si elle se montre réticente. De son côté, la victime se sent attirée vers l'invocateur et tente de le rejoindre, en évitant toutefois de se mettre en danger tant physiquement que financièrement. Par exemple, elle ne vendra pas sa maison et ne ratera pas de rendez-vous important, mais elle pourra partir plus tôt du travail ou manquer à des obligations sociales.

- **Groupements de dés :** Manipulation + Présence contre Sang-froid + Intelligence
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le personnage doit rester concentré pendant 5 minutes en pensant à la personne qu'il désire invoquer, puis effectuer un jet de Manipulation + Présence en opposition avec son Sang-froid + Intelligence. En cas de victoire, la cible entend l'appel, mais rien n'indique qu'elle y répondra sur-le-champ. En cas de victoire critique, elle accourt le plus vite possible, sans porter atteinte à sa propre intégrité physique et morale.
- **Durée :** une nuit

VOIX IMPÉRIEUSE

- **Pouvoir amalgamé :** Domination 1

Le vampire canalise ses pouvoirs de Domination au travers de la Présence. Il lui suffit que ses victimes entendent sa voix pour exploiter le potentiel de cette discipline.

- **Coût :** pas de coût supplémentaire
- **Système :** à présent, le personnage a seulement besoin de parler pour déclencher les pouvoirs de Domination. En revanche, cette aptitude ne fonctionne pas si sa voix émane d'un appareil électronique comme un téléphone, une télévision ou un interphone.
- **Durée :** passif

Niveau 5

MAGNÉTISME MÉDIATIQUE

Les pouvoirs de Présence fonctionnent à présent sur les gens qui observent le vampire au travers d'une transmission en direct ou l'écoutent au téléphone. En revanche, ce procédé ne marche pas sur les enregistrements et les messages vocaux.

- **Coût :** un test d'Exaltation supplémentaire
- **Système :** Révérence, Intimider et Envoûtement fonctionnent à présent sur les enregistrements vidéo et audio en direct. Si le personnage utilise l'Envoûtement, il doit clairement énoncer le nom de sa victime, puisque ce pouvoir n'a d'impact que sur une personne à la fois. Le reste du public qui assiste à la même retransmission trouve l'utilisateur attirant, mais pas à un niveau surnaturel.
- **Durée :** du pouvoir utilisé

MAJESTÉ

À l'apogée de sa puissance, le vampire amplifie sa prestance à un niveau surnaturel. Qu'il paraisse d'une beauté à couper le souffle, qu'il inspire une terreur monstrueuse ou qu'il émane

de lui une aura d'autorité suprême, tous ceux qui le contemplent sont frappés par son apparition et restent incapables de s'opposer à lui physiquement ou verbalement. Faire l'expérience de la Majesté, c'est côtoyer l'incarnation du divin – ou du diable.

- **Groupements de dés :** Charisme + Présence contre Sang-froid + Résolution
- **Coût :** deux tests d'Exaltation
- **Système :** les gens en présence du personnage le contemplent bouche bée ou détournent le regard dans un élan de terreur ou de servilité. Tous ceux qui veulent se dresser contre le personnage d'une quelconque manière (sauf pour se défendre ou sauver leur vie) doivent remporter un jet en opposition de Sang-froid + Résolution contre le Charisme + Présence du vampire. Une victoire leur accorde un tour de liberté, plus un tour supplémentaire par point de marge. Seule une victoire critique permet de contrer la Majesté jusqu'à la fin de la scène.
- **Durée :** une scène

Protéisme

Rudi pataugeait dans le ruisseau en regardant par-dessus son épaule pour vérifier si ses poursuivants continuaient la chasse maintenant qu'il avait quitté la terre ferme et ne laissait plus de traces. Il ne parvenait pas à les voir, en revanche il n'avait aucun mal à distinguer leurs hurlements. Il jura. Une rencontre avec des loups-garous n'était jamais un événement sans danger, mais réagir comme il l'avait fait, en brandissant ses griffes et en menaçant d'arracher les yeux de cette jeune lupine… Il aurait dû avoir un meilleur contrôle sur sa colère. Il n'était pas Brujah !

Même si le Gangrel n'était pas doué pour sentir l'invisible, il savait que la meute était proche. Il était encore à plusieurs kilomètres de Copenhague, autant dire qu'il n'y arriverait jamais à pied. Il s'arrêta un instant, inspectant le ciel nocturne et l'eau qui trempait ses pieds. Valait-il mieux s'envoler vers la voûte céleste pour devancer le soleil ou se coucher jusqu'au lendemain dans la boue et la vase ? Il avait besoin de sang, mais avant il devait survivre une nuit de plus.

Les loups-garous hurlèrent en s'approchant de leur proie. Ils eurent à peine le temps de voir ce lâche de Gangrel leur adresser un salut ironique avant de se fondre dans la terre. Le chiot furieux s'élança dans les eaux fétides en déchirant le sol de ses pattes, jusqu'à ce que ses semblables la ramènent en arrière.

Surnoms : évolution, morphose, Mutatio

Les loups-garous ne supportent pas l'idée que les vampires s'adonnent à cette discipline qu'ils considèrent comme une parodie de leur nature profonde, car elle permet aux morts-vivants de se transformer en loups ou en chauves-souris et d'arborer griffes et crocs acérés comme eux. Pourtant, le Protéisme coule dans les veines des Descendants presque depuis le début de leur existence. Le pouvoir de se métamorphoser, d'adopter une autre apparence pour devenir un prédateur toujours plus redoutable est aussi naturel pour un vampire qu'il l'est pour un lupin.

Les adeptes du Protéisme utilisent la discipline pour sa versatilité. Ils se changent en bêtes sauvages, transforment leurs membres en armes mortelles ou s'évaporent sous forme de nuées de brouillard pour échapper à leurs poursuivants, se glisser à travers les trous des serrures ou s'immiscer dans les fissures des fenêtres.

Caractéristiques

Les pouvoirs de Protéisme qui métamorphosent tout ou partie du corps du vampire s'appliquent aussi à ses vêtements, aux objets qu'il porte ne pesant pas plus de quelques grammes, et à ceux qu'il a avalés. En revanche, ils n'ont aucun effet sur les accessoires encombrants tels que les sacs à dos, les sacs de sport et les sacs de marin. C'est la raison pour laquelle les utilisateurs de cette discipline préfèrent voyager léger.

- **Type :** physique
- **Danger pour la Mascarade :** élevé. C'est l'une des disciplines les plus voyantes dont disposent les vampires. Chaque pouvoir de Protéisme met plus ou moins en péril la Mascarade. **Résonance du sang :** sang d'animal, tout particulièrement des espèces correspondant à la forme de métamorphose ; sang de loup-garou, de changelin et d'autres créatures surnaturelles tenant à la fois de l'homme et de l'animal.

Niveau 1

POIDS PLUME

Léger comme une plume, le vampire réduit à peau de chagrin sa masse et sa densité corporelles, ce qui lui permet de contourner les détecteurs à pression ou d'amortir les dégâts provoqués par une chute, une collision ou une projection. Toutefois, il ne peut pas utiliser ce pouvoir pour sauter plus loin, puisque sa force physique est proportionnellement diminuée.

- **Groupements de dés :** Astuce + Survie
- **Coût :** gratuit
- **Système :** si le personnage a le temps de se préparer, le joueur n'a pas besoin de lancer les dés. S'il active le pouvoir en réaction, à une chute soudaine par exemple, le joueur effectue un jet d'Astuce + Survie (difficulté 3). Tant que le pouvoir reste actif, le vampire est immunisé aux dégâts de chute, de collision et de projection. Si le conteur est d'accord, il évite également de déclencher les systèmes de détection électroniques ou mécaniques basés sur la pression.

- **Durée :** aussi longtemps que le personnage le désire

YEUX DE LA BÊTE

Une lueur rouge surnaturelle flamboie dans les yeux du vampire. Grâce à elle, il voit dans l'obscurité la plus totale.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** aucun jet n'est nécessaire pour déclencher les Yeux de la bête. Tant que le pouvoir est actif, le personnage ignore toutes les pénalités de vue liées à l'obscurité, y compris celles d'origine surnaturelle. En outre, grâce à l'aspect inhumain de ses yeux, il reçoit deux dés supplémentaires sur ses groupements d'Intimidation contre les mortels.
- **Durée :** aussi longtemps que le personnage le désire

Niveau 2

ARMES BESTIALES

Les armes naturelles du vampire grossissent dans des proportions monstrueuses. Le plus souvent, les ongles de ses doigts s'allongent pour prendre la forme de vilaines serres, mais ce pouvoir peut prendre d'autres formes comme faire grandir ses crocs jusqu'à ce qu'ils aient la taille de véritables dagues, tels les crochets d'un serpent gigantesque.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** aucun jet n'est nécessaire pour activer ce pouvoir. Quand il le déclenche, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts de Bagarre. De plus, il inflige des dégâts aggravés aux mortels. Les dégâts superficiels causés par les Armes bestiales ne sont pas divisés par deux.
- **Durée :** une scène

Niveau 3

CHANGE-FORME

Le vampire adopte l'apparence d'un animal dont la taille correspond à peu près à la sienne. Il doit choisir une seule espèce (un loup, plus rarement un félidé ou un serpent géant), qui possède en général en lien avec son clan ou le type de proie dont il préfère se nourrir. Bien que l'animal soit un spécimen exceptionnel, les observateurs ordinaires ne voient en lui aucune trace de surnaturel.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** aucun jet n'est nécessaire pour activer ce pouvoir. La métamorphose dure un tour. Pendant ce temps, le personnage ne peut entreprendre aucune autre action. Une fois transformé, il acquiert les attributs physiques, les sens et les compétences innées associées à l'animal (voir page 373), mais il est aussi soumis aux mêmes limites de communication, de manipulation (la plupart des animaux peuvent porter un seul objet dans leur gueule), etc. Le personnage peut utiliser d'autres disciplines, avec accord du conteur. (De manière générale, il peut se servir de l'Auspex, de l'Animalisme, de la Célérité, de la Force d'âme, de la Puissance et du Protéisme ; la plupart des pouvoirs de Domination, d'Occultation et de Présence posent problème ; la Sorcellerie du sang est totalement hors propos.)
- **Durée :** une scène à moins que le personnage y mette fin avant

FUSION AVEC LA TERRE

Le vampire se fond dans la terre, ne faisant plus qu'un avec le sol. À moins qu'il ne soit entré en torpeur, il se réveillera la nuit suivante.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** aucun jet n'est nécessaire pour que le personnage fusionne, mais il doit se trouver en contact avec une surface naturelle : rochers, terre nue, herbe... Ce pouvoir ne fonctionne pas sur le béton, le bitume et les matériaux artificiels en général. Le vampire met un tour pour fusionner avec la terre, laissant à la surface les objets portés ou transportés. Tant qu'il reste dans le sol, il demeure conscient de son environnement, sauf en journée, pendant ses heures de sommeil. Pendant ce laps de temps, les perturbations externes (le vacarme ou les excavations par exemple) sont susceptibles de le réveiller, comme pour tous les vampires (voir page 219).
- **Durée :** un jour ou plus, ou jusqu'à ce que le personnage soit dérangé

Niveau 4

MÉTAMORPHOSE

- **Prérequis :** Change-forme

Avec ce pouvoir, l'utilisateur dispose d'une deuxième forme animale, cette fois-ci de la taille de son choix. Les vampires choisissent souvent de se métamorphoser en chauve-souris, en rat, en insecte d'un gabarit surprenant ou en serpent (voir page 373).

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** règles identiques à celles du Change-forme.
- **Durée :** une scène, à moins que le personnage y mette fin avant

Niveau 5

FORME DE BRUME

Le vampire acquiert le pouvoir légendaire de se muer en nuage de brume, toujours perceptible à l'œil nu, mais insensible à tout, si ce n'est aux assauts du feu, de la lumière du soleil et aux attaques surnaturelles. Grâce à sa nouvelle forme, il se glisse dans les tuyaux, les fissures et les trous.



Même si les vents puissants peuvent toujours le ballotter, aucune force naturelle ne peut disperser le nuage.

- **Coût :** de un à trois tests d'Exaltation
- **Système :** aucun jet n'est nécessaire pour activer ce pouvoir. La transformation dure trois tours, mais le personnage peut accélérer le processus au prix d'un test d'Exaltation par tour en moins. Tant qu'il est sous sa forme nuageuse, le personnage se déplace à la même allure que s'il marchait et perçoit son environnement comme s'il l'arpentait sous son apparence habituelle. Un vampire sous forme de brouillard ne peut pas établir de contact visuel ou parler. Il a uniquement le droit d'utiliser les disciplines ne requérant pas de forme ou de présence physique, si le conteur lui a donné son accord. Seuls la lumière du soleil, le feu et les attaques immatérielles surnaturelles (par exemple provoquées par des rituels) infligent des dégâts au personnage métamorphosé en brume.
- **Durée :** une scène, à moins que le personnage y mette fin avant

CŒUR SANS ENTRAVE

Arrivé au sommet de la maîtrise du Protéisme, le Descendant rend ses entrailles malléables, presque visqueuses. Le cœur, siège de la vitae et de la non-vie du vampire, se détache pour se promener librement, bien que mollement, dans sa poitrine. Il devient alors extrêmement difficile de planter un pieu dans le cœur du personnage, puisqu'il change de place tous les soirs et peut même le libérer de la paralysie.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** en dehors des scènes de combat, ce pouvoir augmente de +3 la difficulté de tous les jets pour planter un pieu. Dans un combat rapproché, le porteur du pieu doit obtenir une victoire critique pour planter son arme dans le cœur du personnage. Et même empalé, ce dernier peut effectuer un test d'Exaltation ainsi qu'un jet de Force + Résolution (difficulté 5) une fois par heure. En cas de victoire, il s'extirpe de son état de paralysie tandis que le pieu sort de son corps. Il ne peut pas tenter cette manœuvre si sa Soif est égale à 5.
- **Durée :** passif

Puissance

« Je ne suis pas une vulgaire racaille. » Théo se tenait sur la scène d'un théâtre délabré de Berlin, aux côtés d'Hesha Ruhadze du Sacerdoce et de Rudi du clan Gangrel. Trois piliers du Mouvement anarch, au milieu d'un public d'une trentaine de personnes pourtant composé en majorité de Caitiffs et de Sangs Clairs. « Et vous n'êtes pas non plus de gentils garçons ou des petites filles sages. Aucun d'entre vous n'est un idiot doublé d'un imbécile, comme le prétend la Camarilla ! Vous étiez mortels et maintenant ce n'est plus le cas, mais vous valez autant que ces fils de pute dans leur Tour d'Ivoire ! »

De discrètes acclamations de soutien résonnèrent entre les murs de l'ancien théâtre pendant qu'Hesha applaudissait lentement. Théo poursuivait sa diatribe, s'avançant jusqu'à un pilier qui s'élevait d'un côté de la scène jusqu'au plafond. « Y en a marre de leurs merdes, de se faire dénigrer, diminuer ! Nous ne sommes pas des individus de seconde zone ! Nous ne sommes pas les poubelles qu'on balance dans les jambes de l'Inquisition ! » Théo Bell envoya un direct dans le pilier, son poing traversant le béton jusqu'à ressortir de l'autre côté. Dans un rugissement, il libéra son bras et l'éleva au-dessus de sa tête.

La clameur se mua en ovation. Hesha haussa un sourcil. Bien que ce geste fût théâtral, il venait confirmer son point de vue : mieux valait se trouver du bon côté des poings de Théo Bell.

Surnoms : don d'Héraclès, force du sang, Percutio

Les membres du Clan Brujah possèdent un dicton qui dit : « On ne sous-estime pas notre force deux fois. » La Puissance, c'est la force physique alimentée par la vitae qui surpasse de loin les aptitudes des autres vampires. Plus efficace que n'importe quel produit dopant, plus artificielle que le corps surgonflé d'un culturiste, la Puissance déchaîne la Bête à travers les poings, les pieds, les membres et la puissance physique brute du vampire. Cette discipline ne sert pas uniquement à cogner sur des trucs, même s'il faut reconnaître qu'elle remplit très bien cette tâche. Il s'agit de la capacité du vampire à forcer son corps à réaliser des exploits que les mortels ne peuvent qu'imaginer.

La Puissance surpasse les autres disciplines en matière d'incongruité pure : un Nosferatu au corps de vieillard frappe plus fort qu'un boxeur mortel de catégorie poids lourd, et un Brujah étreint pendant son enfance décapite ses victimes en un seul coup.

Caractéristiques

- **Type :** physique
- **Danger pour la Mascarade :** de moyen à élevé. Les applications basiques de cette discipline peuvent passer pour un déchaînement de violence provoqué par une rage meurtrière, mais quand les pavés se lézardent et que les bâtiments s'effondrent, cette explication perd son peu de crédibilité.
- **Résonance du sang :** bilieuse. Les gens vigoureux et en bonne santé ; les athlètes ainsi que les jeunes femmes et les jeunes hommes dans la fleur de l'âge, les accros à la salle de sport, les cat-

cheurs, les ouvriers du bâtiment et les bûcherons, les dockers.

Niveau 1

BOND SURHUMAIN

Doté d'une force impie qui n'est pas cantonnée à ses poings et à ses bras, le damné bondit bien plus haut et bien plus loin que n'importe quel mortel.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le personnage peut sauter verticalement d'un nombre de mètres égal à trois fois son niveau de Puissance, ou cinq fois son score de Puissance horizontalement. Il n'a pas besoin de prendre son élan pour réaliser cet exploit.
- **Durée :** passif

CORPS LÉTAL



Avec ce pouvoir, le vampire inflige des blessures terrifiantes aux mortels. Il est capable de leur arracher la peau et de leur briser les os à mains nues.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** s'il le souhaite, le personnage peut causer des dégâts aggravés aux mortels avec ses attaques à mains nues. Celles-ci peuvent également ignorer un niveau d'armure par niveau de Puissance qu'il possède.
- **Durée :** passif

Niveau 2

PROUESSE

Les vampires qui pratiquent la Puissance tirent une plus grande force de leur sang que les non-initiés.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** quand le pouvoir est actif, le personnage ajoute son niveau de Puissance aux dégâts qu'il cause à mains nues et à ses tours de force, et la moitié (arrondie au supérieur) à ses dégâts de Mêlée.
- **Durée :** une scène

Niveau 3

INGURGITATION BRUTALE

Grâce à ce pouvoir aussi connu sous le nom de « Baiser sauvage », le vampire met à profit sa vigueur inhumaine quand il assouvit sa Soif. En l'espace de quelques secondes, il s'abreuve de torrents de sang tout en mettant en pièces sa proie. Cette méthode salissante, mais efficace s'utilise souvent au cœur de l'action, quand on peut dissimuler sans peine les restes mutilés des victimes.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le personnage draine le sang d'un humain en quelques secondes, généralement en un tour. Chaque point de Soif étanché inflige 1 niveau de dégâts aggravés à la victime dont les vaisseaux sanguins explosent et les organes martyrisés se déchirent en lésions internes. Si le personnage emploie l'Ingurgitation brutale sur un vampire, il n'inflige que des dégâts superficiels à ses organes inertes et desséchés.

  Dans un combat, l'Ingurgitation brutale s'effectue immédiatement après une attaque de Bagarre réussie où le personnage utilise ses crocs. La victime subit d'abord les dégâts de morsure, puis ceux causés par le pouvoir. Comme les blessures sont principalement internes – du moins, au début – l'armure ne protège pas contre l'Ingurgitation brutale.

  Le conteur a le droit de considérer que cette méthode d'assassinat brutale engendre des Flétrissures (voir page 239).
- **Durée :** le temps d'un repas

POIGNE INCROYABLE

Le vampire concentre sa force monstrueuse dans ses orteils et ses doigts qu'il rend capables de s'enfoncer dans n'importe quelle surface. Il peut ainsi escalader et même se suspendre aux murs et aux plafonds sans l'aide d'un support. Lors d'une observation poussée effectuée a posteriori, les matériaux révèlent des balafres et des déformations terrifiantes, car ceci est une application de force brute et non une adhésion à la manière des super-héros.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le personnage qui utilise ce pouvoir réussit automatiquement tous ses jets de compétence pour escalader des surfaces non métalliques. Si le conteur est d'accord, il peut également s'accrocher aux revêtements en métal mou tel que le cuivre ou le bronze. Les surfaces en verre fin peuvent se briser à cause de la pression subie (en revanche, les verrières des immeubles modernes sont plus résistantes). De même, un vampire peut s'accrocher à un mur ou un plafond pendant une scène, mais il doit être pied nu pour se pendre par les pieds.

  N'importe qui est à même de remarquer les traces évidentes laissées par le personnage à l'aide d'un jet d'Intelligence + Investigation de difficulté 2. Il n'est même pas nécessaire de lancer les dés pour les repérer sur du verre.
- **Durée :** une scène

ÉTINCELLE DE RAGE

- **Pouvoir amalgamé :** Présence 3

En combinant les qualités de la Puissance et de la Présence, le vampire inspire aux badauds une rage qui confine parfois à la frénésie, et ce, avec autant de facilité que s'il voulait provoquer l'admiration ou la terreur. Il doit cependant veiller à ce que la foule en colère s'en prenne à une victime désignée ou s'entre-déchire plutôt que d'attirer sa haine sur lui.

- **Groupements de dés :** Manipulation + Puissance
- **Coût :** un test d'Exaltation

- **Système :** quand le personnage active ce pouvoir, il ajoute autant de dés que son niveau de Puissance à tout jet pour inciter une personne ou une assemblée à la violence. En outre, il peut l'utiliser contre un autre vampire en réalisant un jet de Manipulation + Puissance contre le Sang-froid + Intelligence de sa cible. S'il remporte le jet, le damné adverse doit effectuer un test de frénésie de rage de difficulté 3.
- **Durée :** une scène

Niveau 4

BREUVAGE DE PUISSANCE

Le sang du vampire est saturé de la vigueur de la Puissance. Quiconque s'en abreuve acquiert une parcelle de cette énergie. Il s'agit de l'équivalent du Breuvage d'élégance (voir page 254) pour la Puissance.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** en absorbant assez de sang pour provoquer un test d'Exaltation, le buveur gagne la moitié des points de Puissance du donneur (arrondis à l'inférieur). Il peut utiliser les pouvoirs non amalgamés du donneur jusqu'au niveau obtenu.
- **Durée :** une nuit ; pour un vampire, jusqu'à son prochain repas ou quand sa Soif atteint 5

Niveau 5

FRAPPE TELLURIQUE

Sa puissance métamorphosée en force élémentaire, le vampire frappe le sol de son poing ou de son pied pour créer une onde de choc qui renverse ses adversaires. Applications des plus grandioses de la discipline, le vampire doit manipuler ce pouvoir avec soin s'il ne veut pas se retrouver littéralement avec un toit sur la tête.

- **Coût :** deux tests d'Exaltation
- **Système :** aucun jet supplémentaire n'est requis pour provoquer l'onde de choc (difficile de rater le sol…). Tous les individus situés dans un rayon de 5 m autour du personnage doivent effectuer un jet de Dextérité + Athlétisme (difficulté 3), puis appliquer le résultat correspondant. Tous ceux qui se préparent à recevoir l'onde de choc (les compagnons du personnage entre autres) augmentent leur résultat d'un cran.
  - □ **Victoire critique :** aucun effet.
  - □ **Victoire :** la victime perd l'équilibre. Son action en cours est interrompue.
  - □ **Échec :** la victime tombe au sol, elle devra passer un tour à se relever. Son action en cours est interrompue.

  Ce pouvoir cause des dégâts collatéraux importants. Il fissure la terre quand on l'utilise directement sur le sol. Employé en intérieur, il brise en mille morceaux les meubles et les miroirs. Quand le personnage frappe un sol creux, ce dernier est susceptible de se disloquer, laissant tomber les individus situés dans l'aire d'effet à l'étage inférieur. Le personnage a le droit d'utiliser ce pouvoir une seule fois par scène.
- **Durée :** une utilisation

POING DE CAÏN

Le vampire n'a besoin que de ses mains pour infliger des blessures terrifiantes, mortelles aussi bien pour les mortels que pour les vampires. Il démembre ses victimes, les transperce, les empale, les décapite à mains nues et leur arrache même le cœur de la poitrine.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** pendant une scène, le personnage peut infliger des dégâts aggravés aux mortels et aux créatures surnaturelles avec la compétence Bagarre. Il déchiquette la chair de ses victimes à mains nues et leur arrache les membres un par un.
- **Durée :** une scène

Sorcellerie du sang

Carna avait toujours trouvé ce rituel malsain, mais il était impossible de manipuler le sang sans se salir les mains. Puisant la force nécessaire dans sa vitae, elle utilisa une cuillère chaude pour énucléer la victime inconsciente. Elle poussa un soupir aux accents humains tout en arrachant le nerf de l'œil, qu'elle plaça ensuite dans sa bouche.

Tandis qu'elle gardait la main tendue, le globe oculaire reposant toujours sur sa langue, son compagnon déposa un couteau massif dans sa paume. Sans la moindre hésitation, Carna tira le bout de la langue de la victime avec ses dents et scia le muscle. Elle introduisit le bout dans sa bouche, puis avala les deux ingrédients pendant que son comparse tremere pansait les orifices sanguinolents de l'homme.

Carna se tourna pour étudier le texte thrace ornant le mur qui surplombait l'ensemble de la scène macabre. L'homme avait résisté à ses compulsions psychiques, avait refusé de traduire le texte de son plein gré et n'aurait à coup sûr jamais cédé sous la torture. Quelle triste nécessité de n'avoir pas eu d'autre choix que de lui prendre son œil et sa langue, afin de lire et de parler l'antique langage dont lui seul détenait le secret.

Surnoms : Hocus pocus, thaumaturgie, Quietus

Les Tremeres continuent de revendiquer la paternité de la Sorcellerie du sang, qu'ils appellent « Thaumaturgie ». Si l'on se réfère à la version des Banu Haqim, « Quietus » faisait partie de leur héritage bien avant que les Tremeres ne deviennent

des vampires. D'autres clans font les mêmes déclarations. Alors que les origines de la Sorcellerie du sang demeurent obscures, nul n'ignore sa nature terrifiante. Peu de Descendants font confiance à des individus capables de manipuler la vitae s'écoulant dans leurs veines ou transformer le Sang en poison.

Contrairement aux autres disciplines qui, pourrait-on dire, progressent de façon organique au travers des victimes choisies par le vampire, la Sorcellerie du sang nécessite un enseignement rigoureux. Les Tremeres se basaient auparavant sur la structure pyramidale de leur hiérarchie pour organiser l'éducation des apprentis nouveau-nés, alors que les Banu Haqim croient fermement que la relation sire-infant est la meilleure forme de tutorat qui existe. De nos nuits, beaucoup d'Enfants d'Haqim s'échouent sur les rivages d'Europe ou d'Amérique, bien loin de leur sire. Maintenant que la Pyramide est détruite, les nouveau-nés tremeres se plongent à corps perdu dans des manuscrits moisis et des palimpsestes pour dénicher des miettes de véritable savoir. Les authentiques maîtres de cette discipline développent des rituels uniques qu'ils dissimulent au regard des autres, se délectant du mystère qui entoure leur quantité de capacités inconnues. Pratiquer la Sorcellerie du sang revient à dompter sa propre vitae. Tous les aspects de cette discipline rappellent aux vampires qu'un gigantesque fossé les sépare des humains, car aucun mortel ne saurait manipuler cette forme de magie.

Caractéristiques

La Sorcellerie du sang est une discipline spéciale dans le sens où, en plus de doter le personnage de pouvoirs à la manière des autres domaines, elle lui offre la possibilité d'effectuer des rituels de niveau inférieur ou égal à son score de Sorcellerie du sang. Si les pouvoirs paraissent relativement faibles, la polyvalence des rituels compense largement ce désavantage, à supposer que le vampire parvienne à se les approprier. Au moment de sa création, le personnage peut choisir un rituel de niveau 1 s'il possède au moins 1 point en Sorcellerie du sang. Par la suite, il peut acquérir de nouveaux rituels dont le coût s'élève à niveau du rituel x 3 points d'expérience. L'apprentissage d'un rituel en cours de jeu nécessite à la fois de l'expérience et du temps : compter au minimum un nombre de semaines égal au niveau du rituel au carré.

- **Type :** sorcellerie
- **Danger pour la Mascarade :** de faible à élevé. Les manifestations des pouvoirs et des rituels de Sorcellerie du sang varient autant que leurs effets.
- **Résonance du sang :** sanguine. Bien que la Sorcellerie du sang ne soit pas une discipline inhérente à la vitae du vampire, elle réagit admirablement au sang des occultistes humains, des sorciers, des leaders de sectes, ainsi que des hémophiles et des bibliophiles.

Niveau 1

GOÛT DU SANG

En gouttant une goutte de sang, le vampire discerne les traits basiques de celui ou celle à qui il appartient.

- **Groupements de dés :** Résolution + Sorcellerie du sang
- **Coût :** gratuit
- **Système :** le personnage répand le sang sur sa langue puis effectue un jet de Résolution + Sorcellerie du sang (difficulté 3). En cas de victoire, il identifie si le sang appartient à un mortel, une goule, un vampire ou une autre créature surnaturelle (dans ce dernier cas, il aura peut-être du mal à reconnaître l'espèce dont il est question.). S'il est issu d'un mortel, il découvre la Résonance et l'intensité du sang. S'il appartenait à un vampire, le personnage détermine la Puissance de son sang, ce qui lui permet de déduire sa fourchette de générations. En cas de victoire critique, il reconnaît si la cible a déjà commis une diablerie et perçoit sa génération (à un point près) et, s'il a connaissance du type de créature surnaturelle auquel le sang appartient, il est capable de l'identifier.
- **Durée :** non applicable

VITAE CORROSIVE

Le vampire altère les propriétés d'une partie de son sang qui devient extrêmement corrosif pour les matières inertes. S'il dispose d'assez de temps et de vitae, il peut réduire la plupart des objets en boue fumante.

- **Coût :** un ou plusieurs tests d'Exaltation
- **Système :** aucun jet de compétence n'est requis. Le personnage se concentre pendant un tour et force son sang à s'écouler d'une plaie ouverte qu'il s'inflige en général lui-même. Il répand ensuite sa vitae sur un objet inerte (la chair de mort-vivant n'entre pas dans cette catégorie) qu'elle décompose. Chaque test d'Exaltation corrode la matière sur un rayon de 35 cm autour du point d'impact. Il faut compter cinq minutes pour que le matériau disparaisse totalement (un peu plus pour les métaux mous tels que le cuivre ou le fer). La substance laisse des marques et quelques trous sur les alliages de métaux et les aciers, mais seul le conteur décide s'ils sont significativement fragilisés. (Avec suffisamment de temps et de sang, ce pouvoir pourrait peut-être venir à bout de la chaîne d'une paire de menottes.)
- **Durée :** non applicable

Niveau 2

ÉTEINDRE LA VITAE

Le vampire supprime les propriétés qui garantissent la non-vie dans une portion du Sang d'un autre Descendant, avivant sa Soif au fur et à mesure que ses réserves de vitae se muent en caillots dénués de tout pouvoir.

- **Groupements de dés :** Intelligence + Sorcellerie du sang contre Vigueur + Sang-froid
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le joueur effectue un jet en opposition d'Intelligence + Sorcellerie du sang contre la Vigueur + Sang-froid d'une cible située en ligne de vue de son personnage. Ce dernier doit rester concentré pendant un tour en accomplissant une gestuelle discrète. En cas de victoire, la Soif de la victime augmente de +1. Si c'est une victoire critique, elle augmente de +2. La cible peut repérer le fauteur de trouble s'il est dans sa ligne de vue et qu'elle remporte un jet en opposition d'Intelligence + Occultisme contre l'Astuce + Subterfuge du personnage.
- **Durée :** non applicable

Niveau 3

MATURATION DU SANG

Le vampire concentre son sang pour augmenter temporairement sa puissance.

- **Groupements de dés :** Résolution + Sorcellerie du sang
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le joueur effectue un jet de Résolution + Sorcellerie du sang dont la difficulté est égale à 2 + Puissance du sang du personnage. En cas de victoire, sa Puissance du sang augmente de +1 pendant une scène ; ce bonus passe à +2 ou dure toute la nuit, au choix, si vous obtenez une victoire critique. Pendant la durée du pouvoir, le vampire peut dépasser la limite de Puissance du sang imposée par sa génération.
- **Durée :** une scène ou une nuit

TOUCHER DU SCORPION

Le vampire transmute une partie de son sang en poison paralysant, qui opère autant sur les mortels que sur ses semblables. Il peut enduire une arme tranchante de cet ichor ou même le cracher sur une cible. Le sang venimeux agit comme une toxine incapacitante sur les mortels. Quant aux damnés, ils ne se retrouvent pas totalement sans défense bien que sévèrement ralentis. En dehors de la Force d'âme, les techniques de respiration et de rétrocontrôle biologique telles que les pratiquent certaines sociétés secrètes sont le meilleur rempart contre du sang empoisonné.

- **Groupements de dés :** Force + Sorcellerie du sang contre Vigueur + Occultisme ou Force d'âme
- **Coût :** un ou plusieurs tests d'Exaltation
- **Système :** le personnage se concentre pendant un tour et force son sang à s'écouler d'une plaie ouverte qu'il s'inflige en général lui-même. Chaque fois qu'il effectue un test d'Exaltation pour obtenir du poison, le processus dure un tour et produit suffisamment de liquide pour enduire une arme tranchante ou pour se remplir la bouche. Pour cracher, il doit réaliser un jet d'attaque de Dextérité + Athlétisme (qui peut être esquivé comme une attaque à distance normale). Mais certains vampires sont plutôt connus pour transférer le poison dans la bouche de leur victime en les embrassant. Les plus subtils d'entre eux se servent de ce pouvoir pour empoisonner leur vitae à l'intention des diableristes potentiels : quand on s'abreuve directement à la source, comment esquiver ? Néanmoins, à part lors d'une telle transmission des veines aux crocs, le sang perd ses propriétés lorsqu'on le dilue et est bien trop visqueux pour être injecté à l'aide d'une seringue. Le personnage ne peut donc pas s'en servir pour empoisonner une boisson ou le répandre directement au cours d'une morsure (à cause de la différence de pression). Il lui est également impossible de l'utiliser avec des armes de tir, car les pointes de flèches et balles recouvertes contiendraient trop peu de sang pour être efficaces. De plus, l'effet ne dure pas assez longtemps pour que le vampire puisse remplir des balles creuses de sang empoisonné.

  Lorsque le poison touche la victime, le personnage effectue un jet en opposition de Force + Sorcellerie de sang contre la Vigueur + Occultisme de la cible. (Les vampires maîtrisant la Force d'âme peuvent opter pour un jet de Vigueur + Force d'âme.) Si le personnage l'emporte, le poison cause autant de dégâts aggravés que la marge de réussite aux mortels, ou des dégâts superficiels qui ne sont pas réduits de moitié aux vampires. Lorsqu'un mortel subit ne serait-ce que 1 point de dégât, il perd connaissance.
- **Durée :** le poison reste efficace pendant une scène

Niveau 4

VOL DE VITAE

Le vampire ouvre une artère principale d'une victime mortelle au moyen de procédés mystiques. Le sang jaillit dans l'air en un flot continu qui se dirige droit vers la bouche du Descendant. Pendant ce temps, le mortel demeure soumis à son tortionnaire, comme au beau milieu de l'extase du Baiser, puis la blessure se referme quand l'effet se dissipe, que

la victime ait rendu l'âme ou non. Il s'agit d'un pouvoir tout à fait spectaculaire, susceptible de mettre en péril la Mascarade quand il se produit, mais qui ne laisse aucune trace une fois terminé.

- **Groupements de dés :** Astuce + Sorcellerie du sang contre Astuce + Occultisme
- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** le personnage fait un geste, invitant une victime mortelle qui se trouve dans son champ de vision, puis effectue un jet d'Astuce + Sorcellerie du sang résisté par l'Astuce + Occultisme de sa cible. En cas de victoire, le sang jaillit d'une blessure artérielle et traverse la pièce pour nourrir le vampire. (Une victime revêtue d'une protection hermétique telle une combinaison Hazmat se vide simplement de son sang à l'intérieur, en proie à l'extase.) Le personnage ne peut rien tenter d'autre pendant qu'il s'abreuve. Néanmoins, grâce à la puissance de la sorcellerie, son repas dure deux fois moins longtemps que d'habitude (trois fois moins en cas de victoire critique).
- **Durée :** un repas

Niveau 5

CARESSE DE BAAL

Le vampire transforme son sang en un poison extrêmement toxique, qui se révèle fatal pour les mortels et les Descendants.

- **Groupements de dés :** Force + Sorcellerie du sang contre Vigueur + Occultisme ou Force d'âme
- **Coût :** un ou plusieurs tests d'Exaltation
- **Système :** ce pouvoir suit les mêmes règles (et restrictions) que le Toucher du scorpion (voir page 273), mais il cause des dégâts accrus.

Si le sang empoisonné touche la cible, le personnage effectue un jet en opposition de Force + Sorcellerie de sang contre la Vigueur + Occultisme de la cible. (Les vampires maîtrisant la Force d'âme peuvent opter pour un jet de Vigueur + Force d'âme à la place.) Si le personnage l'emporte, le poison inflige autant de dégâts aggravés que la marge de réussite aux mortels et aux vampires. Lorsqu'un mortel subit ne serait-ce que 1 point de dégât, il décède instantanément.

Quand un vampire subit des dégâts aggravés causés par le sang toxique, il faut effectuer un nouveau jet en opposition. Si le personnage l'emporte, la cible sombrera dans la torpeur la prochaine fois qu'elle ira dormir.

- **Durée :** le poison reste efficace pendant une scène

CHAUDRON DE SANG

Avec ce pouvoir cauchemardesque, le vampire fait bouillir le sang dans les veines de sa victime, causant des ravages et une douleur épouvantable. Bien qu'il existe des méthodes plus efficaces pour assassiner quelqu'un, celle-ci n'a pas son pareil en matière de cruauté.

- **Groupements de dés :** Résolution + Sorcellerie du sang contre Sang-froid + Occultisme ou Force d'âme
- **Coût :** un test d'Exaltation ; le personnage gagne une (ou plusieurs) Flétrissures
- **Système :** le personnage s'acquitte du coût du pouvoir et touche sa victime (jet de Dextérité + Athlétisme pendant un combat ou une situation similaire), puis il effectue un jet de Résolution + Sorcellerie du sang en opposition avec le Sang-froid + Occultisme de la cible. (Les vampires maîtrisant la Force d'âme peuvent opter pour un jet de Vigueur + Force d'âme à la place.) Si le personnage remporte le jet, chaque point de marge de réussite inflige 1 point de dégâts aggravés. Un mortel subissant au moins 1 point de dégâts meurt dans des hurlements à glacer le sang. Si la cible est un vampire, il gagne 1 point de Soif par point de dégâts subi, jusqu'à atteindre un score de 5 en Soif.
- **Durée :** un tour

Rituels

Sauf précision contraire, pour exécuter un rituel, l'officiant doit faire un test d'Exaltation, consacrer cinq minutes par niveau du rituel à son lancement, puis remporter un jet d'Intelligence + Sorcellerie du sang (difficulté égale au niveau du rituel +1). Quand un rituel n'exige pas uniquement la concentration ininterrompue du personnage, il nécessite en général des ingrédients spéciaux, choisis selon les principes de la magie sympathique et de l'alchimie, qu'il faudra mélanger à du sang. À moins que cela ne soit spécifiquement indiqué, le vampire ne peut lancer les rituels bénéfiques que sur lui-même.

Protections

Les Tremeres recourent souvent aux protections, qui reposent sur les sceaux de la tradition hermétique. Les Banu Haqim préfèrent la gématrie et l'écriture abjadiques aux symboles occultes, mais la méthodologie est identique dans les deux cas. La protection se présente sous la forme d'un glyphe ou d'une ligne d'écriture conçue pour repousser un type précis de créature surnaturelle, que nous appellerons « l'intrus » dans les règles. Quand l'intrus entre en contact avec le piège, il reçoit comme une décharge électrique à travers son corps et sa psyché, provoquant à la fois brûlures externes et accès bru-

tal de pure terreur. La protection ne fonctionne pas dans le cas d'un contact forcé. Ainsi, une épée revêtue de ce rituel ne déclenchera pas la protection lorsqu'elle frappera un intrus, mais fonctionnera parfaitement si l'intrus tente de s'en emparer.

Les protections couvrent un espace d'environ 1 m². Le personnage ne peut donc pas mettre une voiture à l'abri, mais il peut en protéger le volant. Le vampire verse sa vitae sur l'objet à défendre, puis il trace le glyphe avec son doigt. Il nettoie ensuite le sang pour que la protection devienne invisible. Le rituel dure jusqu'à ce que l'objet soit détruit ou brisé. L'intrus ne peut pas se charger d'accomplir ce méfait.

Il ne faut effectuer le jet de Rituel que quand un intrus touche la protection pour la première fois et déclenche son effet, pas avant. Les gants et autres vêtements de protection ne sont d'aucune utilité contre ce rituel. Si le personnage remporte le jet de Rituel, l'intrus subit 1 niveau de dégâts aggravés. En cas de victoire critique, le montant s'élève à 3 niveaux de dégâts aggravés. Le personnage n'a pas besoin d'effectuer le jet chaque fois qu'un intrus entre en contact avec la protection, la première tentative suffit. Les intrus qui désirent toucher l'objet défendu doivent dépenser 1 point de Volonté et réussir un jet de Vigueur + Résolution (difficulté 4 ou 7 en cas de victoire critique au jet de Rituel) pour y parvenir.

Sentir l'invisible (Auspex 1) permet de détecter une protection en cas de victoire sur un jet en opposition d'Intelligence + Auspex contre l'Intelligence + Sorcellerie du sang de son créateur.

CERCLES DE PROTECTION Un cercle de protection ressemble à une protection ordinaire, si ce n'est qu'il est directement tracé sur le sol et requiert trois fois plus d'ingrédients que pour une protection du même type. Il ne suffit pas de connaître une protection pour savoir se servir du cercle de protection équivalent, et inversement. Les intrus qui pénètrent dans un cercle de protection en subissent les effets, mais ils peuvent en ressortir, sauf si le vampire l'a tracé autour de l'intrus, son effet orienté vers l'intérieur.



Il existe quelques différences de règles par rapport aux protections. Pour commencer, la quantité de sang nécessaire pour dessiner le cercle et les pentacles cause trois tests d'Exaltation et permet de couvrir une aire de 3 m de rayon. Le lancement du rituel dure une nuit entière. Le cercle de protection se dissipe à l'aube, sauf si le personnage réussit un jet de Rituel (difficulté augmentée de +2), auquel cas il sera efficace pendant un an et un jour.

Quand un intrus tente de franchir le cercle, effectuez un jet d'Intelligence + Sorcellerie du sang en opposition avec la Volonté de l'intrus. (Si le conteur ou le joueur ont noté le résultat du jet de Rituel initial destiné à prolonger la durée du cercle de protection, ils peuvent l'utiliser au lieu de réaliser le jet.) En cas d'échec, l'intrus est libre de pénétrer dans le cercle. Sinon, il subit 3 points de dégâts superficiels (qui se transforment en dégâts aggravés en cas de victoire critique) et ne peut entrer. L'intrus doit dépenser 1 point de Volonté pour retenter sa chance. Si l'intrus remporte le jet, entre dans le cercle, puis le quitte, il devra effectuer un autre jet en opposition pour le traverser à nouveau. Toutefois, lui seul lancera les dés, car le résultat du jet initial est conservé.

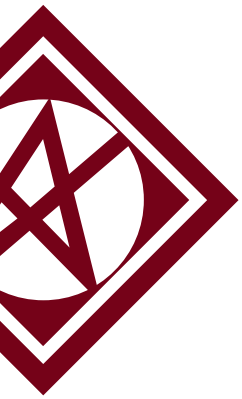
Niveau 1

CHEMIN DU SANG

Ce rituel étend les informations fournies par le pouvoir Goût du sang. L'officiant découvre de nouveaux

détails sur le sujet étudié, à condition qu'il soit un vampire.

- **Ingrédients :** une coupe d'argent remplie du sang du sujet (une quantité suffisante pour provoquer un test d'Exaltation).
- **Préparation :** le personnage mêle son sang avec celui du sujet, puis il répète une incantation pendant environ une heure en se tenant devant la coupe.
- **Système :** si le joueur réussit le jet de Rituel (voir les règles générales des rituels, page 274), son personnage découvre le nom et la génération de la cible, ainsi que l'identité de son sire. En cas de victoire critique, il décèle également l'existence de liens de sang actifs et la place qu'occupe le sujet (régnant ou soumis).



PATTES D'INSECTE

Le vampire est capable de s'accrocher aux murs, tels un insecte ou une araignée grotesque.

- **Ingrédient :** une araignée vivante.
- **Préparation :** le personnage remplit une fiole de son propre sang avant d'y écraser l'araignée. Il lui suffit ensuite de mélanger la mixture, puis de l'avaler. (Le breuvage ne diminue pas la Soif du vampire.) Seul le personnage peut bénéficier des effets de ce rituel. Si quelqu'un d'autre ingère la préparation, il n'en gagne aucun bénéfice.
- **Système :** si le joueur réussit le rituel, son personnage peut s'accrocher aux murs et aux plafonds pendant une scène. La durée s'étend à la nuit entière s'il obtient une victoire critique. Les mains et les pieds du personnage doivent rester en contact avec la surface parcourue. Pendant ce temps, il se déplace à la moitié de sa vitesse habituelle.

PIERRE DE SANG

Ce rituel produit une pierre de sang, une balise magique dont le vampire sait toujours la direction dans laquelle elle se trouve, ainsi que la distance approximative qui l'en sépare. Maintenant que la Camarilla délaisse les technologies modernes, ce rituel autrefois jeté aux oubliettes connaît une résurgence inattendue.

- **Ingrédients :** un morceau de minerai de fer ou un petit aimant, ainsi qu'un litre de sang dont la provenance importe peu, le tout mélangé dans un bol d'argent.
- **Préparation :** le personnage verse un peu de sa vitae dans le bol déjà rempli, puis il récite un chant rituel pendant une heure. Il doit répéter le chant les deux nuits suivantes. Le minerai (ou l'aimant) va absorber le sang au cours des trois séances ; une fois le rituel achevé, le liquide restant est devenu translucide.
- **Système :** le joueur effectue le jet de Rituel à la fin de la troisième nuit. En cas de victoire, le personnage parvient à harmoniser son esprit avec la pierre de sang. Son instinct lui indique infailliblement l'emplacement de l'artefact, et cet effet dure une semaine ou jusqu'à ce que la pierre soit détruite. Le vampire peut avoir simultanément autant de pierres de sang actives que son score de Résolution.

PROTECTION CONTRE LES GOULES

Les Tremeres avisés lancent ce rituel pour se prémunir contre les serviteurs de rivaux belliqueux.

Il suit les règles habituelles des protections (voir page 274).

- **Ingrédients :** rien de plus que le sang du personnage.

RÉVEIL AVEC LA FRAÎCHEUR DU SOIR

Accompli avant l'aube, ce rituel permet au vampire de s'éveiller au moindre signe de danger, aussi frais et dispos que s'il se levait pour la nuit.

- **Ingrédients :** les os et les plumes calcinés d'un coq.
- **Préparation :** le personnage mélange les cendres avec son propre sang. Avec cette mixture, il dessine un cercle autour de l'endroit où il dort.
- **Système :** le joueur n'effectue pas le jet de Rituel pendant la préparation, mais dès que son personnage est en danger pendant la journée. En cas de victoire, le vampire s'extirpe de son sommeil. Pendant la durée de la scène, il ignore les pénalités pour rester éveillé en plein jour. En cas de victoire critique, l'effet se prolonge jusqu'à l'aube suivante.

Niveau 2

CERCLE DE PROTECTION CONTRE LES GOULES

Le vampire trace sur le sol un cercle de protection destiné à empêcher le passage des goules.

Ce rituel suit les règles habituelles des cercles de protection (voir page 275).

- **Ingrédients :** le personnage dessine le cercle avec un os humain trempé dans le sang.

COMMUNIQUER AVEC SON SIRE

Le vampire se sert du lien qui unit le sire à son infant pour créer une passerelle entre leurs esprits. La connexion télépathique qu'il établit lui permet de communiquer à longue distance. Comme d'autres rituels, celui-ci est redevenu à la mode en ces temps de surveillance électronique et de micros cachés.

- **Ingrédients :** un objet ayant appartenu au sire et un bol d'argent rempli d'eau claire.
- **Préparation :** le personnage immerge l'objet dans l'eau, puis il laisse goutter son sang dans le

récipient et se concentre pendant maximum trente minutes sur le dernier souvenir qu'il conserve de son sire.

- **Système :** le joueur effectue le jet de Rituel après que quinze minutes se soient écoulées en jeu. En cas de victoire, quinze minutes de plus s'écoulent puis le personnage et son sire peuvent communiquer mentalement pendant dix minutes. En cas de victoire critique, la communication s'établit sur-le-champ. Toute perturbation majeure d'un côté ou de l'autre du lien met fin à la connexion.

PISTE ILLUMINÉE DE LA PROIE

Grâce à ce rituel, le vampire perçoit le parcours d'une cible désignée. Il lui apparaît sous la forme d'une piste légèrement luminescente, qu'il est le seul à voir.

- **Ingrédients :** un ruban de satin blanc.
- **Préparation :** le personnage imbibe le morceau de tissu de son propre sang, l'embrasant.
- **Système :** si le jet de Rituel est réussi, le ruban prend feu bien qu'il soit trempé et se consume avec la vigueur d'une mèche de détonateur. Une fois qu'il n'en reste plus que des cendres, le rituel commence à faire effet. Tant qu'il demeure actif, le personnage peut suivre les traces discrètes de sa proie, y compris dans les zones telles que les villes surpeuplées où les empreintes de pas sont éphémères. Pour remonter une piste, il faut réaliser un jet d'Intelligence + Survie de difficulté 6 – la marge du jet de Rituel. Le personnage doit aussi connaître le visage de sa victime. Si le jet est réussi, il aperçoit le chemin parcouru par la cible pendant les dernières vingt-quatre heures. La piste reste visible pendant toute la nuit. En cas de victoire critique, elle apparaît deux nuits d'affilée.

PROTECTION CONTRE LES ESPRITS

Ce rituel protège un objet des êtres immatériels tels que les spectres, les fantômes et les esprits élémentaires. Quand une de ces créatures tente de manipuler l'objet ou de le traverser, l'effet de la protection se déclenche.

Ce rituel suit les règles habituelles des protections (voir page 274).

- **Ingrédients :** une poignée de sel (dans d'autres versions, de la poussière de brique) mélangée au sang du vampire.

VÉRITÉ DU SANG

Ce rituel, qui pendant longtemps a été connu des seuls vizirs Banu Haqim, crée une potion mystique capable de séparer la vérité du mensonge. Il s'avère parfois si puissant que le sujet découvre des faits dont il n'avait pas conscience.

- **Ingrédients :** un demi-litre de sang du sujet.
- **Préparation :** le personnage mélange son sang à celui du sujet dans un réceptacle assez grand pour qu'on puisse y tremper un doigt.
- **Système :** à la place du jet de Rituel habituel, le personnage plonge un doigt dans la préparation, puis effectue un jet en opposition de Résolution + Sorcellerie du sang contre le Sang-froid + Occultisme de la victime chaque fois qu'elle émet une affirmation. Dès que le joueur perd un jet, le rituel prend fin. En cas de victoire, il découvre si l'information est vraie ou fausse du point de vue du sujet. En cas de victoire critique, la victime donne sans le vouloir une réponse exhaustive, en incluant des détails qu'elle a aperçus du coin de l'œil ou qu'elle a volontairement relégués dans les tréfonds de son inconscient. (Le conteur devrait avertir le joueur quand le sujet n'a plus rien à ajouter sur ce sujet.) Le mélange ne cesse de bouillir et de siffler tout au long de l'opération. À la fin de la scène, il se mue en une poignée de cendres.

  Ce rituel ne peut pas venir à bout du Brouillage mémoriel, de l'Altération mémorielle et des autres pouvoirs qui endommagent les souvenirs. Le personnage peut deviner la cause d'un trou de mémoire ou d'un souvenir flou, mais il ne retrouvera pas pour autant les souvenirs d'origine.

YEUX DE BABEL

En ingérant la langue et l'œil d'une personne, le vampire apprend à lire et à parler les langages connus par la victime.

- **Ingrédients :** un œil et une langue fraîchement arrachés à la victime.
- **Préparation :** une fois qu'il s'est emparé des ingrédients, le personnage doit les mâcher et les avaler. (Ce processus a de fortes chances d'engendrer une Flétrissure.)
- **Système :** le test d'Exaltation requis pour le rituel permet de dissoudre les ingrédients ingérés par des moyens surnaturels. Une fois cette étape achevée, le joueur effectue le jet de Rituel. En cas de victoire, le personnage est soudain en mesure de lire et de parler les langues que connaissait la victime. Il acquiert son niveau de compétence pendant une semaine. Une victoire critique étend la durée de l'effet à un mois.

Niveau 3

APPEL DE DAGON

Cette technique effroyable est utilisée par les assassins des Banu Haqim. Le vampire qui emploie ce rituel provoque une explosion généralisée des vaisseaux sanguins de sa victime à longue distance, et il aura suffi d'un simple contact pour organiser ce massacre. Les mortels agonisent dans d'atroces souffrances, et même

les Descendants doivent craindre ce tueur silencieux.

- **Ingrédients :** une dague cérémonielle incrustée d'or.
- **Préparation :** avant de procéder au rituel, le personnage doit s'arranger pour que sa victime entre en contact avec son sang. Elle peut le boire, toucher une plaie ouverte ou bien recevoir une simple goutte sur sa peau nue. Le personnage doit ensuite accomplir le rituel entre une heure et une semaine après cette opération. Il s'entaille la peau avec la dague de cérémonie pour répandre son sang. Dès que la vitae entre en contact avec le sol, l'effet du rituel se réalise.
- **Système :** le joueur effectue un jet en opposition de Résolution + Sorcellerie du sang contre la Vigueur + Résolution de sa victime. En cas de victoire, chaque point de marge inflige 1 point de dégâts à la victime dont les vaisseaux éclatent, ses poumons se remplissant de sang. Les dégâts sont aggravés pour les mortels et superficiels pour les vampires. Il est possible de recommencer ce jet deux fois de plus, chaque tentative provoquant un nouveau test d'Exaltation.

CERCLE DE PROTECTION CONTRE LES ESPRITS

Le cercle de protection tracé au sol empêche les esprits de passer. Bien qu'il soit plus difficile à réaliser que d'autres rituels, on le retrouve fréquemment dans les grimoires et dans diverses sources de savoir. D'ailleurs, un occultiste humain pourrait très bien établir une version fonctionnelle de ce rituel en réussissant un jet d'Intelligence + Occultisme (difficulté 6). Il aura cependant besoin de vitae ou d'un autre adjuvant surnaturel pour obtenir un quelconque résultat.

Ce rituel suit les règles habituelles des cercles de protection (voir page 275).

- **Ingrédients :** le personnage dessine le cercle de protection avec un couteau en fer trempé dans un mélange de sang et de sel.

DÉVIATION DE LA MALÉDICTION DU BOIS

Grâce à ce rituel, le vampire se protège des empalements. Le premier pieu qui devrait lui percer le cœur volera en éclats avant de lui traverser la peau.

- **Ingrédients :** échardes ou copeaux de bois.
- **Préparation :** le personnage mélange les copeaux avec son sang, puis il trace un cercle autour de lui. Il doit méditer pendant une heure dans le cercle, et conclure sa séance en disposant une écharde de bois sous sa langue.
- **Système :** le joueur n'effectue pas le jet de Rituel pendant la préparation, mais seulement lorsque quelqu'un plante un pieu dans le cœur de son personnage. Si le jet est réussi, le pieu éclate dès qu'il touche la peau du vampire. (En cas de victoire critique, l'attaquant est aveuglé pendant deux tours, le visage criblé d'échardes de bois.) Le rituel n'agit que lorsque l'assaillant tente vraiment d'empaler l'officiant, il ne craint donc rien tant qu'il se contente poser le pieu contre la peau du personnage. La protection est effective jusqu'à la fin de la nuit ou jusqu'à ce que l'écharde placée sous la langue du vampire quitte sa position (à la première condition qui se réalise).

ESSENCE DE L'AIR

Le vampire fabrique une potion qui lui accorde temporairement le don de voler lorsqu'il l'ingère. La Camarilla réprouve l'utilisation de ce rituel, qui met gravement en péril la Mascarade. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle la popularité de cette mixture a fortement décru de nos nuits.

- **Ingrédients :** feuilles et baies de belladone.
- **Préparation :** le personnage laisse macérer la belladone dans son sang. Ensuite, il fait réduire le breuvage sur un feu de bois en récitant des mots de pouvoir.
- **Système :** le joueur effectue le jet de Rituel pendant que le mélange chauffe. (Une victoire critique permet d'obtenir deux doses de potion.) L'officiant sait si le rituel a réussi ou non, ce qui lui assure de ne pas finir avec une potion ratée. La potion noire qui en résulte reste efficace pendant une nuit et agit dès qu'elle a été avalée. Elle permet au personnage (et à lui seul) de voler ou de planer à vitesse de course pendant une scène. Pendant ce temps, il peut transporter la masse d'une personne, auquel cas il se déplacera à vitesse de marche. Dès que quelqu'un tente de clouer le vampire au sol, ou que ce dernier souhaite emmener une victime contre sa volonté, réalisez un jet en opposition de Force + Sorcellerie du sang contre la Force + Athlétisme de l'adversaire.

MARCHEUR DU FEU

Ce rituel douloureux permet au vampire et à ses camarades de résister au feu.

- **Ingrédients :** une phalange du personnage, un calice ou un bol en or.
- **Préparation :** le personnage se coupe un morceau de doigt pour le faire brûler avec son sang dans un calice ou un bol en or.
- **Système :** pour que son personnage puisse se couper le doigt, le joueur doit réussir un jet de Vigueur + Résolution (difficulté 3). En cas de victoire sur le jet

de Rituel, une flamme bleutée consume le sang et le morceau de doigt, signalant l'accomplissement du rituel. Jusqu'à la fin de la nuit, les dégâts de feu subis par le personnage sont réduits de moitié. L'officiant peut protéger d'autres personnes avec ce rituel, mais toutes les phalanges doivent provenir de son corps. Cette mutilation bénigne ne lui inflige pas de dégâts. En outre, ses doigts repoussent pendant le sommeil de la journée.

PROTECTION CONTRE LES LUPINS

Ce rituel protège un objet contre les loups-garous sous toutes leurs formes. L'effet se déclenche dès que l'un d'entre eux touche l'objet en question.

Ce rituel suit les règles habituelles des protections (voir page 274).

- **Ingrédients :** une poignée de poussière d'argent mélangée au sang du vampire.

Niveau 4

CERCLE DE PROTECTION CONTRE LES LUPINS

Ce rituel suit les règles habituelles des cercles de protection (voir page 275).

- **Ingrédients :** le personnage dessine le cercle de protection avec couteau en argent trempé dans un mélange de sang et d'aconit.

DÉFENSE DU REFUGE SACRÉ

L'officiant de ce puissant rituel protège son refuge des assauts du soleil, établissant une défense autour de son lieu de repos contre les rayons destructeurs, tandis qu'un voile d'obscurité mystique couvre la zone.

- **Ingrédients :** rien de plus que le sang du personnage.
- **Préparation :** le personnage trace des sceaux et des glyphes dans et autour de la zone à protéger. Il doit accorder une attention particulière aux fenêtres et aux portes, et peut même étendre la couverture aux chambranles grands ouverts quand il s'occupe de l'intérieur d'un bâtiment. (Si le conteur est d'accord, le rituel fonctionne également sur les zones grises ou liminales telles que des ruines.)
- **Système :** la préparation du rituel dure au moins une heure, parfois plus selon l'état ou la taille de l'aire à abriter. Elle ne peut toutefois pas excéder 6 m de rayon. Le rituel échoue automatiquement si le personnage sort de la zone une fois les préparatifs terminés. Le joueur effectue le jet de Rituel quand le soleil se lève. En cas de victoire, une ombre recouvre l'emplacement. Elle empêche de regarder à l'extérieur, mais protège surtout les vampires situés à l'intérieur des dégâts provoqués par le soleil. En cas de victoire critique, les Descendants présents dans le refuge peuvent observer le monde extérieur, qui leur apparaît sous une forme brumeuse. L'effet dure une journée entière, sauf si le personnage y met fin en s'aventurant hors de la zone.

PASSAGE INCORPOREL

Le personnage adopte une forme immatérielle qui se rapproche de celle du fantôme et devient libre de traverser les objets, complètement immunisé aux attaques physiques. Pendant ce temps, seules la vue et la parole lui permettent d'interagir avec le monde matériel.

- **Ingrédients :** un miroir.
- **Préparation :** le personnage répand son sang sur le miroir en entonnant des incantations, puis il le brise.
- **Système :** le joueur effectue un jet de Rituel. En cas de victoire, le personnage conserve une forme éthérée tant qu'il tient dans sa main un éclat du miroir brisé. Cette immatérialité accorde à l'officiant une immunité à tout sauf au feu, à la lumière du soleil, aux armes mystiques et aux rituels qui infligent des dégâts aux esprits. Les gens peuvent voir et entendre le personnage, mais ce dernier ne peut plus interagir physiquement avec qui ou quoi que ce soit. Il ne peut pas non plus utiliser son sang. Les vampires sous forme immatérielle n'ont pas accès aux royaumes spirituels ; en effet, le rituel ne les transforme pas en esprits ou en spectres. Le personnage peut traverser les murs et les objets en ligne droite. Par contre, il n'a pas le droit de changer de direction tant qu'il est situé à l'intérieur d'un matériau solide. Le rituel dure une scène ou jusqu'à ce que le vampire lâche l'éclat de miroir. S'il se trouve encore dans de la matière solide au moment de retourner dans le monde physique, son arrivée peut lui causer des surprises, allant de la destruction pure et simple à un emmurement, en passant par un désagrément mineur (sous la forme d'un cendrier à moitié enfoncé dans le bras par exemple). Il revient au conteur d'imaginer les conséquences exactes d'un tel épisode.

PROTECTION CONTRE LES CAÏNITES

Ce rituel protège un objet contre tous les vampires, à l'exception de l'officiant. L'effet se déclenche dès que l'un d'entre eux touche l'objet en question. Cependant, un Descendant qui inspecte la protection à l'aide de l'Auspex peut deviner le nom de son créateur en réussissant un jet en opposition d'Intelligence + Auspex contre l'Intelligence + Sorcellerie du sang de l'officiant.

Ce rituel suit les règles habituelles des protections (voir page 274).

- **Ingrédients :** les cendres encore chaudes d'un feu qui continue

de brûler. Le personnage risque d'être en proie au Rötschreck. S'il y succombe, il est dans l'incapacité de tracer la protection au cours de la même nuit.

YEUX DE L'ENGOULEVENT

Lié aux puissances primitives de l'Animalisme, ce rituel permet au vampire de prendre possession d'un oiseau carnivore, comme un corbeau ou un rapace, pour contrôler son vol et voir le monde à travers ses yeux. Les perroquets et les mainates n'étant pas carnivores, ce rituel n'a aucun effet sur eux. Autrefois, des Tremeres passaient des années à entraîner des corvidés à parler avant d'en faire leurs messagers de la nuit. Depuis que la Pyramide a été mise à bas, peu de Sorciers disposent d'assez de temps libre pour s'adonner à cette activité.

- **Ingrédients :** les yeux de l'oiseau dont le personnage s'empare à l'issue du rituel.
- **Préparation :** le vampire nourrit l'animal de son sang et entre en transe.
- **Système :** si le jet de Rituel est réussi, l'officiant prend le contrôle du volatile et voit à travers ses yeux. En cas de victoire critique, l'oiseau est capable d'obéir à des actions simples, comme ramasser des objets, manipuler des clefs ou appuyer sur les touches d'un clavier. Le personnage peut utiliser la majorité des disciplines non physiques au travers du volatile, y compris la Domination s'il connaît la Télépathie (voir page 251) ou d'autres moyens de communiquer mentalement. Il n'existe pas de limite particulière à la distance que peut parcourir l'oiseau. Il faut toutefois savoir que, si le personnage ne lui a pas arraché les yeux à la fin de la nuit, il finira aveugle pendant les trois nuits suivantes.

Niveau 5

CERCLE DE PROTECTION CONTRE LES CAÏNITES

Ce rituel suit les règles habituelles des cercles de protection (voir page 274).

- **Ingrédients :** le personnage trace le cercle de protection avec une baguette de sorbier trempée dans un mélange de sang et de cendre tirée d'un feu encore en activité.

CŒUR DE PIERRE

À l'issue de ce rituel, le damné transforme son cœur mort en pierre. Il devient immunisé aux ravages des pieux, mais surtout, par un hasard de la magie sympathique, il se métamorphose en automate dénué de remords et de sentiments, totalement insensible aux attentions sociales et émotionnelles. Oui, encore plus que d'habitude.

- **Ingrédients :** une dalle en pierre et une bougie en cire recouverte du sang du personnage.
- **Préparation :** le personnage s'allonge sur la dalle, la bougie posée sur la poitrine, et attend qu'elle ait terminé de brûler au cours de la nuit. Quand la flamme atteint le corps du vampire, il subit 1 niveau de dégâts aggravés et doit effectuer un test de Rötschreck (difficulté 3). S'il échoue, le rituel prend fin. S'il résiste à la frénésie, il est temps de réaliser le jet de Rituel. Une simple victoire permet d'arriver au bout du rituel, tandis qu'une victoire critique guérit aussi le niveau de dégâts provoqué par la bougie. L'effet du pouvoir persiste indéfiniment. Pour retrouver son état normal, le vampire doit repasser par toutes les étapes du rituel.
- **Système :** tant qu'il est sous l'effet du rituel, le cœur du personnage se change littéralement en pierre. Les pieux rebondissent contre la paroi minérale et se brisent si on essaye de la forcer. Le vampire fait également montre d'un détachement émotionnel total. Il perd trois dés sur ses jets de Remords et sur ses jets sociaux actifs (le malus ne s'applique pas aux jets effectués en réaction), sauf lorsqu'il utilise l'Intimidation et la Domination. Le personnage ne peut plus se servir de la Présence. En contrepartie, il bénéficie de trois dés bonus sur tous ses groupements pour résister aux effets de cette discipline.

PIEU À DESTRUCTION DIFFÉRÉE

Rares sont les armes qui effraient autant les Descendants que celle créée par ce rituel. Le pieu à destruction différée, qui serait à l'origine du mythe selon lequel un morceau de bois taillé en pointe constitue la meilleure arme pour lutter contre les vampires, se fraie non seulement un che-



min jusqu'au cœur de la victime, mais cause directement sa Mort ultime. Si besoin est, le pieu continuera son œuvre même réduit à l'état d'écharde, se glissant petit à petit dans le corps du vampire pour atteindre sa cible.

- **Ingrédients :** un pieu taillé dans du sorbier et gravé de runes funestes.
- **Préparation :** le personnage trempe le pieu dans une quantité de sang équivalente à deux tests d'Exaltation puis le noircit au-dessus d'un feu de chêne tout en récitant des incantations. Le rituel dure cinq heures.
- **Système :** ce pieu apporte trois dés supplémentaires à toute tentative pour transpercer le cœur d'un vampire, que celui qui le manie l'enfonce au marteau dans le corps de sa victime endormie, qu'il le brandisse au corps-à-corps ou qu'il le projette avec une arbalète. Le bonus s'applique même lorsque quelqu'un d'autre que le créateur se sert du pieu. Si le jet d'attaque réussit avec une marge supérieure ou égale à 5, le vampire est réduit en poussière en un tour, comme consumé par un brasier invisible. Si la marge de réussite est inférieure à 5, le pieu se brise dans la blessure, mais sa pointe s'enfonce d'elle-même et entame lentement son périple jusqu'au cœur de la victime. Selon la zone touchée, ce cheminement peut durer plusieurs heures ou plusieurs nuits. Dans tous les cas, la Mort ultime est assurée, à moins de retirer les échardes par des moyens médicaux ou mystiques. Pour les enlever au cours d'une opération chirurgicale, quelqu'un d'autre que la victime doit réussir un jet de Dextérité + Médecine (difficulté 6) et consacrer quatre heures à cette opération délicate. En l'absence de médecin, on peut retirer les éclats en amputant le membre qui les abrite – sauf s'ils ont déjà atteint le torse.

SÉCURITÉ DU SANCTUAIRE

Le vampire prépare deux cercles mystiques lors d'un rituel exténuant pour pouvoir voyager instantanément de l'un à l'autre. Comme le trajet ne s'effectue que dans un sens, il doit choisir un cercle pour le départ, et celui qui servira pour l'arrivée.

- **Ingrédients :** deux cercles calcinés d'environ 1 m de diamètre.
- **Préparation :** l'officiant brûle les cercles à même le sol avec une flamme, puis il consacre chacun d'entre eux. La consécration nécessite deux heures d'incanta-



tion et deux tests d'Exaltation par nuit pendant trois nuits consécutives. Au total, le rituel requiert une quantité de sang équivalente à douze tests d'Exaltation.

- **Système :** une fois les cercles achevés, le personnage doit s'avancer dans celui qui servira de point de départ et se concentrer pendant un tour. Le joueur effectue alors un jet de Rituel. (Il devra être réitéré chaque fois que le personnage désire voyager, sachant qu'il est limité à une tentative par scène.) En cas de réussite, l'officiant se volatilise pour réapparaître en un instant au centre du cercle d'arrivée. Il n'existe pas de restriction quant à la distance qui sépare les deux cercles, la seule contrainte étant qu'ils doivent être tracés sur le sol ou sur le plancher d'un bâtiment, mais jamais d'un véhicule. Le vampire peut transporter une personne ou un ou plusieurs objets dont le poids équivalent à ceux d'un être humain. Dès qu'un des cercles est endommagé, ils deviennent tous deux inertes, le rituel cessant de fonctionner. L'officiant ne peut avoir qu'une seule paire de cercles active à la fois.

Alchimie du sang clair

Je savais que Pedro trempait dans des trucs chelous, mais je savais vraiment pas à quel point. Il ordonnait à toute l'équipe de lui rapporter des conneries improbables : de l'essence au plomb, de la vapotte à la pomme, des morceaux d'uranium appauvri, du Jolt Cola Light et du bromure d'éthidium – ne me demandez pas ce que c'est. Il rangeait tout ce qu'on lui apportait dans un Tupperware, une vieille bouteille de vodka, un sachet zippé ou ailleurs, puis il collait une étiquette. Et de temps à autre, on rapportait des tranquillisants pour chevaux, de la kétamine, du PCP, des champis et cette merde horrible venue de Russie qui vous noircit la peau, mais ça, ça faisait partie du travail habituel.

Mais comme je disais, le boulot payait bien et on pouvait ramasser l'argent sans poser de question et aller prendre notre pied ailleurs. Jusqu'à ce qu'une nuit je passe à son labo pour faire une livraison. Il avait pas appelé, mais j'étais tombé sur une caisse entière de choucroute périmée importée d'Allemagne et j'avais pensé que Pedro voudrait peut-être me l'acheter. Alors ouais, j'étais à sec et en manque, mais je vous jure que j'ai vu ce que j'ai vu. Et j'ai vu Pedro torse nu, devant un putain de four qui chauffait à fond, la lumière se reflétait sur tous les tubes et les bocaux des étagères. Et il y avait ce tuyau qui partait des veines d'une fille et se terminait dans un flacon qui se remplissait de son sang. Comme il était en train d'écrire l'étiquette, il m'a pas vu. Je pense qu'il a quand même entendu la choucroute s'éclater le sol, et je suis sûr qu'il l'a sentie.

Il vient juste de m'appeler en me demandant si mon plan pour récupérer les déchets médicaux avait donné quelque chose d'intéressant, mais je veux pas y retourner. Plus jamais.

Surnoms : cuisine, popote maison, l'Art, mashup

Le Sang faible des dernières générations ne possède pas vraiment de pouvoir intrinsèque, mais des Sangs Clairs ont néanmoins appris à l'utiliser comme catalyseur pour éveilleur la puissance latente qui sommeille en toute chose, des traumatismes psychiques au gazole. Née du milieu de la drogue de rue et de la culture des cocktails, tout autant que découverte d'instinct ou dans des grimoires médiévaux pourrissants, l'Alchimie du sang clair pourrait devenir l'art par excellence du lécheur du prochain millénaire. En mélangeant du sang humain à la Résonance marquée, et parfois d'autres substances, à leur propre vitae, les Alchimistes peuvent imiter une large palette de pouvoirs issus des autres disciplines – et créer les leurs, uniques. On ne compte déjà plus le nombre de rumeurs qui revendiquent l'existence d'élixirs conférant la capacité à se promener en plein soleil, à communier avec les antédiluviens ou à atteindre Golconde. En attendant, les cuisiniers de la rue font tout ce qu'ils peuvent pour disparaître des radars des cours, car, pour beaucoup d'anciens, l'Alchimie n'est rien d'autre qu'une forme édulcorée de la diablerie.

L'Alchimie permet de contrefaire une partie des pouvoirs de la Sorcellerie du sang (ceux qui affectent la vitae de l'utilisateur), mais pas les rituels. Le conteur est libre de considérer n'importe quel autre pouvoir comme interdit à l'Alchimie pour des raisons d'équilibre de jeu ou de vraisemblance de la fiction. Rien ne l'empêche de revenir sur sa décision par la suite, ou de mettre les personnages sur la piste de recettes uniques, développées en Suisse ou dissimulées dans une bibliothèque du Caire. Il s'agit d'une discipline nouvelle dont les Sangs Clairs sont loin d'avoir exploré toutes les facettes ou goûté tous les cocktails.

Caractéristiques

Toutes les formulae nécessitent de la vitae de l'Alchimiste et du sang humain possédant la Résonance adéquate (voir page 226). Le vampire peut conserver ce sang humain dans une poche de sang ou dans un verre en carton de chez Starbucks, cela n'a guère d'importance. La quantité de sang requise dépend du degré de Résonance du donneur et de l'humeur du conteur.

Dans les pages qui suivent, le « niveau de pouvoir » désigne toujours le niveau d'Alchimie, et non celui du pouvoir imité par la formula.

Toutes les formulae disposent d'un coût de distillation et d'un coût d'activation. Le coût de distillation montre que toutes les formulae nécessitent un ingrédient commun, assez de vitae de l'Alchimiste pour provoquer un test d'Exaltation. Le coût d'activation d'une formula correspond au coût d'utilisation d'un pouvoir classique : il peut être gratuit, ou demander un nombre quelconque de tests d'Exaltation supplémentaires.

Une fois la formula activée, l'alchimiste effectue un jet de distillation pour déterminer la puissance du mélange. Le groupement de dés diffère suivant la méthode de distillation choisie. Dans tous les cas, plus il y a de réussites, plus l'élixir est efficace :

RÉUSSITES	EFFET DE LA PRÉPARATION
2	Pouvoir faible, fluctuant ou qui tarde à faire effet
4	Le pouvoir fonctionne normalement
6	L'effet du pouvoir est accru

Certains pouvoirs nécessitent des jets spécifiques pour mesurer leur efficacité et la réussite de leur activation. L'alchimiste réalise ces jets au moment indiqué dans la règle, en remplaçant si besoin est le niveau de la discipline concernée par son score d'Alchimie du sang clair.

L'apprentissage d'une nouvelle formula demande du temps, que l'alchimiste consacre à l'exploration des rayonnages des bibliothèques, à la méditation, à l'organisation des voyages culinaires ou à la poursuite d'expériences au sein de son laboratoire. Les joueurs devraient noter les formulae que leur personnage connaît déjà et les ingrédients spéciaux qu'elles nécessitent. Un personnage en reçoit gratuitement une pour chaque niveau qu'il possède en Alchimie de sang clair. Il pourra acquérir des formulae supplémentaires en procédant à des expérimentations et en les achetant avec des points d'expérience.

- **Danger pour la Mascarade :** varie grandement selon le pouvoir copié et la méthode employée.
- **Résonance du sang :** requise pour toutes et diffère selon les formulae.

INGRÉDIENTS Les ingrédients indiqués dans chaque formula ne sont que des suggestions. En effet, chaque alchimiste du sang clair développe des recettes personnalisées qu'il note bien souvent sous une forme codée, à la manière des alchimistes médiévaux. Seul sa propre vitae revient invariablement dans toutes les formulae, bien que la majorité d'entre elles incluent également du sang humain comportant une Résonance spécifique. Le sang refroidi ou coagulé peut fonctionner si le vampire en possède une quantité suffisante. Les ingrédients ne sont pas toujours matériels. En effet, une expérience ou une émotion prisonnière du sang se révèlent parfois aussi puissantes que des composés chimiques rares.

Le conteur devrait augmenter ou diminuer le nombre de dés des groupements d'un ou deux dés en fonction de la qualité des ingrédients, et éventuellement de leur originalité si le personnage utilise des composants écœurants ou étranges, mais appropriés dans ses formulae. Par exemple :

- Ajouter un dé pour chaque ingrédient rarissime (dont la recherche donnera lieu à une histoire complète) ou hors de prix (qui nécessitent un niveau de Ressource plus élevé que celui de la formula). Retirer un dé pour les substituts de mauvaise qualité qu'on trouve dans les grandes chaînes de magasins. Beaucoup de formulae incluent des composants chimiques et des produits alimentaires faciles à trouver dans le commerce ; cette pénalité ne doit être appliquée que quand le personnage remplace une substance de qualité par un équivalent médiocre.
- Ajouter un dé pour les ingrédients particulièrement efficaces ou magiques, tels que la corne de licorne, le mercure rouge, du sang humain comportant une Dyscrasie, du sang de loup-garou ou de la vitae dont la Puissance est supérieure de 2 points au niveau de la formula. Retirer un dé pour l'utilisation de poches de sang médicales, de bougies pré-fondues achetées dans une boutique New Age ou d'autres articles magiques de pacotille.
- Ajouter un dé lorsque les joueurs font preuve de créativité dans leur liste d'ingrédients, en particulier si la recherche des composants les entraîne dans les ennuis ou fait avancer l'histoire.

MÉTHODES DE DISTILLATION Dès que le personnage reçoit son premier point en Alchimie du sang clair, il doit choisir sa méthode de distillation. Ceci décrit la façon dont il prépare ses mixtures. Apprendre une technique différente revient à repartir de zéro et compte comme une nouvelle discipline. Dans ce cas, les formulae qu'il connaît avec une méthode ne fonctionnent pas avec l'autre procédé. Il doit apprendre séparément chaque formula pour chaque méthode de distillation qu'il maîtrise.

ATHANOR CORPORIS L'alchimiste utilise son propre organisme comme athanor (four alchimique), grâce à un exercice de rétrocontrôle biologique ou simplement une compréhension intuitive de l'interaction des Résonances. Cette technique peut aussi découler de l'absorption

d'un élixir au cours de son initiation. En guise d'ingrédients, le vampire privilégie différents mélanges de Résonances. Ce procédé nécessite de relever des échantillons de sang issus d'un large panel de victimes pour obtenir l'assemblage parfait.

L'alchimiste ingère les différents types de sang requis, puis ses veines s'occupent du reste via un jet de distillation de Vigueur + Alchimie ainsi qu'un test d'Exaltation.

Le vampire ne peut activer qu'un seul pouvoir à la fois. Lorsqu'il veut en déclencher un autre, il doit le distiller avant de pouvoir l'activer. Pour arriver au bout du processus, l'alchimiste doit se concentrer pendant au moins trois tours sans rien faire d'autre.

CALCINATIO L'alchimiste utilise le corps d'un humain en guise d'athanor. Il régule son état biophysique en exerçant une pression émotionnelle et en récitant des incantations. D'autres adeptes de la Calcinatio droguent leurs sujets. Le vampire fait ensuite boire sa vitae au cobaye (pour payer le coût de distillation) et effectue un jet de distillation de Manipulation + Alchimie.

Le corps de la victime se charge de distiller la formula, puis l'alchimiste ingère son sang pour être en mesure d'utiliser le pouvoir préparé (Il doit étancher sa Soif d'un nombre de points égal au niveau du pouvoir –1.).

Le vampire ne peut distiller qu'un seul pouvoir par cobaye, mais ce dernier conserve la formula dans son organisme aussi longtemps qu'il reste dans le même état émotionnel. La durée d'activation du pouvoir équivaut à la durée nécessaire pour drainer la quantité de sang requise (voir page 212).

FIXATIO Délaissant les contraintes biologiques et sociales des méthodes précédentes, l'alchimiste utilise un athanor plus conventionnel tel qu'un four de potier, un fourneau pour fondre les métaux, un laboratoire de méthamphétamine ou une bouteille de propane modifiée, entre autres possibilités. Il s'agit de la technique qui se rapproche le plus de l'alchimie « classique » : le vampire introduit un extrait de son sang ainsi que des ingrédients inertes, souvent rares, dans l'athanor, il paie le coût de distillation, puis distille les éléments à l'intérieur du four avec un jet d'Intelligence + Alchimie.

Comme la formula qui en résulte est stable, l'alchimiste peut la transporter et l'avaler à tout moment pour activer son pouvoir. Il effectue le jet de distillation au moment de la consommation et non de la production. Toutefois, en l'absence de laboratoire correctement équipé, il ne pourra pas obtenir d'excellents résultats. Au mieux, il pourra fabriquer une dose d'une formula faible (niveau 3 ou moins) en se servant d'une cocotte-minute ou d'un autre appareil improvisé. Le recours à du matériel inapproprié tel que celui-ci enlève deux dés au groupement de distillation.

L'alchimiste peut transporter autant de formulae stables (tous niveaux confondus) que son score d'Astuce ou de Dextérité – s'assurer que les récipients restent stables, sains, hermétiques, cachés et protégés, n'est pas une tâche à prendre à la légère. (Le conteur décide si chaque formula tient plutôt dans une seringue, une canette de Red Bull ou un thermos.) En outre, le vampire peut stocker autant de formulae stables (tous niveaux confondus) que le double de la somme de ses niveaux d'Alchimie et de Refuge. L'acquisition d'un réfrigérateur est presque une nécessité. Après tout, stable n'est pas synonyme d'impérissable.

L'alchimiste peut activer un pouvoir par tour.

Niveau 1

BROUILLARD

Cette formula crée une zone brumeuse qui suit l'alchimiste, ce qui rend la visée avec une arme de tir plus délicate et lui permet de dissimuler son identité.

- **Ingrédients :** la vitae de l'alchimiste, du sang d'humain flegmatique et, au choix : de la neige carbonique, de la fumée de cigare ou du gaz d'échappement.
- **Coût d'activation :** un test d'Exaltation
- **Système :** quand l'alchimiste active le pouvoir, il est cerné par un brouillard vaporeux qui masque ses traits et obscurcit sa silhouette. Tous ceux qui tentent de l'identifier ou de le toucher avec une arme de tir perdent deux dés sur leurs groupements. En effectuant un nouveau test d'Exaltation, le vampire peut accroître l'étendue du nuage pour recouvrir un groupe composé de cinq personnes maximum.
- **Durée :** une scène ou jusqu'à ce que l'alchimiste y mette fin.

PORTÉE LOINTAINE

Cette formula permet à l'alchimiste d'utiliser son esprit pour attraper, tenir et pousser des objets ou des gens sans les toucher. Peu de personnes sont capables d'employer une force psychique suffisante pour causer des dommages directs, toutefois, avec un peu d'imagination, il est possible de trouver quantité de moyens détournés pour mettre en danger un adversaire ou se sortir soi-même d'une situation délicate.

- **Ingrédients :** la vitae de l'alchimiste, du sang d'humain bilieux et, au choix : des fibres de nylon fondues, un aimant de réfrigérateur rouillé ou des nootropiques bizarres achetés sur Internet.
- **Coût d'activation :** un test d'Exaltation

- **Groupements de dés :** Résolution + Alchimie contre Force + Athlétisme
- **Système :** l'alchimiste peut soulever, pousser ou tirer un objet ou une personne pesant moins de 100 kg. La cible doit se trouver dans son champ de vision, à moins de 10 m de lui. L'objet se déplace rapidement, mais pas assez pour blesser quelqu'un lors d'une collision. S'il est fragile, il est susceptible de se briser à l'impact. Les couteaux et les petits outils métalliques constituent une exception, puisque l'alchimiste peut les manier à l'aide d'un jet de Résolution + Alchimie, perdant deux dés sur son groupement à cause du manque de précision. Un couteau utilisé de cette manière ne cause que 1 point de dégâts supplémentaire.

  Pour déplacer une personne qui résiste, il faut réussir un jet en opposition de Résolution + Alchimie contre la Force + Athlétisme de la cible. En cas de victoire, l'alchimiste peut attirer la victime à portée de main ou de griffe, ou la projeter de 1 m par point de marge, lui infligeant un montant de dégâts superficiels qui équivaut à la distance parcourue. La cible termine sa chute allongée au sol. Pour faire léviter un objet ou une personne, il faut effectuer un jet de Résolution + Alchimie (difficulté 3) par tour. Les manipulations délicates (dégoupiller une grenade par exemple) nécessitent un jet d'Astuce + Alchimie dont la difficulté est fixée par le conteur.
- **Durée :** un tour, sauf si l'alchimiste maintient sa prise (voir ci-dessus).

PROFANATION DE LA HIÉROGAMIE

Les textes alchimiques mentionnent le Grand Hermaphrodite, l'union des contraires tels que le jour et la nuit, le masculin et le féminin, la vie et la mort. Les alchimistes qui maîtrisent l'aspect universel de la Hiérogamie s'appuient sur la nature fluctuante de leur condition pour changer de sexe. Cette opération invasive nécessite une grande application et une certaine ferveur, et c'est en tout cas un pouvoir qu'envient beaucoup de Descendants, prisonniers de leur forme immuable. Il s'agit également d'un excellent moyen de se réinventer une identité ou d'adopter une nouvelle apparence.

- **Ingrédients :** la vitae de l'alchimiste et le sang de cinq donateurs différents qui se reconnaissent pleinement dans le sexe recherché.
- **Système :** après avoir préparé la formula, l'alchimiste réalise sa propre castration et/ou une mastectomie avant de s'endormir pendant la journée. À son réveil, il est devenu un parfait spécimen du sexe auquel il aspirait. En essence, c'est comme s'il était venu au monde sous cette forme. Il existe même, en lien avec ce pouvoir, des histoires d'Enfants du crépuscule de sexe féminin qui donnent naissance à des enfants. Si le personnage le souhaite, il peut modifier le mode opératoire pour se rattacher à n'importe quel sexe imaginable.
- **Durée :** permanent jusqu'à ce que le personnage l'utilise à nouveau.

Niveau 2

Au niveau 2, l'alchimiste est capable de développer des formulae qui copient les pouvoirs de niveau 1 des autres disciplines.

Chacune de ces formulae nécessite un minimum d'une semaine de recherches.

ENVELOPPEMENT

Cette formula crée une brume qui s'accroche à une victime, entraînant aveuglement et, dans le cas des mortels, suffocation.

- **Ingrédients :** la vitae de l'alchimiste, du sang humain atrabilaire et flegmatique et, au choix : du chlorate de potassium, du smog ou de l'hydrocarbure halogéné
- **Coût d'activation :** un test d'Exaltation
- **Groupements de dés :** Astuce + Alchimie contre Vigueur + Survie
- **Système :** l'alchimiste active le pouvoir et choisit une cible visible. Une brume tourbillonnante enveloppe la victime et obscurcit son champ de vision, retirant trois dés à tous ses groupements d'attaque à distance et de détection basés sur la vue. De plus, si la cible est un mortel, le personnage peut rendre la nuée étouffante grâce à un jet d'Astuce + Alchimie en opposition avec la Vigueur + Survie de la cible. En cas de victoire, la victime ne peut plus rien entreprendre, trop occupée à tousser et à suffoquer. En cas de victoire critique, elle sombre dans l'inconscience. L'alchimiste ne peut utiliser l'Enveloppement que sur une cible unique à la fois.
- **Durée :** jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce que l'alchimiste y mette un terme.

Niveau 3

Au niveau 3, l'Alchimiste est capable de développer des formulae qui copient les pouvoirs de niveau 2 des autres disciplines.

Chacune de ces formulae nécessite un minimum d'un mois de recherches et une nuit à distiller.

DÉFRACTIONNEMENT

Cette formula est destinée à la création d'un élixir homéopathique. Ajouté à une poche de sang médicalisé fractionné, il lui redonne toute sa fraîcheur, permettant aux vampires

dénués de l'atout Estomac de fer d'en retirer les nutriments nécessaires pour étancher leur Soif.

- **Ingrédients :** la vitae de l'alchimiste, du sang humain atrabilaire et sanguin, quelques millilitres de sang humain de groupe O négatif, des épinards moisis, du café noir encore chaud, de l'acide valproïque.
- **Système :** l'alchimiste doit extraire l'élixir de Défractionnement de son cobaye (calcinatio) ou de son propre organisme (athanor corporis) s'il n'utilise pas la fixatio. Pour chaque réussite au jet de distillation, il obtient une dose suffisante pour transformer une poche de sang fractionné en sang pur (réduit la Soif de –1 point). N'importe quel vampire peut se nourrir de sang défractionné pour apaiser sa Soif.
- **Athanor corporis :** l'alchimiste peut extraire l'élixir de son corps une fois par nuit jusqu'à son prochain repas ou jusqu'à ce qu'il atteigne 5 en Soif. Il n'a pas besoin de payer le coût de distillation lors de chaque extraction.
- **Calcinatio :** si le cobaye survit au prélèvement, l'alchimiste peut réitérer l'opération une semaine plus tard pour obtenir une dose d'élixir supplémentaire. Il n'a pas besoin de payer le coût de distillation lors de chaque extraction. De son côté, le cobaye subit 3 points de dégâts aggravés à chaque fois.

Niveau 4

Au niveau 4, l'Alchimiste est capable de développer des formulae qui copient les pouvoirs de niveau 3 des autres disciplines.

À partir de ce niveau, toutes les formulae nécessitent également un extrait de la vitae d'un vampire appartenant à un clan correspondant ou maîtrisant la discipline imitée. Par exemple, pour copier le pouvoir de Change-forme, l'Alchimiste a besoin de la vitae d'un vampire avec Protéisme ou issu du clan Gangrel. Il n'est même pas nécessaire que ce dernier ait le moindre point en Protéisme ; le pouvoir réside dans le Sang, pas dans le corps d'un vampire en particulier.

Comme indiqué auparavant, cet échantillon n'affaiblit pas la santé du Descendant et ne crée pas de lien de sang. Ceci étant dit, un tel don est généralement le résultat d'une dette majeure. Il se peut sinon que le donateur tente d'entraîner la coterie de l'alchimiste dans une mission hor-



rible et périlleuse, afin d'améliorer ses chances de réussite.

Les recherches pour ces formulae nécessitent minimum trois mois, et la distillation au moins trois nuits.

ÉLAN AÉRIEN

Grâce à cette formula, l'alchimiste s'élève au-dessus du sol pour léviter ou s'envoler à tire-d'aile. Il peut planer dans n'importe quelle direction, y compris vers le haut ou vers le bas, mais ses capacités de transport deviennent plus limitées.

- **Ingrédients :** la vitae de l'alchimiste, du sang humain bilieux et sanguin, et, au choix : du champagne, du sang d'oiseau, de l'hélium, de la scopolamine ou de l'extrait de belladone.
- **Coût d'activation :** un test d'Exaltation
- **Groupements de dés :** Force + Alchimie contre Force + Athlétisme (si la cible résiste)
- **Système :** la potion permet à l'alchimiste (et à lui seul) de voler ou de planer à vitesse de course. Il peut transporter une charge dont le poids et la taille équivalent à ceux d'un humain, auquel cas il se déplace à sa vitesse de marche. Dès que quelqu'un tente de clouer le vampire au sol, ou que ce dernier souhaite emmener une personne contre sa volonté, réaliser un jet en opposition de Force + Alchimie contre la Force + Athlétisme de l'adversaire.
- **Durée :** une scène

Niveau 5

Au niveau 5, l'Alchimiste est capable de développer des formulae qui copient les pouvoirs de niveau 4 des autres disciplines.

Les recherches nécessitent minimum trois ans, et la distillation au moins un mois.

RÉVEILLER LE DORMEUR

Cette formula permet de créer un élixir qui, mélangé à du sang humain, sort un vampire de torpeur.

- **Ingrédients :** la vitae de l'alchimiste, du sang humain bilieux ou sanguin et, au choix : de l'adrénaline, du carbonate d'ammonium, de la corne de cerf en poudre, de la caféine, de l'amphétamine ou de la mélatonine.
- **Système :** l'alchimiste doit extraire l'élixir de Réveil du dormeur de son cobaye (calcinatio) ou de son propre organisme (athanor corporis) s'il n'utilise pas la fixatio. Il mélange ensuite l'élixir à du sang humain. La décoction obtenue permet de réveiller un vampire dont la Puissance du sang est égale au nombre de réussite au jet de distillation –2.

  Exemple : André obtient cinq réussites sur son jet de distillation pour créer la potion de Réveil du dormeur. La décoction peut donc sortir de la torpeur un vampire dont la Puissance du sang est égale à 3 ou moins (5 – 2 = 3).
- **Athanor corporis :** l'alchimiste peut extraire l'élixir de son corps une fois par nuit jusqu'à son prochain repas ou jusqu'à ce qu'il atteigne 5 en Soif. Il n'a pas besoin de payer le coût de distillation lors de chaque extraction.
- **Calcinatio :** si le cobaye survit au prélèvement, l'alchimiste peut réitérer l'opération une semaine plus tard pour obtenir une dose d'élixir supplémentaire. Il n'a pas besoin de payer le coût de distillation lors de chaque extraction. De son côté, le cobaye subit 5 points de dégâts aggravés par opération. Le personnage peut aussi se contenter de nourrir directement le dormeur avec le sang du cobaye. ■

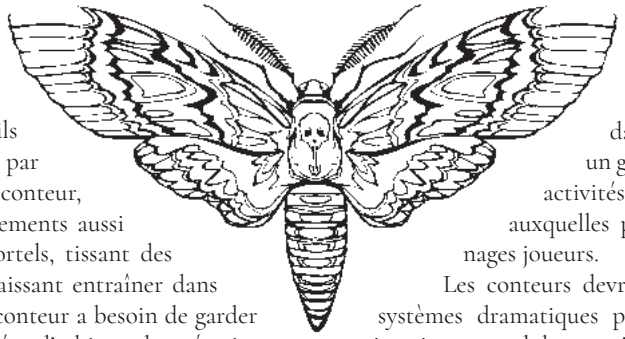




SYSTÈMES *avancés*

« Puis des Cérémonies sont organisées, qui ont toutes leur importance, mais certaines sont plus savoureuses que d'autres. »

— ARTHUR MACHEN, *LE PEUPLE BLANC*



Les vampires, qu'ils soient dépeints par les joueurs ou le conteur, ont des comportements aussi divers et variés que les mortels, tissant des intrigues complexes et se laissant entraîner dans des activités douteuses. Le conteur a besoin de garder toute cette action organisée, d'arbitrer les réussites comme les échecs et de planifier ce que le reste du monde fait en réponse.

Bien que **Vampire : la Mascarade** se concentre sur l'interprétation des personnages et leurs interactions, même les scènes dramatiques impliquent souvent de lancer quelques dés, selon le style de chaque joueur. Nous avons volontairement conçu des règles abstraites et souples pour le système du conteur, afin qu'elles aident à structurer la trame narrative sans l'entraver. Les systèmes plus complexes décrits dans ce chapitre constituent un guide spécialement dédié à des activités courantes et inhabituelles auxquelles peuvent se livrer les personnages joueurs.

Les conteurs devraient inventer leurs propres systèmes dramatiques pour s'adapter aux nouvelles situations, et nul doute qu'ils n'auront guère le choix. La liste des règles décrites ci-après n'est en aucun cas exhaustive, mais elle fournit une base solide sur laquelle poser les événements de l'intrigue.

Si vous préférez de loin votre propre système de résolution à celui que nous vous présentons, n'hésitez pas un instant à l'utiliser ! Prenez la liberté d'abandonner tout mécanisme de règle lors des scènes de jeu libre, et laissez-vous guider tout au long de la chronique par l'interprétation et la logique dramatique.

Scènes et modes

Chaque conteur et groupe de joueurs développe son propre rythme pour une chronique donnée de **Vampire**. Ainsi, un groupe préférera se concentrer sur l'action impitoyable de la rue. Un autre mettra l'accent sur les tourments émotionnels et les manigances politiques. Enfin, un troisième s'orientera plutôt vers les conspirations surnaturelles, le tout entrecoupé de scènes sanglantes dignes d'un film d'horreur. Pour que leurs chroniques s'adaptent à leur rythme, les participants peuvent varier les modes de jeu d'une scène à l'autre, ainsi que le type de scènes qui leur serviront à bâtir leurs histoires.

Il est possible de jouer toutes les scènes dans tous les modes de jeu. Certains groupes utiliseront le jeu libre comme fonctionnement par défaut, d'autres une narration régie par les dés ou un autre mode de jeu parmi ceux décrits dans ce chapitre. Rien n'empêche d'interpréter une scène centrale en jeu libre ; en effet, le type de scène dépend de l'attention que vous lui réservez plutôt que du nombre de dés que vous lancez. Les conteurs sont moins enclins à adopter un jeu régi par les dés lors d'une scène abstraite. Ceci étant dit, un unique combat régi par les dés constitue parfois le meilleur moyen, et aussi le plus dramatique, pour décider de l'issue d'une bataille rangée abstraite ou de manœuvres politiciennes étalées sur un mois pour déterminer la direction (et qui contrôle !) le cadre de jeu.

Types de scènes

Le type de scène dépend du degré d'attention (et généralement du temps) que vous voulez lui consacrer. La durée en temps de jeu pour chacune d'entre elles peut s'échelonner de quelques minutes à plusieurs mois. Comme dans d'autres aspects du jeu, votre groupe doit parvenir à un accord sur ce sujet. Dans la plupart des parties, le conteur se charge de prendre la décision en fonction de son ressenti quant au rythme et au style de la chronique. Toutefois, certains conteurs préfèrent bâtir le récit avec leurs joueurs pour donner naissance à une œuvre collaborative.

Centrale

Les joueurs et le conteur jouent les scènes *centrales* avec beaucoup d'attention, de leur commencement naturel jusqu'à leur point final. En général, elles durent plus longtemps que les autres types de scènes. Elles peuvent donner la parole à chacun des joueurs ou braquer les projecteurs sur un personnage et son Attache, ou sur deux Descendants. Dans tous les cas, l'ensemble du groupe doit avoir le sentiment que la scène apporte un contenu dramatique au reste de la chronique et qu'elle vaut la peine qu'on s'y attarde au besoin.



Abstraite

Les joueurs et le conteur se concentrent uniquement sur les points forts des scènes *abstraites*, dont l'issue peut être décidée par un unique jet de dé ou un dialogue concis. Ce genre de scène commence souvent *in medias res* et se termine dès que la conclusion est évidente. Bien qu'elle puisse avoir des répercussions sur la chronique ou un personnage, les joueurs et le conteur préfèrent en général ne pas s'éterniser sur cet épisode. Le groupe n'a peut-être pas envie de s'appesantir sur les détails anatomiques d'une tentative de séduction ou de meurtres en série, ou encore de planifier la tactique de tout un combat ou d'une fête dînatoire à l'Elysium. Pour monter une scène abstraite, le conteur pioche dans les moments phares ou s'appuie sur un échange décisif, puis il passe à la suite une fois l'affaire résolue.

Ellipse

L'*ellipse* ne donne pas lieu à une interprétation de la part des joueurs ; le conteur décrit ce qui se passe, puis l'histoire continue. D'ailleurs, ce n'est pas toujours une scène à proprement parler, puisqu'elle peut se résumer à une phrase : « Après quatre heures d'attente dans le hall d'entrée de l'hôtel particulier du prince, vous êtes enfin convoqués. » À l'occasion, le conteur peut demander à un joueur de raconter en quelques mots les événements qui se déroulent au cours d'une ellipse : « Grâce à tes contacts parmi les services de police, tu finis derrière les barreaux. Comment t'y prends-tu pour tuer le prisonnier ? » Les scènes de ce genre se caractérisent par leur brièveté. Elles tiennent en général en une ou deux phrases de dialogue ou de narration. Elles concernent souvent les personnages du conteur (PNJ) ou des humains ; ou leurs conclusions sont tellement prévisibles qu'il n'y a aucun intérêt à les décrire en détail, encore moins à les interpréter.

Modes de jeu

Vous n'êtes pas prisonnier de votre partie, condamné·e par une assemblée de fanatiques des règles – qui seraient tentés de faire plus confiance aux règles qu'au conteur – à jouer les moindres interactions de vos personnages, aussi insignifiantes soient-elles. Vous pouvez personnaliser l'expérience de jeu de votre tablée en variant les modes d'interprétation d'une scène à l'autre. Dans l'ensemble, les joueurs qui font confiance à l'instinct dramatique de leur conteur tendent à privilégier le jeu libre sous toutes ses formes. En revanche, ceux qui préfèrent le contrôle tactique aux élans dramatiques tendent à préférer le jeu régi par les dés.

De manière générale, les mécanismes tels que la dépense de Volonté pour relancer des dés ou l'utilisation de Coups de sang pour obtenir des dés supplémentaires supposent que les joueurs seront amenés réaliser un certain nombre de jets pendant la session. Si vous réduisez le rôle des dés pendant la partie, vous devez également diminuer la part des règles conçues pour atténuer l'incidence des résultats des jets sur le récit (voir Trafiquer le compteur, page 158).

Jeu libre

Vous interprétez une scène en jeu libre, sans dés. Le conteur tranche l'issue d'un conflit en fonction des scores des participants ou des impératifs dramatiques. S'il tient à ce que la menace de la Soif continue de peser sur les personnages, il peut demander aux joueurs d'effectuer des tests d'Exaltation chaque fois que leur personnage utilise des disciplines ou exalte son sang d'une quelconque manière. Sinon, il peut se contenter d'annoncer que la Soif d'un personnage augmente dès qu'une proie séduisante croise sa route ou qu'il puise de l'énergie dans sa vitae pour accomplir une action. Le jeu libre se prête particulièrement bien aux épisodes qui mettent en scène des vampires et des humains, des personnages joueurs, deux vampires amis (ou du moins respectueux l'un envers l'autre), un damné et ses soumis ou ses serviteurs, etc.

Jeu libre orienté

Au début d'une scène en jeu libre orienté, les joueurs effectuent un jet (un seul pour le groupe entier ou un par joueur) basé sur les traits et les systèmes qui sont le plus à même de modifier la tournure de l'épisode. (Le conteur devrait interdire les relances et les Coups de sang pour ce jet.) Ils jouent ensuite la scène en jeu libre, mais les joueurs sont tenus d'amener les actions de leurs personnages au résultat prédéterminé. Par exemple, si le jet s'est soldé par l'échec d'un test d'Exaltation ou l'augmentation de leur valeur de Soif, les joueurs doivent interpréter les envies de leurs personnages et leurs conséquences. Les scènes en jeu libre orienté s'adaptent parfaitement aux scènes pivots (comme le passage au troisième acte par exemple), aux flashbacks ou aux Memoriam, aux intrigues de cour et de politique, et aux scènes qui mènent à une confrontation finale.

Jeu libre balisé

Ce mode de jeu libre est *balisé* par des jets de dés qui interviennent aux moments cruciaux. Quand une scène en jeu libre débouche sur un conflit majeur, les joueurs effectuent un unique jet qui décidera de l'issue (ou donnera une idée de son orientation), puis ils poursuivent leur interprétation de la scène. Le conteur fait abstraction des blessures, des faux pas et des autres aspects tactiques pour que l'histoire continue d'avancer. Le plus souvent, il adopte les suggestions des joueurs qui augmentent l'intensité dramatique ou l'intérêt de l'épisode, et se contente du minimum de jets de dés pour que la Soif reste néanmoins présente dans le récit.

Le jeu de la Soif et du hasard

Tous les personnages joueurs doivent trouver l'équilibre entre la menace de la frénésie et la liberté dont ils jouissent en tant que Descendants, entre la préservation de la Mascarade et le désir de se nourrir. Dans une partie de **Vampire** s'appuyant majoritairement sur un mode de jeu régi par les dés, les dés de Soif et le mécanisme du test d'Exaltation créent ce sentiment de risque et d'urgence sanglante. Si votre chronique comporte une majorité de scènes en jeu libre – total, orienté ou balisé –, la Soif peut se retrouver en arrière-plan, puisque la réduction générale de l'utilisation des dés entraîne une baisse des résultats censés la mettre au premier plan.

Chaque groupe et chaque conteur concevra sa propre solution, celle qui paraîtra la plus adaptée à l'instant ou à l'état d'esprit de la tablée. Nous vous présentons quelques suggestions que vous pouvez combiner ou élaguer pour donner l'importance que vous jugez appropriée à la Soif. Quel que soit le système utilisé, le conteur devrait faire le décompte du niveau de Soif des personnages joueurs, soit en le notant, soit en distribuant des pions ou des dés rouges au fur et à mesure que la Soif des personnages augmente (même dans les groupes qui privilégient le jeu libre, les dés ont leur utilité comme pense-bête tactile), soit en le marquant dans un coin du schéma des relations. Dans certains groupes, les autres joueurs peuvent se charger de distribuer des pions de Soif dès qu'un élément de l'histoire le justifie.



SOIF DE DÉPART

Pour les scènes en jeu libre de tout type, préparez le terrain pour les acteurs et pour les quelques jets de dés qui auront lieu en déterminant aléatoirement la Soif des personnages. Lancez un dé, divisez le résultat par deux et relancez tout résultat qui aboutirait à une Soif de 5. Les joueurs doivent interpréter leurs personnages en prenant ce score de Soif comme base.

HÉSITATION

Comme un test d'Exaltation a une chance sur deux d'échouer, le conteur augmente de +1 la Soif du personnage une fois sur deux au moment où un test d'Exaltation devrait avoir lieu dans une partie régie par les dés.

C'EST L'HEURE DU GOÛTER

Le conteur règle le niveau de Soif en fonction du temps écoulé en jeu ou dans la réalité. Augmentez de +1 la Soif des personnages toutes les 45 minutes à une heure en temps de jeu ou toutes les deux heures en temps réel.

LE MOT QUI TUE

Avant la session, le conteur choisit un mot qui tue. Ce peut être « vampire », « sang » ou un autre mot que les joueurs ont tendance à employer régulièrement pendant les parties. Dès qu'un joueur le prononce, le conteur appose une croix à côté du nom de son personnage sur une feuille de papier pour indiquer que sa Soif augmente. (Le conteur devrait faire preuve de discrétion pour que les joueurs n'identifient pas le mot-clef, il ne doit pas non plus hésiter à le changer si les joueurs comprennent.) Dès que le niveau de Soif d'un personnage a des répercussions sur le déroulement du récit (en général, quand le score atteint 3 ou 4), le conteur informe le joueur concerné que son personnage est tenaillé par la Soif ou, pire encore, qu'il est totalement assoiffé (Soif 5), ce qui aura une importance cruciale et projettera le personnage sur le devant de la scène. Dès qu'un personnage se nourrit, le conteur efface autant de croix que le nombre de points de Soif étanchés.



Les dépenses de Volonté pour obtenir des relances affaiblissent le jeu libre balisé, car elles diminuent la tension dramatique du moment. Ce mode de jeu fonctionne bien pour toutes sortes de scènes, en particulier pour les situations explosives ou les épisodes d'échange sociaux. Il convient également aux intrigues qui proposent un renversement de l'équilibre des pouvoirs ou de la thématique principale, aux quêtes annexes de longue haleine telles que les parties de chasse ou les Memoriam, et même à la plupart des scènes centrales.

Régi par les dés

Les actions des personnages sont décrites avec minutie, les jets de dés indiquant les résultats. On peut opter pour un rythme au tour par tour quand l'ordre des actions revêt une importance tactique. Ce mode de jeu rallonge sensiblement la durée d'une scène. Le plus souvent, les joueurs s'attendent à adopter le mode d'interprétation *régi par les dés* dès qu'une scène centrale commence, puisqu'il permet de se concentrer sur les moindres détails. Les scènes de combat sont le parfait exemple de scènes régies par les dés, que ce soit les affrontements physiques ou les conflits sociaux virulents tels qu'une joute verbale à la cour avec une harpie hostile.

Jets étendus

De temps à autre, vous pouvez avoir l'impression que l'action s'insère mal dans l'échelle de temps habituelle et ne se prête pas à un unique jet de dés, ce qui est généralement le cas quand plusieurs événements dramatiques surviennent au même moment. Vous pouvez décider que les joueurs devront effectuer plusieurs jets pour venir à bout de la tâche entreprise. Par exemple, un personnage peut être amené à crocheter une serrure pendant que ses compagnons jouent à cache-cache avec les gardiens du musée, à charger un camion au cours d'une fusillade ou à prendre le contrôle d'une institution au cours d'une partie.

Types de jets étendus

JET ÉTENDU NORMAL : lors d'un jet étendu normal, le conteur assigne une difficulté élevée à l'action (10+) et permet au joueur d'additionner les réussites des différents jets jusqu'à ce que le résultat total soit supérieur ou égal à la difficulté fixée.

EXEMPLE :

Pour prendre le contrôle du réseau de trafic d'êtres humains de La Nouvelle-Orléans, les personnages doivent obtenir au total vingt réussites sur des jets impliquant majoritairement la compétence Larcin et le talent Expérience de la rue. Les joueurs doivent additionner leurs réussites respectives simultanément, puisqu'ils veulent doubler les concurrents qui ont eu la même idée qu'eux.

JETS EN SÉRIE : le conteur dispose d'une alternative, où il assigne une difficulté normale à plusieurs tâches et décrète que le personnage doit obtenir un nombre précis de victoires pour arriver au bout de ses peines. Les jets en série sont toujours associés à des actions spécifiques : désactiver toutes les alarmes d'un complexe et déverrouiller la serrure du coffre-fort, bloquer toutes les entrées d'un



refuge, ou encore découvrir les quatre volumes d'un grimoire tremere.

EXEMPLE :

Pour s'emparer du contenu du reliquaire du musée, il faut obtenir trois victoires, une par tâche : le personnage doit désactiver l'alarme du toit (Intelligence + Larcin), rentrer par la verrière (Dextérité + Larcin), puis sortir l'idole en évitant les capteurs de détection laser (Sang-froid + Larcin).

JET ÉTENDU COMPLEXE : combinant les éléments des jets normaux et des séries de jets, seules les marges de réussite de chaque action sont additionnées pour atteindre le score de difficulté global. Ce mécanisme fonctionne bien pour les jets de dés qui ne reviennent qu'une à deux fois par session et représentent une progression vers un objectif secondaire ou à long terme pour lequel les personnages ne rencontrent pas d'opposition notable (ou active).

EXEMPLE :

Tabitha rentre peu à peu dans les grâces des Tremeres locaux afin de parfaire ses connaissances sur les rituels. Chaque session, elle fait un jet d'Intelligence + Occultisme pour impressionner un Sorcier avec son savoir. Elle additionne la marge de chacun des jets jusqu'à atteindre un score de 20, celui de la difficulté.

JETS EN CASCADE : dans cette version des jets en série, le joueur convertit la marge de réussite sur son action en dés supplémentaires qui lui serviront pour sa prochaine tâche. Il s'agit du mécanisme parfait pour représenter les situations où la réussite favorise la réussite, mais où le moindre échec signe la défaite du personnage. Vous pouvez le mettre en œuvre dans une opération de chantage ou de corruption à long terme, une tentative de séduction qui s'étale sur toute une nuit, ou une mission de piratage ciblant un système informatique complexe, composé de plusieurs niveaux d'authentification et de cryptage.

EXEMPLE :

Vic a besoin de quatre jets (un par session) pour se mettre le prêtre du coin dans la poche. Il obtient six réussites sur un jet de Charisme + Subterfuge (difficulté 4), ce qui lui permettra d'ajouter deux dés à son groupement sur son prochain jet de Manipulation + Persuasion (difficulté 5).

Jets étendus en opposition

Pour représenter l'opposition entre deux personnages (que ce soient un personnage joueur contre un PNJ ou deux personnages joueurs l'un contre l'autre) qui font la course pour accomplir une action avant leur concurrent, le conteur peut recourir à un jet étendu en opposition.

Sous sa forme la plus simple, chaque personnage effectue de son côté un jet par étape, puis le conteur déclare vainqueur celui qui obtient en premier assez de réussites pour égaler le niveau de difficulté. Si les deux adversaires atteignent le seuil en même temps, la victoire revient à celui qui totalise le plus grand nombre de réussites.

Si les personnages sont en mesure de se mettre mutuellement des bâtons dans les roues, le conteur peut leur demander d'effectuer un jet en opposition simple par étape. Le vainqueur soustrait les réussites du perdant aux siennes, puis il additionne le montant restant à son total de réussites. De son côté, le perdant ne gagne aucune réussite lors de cette étape du jet étendu.

Cette version du jet étendu en opposition peut prendre un temps extrêmement long avant d'atteindre une résolution, à la manière du jet étendu complexe.

Jets étendus et cas spéciaux

Les règles et les résultats spéciaux des jets simples fonctionnent un peu différemment quand on les transpose aux jets étendus. Le conteur peut combiner et arranger ces exceptions comme il le souhaite pour les adapter aux circonstances dramatiques ou à la narration.

TRAVAIL D'ÉQUIPE : cette règle s'applique à la majorité des jets étendus. Même quand ce n'est pas le cas, elle peut permettre d'ignorer ou d'atténuer un échec total au lieu de réduire à néant les efforts fournis sur l'ensemble du jet étendu.

ÉCHEC TOTAL : annule toutes les réussites et les victoires ; le joueur doit recommencer le jet depuis le début. Dans certaines situations, le conteur peut même refuser de lui donner une deuxième chance. ■

Conflits avancés

En tant que prédateurs, les vampires sont souvent amenés à affronter leurs concurrents, leurs victimes (occasionnellement) et tous ceux qui voudraient les empêcher d'atteindre leurs proies.

Ces conflits se finissent parfois dans le sang. Quand le prince demande systématiquement des comptes à ses courtisans, ils se limitent à aux mots et aux émotions. Il arrive que les vampires s'affrontent en coulisse, se servant des institutions humaines comme armes et armures.

Cette section vient compléter les règles de conflits de base (voir pages 123-130). Le conteur peut utiliser les modules et les systèmes de son choix pour enrichir les règles de base, mais il n'est pas tenu de tous les exploiter.

Valse en trois temps

Comme le montre le modèle classique en trois actes, l'intrigue s'embourbe dès que l'action traîne trop en longueur. Autour d'une table de jeu, l'affrontement paraît plus serré et sa résolution plus riche quand il se termine au bout de trois échanges environ. (Il y a une note à ce sujet dans la section Règles, voir la règle des trois tours, page 130). Lorsque vous recourez aux systèmes détaillés des conflits avancés, essayez de conclure les scènes d'affrontement après trois passes d'armes.

Enfin terminé ?

Après trois rounds de conflit, le conteur comme les joueurs devraient se poser la question suivante : « Sommes-nous parvenus à une conclusion ? Est-ce que la poursuite des échanges va modifier le cours des événements d'un point de vue dramatique ? » Le conteur ne devrait pas hésiter à accélérer l'issue d'un conflit dont la suite se résume à une série de jets sans substance, tout en veillant à ce que les joueurs ne se sentent pas dépossédés de leur histoire.

EXEMPLE :

La coterie des joueurs cherche des noises à une autre au cours d'une assemblée anarch, faisant de son mieux pour impressionner les spectateurs et les Descendants plus âgés. Le but des personnages est de démontrer qu'ils sont les rois et les reines de l'échelon le plus modeste de la hiérarchie sociale. Au bout de trois échanges pendant lesquels les adversaires s'affrontent à coup de poses bravaches et de démonstrations d'audace, aucun des groupes ne bat en retraite, mais, de son côté, la conteuse sait que la foule est suffisamment impressionnée comme cela et il résume la fin du conflit et ses conséquences.

EXEMPLE :

La coterie des joueurs a traqué sa proie à travers la ville dans une partie de cache-cache excitante. La victime finit par se réfugier dans un bureau où des employés continuent de travailler malgré l'heure tardive. Les joueurs font une pause, le temps de réfléchir aux moyens d'accéder au bâtiment. Bien qu'ils semblent apprécier le défi, le conteur considère que l'entrée ne pose pas de difficulté particulière, et que la proie aura déserté les lieux avant même que les personnages réalisent leur projet. Le groupe choisit de ne pas s'appesantir plus longtemps sur cet épisode et conclut brièvement la scène.

Concessions

Quand l'issue d'un conflit demeure incertaine, le conteur peut proposer une *concession*. Il s'agit d'une résolution négociée entre les joueurs et le conteur, mais il n'est pas nécessaire de représenter le marchandage en jeu. Dans une concession, un camp (en général celui qui est en mauvaise posture) s'avoue vaincu, mais il échappe en partie aux conséquences de son échec. Lorsque les joueurs sont désavantagés, le conteur peut leur offrir une récompense mécanique et/ou narrative pour leur retraite. Si l'ajout d'un niveau à l'historique de la coterie (ou du personnage) semble excessif, que chaque joueur regagne 1 point de Volonté.

EXEMPLE :

Après un assaut brutal de chasseurs de vampires, la coterie est au bord de l'extinction. Comme la chronique n'en est qu'à ses débuts, la conteuse propose une concession plutôt que de narrer les derniers jours des personnages. Elle leur offre une échappatoire à condition que l'un d'entre eux se sacrifie pour couvrir leur retraite. Au lieu de devoir créer quatre nouveaux personnages, le groupe devra en remplacer un seul.

EXEMPLE :

Les derniers échanges se sont mués en une véritable guerre des nerfs où les personnages joueurs tentent de surprendre leurs adversaires numériques.

Comme ils considèrent que les actions digitales manquent d'intensité, les joueurs proposent une concession : ils ne parviennent pas à détruire l'infrastructure numérique de leur ennemi, mais à la place, ils découvrent l'identité physique d'un de leurs concurrents. Leur prochaine rencontre sera beaucoup plus… personnelle.

Jet unique

Quand aucun des scénarios décrits auparavant ne vous convient, vous avez encore la possibilité de faire monter les enchères et de conclure les hostilités en suivant les règles du *conflit à jet unique* (voir page 298), où les conséquences sont amplifiées. Vous pouvez ajuster la difficulté en fonction du déroulement des trois rounds précédents. Dans les conflits en un contre un, on peut facilement départager le vainqueur pour chaque round ; c'est aussi parfois le cas pour les affrontements de grande envergure.

- Si le combat prend une tournure favorable pour les personnages joueurs ou qu'ils ont remporté les trois derniers rounds, fixez la difficulté à 3.
- Si les deux camps ont enduré les mêmes dommages ou que les personnages joueurs ont remporté deux rounds sur les trois, fixez la difficulté à 4.
- Si les personnages joueurs ont subi le plus gros des dégâts ou qu'ils n'ont gagné qu'un échange sur les trois, fixez la difficulté à 5.
- Si les personnages joueurs ont de la chance d'être encore en vie après ces échanges ou qu'ils ont perdu les trois rounds précédents, fixez la difficulté à 6.

Exeunt

Il est à noter que la conclusion d'un conflit ne le résout pas nécessairement complètement. Cela pourrait juste l'avoir fait évoluer en une nouvelle scène.

EXEMPLE :

Une fusillade éclate entre la coterie des joueurs et un gang local qui aspire à « chasser les monstres de leur territoire. » Même si les humains ont été assez stupides (ou juste inexpérimentés) pour attaquer les vampires après le coucher du soleil, les personnages joueurs ont beaucoup souffert. Ils acceptent à cœur joie la concession proposée : ils se réfugient dans une pièce qu'ils barricadent pour avoir le temps de récupérer et de planifier leur prochain assaut, tout en angoissant sur ce que ce combat a dévoilé de leur nature monstrueuse.

Options de conflit supplémentaires

Les actions entreprises lors d'un conflit ne sont pas toutes des assauts frontaux. En réalité, l'objectif de la majorité des engagements ne repose pas uniquement sur la destruction totale du camp adverse, il n'y a donc aucune raison que les joueurs affrontent leurs ennemis en face à face quand ils pourraient trouver d'autres méthodes pour atteindre leur but. Voici les différentes approches que vous pouvez envisager dans les conflits de toutes sortes.

Avancée

Il s'agit d'accomplir son objectif en empruntant le chemin le plus direct, qu'il s'agisse de se mettre dans les petits papiers d'un ancien alors que vous vous battez pour siéger au conseil, de détruire des preuves avant d'être submergé par les accusations, d'acquérir une position influente dans un quartier défavorisé, de pirater un système de sécurité avant d'être découvert, de donner le Baiser à des étudiants, etc. Sachez toutefois que l'avancée ne s'applique pas à tous les types de conflits, l'exemple le plus parlant étant celui du combat. En effet, la seule approche possible est de se confronter directement au parti adverse et/ou de s'enfuir. Selon la situation, il faudra peut-être commencer par une manœuvre (voir ci-après) pour pouvoir progresser efficacement.

L'avancée se présente souvent sous la forme d'un jet étendu (voir page 293) où le joueur doit obtenir le plus de victoires/réussites possible.

EXEMPLE :

Dans une scène de Memoriam (voir page 311), la joueuse d'Honoré raconte qu'en 1889, il a entraîné Antoine dans





un concours qui consistait à donner le Baiser au plus d'étudiants possible à l'occasion d'une nuit de fête dans le Quartier latin de Paris. Tandis qu'Honoré opte pour une avancée (en faisant, eh bien... des avances à ses victimes), le reste du groupe (qui incarne l'entourage d'Honoré pour l'occasion) tente une approche plus directe.

Manœuvre

Le but de la manœuvre est d'obtenir une position avantageuse, que cela soit pour pouvoir simplement entreprendre les actions suivantes ou pour bénéficier d'un atout tel que prendre un adversaire de flanc, s'assurer d'être seul avec l'objet de son désir, atteindre des personnalités importantes, trouver un abri pour se protéger des tirs, etc.

Selon la situation, une manœuvre réussie devrait apporter l'un des avantages suivants :

- Des dés supplémentaires sur la prochaine action. Un gain allant d'un à trois dés suffit, en fonction par exemple d'une victoire critique ou de la marge obtenue.

EXEMPLE :

Une feinte dans un corps-à-corps, une analyse des faiblesses de l'adversaire pour pouvoir lui asséner l'insulte parfaite ou l'acquisition des outils adéquats pour mener une partie de chasse efficace.

- Atteindre une position privilégiée. Que ce soit par la tromperie, la vitesse ou la discrétion, cette manœuvre permet à l'attaquant de frapper son ennemi sans rencontrer d'opposition (voir Attaque-surprise, page 300). Toutefois, l'obtention de cet avantage pourrait s'avérer compliquée ou nécessiter un certain nombre de réussites sur un jet étendu.

EXEMPLE :

Contourner l'abri d'un adversaire durant une fusillade, feindre une retraite pour revenir attaquer par surprise, entrer dans les bonnes grâces d'une personne pour mieux la trahir par la suite.

- Dans certains cas, il sera nécessaire d'effectuer une manœuvre avant de passer à l'attaque ou d'avancer vers l'objectif. Le personnage devra alors réussir la manœuvre pour pouvoir assaillir la cible de son choix ou progresser vers son but final.

EXEMPLE :

Dénicher la cible dans un affrontement à l'échelle d'une ville, s'arranger pour être seul avec sa proie dans un conflit de séduction et d'intrigue, préparer le terrain à la prise de contrôle d'une entreprise.

EXEMPLE :

Pendant qu'Honoré s'affaire à remporter le concours en menant à bien le plus de chasses possible, le reste de l'entourage veut compliquer la nonvie d'Antoine. La conteuse décrète qu'avant d'attaquer Antoine, les joueurs doivent d'abord le trouver en réussissant une manœuvre de Manipulation + Expérience de la rue contre son Astuce + Vigilance.

Blocage

Cela consiste à s'opposer activement aux actions d'un autre personnage. Un vampire s'interpose face à un attaquant, sème des éléments de distraction sur le chemin d'une personne cherchant à réunir des soutiens, effectue un tir de suppression, etc. Lors d'un *blocage*, le résultat du jet compte comme une opposition à l'action contrée.

EXEMPLE :

Honoré voit le moindre de ses agissements contrecarrés par un officier de police particulièrement perspicace alors qu'il tente d'atteindre sa deuxième victime de la nuit, à l'abri des regards. L'officier s'oppose à la Dextérité + Furtivité d'Honoré (deux domaines qui n'ont jamais été le point fort de ce dernier) avec son Astuce + Vigilance (une compétence primordiale pour un policier).

Il est parfois possible de bloquer le blocage de quelqu'un. Si c'est votre but principal, effectuez un jet pour contrecarrer la dernière action de blocage de la série. Si vous remportez le jet, celle-ci est annulée.

EXEMPLE :

Une joueuse, revêtant le rôle de la fille qui tient lieu de bras droit à Honoré dans le Memoriam, intervient pour retenir l'officier de police. Elle commence par effectuer un jet de Charisme + Persuasion contre la Résolution + Empathie du policier. Si elle remporte le jet, son personnage tient l'agent occupé pendant qu'Honoré se faufile en douce jusqu'à sa victime.



Assaut massif

Parfois, un combattant préfère mettre toute son énergie dans une attaque au détriment de la défense pour obtenir un effet dévastateur. Dans ce cas, l'assaillant bénéficie d'un bonus de +1 sur les dégâts qu'il inflige. En contrepartie, il lui est interdit de se défendre. S'il utilise cette tactique avec une arme à distance, il vide complètement son chargeur. On ne peut pas employer cette option conjointement avec une attaque-surprise. Si le personnage rate son attaque, tous ceux qui agissent contre lui bénéficient d'un dé supplémentaire sur leurs groupements lors du tour suivant.

EXEMPLE :

Ézéchiel lance un assaut massif, toutes griffes dehors, pour remporter une victoire rapide. Il affronte Clara, armée d'une épée. Le joueur d'Ézéchiel effectue un jet de Force + Bagarre contre la Dextérité + Mêlée de Clara. Même s'il obtient plus de réussites que Clara, Ézéchiel subit la totalité du jet de dégâts de son adversaire. De son côté, Clara subit des dégâts si le joueur d'Ézéchiel remporte le jet. Ce dernier ajoutera alors un dé supplémentaire à son groupement de dégâts pour l'assaut massif.

Défense impénétrable

Un personnage qui se concentre uniquement sur sa protection et sur rien d'autre (à part peut-être une action mineure, voir ci-dessous) gagne un dé supplémentaire sur tous ses jets de défense pendant un tour complet. S'il a en plus accès à un couvert solide derrière lequel il peut entièrement s'abriter, cet avantage peut l'immuniser aux attaques à distance, à moins que ses adversaires ne le contournent par le flanc (voir Manœuvres, page 297).

Actions mineures

Certaines actions ne donnent pas lieu à un échange en bonne et due forme, mais elles ne sont pas non plus assez insignifiantes pour être gratuites. Cette règle ne s'applique pas aux actions qui nécessitent un jet ou qu'on peut contrer d'une manière ou d'une autre. Les actions mineures retirent des dés à l'action principale de votre personnage. Le conteur est libre de fixer le nombre maximum d'actions mineures que vous pouvez effectuer lors d'un échange. Sortir son arme, s'équiper, parcourir plus de quelques mètres, faire une course et prendre soin de son refuge sont des exemples d'actions mineures pour différentes échelles de conflits.

Un joueur a le droit d'entreprendre uniquement des actions mineures lors d'un tour. Dans ce cas, le conteur lui indique le nombre maximal d'actions mineures possibles.

EXEMPLE :

Lors d'un échange qui intervient plus tard dans le Memoriam, le bras droit d'Honoré venu du quartier étudiant désire se joindre aux autres pour poursuivre Antoine. Compte tenu de l'échelle de temps, le conteur décrète que ce petit détour coûtera deux dés au joueur plutôt que son action complète.

Mouvements et conflits

Dans **Vampire**, le mouvement est souvent traité de façon abstraite, ce qui ne l'empêche pas d'occuper une place significative dans les conflits dramatiques. Peut-être un Sans âme enragé cherche-t-il à se rapprocher d'un tireur, un apprenti assassin se met-il en position pour poignarder le dos de sa victime ou des combats urbains sont-ils si mobiles qu'ils se propagent dans l'ensemble de la ville.

De manière générale, traitez les déplacements dans les environs immédiats comme des actions mineures (voir page 298). Lorsqu'un mouvement reçoit une opposition significative, il peut sinon être considéré comme une manœuvre (voir page 297).

Si besoin est, le conteur peut fournir un plan simplifié du conflit. Dans certains cas, le schéma des relations établi par le groupe fournira une cartographie parfaite de l'affrontement en cours !

Conflits à jet unique

Il n'est pas toujours nécessaire de résoudre un conflit en « zoomant » sur une série d'échanges, comme le préconisent les règles de base. Il est aussi possible d'opter pour une méthode plus abstraite, en particulier dans les situations de faible intensité dramatique ou qui impliquent peu de joueurs. (Accessoirement, cela vaut aussi pour les altercations où tant

d'acteurs interviennent que le conflit perd de son importance dramatique !)

Fixez une difficulté en fonction de la puissance de l'opposition. Chaque joueur participant au conflit effectue ensuite un jet spécifique à la situation, sans utiliser de relance de Volonté ou de Coup de sang. (Le camp adverse ne fait pas de jet.) Plus le nombre de joueurs qui remportent leur jet est élevé, meilleur est le résultat. Si la majorité des personnages joueurs obtiennent une victoire, leurs ennemis vont par exemple battre en retraite, finir terrassés par de multiples blessures, partir en trombe en étant piqués au vif, se rendre, en bref s'avouer vaincu d'une manière qui aura du sens dans le récit.

EXEMPLES DE DIFFICULTÉ :

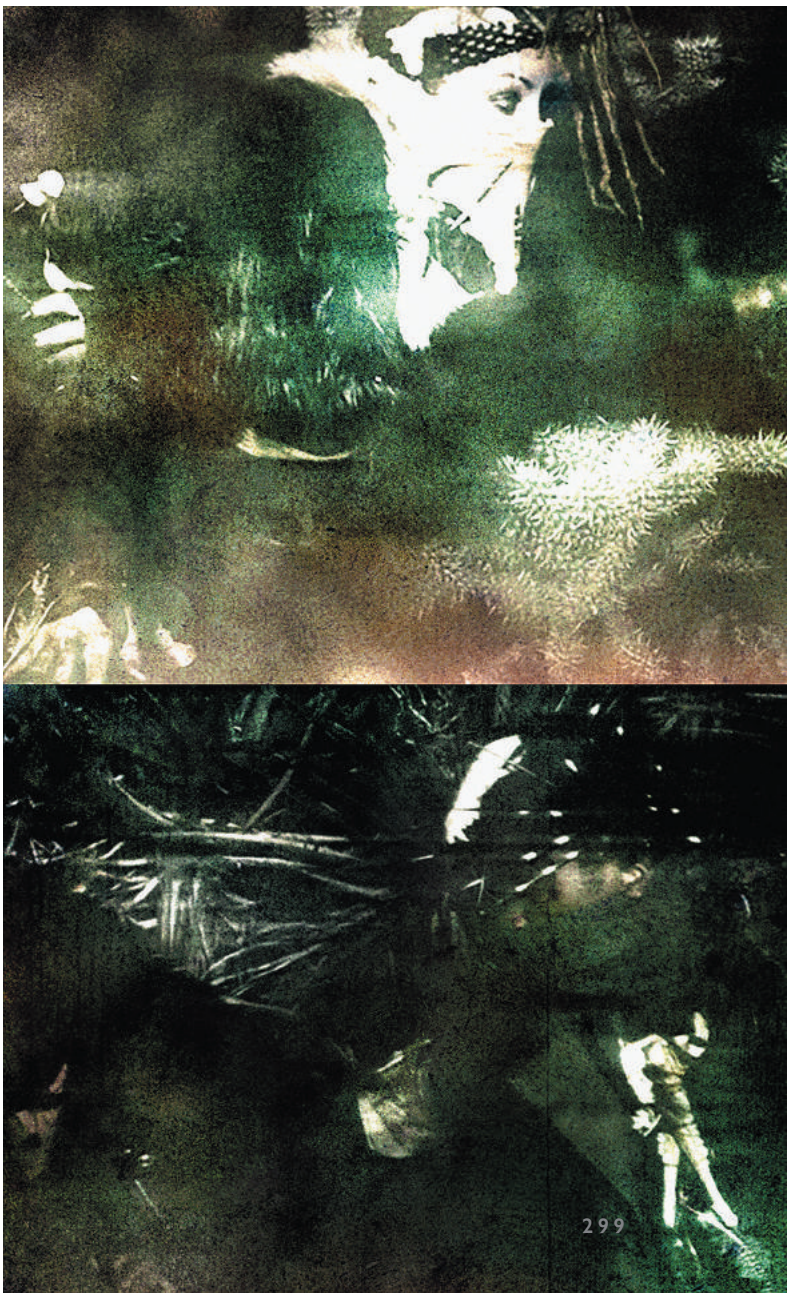
- Le parti adverse est particulièrement faible ou l'objectif est facile à atteindre : difficulté 2
- Les deux camps sont d'une puissance équivalente ou l'objectif représente un défi : difficulté 4
- Le parti adverse est beaucoup plus fort ou l'objectif est très compliqué à atteindre : difficulté 6

Augmentez ou diminuez la difficulté de 1 point en fonction du camp qui a l'avantage en matière de disciplines ou de puissance surnaturelle équivalente.

Augmentez ou diminuez la difficulté de 1 point en fonction du camp qui possède l'avantage de la position, de la préparation ou de la surprise.

Chaque personnage joueur subit ensuite un montant de dégâts égal à la différence entre leur nombre de réussites et le *double* de la difficulté. Ces dommages ne peuvent être réduits par une armure ou des moyens surnaturels tels que la Force d'âme. En outre, la nature des dégâts dépend du camp adverse et des armes qu'il utilise. Par exemple, les agents de la Seconde Inquisition causent souvent des dégâts aggravés. Dans cette situation, ne divisez pas par deux les dégâts superficiels.

Option : au lieu d'appliquer tous les dégâts à son niveau de santé, vous pouvez autoriser un joueur à les réduire en subissant à la place des Flétrissures. Son personnage aura atteint son objectif en usant d'une plus grande cruauté.



EXEMPLE :

Comme Rebecca s'est donnée à fond dans un débat devant le Concile anarch, la conteuse fixe la difficulté du jet à 4. Elle lance une nouvelle salve de théories politiques et d'insinuations personnelles contre ses ennemis adorateurs de liberté. À cette occasion, sa joueuse fait un jet de Charisme + Représentation. Elle obtient cinq réussites, ce qui surpasse la difficulté, et le Concile arbitre en sa faveur. Elle subit toutefois 3 points de dégâts aggravés de Volonté : le double de la difficulté (4) est de 8, moins les cinq réussites, ce qui donne effectivement 3 points de dégâts. La conteuse explique que pour remporter l'échange, Rebecca a dû dévoiler son rôle dans les affaires politiques de la ville bien plus qu'elle ne l'aurait voulu.

Conflit avancé : combat physique

Les systèmes optionnels suivants donnent plus de saveur aux affrontements physiques et abordent des cas particuliers.

À qui l'honneur ?

Même si la règle d'initiative de base (voir À qui l'honneur ? page 125) devrait satisfaire la plupart des groupes, l'alternative proposée est destinée aux joueurs plus traditionalistes qui préfèrent avoir un décompte clair des actions et de l'ordre d'initiative. Sachez toutefois que ce système rallonge nettement la durée des combats.

Chaque personnage possède une valeur *d'initiative* égale à son Sang-froid + Vigilance. Dans les duels formels par exemple, vous pouvez remplacer le Sang-froid par la Dextérité (ou la Résolution si le combat singulier est particulièrement formel). Sinon, dans la majorité des affrontements, la capacité à conserver son calme pour entreprendre des actions décisives est plus importante que tout le reste.

Le participant qui possède la meilleure initiative agit en premier ; les autres combattants agissent à tour de rôle, par ordre décroissant d'initiative. N'effectuez pas de jet d'initiative. La valeur d'initiative reste la même tout au long de l'affrontement, même lorsqu'un combattant change de compétence de combat en cours de route.

En cas d'égalité, les personnages joueurs résolvent leurs actions avant ceux du conteur. Si besoin est, départagez les scores d'initiative en suivant cette règle : les vampires agissent avant les mortels, puis par score de Sang-froid décroissant. Si cela ne suffit pas, chacun lance un dé.

Au début du tour, chaque combattant déclare puis exécute sa ou ses actions par ordre d'initiative. Un participant peut aussi choisir de passer. Ce faisant, il est rétrogradé à la dernière place, qu'il conservera jusqu'à la fin du conflit. Si d'autres combattants passent, ils agissent avant les personnes qui ont passé leur tour avant eux.

EXEMPLE :

Bertrand devrait agir en premier, mais comme il préfère passer, il résoudra son action en dernier. Ensuite, Nadia choisit elle aussi de passer. Elle occupe donc la place qui précède celle de Bertrand.



Attaque-surprise

Créer un effet de *surprise* devrait normalement nécessiter un jet, comme un jet en opposition de Dextérité + Furtivité contre la meilleure Astuce + Vigilance adverse. (N'oubliez pas que vous pouvez *couper la poire en deux* pour accélérer le rythme quand les PNJ sont très nombreux.) Cette règle inclut les attaques que les personnages portent après s'être dissimulés par des moyens surnaturels tels que les pouvoirs d'Occultation.

Par principe, la première attaque qui prend les ennemis par surprise a une difficulté non modifiable de 1, ce qui permet d'effectuer des frappes dévastatrices.

EXEMPLE :

Anastasia est parvenue à se faufiler discrètement derrière sa proie, et la voilà qui lui plante un pieu dans le dos. Le joueur fait un jet de Force + Mêlée et convertit toutes les réussites au-delà de la première en points de dégâts.

Combat rapproché

Ce système recouvre les bagarres à coups de griffes et d'armes de mêlée, excluant de fait les fusils et autres armes à distance.

En général, l'attaquant fait un jet de Force + Bagarre pour les attaques à mains nues, Dextérité + Mêlée pour les armes à une main, ou Force + Mêlée pour les armes à deux mains.

Le défenseur réalise un jet similaire ou utilise Dextérité + Athlétisme pour esquiver.

Lorsque les deux combattants s'attaquent mutuellement, chacun effectue un jet. Celui qui obtient le plus de réussites inflige des dégâts à son adversaire.

Optionnel : offrez au combattant qui possède la meilleure allonge (l'arme la plus longue) un dé supplémentaire lors du premier tour de combat.

AGRIPPER : un combattant a la possibilité *d'agripper*, d'emprisonner, de plaquer ou de restreindre les mouvements de son adversaire grâce à un jet de Force + Bagarre. S'il obtient plus de réussites que son ennemi, au lieu d'infliger des dégâts, il se cramponne à lui pour l'empêcher de bouger ou d'engager d'autres combattants. L'adversaire peut toutefois agir normalement contre son assaillant. Lors du round suivant, le personnage qui a effectué la prise peut provoquer un jet en opposition de Force + Bagarre. S'il le remporte, il peut choisir l'une des options suivantes :

- Infliger des dégâts à l'adversaire en fonction de sa marge de réussite, comme si c'était une attaque normale ;
- S'il est un vampire, mordre l'ennemi pour infliger 2 points de dégâts aggravés (voir Attaques de morsure, page 213) ;
- Maintenir sa prise pour l'empêcher de bouger.

Si le combattant agrippé remporte le jet, il échappe à la prise et se déplace librement dès le round suivant.

Les attaques de morsures contre un adversaire agrippé ne subissent aucune pénalité sur le jet d'attaque.

Combat à distance

Ce système concerne toutes sortes d'armes à distance, des pistolets aux arbalètes en passant par les mitrailleuses montées sur des véhicules.

Dans une scène de fusillade standard, les combattants font des jets de Sang-froid + Armes à feu. Un sniper équipé d'un fusil de précision peut à la place utiliser sa Résolution, et, lors de scènes riches en tension dignes d'un western, vous pouvez opter pour des jets de Dextérité + Armes à feu, du moins pour résoudre la première salve. Les personnages perdent deux dés sur leurs groupements lorsqu'ils tirent sur une cible située au-delà de la portée effective de leur arme.

Optionnel : offrez au combattant qui dispose de la meilleure puissance de feu (en comparant les cadences de tir) ou qui compte dépenser le plus de munitions un dé supplémentaire.

EXEMPLE :

Jérôme dégaine un pistolet-mitrailleur pour affronter Dragan, qui n'a qu'un pistolet. Le joueur de Jérôme gagne un dé supplémentaire. Gretchen et Évelyne utilisent toutes deux des pistolets, mais comme Gretchen a l'intention de vider son chargeur, sa joueuse bénéficie d'un dé supplémentaire.

Le conteur peut modifier la composition du jet en cours de combat. Par exemple : les personnages joueurs qui tendent une embuscade à un camion prennent le temps de viser pour leur premier tir et effectuent un jet de Résolution + Armes à feu. Les gardes du camion réagissent avec des jets d'Astuce + Armes à feu. Maintenant que les personnages joueurs essuient des tirs, ils ripostent avec des jets de Sang-froid + Armes à feu.

ARMES DE JET : quand un personnage lance une arme sur une cible, son joueur fait un jet de Dextérité + Athlétisme. Certains vampires se servent d'objets qui n'entrent pas dans la catégorie des armes pour le commun des mortels, tels que des poutres ou des voitures. Quant aux chasseurs, ils recourent souvent aux services des cocktails Molotov.

DÉFENSE CONTRE LES ATTAQUES À DISTANCE : pour se défendre contre une attaque à distance, on effectue le plus souvent un jet de Dextérité + Athlétisme qui représente la capacité à rester sans cesse en mouvement et à se protéger contre les tirs en exploitant tous les abris disponibles. On peut aussi modéliser une fusillade en règle entre deux adversaires par un jet de conflit en opposition. Dans tous les cas, appliquez les modificateurs de couvert suivants :

COUVERT	MODIFICATEURS
Absence de couvert	–2 dés
Couvert léger (buissons, arbuste face à des balles de gros calibre)	–1 dé
Couvert solide (moteur de voiture, angle d'un bâtiment en béton)	–
Retranchement (sacs de sable, bunker)	+1 dé
Meurtrière (embrasure d'un véhicule de combat d'infanterie)	+2 dés

Une cible statique ne possède pas de groupement de défense, sa seule protection est la difficulté de 1 non modifiable qu'elle impose à ses adversaires.

ARMES À DISTANCE EN COMBAT RAPPROCHÉ : lorsqu'il est engagé dans un combat rapproché, le tireur utilise un groupement de Force + Armes à feu contre le groupement de Bagarre ou de Mêlée de l'adversaire. L'ennemi ne subit pas de pénalité pour l'absence de couvert. À la place, le tireur perd deux dés à ses groupements quand il vise une cible qui ne participe pas à l'engagement. Il retire également deux dés s'il manie une arme à feu plus encombrante qu'un pistolet.

RECHARGEMENT ET DÉCOMPTE DES MUNITIONS : en général, on ne tient pas un décompte précis des munitions pour les armes de poing dans **Vampire**, mais, étant donné qu'un jet d'attaque représente souvent une salve plutôt qu'un tir unique, vous pouvez exiger que les personnages rechargent leur arme après une attaque effectuée avec un revolver ou autre arme à faible capacité (comme le M1911, aussi connu sous le nom de Colt 45), après deux attaques pour les pistolets automatiques et les fusils, après trois attaques pour les armes dont le chargeur contient au moins trente balles.

Le rechargement est une action mineure qui coûte deux dés (voir page 298) pour la plupart des armes (cela n'est vrai pour les revolvers que s'ils sont équipés d'un chargeur rapide).

ASSAUT PRÉCIS : un combattant préfère parfois viser une partie précise de sa cible plutôt que de tirer pour simplement infliger des blessures graves, par exemple crever les pneus d'une voiture, éjecter une coupe de la main d'un ancien ou mettre une balle dans la jambe d'un informateur en fuite. La règle s'applique aussi pour les tentatives de décapitation et de perforation du cœur d'un vampire (voir page 221).



Pour utiliser cette règle, l'attaquant déclare son action et sa cible avant d'effectuer son jet d'attaque.

Une fois les dés lancés, il *retire des réussites* ; atteindre un endroit précis est non seulement plus compliqué, mais rend aussi la chance d'infliger une blessure conséquente moins probable. Le plus souvent, la pénalité est de –2 réussites, mais le conteur peut augmenter ou diminuer ce montant selon la nature de la cible. Pour toucher les pneus d'une voiture la pénalité pourrait n'être que de –1 réussite, alors que percer le réservoir d'un avion en plein décollage enlèverait –4 réussites.

Le conteur interprète les conséquences d'un assaut précis comme il le souhaite. Toutefois, il est préférable de ne pas se contenter de dégâts supplémentaires, puisque cela reste l'objectif d'une attaque normale. En sacrifiant l'efficacité au profit d'une neutralisation non létale de la cible, un assaut précis cause en général moins de dommages.

BLESSURES INCAPACITANTES : pour les joueurs avides de combats aussi juteux que sanglants, le tableau des blessures incapacitantes permet d'appliquer des effets supplémentaires quand la santé de la victime est dans le rouge. Dès qu'un personnage subit des dégâts alors qu'il est Affaibli, on lance 1d10 sur le tableau des blessures incapacitantes, en y ajoutant le nombre de dégâts aggravés sur sa jauge au résultat du dé. Ce jet peut entraîner des pénalités supplémentaires sur les groupements de dés (voire la mort immédiate du sujet), qui se distinguent des dégâts abstraits représentés par la piste de santé.

DÉGÂTS AGGRAVÉS + JET	BLESSURE INCAPACITANTE
1–6	**Sonné :** la cible dépense 1 point de Volonté ou perd un tour.
7–8	**Traumatisme crânien :** –1 dé sur les jets physiques ; –2 dés sur les jets mentaux.
9–10	**Fracture :** –3 dés sur les jets impliquant le membre brisé, ou **Aveuglé :** –3 dés sur les jets liés à la vue (combat inclus). Le conteur choisit le résultat le plus logique pour ce combat.
11	**Traumatisme physique :** –2 dés sur tous les jets, dégâts subis augmentés de +1.
12	**Estropié :** même effet que la fracture, mais le membre est définitivement inutilisable ou sectionné.
13+	Mort (mortel) ou torpeur instantanée (vampire)

EXEMPLE :

Avec un score de 3 en Vigueur, Éric le vampire possède 6 niveaux de santé. En se battant contre des agents de sécurité, il a subi 4 points de dégâts superficiels causés par des balles. Alors qu'il tente de s'échapper, un gardien fait de nouveau feu, lui infligeant 6 points de dégâts.

Comme les tirs causent des dégâts superficiels aux vampires, le total est divisé par deux, ce qui donne un score final de 3 points de dégâts. Le joueur coche les deux dernières cases de la jauge de santé, Éric passe en état Affaibli. Le troisième point transforme une case de dégâts superficiels en dégâts aggravés.

Comme le vampire est blessé (à cause du troisième point de dégâts) en étant Affaibli, il faut faire un jet sur le tableau des blessures incapacitantes. Le joueur obtient un 5 qui s'ajoute au point de dégâts aggravés d'Éric, le résultat final est donc de 6. Éric est temporairement sonné. Le joueur dépense sans hésiter 1 point de Volonté et le vampire continue sa fuite.

Critiques en combat

Pour aller plus vite, quand un joueur obtient un critique alors que son personnage est engagé contre un mortel anonyme, considérez que l'humain est mis hors d'état de nuire, ne vous encombrez pas des calculs de dégâts. Dans cette configuration, un triomphe brutal entraîne la mort de la victime.

Dégâts des armes

Ajoutez la valeur de dégâts de l'arme à la marge d'un jet d'attaque victorieux quand vous calculez le montant des dégâts infligés.

EXEMPLE :

Adam lance sur Pauline un angelot en pierre arraché à une fontaine. Il obtient deux réussites de marge. Comme le conteur considère que le chérubin possède une valeur de +3 – il est assez lourd –, Pauline subit 5 points de dégâts superficiels (divisés par deux, comme d'habitude).

ARME	VALEUR DE DÉGÂTS
Improvisée, pieu *	+0
Contondante légère (poings américains)	+1
Contondante lourde (bâton, gourdin, barre de fer, batte de baseball) **Perforante légère** (carreau d'arbalète, couteau à cran d'arrêt) **À feu légère** (pistolet calibre .22)	+2
De mêlée lourde (épée longue, hache de pompier) **À feu moyenne** (fusil calibre .308 Win à un coup, pistolet 9 mm, fusil à pompe à portée effective)	+3
À feu lourde (fusil à pompe calibre 12 (portée courte uniquement), Magnum .357) **De mêlée imposante** (épée à deux mains, poutre en acier)	+4

* Quand un attaquant muni d'un pieu en bois réussit un assaut précis dans le cœur du vampire et inflige au moins 5 points de dégât, le pieu perfore l'organe du damné et le paralyse.

ARMURE

Chaque point d'armure transforme 1 point de dégâts aggravés (par jet de dégâts) causé par les armes tranchantes ou perforantes en dégâts superficiels, qui sont ensuite divisés par deux selon les règles habituelles. Ce genre de protection est surtout utile pour les mortels et les sangs clairs, puisque les vampires considèrent déjà ces dommages comme étant superficiels.

TYPE D'ARMURE	VALEUR D'ARMURE
Vêtements renforcés/cuir épais	2 (0 contre les balles)
Vêtements en nylon balistique	2
Veste en kevlar/gilet pare-balles	4
Combinaison tactique du RAID/ protections militaires (–1 dé aux jets de Dextérité)	6

Conflit avancé : combat social

Le combat ou conflit social est une situation protéiforme qui peut survenir à tout instant, des bastons de regard des rues aux joutes verbales des cours princières. Étant donné l'énorme diversité des conflits entrant dans cette catégorie, leurs règles sont un peu plus abstraites que celles dédiées aux conflits physiques.

Le combat social s'accommode très bien de la règle des trois tours (voir page 130) et du système de conflit à jet unique. Par ailleurs, il s'avère plus difficile d'établir à l'improviste une stratégie oratoire novatrice que de se souvenir d'une scène de combat tirée de votre film d'horreur ou d'arts martiaux favori. La créativité des joueurs a tendance à s'épuiser plus rapidement dans les scènes de conflits sociaux que lors des affrontements physiques.

Comme pour le conflit à jet unique, il est important de fixer les enjeux en amont. Qu'arrivera-t-il au vainqueur et au perdant ?

Tout combat social nécessite un adversaire, quelqu'un qui cherche activement à contrer votre réussite et tente de vous défaire sur le terrain que vous avez choisi. Utilisez les règles habituelles de résolution des actions lorsqu'il n'existe pas d'opposition de ce type, ce qui est le cas quand on veut convaincre un auditoire inattentif, séduire une victime, embrouiller une patrouille de soldats pour pouvoir continuer sa route, etc.

Groupement de conflit social

Les joueurs et le conteur constituent un groupement de dés reflétant les méthodes employées lors de l'affrontement, en accord avec le type de conflit, son arène et son audience (s'il y en a).

Voici quelques exemples :

- Pour en imposer à un gang rival par une baston de regards ; utilisez Résolution + Intimidation.
- Votre rival et vous tentez chacun de convaincre le Prince que l'autre est un menteur ; utilisez Manipulation + Persuasion.
- Votre rival et vous voulez améliorer votre position sociale à l'Elysium ; utilisez Sang-froid + Étiquette.
- Une battle de rap (XXIe siècle) ou un duel de poésie (XVIIe siècle) ; utilisez Astuce + Représentation.
- Pour remporter un concours d'architecture afin de convaincre la ville de construire sa nouvelle marina en utilisant de la géométrie magique ; utilisez Intelligence + Artisanat (Architecture).
- Un libertin blasé et une aventurière chevronnée s'affrontent pour voir lequel d'entre eux séduira l'autre en un lien de sang ; utilisez Charisme + Subterfuge.
- Participer à une partie d'échecs grandeur nature représentant quelque sombre machination dans le monde réel et dans laquelle chaque pièce est une poupée de sang ; utilisez Intelligence + Érudition (échecs).

Les groupements peuvent varier d'un combattant à l'autre au sein du même conflit social.

- Pendant la baston de regard, vous broyez une benne, l'air de rien ; utilisez Force + Intimidation.
- Vous présentez des arguments concrets au prince plutôt que de belles paroles pour le convaincre des mensonges de votre rival ; utilisez Intelligence + Persuasion.
- Pour accroître votre notoriété, vous répandez des rumeurs et médisez de votre rival au lieu de vous confronter directement à lui ; utilisez Manipulation + Étiquette.
- Vous comptez bien remporter cette battle grâce à votre présence scénique plutôt que grâce aux rimes ; utilisez Charisme + Représentation.
- Pour convaincre l'administration de la ville qu'un autre projet – le vôtre – serait plus adapté à la future marina ; utilisez Manipulation + Politique.
- Pour exploitez l'orgueil et les désirs inconscients de votre rival dans votre jeu de séduction ; utilisez Charisme + Vigilance, ou Manipulation + Vigilance si vous impliquez un nouvel acteur dans la partie.
- Ne jouez pas pour gagner cette partie d'échecs. À la place, montrez au Ventrue qui y assiste que vous êtes suffisamment impitoyable pour mériter une promotion ; utilisez Manipulation + Érudition (échecs).

Comme dans n'importe quel conflit, ces groupements peuvent varier en fonction des méthodes employées et de la situation.

Quand les sourires cachent des poignards

Les mécanismes de résolution des conflits sociaux sont identiques à ceux des combats physiques.

Le plus souvent, l'ordre des opérations importe peu dans ce genre d'affrontement. Si c'est quand même le cas, utilisez Astuce + Étiquette pour déterminer l'ordre d'initiative – cependant, dans une intrigue étendue dans le temps où il s'avère primordial de bien planifier son coup pour profiter d'une ouverture, vous pouvez choisir la Manipulation comme attribut du groupement.

Les combattants lancent chacun les dés de leur groupement et comparent leur nombre de réussites. Celui qui obtient le plus grand nombre de réussites déduit celles de son adversaire. Le montant final est converti en points de dégâts de Volonté pour le perdant.

Un personnage engagé dans un conflit social a toujours la possibilité de battre en retraite avant que les dés ne soient lancés. Il est souvent plus judicieux de s'avouer vaincu que d'encourir la honte et de finir à bout de forces quand la défaite paraît inévitable.

Les dégâts de Volonté sont d'autant plus douloureux lorsque d'autres personnes se rendent compte de vos faiblesses. Appliquez un modificateur de dégâts en fonction de l'identité du public (il ne suffit pas qu'il soit présent, encore faut-il qu'il s'intéresse à l'issue du conflit).

SPECTATEURS OU TÉMOINS	DÉGÂTS DE VOLONTÉ SUPPLÉMENTAIRES
Uniquement des adversaires	0
Votre coterie	+1
Des Descendants dont l'avis vous importe : votre mentor, amant·e, etc.	+2
Un primogène, une harpie ou une autre personnalité ; un rival important (sans compter votre adversaire actuel)	+3
Le prince, le baron, une figure de pouvoir	+4

Temps et combat social

Contrairement au combat physique, qui commence et se termine en général durant la même scène, le conflit social peut s'étirer dans le temps. Des rivaux qui font entendre leurs requêtes au prince, deux Toréadors qui s'engagent dans un duel artistique ou deux Malkaviens qui se lancent dans un concours mutuel de gaslighting pourraient s'affronter pendant des jours, des semaines voire des siècles.

Dans un conflit à long terme, la perte de Volonté ne représente pas toujours un choc soudain, plutôt une source de distraction permanente et irritante qui surgit pendant des épisodes décisifs.

D'ailleurs, lorsqu'un combat s'éternise, il suffit de prendre en compte les réussites sur trois rounds (ou désigner le vainqueur au bout de deux rounds) pour trouver l'orientation dramatique et narrative de la suite de l'épisode. À vrai dire, le conteur et les joueurs ne sont même pas tenus de noter soigneusement les dégâts infligés, ils peuvent se contenter d'observer les résultats indiqués par les dés.

Remporter un combat social

Un conflit social s'achève dès que l'une des parties reconnaît sa défaite (et qu'elle termine Affaiblie), mais il peut arriver qu'un participant s'acharne jusqu'à l'épuisement total, quand sa jauge de Volonté est entièrement remplie par des dégâts aggravés. Le vainqueur du combat social atteint les objectifs sur lesquels les joueurs et le conteur s'étaient mis d'accord au début des hostilités.

Le conteur peut appliquer au perdant d'autres pénalités lors d'interactions avec le gagnant, du moins jusqu'à ce que le souvenir de la rixe s'efface des esprits. ■



Les systèmes du sang

Les systèmes décrits dans les pages précédentes, couplés avec les règles du système du conteur (voir pages 115-130), offrent un cadre de règle bien suffisant à une chronique de **Vampire**, quelle qu'elle soit. Les conteurs peuvent jouer avec ces mécanismes et improviser selon l'humeur du moment, sans aucun regret. Toutefois, certains d'entre eux désirent aborder des thèmes particuliers dans leur récit tels que les parties de chasse, le lancement de projets, l'évocation des siècles passés ou encore les échanges de faveurs répugnantes en plus de détails macabres, tout en profitant du confort qu'offre un système solide sur lequel s'appuie la trame évanescente de leur récit.

C'est pourquoi nous avons inclus des règles optionnelles plus détaillées pour représenter les activités caractéristiques des vampires du Monde des Ténèbres.

La chasse

Les vampires chassent par goût du sang, et parce que c'est dans leur nature. La traque et la morsure sont au cœur des légendes macabres, des œuvres de fiction et des films qui les évoquent. Cependant, comme c'est le cas avec les autres activités de la chronique, les joueurs et le conteur désirent peut-être se concentrer sur une partie de chasse ou au contraire passer cet épisode en vitesse – ce qui ne les empêche pas de faire le contraire la nuit suivante.

Dans la mesure où le temps le permet, le conteur et les joueurs devraient chacun aborder cette activité d'une manière créative. Gardez vos descriptions brèves et violentes, sauf si la chasse constitue l'activité principale du scénario, mais, dans tous les cas, qu'elles rendent l'action haletante et dramatique.

Il existe deux façons de dépeindre les scènes de chasse : en gros plan, quand l'objectif est de mettre des scènes de chasse palpitantes et détaillées sur le devant de la scène, ou en plan large, pour aller plus vite et éviter que le rythme de la partie ne s'essouffle.

Le moyen le plus simple et rapide de résoudre une chasse est de régler l'affaire avec un jet unique dont le groupement dépend du style de prédation du personnage ou de l'approche qu'il adopte. Un Gangrel peut suggérer plutôt de mener une poursuite angoissante dans un parc de la ville (Vigueur + Athlétisme), tandis qu'un Nosferatu préférera attendre en embuscade dans le recoin d'une ruelle sombre,

telle une mygale fouisseuse, pour se nourrir du premier camé ou gars bourré qui passera forcément dans les parages (Résolution + Furtivité). Une fois la composition du groupement choisie, le joueur doit simplement faire un jet dont la difficulté dépend du terrain de chasse occupé.

En cas de victoire, le vampire a trouvé une proie et s'en est nourri. Il la tue, la blesse ou ne se contente que de quelques gorgées. Sa Soif est réduite du montant approprié (voir le tableau page 212) et le nettoyage de la scène de crime ne pose pas de problème immédiat. Dans certains endroits, l'assassinat ou même l'attaque d'un humain finit toujours par porter préjudice au damné, surtout quand la Mascarade est déjà bien effilochée ou que la Seconde Inquisition débarque en ville.

À moins que le temps n'ait une importance vitale dans l'histoire de la nuit, ne vous préoccupez pas de la durée exacte de la chasse. Dans les rares cas où cette donnée aura un impact, le conteur peut considérer que tout cela a pris une heure, choisir une durée adaptée à l'approche du vampire ou la choisir de façon à augmenter l'intensité dramatique.

Si le personnage opte pour une victoire à la Pyrrhus, la Soif du vampire diminue, mais un incident se produit. Sa victime meurt sans prévenir ou dans des gerbes de sang, un témoin crédible s'enfuit ou le chasseur a braconné sur le territoire d'une autre coterie. (Cette dernière erreur est très fréquente dans les villes où les conseils anarchs et les princes de la Camarilla distribuent chacun des terrains de chasse.) Faites de ces complications quelque chose dont l'ensemble de la coterie puisse s'occuper (ou non) une fois que le chasseur a rejoint le groupe, pas que le personnage tente de réparer seul pendant sa débâcle.

Dans certaines chroniques ou à certains points de la chronique, le conteur peut simplement autoriser les vampires possédant un Troupeau permanent ou contrôlant un territoire particulièrement giboyeux à se nourrir sans effectuer de jet quand l'histoire le permet de façon plausible. Après tout, la recherche d'une proie n'est pas toujours la partie la plus difficile de la vie de damné. Le plus dur est d'arriver à se raccrocher à son Humanité ou à préserver la Mascarade quand la Bête gronde de faim.

Groupements de prédation

Beaucoup de vampires essaient d'adapter leur mode d'alimentation en fonction des opportunités du moment, mais leurs instincts les ancrent bien souvent dans des schémas comportementaux par défaut. La combinaison d'attribut et de compétence qu'un damné utilise pour chasser dépend de son approche, qui est généralement liée à son style de prédation (voir page 175).

Des joueurs dans un moment d'improvisation peuvent proposer des variations par rapport aux modèles présentés. Le conteur peut accepter ou déclencher des complications causées par un prédateur qui tente de réfléchir au lieu de chasser. Les disciplines et les atouts sont également susceptibles de modifier le groupement, même si leurs effets n'ont pas été recensés dans les paragraphes qui suivent.

BIBERONNEUR : Intelligence + Expérience de la rue. Vous vous procurez du sang préservé au lieu de chasser ou vous vous nourrissez des morts et des mourants. Trouvez une source d'approvisionnement et parvenez-y pour acheter ce qu'il vous faut. Sinon, vous devez convaincre le propriétaire des biens qui vous intéressent de vous y donner accès.

CHAT DE GOUTTIÈRE : Force + Bagarre. Vous vous emparez du sang par la force ou par la menace. Vous pistez vos victimes, puis vous les maîtrisez pour mieux les saigner. Si vous vous nourrissez de criminels à la manière d'un chevalier noir des rues, utilisez Astuce + Expérience de la rue pour dénicher la proie idéale.

CONSENSUALISTE : Manipulation + Persuasion. Vous prenez le sang de victimes consentantes sous couvert de recherches médicales ou parce qu'elles partagent vos excentricités. Amadouez vos proies, nourrissez-vous d'elles et confortez-les dans le choix de vous laisser faire.

FERMIER : Sang-froid + Animaux. Vous vous nourrissez d'animaux. Traquez votre gibier, attrapez-le et faites bombance.

LAMPROIE : vous vous nourrissez d'autres vampires. À la moindre erreur, vous êtes mort – ce sera cette nuit ou lors d'une chasse au sang. Le conteur ne devrait pas traiter ce comportement à la légère, avec de simples jets de dés abstraits.

MARCHAND DE SABLE : Dextérité + Furtivité. Vous vous nourrissez de victimes endormies. Repérez un hôtel ou une maison, introduisez-vous à l'intérieur, abreuvez-vous en silence et repartez sur la pointe des pieds.

OSIRIS : Manipulation + Subterfuge ou Intimidation + Renommée. Vous vous abreuvez du sang de vos fans, des adeptes de votre Église ou d'admirateurs d'un autre genre. La compétence qui a contribué à vous rendre célèbre peut être la Représentation, la Science, l'Artisanat, l'Érudition, la Politique ou quelque chose d'autre encore. Déployez vos talents, choisissez une victime et usez de flatteries ou de menaces pour qu'elle vous laisse vous nourrir.

PARASITE DOMESTIQUE: Manipulation + Subterfuge. Vous aspirez en cachette le sang de votre famille ou de vos amis mortels. Socialisez avec vos victimes, abreuvez-vous et masquez vos méfaits pour pouvoir recommencer en toute sérénité.

REINE DE LA NUIT: Manipulation + Persuasion. Vous vous nourrissez des membres d'une culture alternative, issue des classes sociales aisées ou défavorisées, où vous jouissez d'un statut privilégié. Faites une apparition, flattez votre victime et isolez-la pour pouvoir vous abreuver, puis réduisez-la au silence ou faites pression sur elle pour sauver les apparences. « Si cette affaire reste entre nous, je ferai en sorte qu'on nous voie ensemble. »

SUCCUBE: Charisme + Subterfuge. Vous profitez de vos ébats sexuels pour vous nourrir. Choisissez votre victime, ensorcelez-la et emmenez-la dans un coin tranquille pour boire votre content de sang.

Terrains de chasse

La difficulté d'un jet de chasse dépend du nombre de victimes potentielles dans la zone, du niveau de surveillance et du degré de cohésion sociale. Avec ces paramètres, un immeuble surpeuplé où les gens prennent soin les uns des autres et une aire d'habitations dispersées où tout le monde ne se soucie que de ses affaires auraient une difficulté équivalente. Un aéroport regorge de voyageurs dont la disparition n'affolera personne avant plusieurs heures ou plusieurs jours, mais il grouille aussi de caméras de surveillance et d'agents de sécurité.

Chaque terrain de chasse peut s'accompagner de modificateurs spécifiques en fonction du lieu de résidence du vampire (voir Cités, page 335), ainsi que des qualités ou des défauts du Viandis de son domaine (voir page 196).

Une présence policière accrue augmente la difficulté de +1 ; quand des mesures de surveillance supplémentaires sont déployées sur le terrain (pour protéger un dignitaire ou s'occuper d'une alerte terroriste), la difficulté augmente de +2 pour certains types de chasse. Un festival, un défilé, une manifestation, une émeute ou tout autre rassemblement temporaire de grande ampleur diminue la difficulté de –2. La difficulté d'une partie de chasse ne peut jamais être inférieure à 1.

Dans certains quartiers, les vampires doivent chasser en meute ou trouver au moins un partenaire pour les accompagner : un comparse pour aller draguer, un renfort pour tacler une proie coriace, un guetteur pour le prévenir pendant qu'il est occupé à se nourrir. Quand le plan paraît cohérent, le conteur peut autoriser les personnages à travailler en équipe (voir page 122).

Le conteur peut aussi augmenter la difficulté pour les vampires particulièrement monstrueux (les Nosferatus, certains Gangrels, les damnés dont le score d'Humanité est inférieur ou égal à 4) qui ont du mal à se fondre dans la masse.

Braquage vampirique

Les joueurs peuvent s'apercevoir qu'ils meurent d'envie de boire le sang du ministre français de la Défense, de Rihanna ou de la poupée de sang préférée du prince (celle dont le sang procure des visions prémonitoires) : il s'agit de ce que l'on appelle un braquage vampirique et cela devrait être planifié et joué aussi soigneusement qu'un bon film de cambriolage. Le braquage vampirique implique toute la coterie ; même s'il est en théorie possible pour un vampire d'accéder seul à ce cou de choix, il faut être plusieurs pour établir le plan, surveiller les environs, créer une diversion et organiser l'évasion du braqueur.

Le conteur devrait se sentir libre de placer des systèmes de sécurité et de surveillance, des complications et des obstacles tout le long de la route qui sépare les vampires de leur objectif. Il ne doit négliger aucun élément, du prince qui leur ordonne d'interrompre leurs manigances pour préserver la Mascarade aux agents de la Seconde Inquisition qui, ayant eu vent de leurs plans, préparent une embuscade en remplaçant les cibles par des doublures. Bien sûr, les personnages joueurs ont des chances de réussir leur coup. C'est alors qu'ils prennent la mesure de la rançon du succès : le gouvernement français renforce son soutien envers la Seconde Inquisition, Rihanna met en péril la Mascarade en sortant un album intitulé *Camarilla Amor*, le prince devient plus paranoïaque et tyrannique que jamais. Ou pire

TERRAIN DE CHASSE	DIFFICULTÉ
Banlieue délabrée, bidonvilles, bas-fonds, cité HLM, le Râtelier	2
Quartier bobo ou hipster, quartier de classe moyenne embourgeoisé ou délabré	3
Quartier de classe moyenne aisé, quartier des affaires du centre-ville, quartier touristique, aéroport, casino	4
Zone d'activité, zone portuaire, usines, entrepôts ; espace vert ; quartier périphérique dynamique	5
Quartier riche	6



encore, leur exploit reste inconnu de tous, à l'exception d'un ancilla ambitieux qui a tout compris et dont le silence a un prix...

Intimité vampirique

Tôt ou tard, les Descendants sont confrontés à l'abandon d'une partie des plaisirs de la chair. Certains tiennent cet état de fait pour acquis, mais d'autres s'aperçoivent qu'on peut jouer avec le sang pour vivre des expériences bien plus excitantes qu'un simple coït. Toutefois, cette intimité comporte son lot de dangers, puisque les vampires prisonniers des feux de la passion cèdent parfois à l'envie de s'abreuver directement à la source, s'exposant ainsi au terrible lien de sang. Les individus peu scrupuleux détournent cette contrainte à leur avantage en exploitant leur pouvoir de séduction pour enflammer les sens de leurs amants jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus résister au désir qui les consume. Quant aux vampires consciencieux, ils déploient toutes sortes de méthodes de protection pour se rapprocher le plus près possible de l'irréparable sans s'y engager, se refusant à goûter au plaisir intense du Baiser. Ils se contentent de laisser le sang ruisseler d'une coupure d'où il s'écoule en suivant les courbes du corps de leur partenaire (si tout se passe bien, assez longtemps pour qu'il perde ses propriétés asservissantes). D'autres imprègnent leurs lèvres de quelques gouttelettes en léchant les plaies (sans avaler !), et il existe bien d'autres façons d'éprouver du plaisir.

À condition que les participants fassent de leur mieux pour s'amuser sans prendre de risques, il suffit de réussir un simple jet de Sang-froid + Vigilance dont la difficulté dépend du niveau de précaution (2 pour un mode « imperméable », 5 sans protection) pour éviter d'en arriver à la création d'un lien de sang. Inutile de préciser que, pour de nombreux vampires, le plaisir est inversement proportionnel à la sécurité.

Manipuler son partenaire pour qu'il franchisse la ligne rouge entraîne un jet en opposition de Charisme ou Manipulation + Représentation contre son Sang-froid + Vigilance. Y parvenir sans qu'il ou elle s'en rende compte retire deux dés sur le groupement.

Pour feindre de s'abreuver directement sur son partenaire, il faut réaliser un jet en opposition de Sang-froid + Subterfuge contre son Sang-froid + Vigilance.

De nombreux vampires trouvent que ce genre d'intimité avec une personne déjà liée à qui que ce soit

SANG CONTAMINÉ

En tant que morts-vivants, les vampires ne craignent guère les poisons conventionnels. Cependant, les substances toxiques et les drogues contenues dans les veines de leurs victimes affectent leur organisme. Ainsi, les vampires « alcoolos » ou « toxicos » recherchent activement des proies sous l'effet de substances psychoactives pour avoir leur dose par procuration. Les drogues modifient également la Résonance du sang de la proie (voir page 226).

Dans l'ensemble, l'effet des drogues est atténué sur les vampires par rapport aux humains. Considérez les valeurs indiquées comme une base pour les intoxications mortelles et un plafond pour les cuites vampiriques. La plupart du temps, les effets durent une scène ou deux selon la nature de la substance et la quantité ingérée.

- **Alcool : retirez un dé aux groupements de Dextérité et d'Intelligence.**
- **Cocaïne/meth/speed : dépensez 2 points de Volonté pour pouvoir relancer un triomphe brutal ou un échec bestial. La difficulté des jets pour résister ou contrôler la frénésie augmente de +1.**
- **Hallucinogènes : le vampire est incapable de se concentrer. Il perd deux dés sur ses groupements d'Astuce, de Résolution et de Manipulation.**
- **Héroïne/morphine/oxycodone/opiacés : retirez deux dés à tous les groupements de dés physiques. La difficulté des jets pour résister ou contrôler la frénésie diminue de –1.**
- **Marijuana : le vampire a une perception du temps déformée. Il perd un dé sur ses groupements d'Astuce. La difficulté des jets pour résister à la frénésie diminue de –1.**
- **Poison : le personnage perd un dé sur tous ses groupements et subit entre 1 et 3 points de dégâts superficiels par scène (ou par tour pour les poisons les plus rapides et virulents). Peu de poisons ont un effet notable sur l'organisme des morts-vivants. Les dégâts superficiels représentent les courts-circuits du système nerveux du vampire provoqués par les toxines du sang contaminé, qui réactivent puis paralysent les faisceaux nerveux morts du damné. Le poison quitte l'organisme du Descendant quand il le dilue ou qu'il a fini de le consommer, c'est-à-dire dès qu'il prend un nouveau repas ou que sa Soif atteint 5.**

manque de piquant et préfèrent donc fuir ce genre de relations. Si l'un des participants est lié à l'autre, il prend beaucoup plus plaisir à la fête que son partenaire. C'est la raison pour laquelle la majorité des damnés évitent de s'engager avec des personnes qui leur sont soumises, ou alors le font pour exercer un chantage. La société vampirique réprouve les relations entre partenaires mutuellement prisonniers d'un lien de sang, elles constituent même parfois une source d'intense jalousie. Quand on implique des tierces et quartes personnes, cela se complique de façon exponentielle.

Variations sur la Compulsion

Le conteur et les joueurs peuvent adopter des règles alternatives afin d'accentuer le rôle et l'influence de la Compulsion sur la partie, ou pour introduire un mécanisme mieux adapté aux personnages. C'est pourquoi nous vous proposons quelques variantes sur ce sujet. De manière générale, les groupes qui comptent s'en servir doivent s'attendre à perdre leur mainmise sur tous les agissements de leurs personnages et à explorer les aspects les moins reluisants de l'existence vampirique. Bien que ces épisodes puissent nourrir l'intensité dramatique du récit (ou, du moins, lui instiller une pointe de lyrisme sauvage et haut en couleur), nous conseillons aux débutants de passer leur chemin jusqu'à ce qu'ils se sentent à l'aise avec les (ou blasés des) règles normales de Compulsion.

INTENSITÉ DE LA COMPULSION

Si vous faites partie d'un groupe expérimenté, vous pouvez accroître l'intensité de vos Compulsions chaque fois que vous lancez plus d'un 1 sur vos dés de Soif. Si vous obtenez deux 1, cette Compulsion mérite une scène à part entière. Si vous obtenez au moins trois 1, elle est susceptible de transformer à jamais le caractère du vampire.

COMPULSIONS À LONG TERME

Les Compulsions à long terme s'associent parfaitement aux jets qui couvrent une période de temps assez étendue. Elles doivent bien évidemment se distinguer de leurs consœurs à effet immédiat. Vous pouvez vous contenter de décrire les implications de la Compulsion sur l'action en cours (ou poser au joueur des questions orientées comme « cela ne t'emplit-il pas de rage ? »), lui consacrer une scène détaillée qui aura lieu à un moment défini, cerner les effets de la Compulsion sur les mécanismes du jeu ou imaginer son impact sur la globalité de l'action entreprise.

EXEMPLE :

Marco endure une Compulsion alors qu'il effectue un jet étendu pour doubler un rival politique en l'espace de plusieurs semaines. Les accès de colère incessants de Marco au cours de cette campagne tendue finissent par énerver ses propres alliés, ce qui diminue son Influence de –1 pendant l'intégralité de cet épisode.

PROPOSITIONS MALHONNÊTES

En plus des poussées de Compulsion habituelles, le conteur peut aussi soumettre les personnages à ces excès quand le moment lui paraît approprié. Si le joueur concerné repousse cette pression instinctive, il doit dépenser 1 point de Volonté. S'il adopte la proposition du conteur, son personnage regagne 1 point de Volonté.

EXEMPLE :

Keisha se fait rejeter par celui qu'elle avait désigné comme prochain repas dans un bar glauque des environs. Le conteur lui susurre à l'oreille : « Cette insolence ne mérite-t-elle pas une punition ? » Elle a le choix entre dépenser 1 point de Volonté pour résister à cette Compulsion, ou céder à son instinct et gagner 1 point de Volonté.

COMPULSIONS SECRÈTES

Les Compulsions secrètes sont l'occasion pour les groupes particulièrement matures et expérimentés d'explorer les thèmes les plus sinistres de **Vampire**. Chaque joueur rédige une liste des faiblesses caractéristiques et des impulsions morbides de son personnage auxquelles s'ajoute une version personnalisée de la Compulsion de clan puis, avec l'aide du conteur, il adapte ces données aux Compulsions existantes. La partie se déroule normalement, si ce n'est que le conteur transmet aux joueurs des notes pour leur signaler un accès de Compulsion (choisie ou décidée au hasard) lors de moments appropriés thématiquement ou après un jet raté quand la Soif du personnage est élevée.

Dans l'idéal, les joueurs ne dévoilent jamais aux autres quelles actions ont été mues par une Compulsion et lesquelles ne l'étaient pas, ni n'en discutent, leur présentant ainsi un tableau sans défaut du caractère, de l'appétit et de la cruauté typiques des vampires. Même si ce procédé paraît trivial, il peut accentuer significativement la noirceur de vos parties.

Memoriam

Les vampires étant immortels, certains d'entre eux ont atteint un âge canonique. Même les personnages



sangs clairs peuvent avoir des décennies de non-vie à leur actif. Dans ce passé plus ou moins lointain, il ne fait aucun doute que le vampire a joué un rôle dans des histoires aussi périlleuses et dramatiques que celle qui se déroule ce soir autour de la table de jeu. Le Memoriam est la façon dont les joueurs retournent à ces histoires du passé pour élucider des mystères, découvrir des motivations et offrir une démonstration de leur don de prescience surnaturel en, par exemple, laissant ces lingots d'or à cet endroit il y a si longtemps.

Objectifs

Le personnage ne s'embarque pas dans un Memoriam sans une bonne raison, au-delà du simple tourisme temporel. Rien n'interdit bien sûr de partir dans une aventure où la coterie est composée de punks vivant dans les années 80 ou de cowboys typiques des années 1880, mais il est toujours plus intéressant de rattacher le Memoriam à la chronique contemporaine. Le joueur doit expliquer la manière dont les agissements, les connaissances et les entreprises antérieurs de son personnage se raccrochent aux événements des nuits modernes. En d'autres termes, il se fixe un objectif que son moi passé aurait déjà accompli.

Les objectifs sont classés, comme souvent dans les règles, selon leur valeur en points :

- ● La réponse à une question mineure, 1 point temporaire en historique, deux dés supplémentaires pour un jet de compétence dans le présent.
- ●● La réponse à une question importante, 2 points temporaires en historique, quatre dés supplémentaires pour un jet de compétence dans le présent.
- ●●● La réponse à une question fondamentale, 3 points temporaires en historique, une dette majeure.

RÉPONSES : elles peuvent aller de « Où se trouvait le tunnel d'accès quand la banque a été construite ? » à « Qui a assassiné le précédent prince de Miami durant le cyclone de 1926 ? » Une réponse mineure aidera le personnage pendant une scène, une réponse importante le mettra sur la bonne voie pendant un chapitre ou une histoire. Quant à la réponse fondamentale, elle permettra aux personnages dorénavant pourvus d'un avantage considérable d'aborder la chronique sous un angle inédit. Le danger qu'ils encourront n'en sera que plus intense, mais ainsi va la non-vie des vampires.

BONUS AUX JETS : cette option représente un atout dont le personnage bénéficie en se rappelant un épisode de son passé. Le joueur peut le dépenser à tout moment dans le présent, que ce soit au cours du chapitre actuel ou dans le suivant, le tout étant que le jet possède un lien direct avec l'expérience vécue dans le Memoriam : « Nous étions amis en 1978, que s'est-il passé ? » ou « Je me souviens du jour où Billy the Kid m'a appris à lancer un lasso. »

POINTS TEMPORAIRES : les points d'historique temporaires apportent des bonus aux jets du personnage joueur ou d'autres avantages pendant toute la durée d'une histoire. Le personnage peut utiliser cet atout dans l'histoire en cours ou le garder en réserve pour plus tard. Une fois dépensés, les points sont perdus : le joueur a grillé ses cartouches, il a dilapidé le capital obtenu, sa situation revient à la normale.

Le conteur devrait se sentir libre d'autoriser de nombreux objectifs possibles dans un Memoriam, de la récupération de points de Volonté à l'apprentissage d'une formule d'élixir alchimique en passant par l'acquisition d'un droit de lecture d'une archive Nosferatus d'importance. Il lui suffit de les convertir en nombre de points, en s'inspirant éventuellement des avantages qui possèdent déjà une valeur numérique attitrée.

Entrer dans un Memoriam

Un vampire qui se souviendrait de son passé dans les moindres détails deviendrait fou très rapidement, les incidents succédant aux incidents, engloutissant le présent dans la brume foudroyante des souvenirs. À l'exception de quelques inimitiés ou de sensations exquises qui occupent une place spéciale dans la mémoire du vampire, le détail des décennies et des siècles passés s'estompe. Les Descendants doivent forcer leur sang à affluer dans les vaisseaux morts de leur cerveau et goûter aux signaux nerveux qui étaient en sommeil pour se rappeler une époque révolue. Entrer dans un Memoriam nécessite donc un jet d'Exaltation.

Un personnage joueur est limité à un Memoriam par histoire. Le conteur peut aussi restreindre le nombre de Memoriam par session de jeu, un maximum d'un étant le plus courant. Il est évident qu'un vampire ne peut pas entrer dans un Memoriam pour se souvenir d'un événement



ayant précédé sa naissance. Plusieurs personnages peuvent pénétrer en même temps dans un Memoriam s'ils se trouvaient tous à l'endroit évoqué au moment choisi.

Il se peut que le joueur ait déjà une idée de l'époque et de l'endroit où son personnage a été étreint, et de son parcours à la suite de cet événement. Avant de commencer un Memoriam, il choisit l'épisode dont son personnage souhaite se remémorer. S'il s'agit d'un sujet encore vierge auquel le joueur n'a pas réfléchi, tant mieux ! Prenez une note qui vous servira de référence pour la suite de l'aventure (« Août 1918 : boit le sang de victimes de la grippe et échappe à la conscription à Boston »), et en route pour le passé !

Si le personnage retourne dans le passé dans les bonnes circonstances, il recevra des dés supplémentaires pour résoudre les conflits dont il se souviendra – et qui se joueront à nouveau dans son esprit. Il peut utiliser les dés un par un ou tous en même temps, selon ce qu'il préfère. Il bénéficie de ce bonus s'il entre dans un Memoriam :

- À l'endroit où se sont déroulés les événements ; il gagne deux dés.
- Après avoir bu le sang d'un mortel qui a assisté ou pris part à la scène (par exemple un survivant ou le descendant d'un des participants) ; il gagne un dé par point de Soif étanché.
- Après avoir bu la vitae d'un PNJ immortel qui a assisté ou pris part à la scène ; il gagne un dé pour une petite gorgée. S'il avale une quantité plus importante, il gagne autant de dés que la Puissance du sang du donneur +1.
- Alors qu'il tient un artefact particulièrement évocateur qui joue un rôle important dans le Memoriam (par exemple, le pistolet avec lequel il a abattu le shérif Pat Garrett) ; il gagne trois dés, qu'il peut utiliser seulement sur les jets en lien avec cet objet.

MEMORIAM ET CARACTÉRISTIQUES : pour des questions de réalisme, les traits du personnage tel qu'il apparaît dans le Memoriam devraient être réduits, afin de représenter l'expérience qu'il n'a pas encore acquise. Cependant, le calcul de la différence serait trop fastidieux pour la majorité des groupes. Partez plutôt du principe que les attributs et les compétences ne changent pas, mais soustrayez 1 point dans une discipline par tranche d'environ cinquante ans entre le présent et l'époque du Memoriam, sauf circonstances spécifiques. (Par exemple, un personnage qui a passé cinq cents ans en torpeur et vient de ressurgir récemment ne subira pas de pénalité pour ses années de sommeil profond.)

Le conteur décide si les atouts et les handicaps s'appliquent. Il devrait s'efforcer de retravailler l'incarnation antérieure du personnage pour qu'elle s'intègre au récit. S'il est censé avoir accès à un refuge dont il a été chassé en 1945, comme l'indique l'histoire rédigée par le joueur, accordez-lui cet avantage. Diminuez son score de Ressources s'il n'a pas encore fait fortune dans le trafic de diamant, car ce revirement est intervenu après la chute de l'Union soviétique. Le but est de donner vie à un récit palpitant qui demeure si possible cohérent avec la biographie des personnages.

Les vampires conservent leur niveau de Soif actuel quand ils entrent dans un Memoriam, à moins que le conteur en décide autrement.

Jouer un Memoriam

Le conteur doit présenter aux personnages au moins un défi par point d'objectif, sauf si le procédé est susceptible de nuire au récit.

Les joueurs dont les personnages n'apparaissent pas dans le Memoriam participent en tant que PNJ, ils réagissent aux actions du personnage joueur. Ce casting peut leur donner accès à des figurants dont le caractère va à l'opposé de celui de leur incarnation habituelle. Par exemple, le fervent puritain de la chronique principale peut se mettre dans la peau d'un habitué lascif du milieu mondain dans le Paris de 1880. Ce

procédé s'apparente aux épisodes de flash-back dans les séries télévisées.

Le conteur devrait faire tout son possible pour présenter clairement le but et les défis du Memoriam, afin de conserver une bonne allure et de garder les scènes concentrées sur la trame principale. C'est aussi à lui de décider quand et comment le Memoriam se termine, que ce soit après une réussite ou un échec irrévocable.

OPPOSITION : en fonction du score d'objectif du Memoriam, le conteur doit calibrer l'opposition de manière à ce que les joueurs relèvent environ un défi par niveau d'objectif. Ces épreuves peuvent se présenter sous la forme de simples jets ou de conflits à jet unique. Si vous envisagez de résoudre un conflit de manière détaillée, il devrait occuper toute la durée du Memoriam.

Après le Memoriam

S'il sort vainqueur, le personnage obtient l'avantage qu'il recherchait en entrant dans le Memoriam. S'il échoue à n'importe lequel des défis qui lui sont proposés, le Memoriam devient un fiasco. Ce souvenir amer rappelle au personnage son désastre la dernière fois qu'il a rencontré le problème auquel il cherche actuellement une solution.

Il conserve dans le présent tous les dégâts de Volonté qu'il a subis. Les dégâts de santé sont convertis en dégâts de Volonté, pour représenter le poids sur sa psyché de ces souvenirs traumatiques. En revanche, on considère que les blessures incapacitantes ont guéri.

Si un personnage entre en torpeur pendant un Memoriam, on part du principe qu'il est sorti de son sommeil d'une manière ou d'une autre avant la chronique actuelle. (Utilisez la durée de la torpeur liée au score d'Humanité du vampire au moment du Memoriam et bloquez cette période comme inaccessible lors d'un futur Memoriam.) Si un personnage meurt au cours d'un Memoriam, disons que la question de son retour et de l'identité du sauveur auquel il doit maintenant une terrible dette méritera d'être creusée. Peut-être par une plongée dans un autre Memoriam…

Le conteur et les joueurs devraient collaborer plus étroitement encore dans un Memoriam que dans le déroulement habituel de la campagne, car l'accumulation d'incohérences et de divergences invraisemblables par rapport à l'intrigue peuvent mettre en péril l'unité dramatique de la chronique, sauf si le groupe lui imprime intentionnellement une aura de folie et de cauchemar.

Praestation

Même si la véritable monnaie d'échange des damnés pourrait bien s'évaluer en pouvoir exercé sur des confrères morts-vivants, le cours des dettes et faveurs est également florissant. Le système d'échange, de remboursement et d'accumulation des dettes, connu sous le nom de praestation, constitue le fondement de la société vampirique. Pour schématiser, un Descendant avisé accorde des faveurs, alors qu'un imbécile les contracte, devenant l'esclave de ses promesses et de ses dettes. En sollicitant des dettes auprès de Descendants qui ne lui doivent encore rien, un vampire voit souvent son existence entièrement soumise aux obligations qu'il a contractées. En échange de l'aide demandée, sous quelque forme qu'elle se présente, il devient la marionnette de son sauveur.

La société vampirique s'apparente à un enchevêtrement byzantin de faveurs dues, de serments inviolables, de dettes remboursées et de promesses brisées. Du plus puissant des princes au plus médiocre des novices, la monnaie par excellence du royaume des Descendants – après le sang bien sûr – est la dette.

Dettes

Quand un Descendant fait une promesse à un autre, cela s'appelle une dette. Dans certains domaines, les dettes s'apparentent à un système de crédit dans le sens où un vampire qui doit déjà une dette à un confrère se verra plus facilement accorder des dettes par d'autres Descendants, qui assimileront ces engagements à une preuve de solvabilité. Ailleurs, c'est le contraire qui prévaut : plus le vampire doit de dettes, plus il paraît incapable de les rembourser. Il existe en tout cas une vérité universelle, à savoir qu'une dette reste une dette, et que le seul moyen de s'en débarrasser est de remplir ses obligations ou d'obtenir que le créancier efface l'ardoise.

Si un Descendant élimine (directement ou de façon prouvable indirectement) la personne à laquelle il est redevable, dans la plupart des domaines le sire ou l'infant le plus âgé du défunt récupère les dettes qui étaient dues à son parent. Dans d'autres, elles reviennent au prince ou aux harpies. Les vampires soucieux de leur honneur tiennent souvent à procéder au transfert des dettes en personne de façon formelle, même lorsque le créancier a perdu la vie entre les mains de la Seconde Inquisition. Les Descendants qui détournent des dettes ou prétendent être encore en leur possession alors qu'elles ont déjà été remboursées voient leur réputation détruite. Les harpies restent à l'affût du moindre signe de chicane, allant dans certains cas jusqu'à tenir un décompte exact et détaillé des dettes en circulation dans leurs domaines. Les fraudeurs peuvent s'attendre à l'exil – qui voudrait se fier au serment d'allégeance d'un vampire dont la parole ne vaut rien ? Même les anarchs honorent leurs dettes, ne serait-ce qu'afin de prouver

qu'ils n'ont pas besoin de cours et de princes pour être honorables.

Les Descendants ont trouvé plusieurs moyens de garder trace des dettes. Dans certains domaines, une harpie en charge de la gestion des dettes enregistre soigneusement dans ses livres de compte le nom des créanciers et de leurs débiteurs. Dans d'autres, les personnalités importantes possèdent leur propre système monétaire pour évaluer le coût des dettes. Il peut se présenter sous la forme de pièces rares, de tickets signés ou de morceaux de corde qu'ils distribuent au besoin. Enfin, des communautés vampiriques placent l'honneur au centre de leurs interactions.

Plus le Descendant qui accorde une dette est puissant, plus son aide sera significative.

Pour la société vampirique, il existe en général quatre catégories de dettes.

DETTE TRIVIALE: il s'agit des dettes les plus faciles à obtenir et à satisfaire. Elles ne coûtent rien à ceux qui les accordent et ne mettent pas en danger les débiteurs. Un Descendant peut demander ou promettre une dette insignifiante pour aider son confrère à trouver du sang, mettre la main sur une invitation à une soirée privée ou une entrée dans un club à la mode, ou lui accorder une place dans son refuge. Dans la majorité des domaines, les membres d'une coterie s'échangent des dettes triviales sans tenir un décompte précis, encore qu'un vampire qui ne remplit pas suffisamment sa part du marché puisse se retrouver un beau matin « accidentellement » bloqué dehors.

DETTE MINEURE: un des Descendants devra fournir un effort pour rembourser ou octroyer une dette mineure. Son coût, quoique faible, a un impact durable, ou alors elle nécessite de prendre des risques – physiques, sociaux ou autres. Un vampire peut demander ou promettre une dette mineure en échange d'un vote pour une personne spécifique lors d'une réunion des anciens, éliminer un humain gênant, mais relativement insignifiant, donner accès à un manuscrit précieux ou à un antique journal intime, ou encore fournir un repas ou un sanctuaire en cas de situation désespérée.

DETTE MAJEURE: une dette majeure peut modifier le cours des affaires vampiriques dans un domaine de façon directe ou indirecte. Elle implique forcément un risque ou un coût élevé, si bien que les deux parties tentent par tous les moyens de récupérer leur mise. Parmi les exemples de dettes majeures, on peut citer l'investiture en tant que Filius Major de l'Hérésie caïnite dans une ville, l'octroi de riches terrains de chasse, la révélation d'un lourd secret, la mise à disposition de ressources significatives pour soutenir l'objectif de quelqu'un d'autre, ou encore le changement inattendu d'un vote au conseil.

DETTE DE VIE: il s'agit des dettes les plus rares et les plus précieuses que s'échangent les damnés et, peut-être ironiquement, les plus souvent promises sans même une minute de réflexion – car la minute qui suit pourrait mener à la Mort ultime. Un vampire peut contracter une dette de vie en tuant un confrère puissant, mais la majorité d'entre elles se forment sous la contrainte. Des Descendants ont contracté des dettes de vie non seulement en échange de leur propre non-vie, mais surtout de la protection de leurs Attaches. Ils sont prêts à offrir un alibi dans le cas d'une application de la justice princière ou à défendre un terrible secret.

Obtenir et dépenser des dettes

Même dans le cadre d'un domaine qui a établi des lois strictes concernant l'enregistrement et le suivi des créanciers et des débiteurs de dettes, l'accomplissement de ces dernières paraît assez simple comparé aux démarches administratives qu'elles engendrent. Une fois que le Descendant qui possède la dette se déclare satisfait, l'affaire est dans le sac. C'est tout.

En termes de mécanismes du jeu, le paiement d'une dette affecte le plus souvent des jets sociaux. Une dette triviale apportera un ou deux dés supplémentaires sur un jet. Un personnage peut offrir une dette à une cible, payable en cas de victoire sur son jet. Alternativement, la cible peut avoir déjà contracté une dette envers le personnage, et c'est en se rappelant à elle qu'il obtient un modificateur sur son groupement. Dans ce cas, si le créancier obtient une victoire sur son jet, la dette est remboursée.

Un personnage détenant une dette mineure possède idéalement l'équivalent d'une réussite automatique sur un jet social en opposition avec son débiteur. Dans l'autre sens, un jet social peut suffire pour répondre à la question « La cible exige-t-elle une dette mineure en échange de ce service ? » Si le personnage remporte le jet, le créancier ne demande rien en échange. S'il perd, il obtient quand même satisfaction, mais au prix d'une dette mineure.

Un simple jet ne saurait régler la question des dettes majeures et de vie, qui nécessitent un développement plus poussé en jeu. Le risque engendré par une dette majeure s'élève à environ 2 ou 3 points d'historique, si ce n'est plus. Les personnages joueurs ne doivent s'engager dans de telles promesses qu'en dernier recours et les exploiter pour modifier radicalement l'orientation de la chronique ou le développement du domaine. ■





CITÉS

J'ai vu des fantômes se comportant comme des hommes
Et des hommes qui voltigent et errent comme des fantômes ;
Formes marquées que je ne sentais pas vivantes,
Souffles acres retenus comme l'écume de la mer Morte :
La cité siège si étrange et horrible pour l'homme,
Que son intrusion y semble infâme,
Et les fantômes propriétaires.

— JAMES THOMSON, *LA CITÉ DE LA TERRIBLE NUIT*

Les chances sont grandes de voir votre chronique se dérouler dans une cité. Les villes sont l'habitat naturel de l'artificiel et les vampires y ont toute leur place. À l'instar des cafards et des rats, ils prospèrent partout où les humains se rassemblent et élisent domicile. En tant que conteur, il vous appartient de façonner et faire usage de l'environnement dans lequel vos personnages vivent leur non-vie.

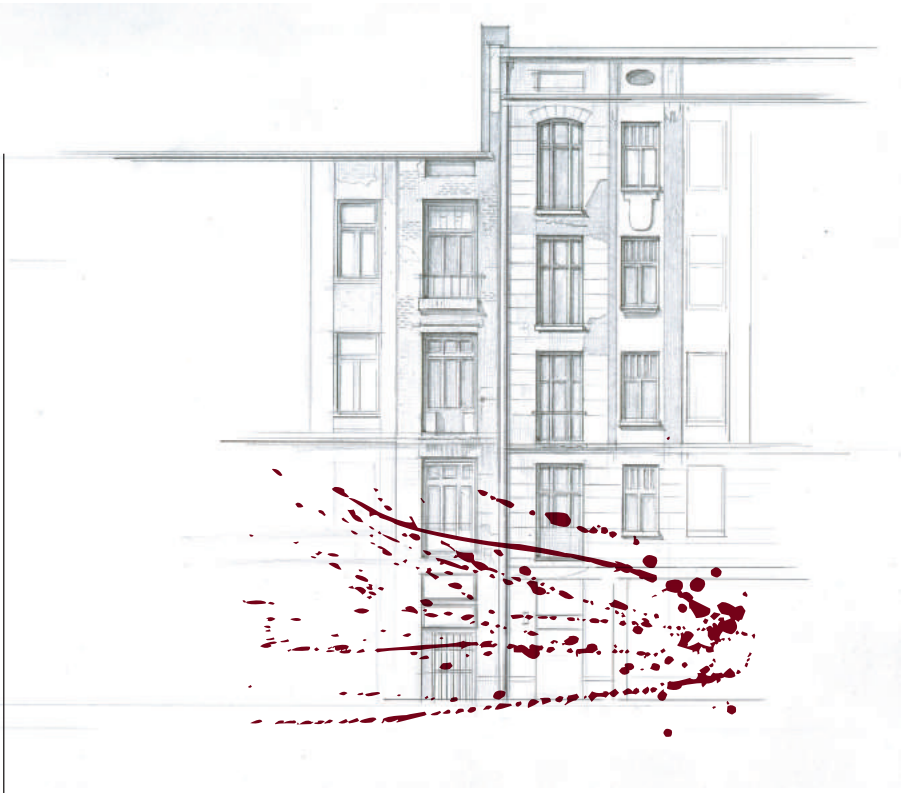
Dans le jeu, la cité joue deux rôles essentiels : elle sert de toute évidence de décor à chaque évènement et elle donne mille raisons aux personnages joueurs ou non-joueurs de désirer quelque chose. La ville en tant que motivation paraît certes plus abstraite que la ville en tant que décor, mais elle accomplit bien plus. Les mobiles des personnages donneront naissance à des trames narratives que vous pourrez immédiatement incorporer à votre géographie urbaine.

Commençons par la chasse. Chaque Descendant est en quête de sang, caractéristique principale des vampires. Cela fait de l'humanité une ressource, une denrée alimentaire inégalement répartie dans la ville. Il est facile de chasser dans certains quartiers et difficile dans d'autres. En outre, les goûts personnels pourront faire particulièrement convoiter ou éviter certaines zones.

Imaginons qu'un prince Ventrue donné ne s'abreuve que du sang de SDF vagabonds. Or, ces derniers sont nombreux à dormir dans le métro, domaine des Nosferatus. Dans la mesure où ce clan déteste le prince et que ses membres sont au fait de ses préférences alimentaires, il a interdit à quiconque, même ses propres membres, l'accès au métro. Les Nosferatus cherchent avec ostentation à préserver la Mascarade et à éviter les morts suspectes trop près de leurs refuges, mais la Camarilla entière connaît la véritable raison de cette prohibition.



La tour est fondée sur le crachat et le mépris,
Personne ne le voit, personne ne le dit.
L'amertume est mordante, le mordeur asservi.
(On est bien mieux dehors la nuit.)



La question est de savoir si le prince fera valoir ses privilèges et partira chasser sur le territoire des Nosferatus, ou s'il respectera leur veto, risquant par-là de paraître faible.

Dans le premier cas, l'équilibre délicat de la ville est menacé pour une raison personnelle mesquine ; dans le second, cela suggère qu'il ne contrôle pas entièrement sa ville.

Le système féodal

La façon dont les Descendants divisent et organisent le territoire urbain a des airs de système féodal médiéval, mais les variantes locales foisonnent. Les anarchs attribuent les territoires selon des directives idéologiques arbitraires qui se réduisent bien vite à qui connaît qui et qui a le support du baron ou du conseil ce soir. Dans les deux cas, la force est toujours ce qui détermine la dotation d'un secteur, pendant que l'interaction des dettes, de la hiérarchie et du territoire donne naissance à des conflits, à savoir : un récit. Par exemple le prince d'une ville de la Camarilla attribue les docks à la shérif. Cette shérif se révèle trop prise par ses fonctions pour chasser, elle autorise donc cinq autres vampires à établir leurs refuges sur son territoire et à y chasser. En échange, ils devront lui garantir un approvisionnement régulier de calices.

La féodalité des Descendants crée des occasions dans l'histoire des personnages joueurs. S'ils sont au pied de la hiérarchie, ils ont besoin d'un lieu où non-vivre. Cela leur fournit un objectif simple aux options clairement définies. Les personnages décident-ils d'emménager dans une banlieue miteuse à laquelle personne ne prétend ? Cela leur accorde d'être libres, mais le gibier y est rare et le décor bien peu glamour. S'ils veulent quelque chose de mieux, ils peuvent choisir d'investir la demeure d'une famille aisée et de faire de cette dernière un cheptel d'esclaves de sang. Mais, pour y parvenir, ils doivent obtenir la permission du Toréador titulaire des droits sur ce territoire. En retour, ce dernier, primogène de son état, exige qu'ils organisent des divertissements à l'Elysium un soir par mois.

De cette façon, une simple question d'hébergement se met à devenir le moteur d'un récit. Il se passe la même chose quand l'on aborde le sujet des terrains de chasse. Les personnages veulent peut-être accéder à un nouveau territoire, car ils doivent se nourrir d'un autre type de sang. À cette fin, ils doivent s'alimenter de façon illégale (avec les intéressantes conséquences narratives que cela laisse imaginer), ou demander la permission. Une ancienne nosferatu contrôle peut-être le secteur convoité et son prix sera qu'ils se présentent comme ses amants à l'Elysium ?

Si les personnages grimpent peu à peu les échelons, ou si la chronique met en scène des vampires plus aguerris, ils peuvent se servir de ce système dans les deux sens : ils sont tenus de rendre service à d'autres, mais l'inverse est tout aussi valide.

Domaines

Même dans les villes de toute évidence occupées par les anarchs, on désigne les territoires des vampires sous le nom de « domaines ». Cela étant, certains emploient « turf », « assignat », « tiéquart » ou « tusovka ». Les princes de la Camarilla possèdent les plus grands territoires, leur regnum comprenant tous les domaines plus modestes au sein de la cité, du moins en théorie. En pratique, des seigneurs indépendants, des gangs anarchs et la nécessité de préserver la Mascarade laissent quelques espaces à l'écart des griffes princières, même dans les villes apparemment les mieux organisées.

DOMAINES PAR SECTEUR : un domaine vampirique se définit par sa superficie et les frontières cartographiques qui lui sont associées. Les Descendants les plus influents, craints ou respectés, possèdent de vastes domaines dans des régions alléchantes. Un décret princier accorde

aux plus prometteurs, à ceux qui ont jusqu'ici fait preuve de loyauté et à d'autres, susceptibles de se révéler utiles, la mainmise sur de petits pâtés de maisons. Entre les deux, des kilomètres de rues et de quartiers, ouverts aux cabales de nouveau-nés et vulnérables aux gangs d'anarchs.

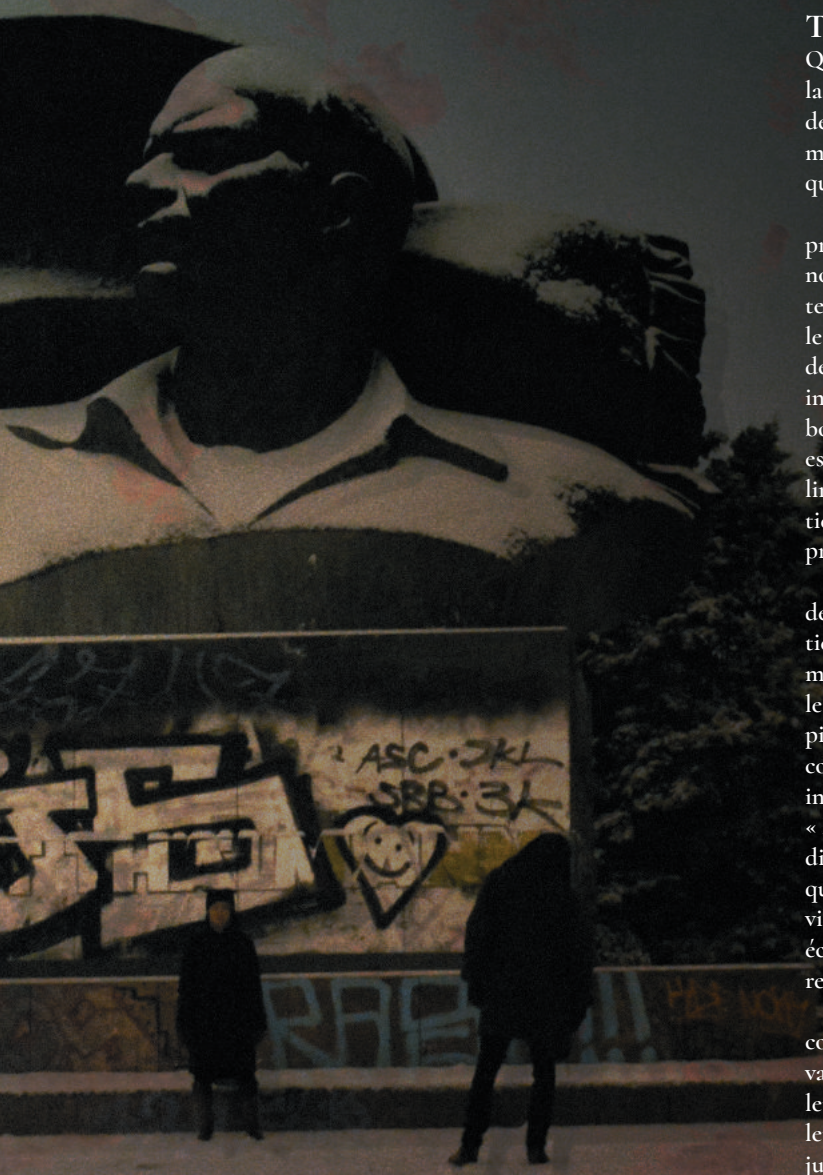
Certains domaines s'organisent autour d'un point central (« sur cinq pâtés de maisons autour du château d'eau de Hillside » ou « un rayon de six rues autour de l'Odéon », par exemple). Cela entraîne des frontières floues et, par voie de conséquence, du braconnage volontaire et des incursions accidentelles. Les vampires délimitent leur turf grâce aux « marques », les graffiti de la Descendance, et le défendent à coups de griffes ou en usant de leur influence auprès du conseil ou de la cour.

Un Descendant de haut rang peut tenir des quartiers entiers sous sa coupe : le duc d'Echo Park, le comte de Cross Bay, la dame de Guell, etc. Ces nobles autorisent leurs vassaux à gérer des surfaces moindres de leurs domaines, offrant de les protéger des intrus en échange de services ou de calices.

DOMAINES PAR ASSOCIATION : un domaine peut n'occuper qu'un seul bâtiment, mais il faut que ce dernier soit vaste comme un centre hospitalier ou commercial – parkings et égouts inclus –, mais, dans certaines villes, les voies d'écoulement appartiennent de droit aux Nosferatus : l'usage habituel ou l'autorité du clan les font considérer comme domaines. Des Descendants peuvent vouloir faire valoir leurs droits séculaires sur « l'Autostrade », interprétée de nos jours comme tout ce qui ressemble à une autoroute ou une *Autobahn*. Suite à une trêve de la Guerre des anarchs, les grands parcs peuvent appartenir aux Gangrels, tandis que les petits restent dispersés aux mains de coteries ou sous la férule de Tremeres traqueurs de lignes de Ley.

DOMAINES D'AUTORITÉ : dans certaines villes, les Toréadors jouissent d'un accès privilégié aux galeries d'art publiques et privées : une dame de la Scène gère toutes les salles de théâtre et donne les acteurs de son choix en pâture à ses favoris, ou un seigneur de la Médecine, prend le contrôle de toute chasse se déroulant dans un hôpital ou une clinique. Ce dernier est en désaccord avec les Gangrels de l'Antre des chiens au sujet des vétérinaires et des dispensaires, tandis que l'Antre revendique de protéger les coyotes en quête de nourriture – indépendamment du quartier dans lequel ils chassent.





Terrains de chasse

Qu'ils soient des anarchs ou des membres de la Camarilla, la politique cynégétique est une préoccupation majeure des Descendants dans chacune de leurs villes. La réalité ne ment pas : presque partout, il y a davantage de vampires que de ressources en bétail.

Par extension de la dynamique des relations entre la proie et son prédateur dans la Nature, un vampire devrait normalement jouir exclusivement d'environ 60 km² de terrain de chasse urbain, mais, dans la plupart des villes, les Descendants s'estiment heureux avec cent fois moins. À des fins pratiques, la chasse se doit d'être limitée : il serait ingérable de voir tous les vampires rôder dans la même boîte de nuit, en dégrader chaque jour la réputation et espérer préserver la Mascarade. Cela posé, leurs chefs limitent aussi la chasse pour montrer que ce sont eux qui tiennent les rênes et asseoir leur primauté en tant que prédateurs.

Aucune ville ne se ressemble : dans certaines, le conseil des primogènes ou des anarchs déclarera le Râtelier (quartier festif de la ville, bondé de policiers et d'humains ivres morts très tentants) interdit à la chasse. Dans d'autres, il le déclarera chasse gardée, soutenant que seuls des vampires chevronnés et responsables sauraient y giboyer sans commettre d'erreurs. Ailleurs encore, certains quartiers, inaccessibles sans autorisation expresse, se font baptiser « Forêt du prince » ou « Réserve de chasse ». Parfois, des dirigeants répartissent les droits de chasse en même temps que les domaines, permettent de giboyer dans toutes les villes pendant les jours de festin, accordent des permis en échange de services ou de toute autre chose capable d'assurer leur empire et de mettre leurs rivaux en péril.

Les Descendants fraîchement débarqués devront par conséquent se hâter de s'informer sur les lieux. Parfois, les vampires du cru induisent les nouveaux venus en erreur et leur font arpenter des zones interdites – en vue de mettre leurs maîtres à l'épreuve sans se rebeller ouvertement ou juste pour faire taire toute concurrence. Enfreindre la loi semble facile (*Le prince aurait-il des yeux jusque dans les toilettes de ce bouge ?*), mais le châtiment dépasse parfois toute mesure. Certains dirigeants rédigent des lois dont l'objectif avoué est de rendre la chasse sinistre, onéreuse et contradictoire. Par cette méthode, presque chaque vampire en ville finira tôt ou tard par transgresser la loi. Si le prince ou le conseil souhaitent se débarrasser d'un opposant, il leur suffit d'attendre que l'inévitable infraction survienne, avant de bannir ou exécuter le contrevenant de façon apparemment légitime.

Les marques : *graffiti vampiriques*





De quelle façon les vampires communiquent-ils quand ils sont tous cachés dans le noir, terrés dans leurs repaires secrets, occupés à mentir à leurs congénères et cachés aux yeux de tous ?

Ils y parviennent grâce aux ***marques***, que d'aucuns appellent « la langue de bois des vampires ». Similaires aux bombages, aux détournements publicitaires et aux graffiti des gangs modernes, ces œuvres d'art ou de vandalisme font usage d'argot, de symboles ou de termes archaïques auxquels les Descendants (qui espèrent bien être les seuls) trouvent un sens tout particulier. Les marques vont du ***graffito*** de Pompéi aux *tags* de ces dernières décennies et se fondent par principe dans les vieilles affiches, la guérilla artistique, la signalisation routière au sol et les loxodromies des chantiers urbains.



Un rat en papier collé dans le tunnel du métro ; un magnifique V rouge calligraphié vaporisé sur l'issue de secours d'une banque ; un hiéroglyphe jaune tracé à la craie sur le perron d'une église abandonnée. Une étiquette marquée « J'ai les crocs » sur la rampe d'escalier ; la Marylin de Warhol aérographiée sur la vitre d'un vasistas ; le tatouage sur une poupée de sang ; des mots extraits de journaux collés dans le désordre sur la devanture d'une boutique condamnée… Tout cela peut renseigner les Descendants sur le propriétaire du turf où ils se trouvent, le clan à qui revient tel ou tel pâté de maisons, et sur qui l'anathème du conseil est tombé.

Les marques sont, en outre, un outil simple pour présenter la culture des Descendants d'une ville donnée. Incorporer des bombages et des symboles significatifs dans la description d'un décor pourra participer à l'illusion que d'autres personnages évoluent dans le monde du jeu même quand les joueurs ne sont pas impliqués : ces tags ne sortent certainement pas de nulle part, ils veulent donc dire quelque chose.

MÉCANIQUE : LES MARQUES

Parfois, qu'un personnage remarque un indice, identifie immédiatement ce qu'il remarque ou parvienne véritablement à déterminer l'importance de l'objet qu'il a sous les yeux déterminera la tension ou l'issue théâtrale d'une scène. Si vos ressorts dramatiques ne dépendent pas de la réussite ou de l'échec d'une action (par exemple, si personne ne repère une marque, il sera impossible à vos joueurs de découvrir l'entrée secrète du refuge d'un rival ; s'ils se trompent sur la signification d'une marque, ils mèneront involontairement la coterie en territoire hostile, etc.), nul besoin de lancer les dés. Donnez-leur gratuitement les informations, ne facturez que le drama. Ne vous concentrez que sur les aspects importants de votre histoire.

Pour identifier des marques, les vampires peuvent faire usage de compétences ordinaires. Les mortels, eux, devront jouir de connaissances occultes ou particulières



pour les déchiffrer, même s'il est possible que la Seconde Inquisition ait dressé la liste des plus transparentes. Le conteur peut imposer des difficultés accrues ou des dés en moins en raison de la qualité de la peinture, de surfaces irrégulières ou craquelées, du manque de temps, de l'exposition aux éléments, etc.

REPÉRER, RECONNAÎTRE ET INTERPRÉTER LES MARQUES

Les personnages au fait de certaines marques les remarqueront dans le décor urbain, les débusquant dans le noir, sur des murs croulants ou sous plusieurs couches de graffiti.

Groupement de dés : Intelligence + Expérience de la rue pour les bombages urbains, Investigation pour des motifs répétés, ou Empathie (pour les doubles sens). La difficulté dépendra de la nébulosité de la marque et du désir d'être repéré de son auteur.

LES MARQUES EN TANT QUE MOYENS DE COMMUNICATION

Ces marques ne font que transmettre des messages, allant de « C'est chez moi ici » à « Des inquisiteurs infiltrés sont à l'œuvre en ces lieux ». Leurs auteurs ne cherchent pas à dissimuler leur propos, mais à renseigner les autres Descendants.

Pour créer une marque cryptée : Intelligence + (le moindre entre Artisanats et la compétence associée à la teneur du message).

Groupement de dés : Intelligence + Artisanats (Peinture, Affiches ou Graffiti), mais tagger un endroit particulièrement difficile d'accès pourra plutôt exiger d'utiliser Dextérité. Faire passer la marque pour un graffiti normal pourra éventuellement dépendre d'un jet d'Astuce + Expérience de la rue. En cas de réussite critique, le message contenu dans la marque parvient rapidement à ses destinataires, même si nul parmi eux n'est jamais passé devant.

LES MARQUES EN TANT QUE MOYENS DE PERSUASION

Nous abordons ici la façon dont les détournements publicitaires ébranlent les politiques menées par les grandes entreprises, la façon dont la culture populaire lézarde la façade des pouvoirs en place et la façon dont les mèmes viraux sur Internet contaminent le corps politique. Naturellement et le plus souvent, les graffiti ne mènent à aucun véritable changement, qu'ils proviennent de Descendants ou d'autres. Seules les œuvres qui touchent un point sensible, véhiculées tel un bacille par la culture des damnés, prennent profondément racine et sont assez inoubliables pour être considérées comme vraiment influentes.

Groupement de dés : pour crypter la marque : Manipulation + la compétence sociale la plus adaptée au message voulu : Intimidation pour effrayer ou affaiblir, Commandement pour se faire des alliés, Persuasion pour convaincre les témoins d'un évènement, ou Subterfuge pour envoyer un faux message. Cette compétence sociale ne pourra contribuer au groupement de dés qu'à hauteur de l'Artisanat de l'auteur + (spécialité pertinente). Le conteur pourra demander au tagueur d'effectuer ce jet en opposition à une cible spécifique s'il s'agit de l'influencer, ou en tant que jet social dont la difficulté sera déterminée par l'attitude des spectateurs.

Le nombre de réussites déterminera le temps pendant lequel le spectateur retiendra le message, la distance à laquelle on parlera de sa qualité et le nombre d'individus qui en seront informés. En général, le message reste accessible pendant un nombre de nuits égal au nombre de réussites. En cas de réussite critique, le bombage change vraiment les choses, ne serait-ce qu'en poussant sa cible à agir de façon prématurée. ■

Scènes sociales brisées

Dans les exemples de terrains de chasse qui suivent, la foule sert à la fois d'hameçon et d'événement. Ces terrains de chasse ne sont pas entièrement assujettis à un lieu précis ; ils pourraient se trouver sur de nombreux sites et dans quantité de quartiers en ville.

Pour chacun d'eux, les Résonances fournies ne le sont qu'à titre indicatif.

ACTIVITÉS EXTRASCOLAIRES

Le foot, l'expression artistique, le théâtre, la pratique d'un instrument… la liste est longue. S'en prendre aux gosses attire bien trop d'attention. Un chasseur intelligent ciblera plutôt les parents épuisés qui viennent chercher leur enfant après une dure journée de travail. Souvent lessivés et aveugles à ce qui les entoure, ils ne remarquent quasiment toujours que les attaques les plus violentes. Le plus succulent, là-dedans, c'est que si un père commence à se sentir épuisé en permanence, il ne lui viendra jamais à l'idée de soupçonner les vampires.

Types de victime : parents qui travaillent (flegmatique, bilieux, atrabilaire)
Système : le joueur ajoute 1 dé à tous groupement de dés sociaux ou mentaux lié à la chasse de son personnage.

RÉUNION DES ALCOOLIQUES ANONYMES

Ou des anciens toxicos, des accros au sexe, etc. bref, toute thérapie de groupe en douze étapes réunissant des gens sur des chaises pliantes, sirotant du mauvais café et des gâteaux secs périmés. Cela dit, leur sang est probablement sain, et il est possible d'en apprendre long sur une cible rien qu'en la suivant tous les jours. On peut même y témoigner de ses propres dépendances… à condition de modifier quelque peu certains détails.

Types de victimes : n'importe qui, mais le plus souvent atrabilaire. Parfois quelques humeurs sanguines chez les accros au sexe.
Système : on trouve beaucoup de traumatismes dans ces endroits. Le joueur ajoute +2 dés à tout jet d'Empathie de son personnage pour trouver et comprendre une Dyscrasie. Les difficultés sont réduites de –1 pour tout jet de chasse non physique.

Concevoir des domaines

Les domaines ont trois Traits : Viandis, Servage et Rempart (voir page 196 pour les détails). Lorsque l'on conçoit un domaine, il est probablement mieux de commencer par Viandis, qui mesure la richesse cynégétique d'un domaine – la plus importante préoccupation du dirigeant qui l'accorde et du Descendant qui le reçoit.

En règle générale, les bonnes choses sont plus rares que les médiocres. Cela s'applique à tout et tout le monde, mais plus particulièrement aux domaines vampiriques. Les domaines avec 1 point de Viandis sont bien plus nombreux que tous les autres réunis.

Pour une ville de trois millions d'habitants, considérez ce qui suit comme des valeurs moyennes :

VIANDIS	ÉQUIVALENTS GÉOGRAPHIQUES POSSIBLES
●	Grand immeuble résidentiel, quartier résidentiel ou zone industrielle
●●	De deux à quatre pâtés de maisons, un parc, un petit complexe (hôpital, attraction touristique, centre commercial)
●●●	Huit pâtés de maisons sur une artère majeure, un complexe de taille moyenne (aéroport, grande entreprise, casino, université), un domaine d'autorité de moindre importance
●●●●	1 km², un arrondissement, un grand complexe (parc d'attractions, campus), un domaine d'autorité d'importance moyenne
●●●●●	L'un de ces domaines est propriété personnelle du prince ou du baron Domaine d'autorité de grande importance, terrain de chasse exceptionnel (ex.: le Râtelier)

La plupart des domaines potentiels n'apparaissent jamais au cours du jeu (soit le prince les conserve tous par-devers lui comme sa forêt royale, soit il s'agit d'infinies étendues résidentielles ou industrielles et de galeries marchandes, ne constituant guère que 1 point de Viandis pièce, résolument isolées dans des lotissements sécurisés ou désertées de nuit et fondamentalement sans valeur).

Les pays et les villes du monde entier sont très différents, et chaque chronique l'est encore davantage, mais, en règle très générale, 1 point de Viandis correspond à une fourchette de mortels comprise entre 500 et 1 000 individus. N'accordez ni trop de crédibilité ni trop d'importance à ce chiffre. Un vampire « récoltant » seul a besoin d'un



minimum impératif de 30 mortels pour se nourrir et éviter que l'anémie et d'autres handicaps viennent frapper son troupeau, mais la Mascarade pose un problème autrement plus grave quand il s'agit de cheptels si petits. Le nombre de proies devrait au moins être cent fois supérieur, plus proche de 3 000 mortels par vampire, afin de dissimuler ses déprédations sous le voile sanglant des meurtres, des cruautés et des disparitions ordinaires.

Ainsi, une coterie de trois à cinq vampires « devrait » au minimum disposer d'un domaine abritant 10 000 individus – et ça aux États-Unis, pays relativement violent. Le nombre de mortels nécessaires pour camoufler les ravages d'une coterie de joueurs pourrait être bien supérieur dans un pays européen comme la Norvège, où le nombre de meurtres par habitant est sept fois inférieur à celui de l'oncle Sam. On pourrait aussi soutenir que les Descendants sont si profondément implantés dans les systèmes de santé et de prise en charge des personnes âgées quasi socialistes de la Scandinavie qu'ils accèdent facilement aux proies. Cela permettrait à davantage de vampires de se nourrir auprès de moins d'individus sans éveiller la suspicion. C'est vous qui décidez. Tant que vos données paraîtront plausibles, tout ira bien.

Cela étant, le Viandis ne mesure pas que le nombre exact de cous à mordre. Il tient aussi compte de l'étendue physique du domaine, de l'aisance qu'il y a à y chasser et de la qualité des proies. Par exemple, une boîte de nuit de taille correcte peut contenir de 800 à 1 000 personnes, avec parfois de trois à quatre fois ce nombre en rotation toute la soirée (une boîte de nuit de très bonne taille pourrait en contenir 10 000 ou plus). Mais la plupart sont des proies faciles et succulentes, ce qui « multiplie » les données par

VERNISSAGE

Lors de cette démonstration d'art expérimental, un assistant bien entraîné prélève un peu de sang parmi les membres du public, ostensiblement, pour composer des œuvres durables. Devant tout le monde, l'artiste projette alors le précieux liquide sur son canevas, où la déliquescence prend lentement le relais. Bien entendu, un Toréador futé a remplacé le bon jus par du sirop de maïs…

Types de victimes : passionnés intrépides d'art urbain (atrabilaire), férus de spectacles sanglants (sanguin)

Système : à moins d'être l'organisateur de la soirée, il est difficile de chasser ici. Une surveillance étroite accroît de +2 les difficultés liées à cette activité. Toutefois, si on en est effectivement le responsable (grâce peut-être à de l'Influence dans le monde des galeries d'art), on en retire largement assez de sang pour un mois.

CONVENTION

Venues d'un peu partout, des centaines ou des milliers de personnes investissent tel ou tel hôtel pour un long week-end de séminaires, de tables rondes, d'extase devant divers objets et appareils ou encore pour faire l'acquisition de vieux magazines. Pour que la chasse soit bonne, il faut faire un peu de reconnaissance, mais, une fois que l'on a compris comment sont les gens, c'est facile. Et pour couronner le tout, ces proies ne sont jamais les mêmes, ce qui fait que l'on ne risque jamais trop de se faire identifier.

Types de victimes : professionnels (flegmatique), fanatiques d'un sujet donné (bilieuse ou sanguine), vendeurs (atrabilaire)

Système : les difficultés des jets liés à la chasse sont réduites de –2 ; le joueur ajoute +1 dé aux groupements sociaux de son personnage si celui-ci possède une spécialité relative à la convention ; si cela est pertinent, il peut aussi ajouter la Renommée de son personnage ; aucun danger de surchasse (voir page 331).

RAVE ILLÉGALE EN PLEIN AIR

Il est un peu difficile de s'y rendre, il faut, à pied, traverser des bois ou longer un canal, mais, après minuit, on est garanti d'y trouver un tas de gens ivres ou sous l'influence de drogues qui n'appelleront les flics en aucun cas. Ces soirs-là, les basses s'entendent à des kilomètres et la plage ou la forêt occupée accueille alors le salon de la baise et de la défonce.

Types de victimes : hippies et drogués (atrabilaire), ados fêtards sans le sou (sanguine), organisateurs vieillissants (flegmatique)
Système : un véritable festin ! Les difficultés des jets liés à la chasse sont réduites de –3. Toutefois, alcool et drogues imprègnent la totalité du sang (voir page 310).

MILONGA

Pour ce genre d'évènements, des inconditionnels du tango, souvent originaires de villes où le tango occupe une place moindre, se rassemblent dans des salons de danse miteux, des salles de bal d'hôtel ou des clubs. Celui qui sait danser, peut chasser. Contredanse, cours de swing *à deux*, quadrille… n'importe quelle danse collective est éligible. Pourquoi toujours se disputer pour les mêmes fêtards quand on peut se gaver chez les mères blasées et les célibataires résignés ?

Types de victimes : mères blasées et gentils mômes (flegmatique), célibataires en manque d'affection (atrabilaire), couples tri — ou polyamoureux (sanguine)
Système : le joueur fait un jet de Dextérité ou Charisme + Représentation (Danse) pour son personnage et chaque réussite fournit 1 dé de bonus à ses jets de chasse jusqu'à l'aube.

MATCH NOCTURNE

Des matchs de foot d'entreprise aux compétitions professionnelles de pelote basque, la véritable chasse n'a pas lieu sur le stade, mais dans les gradins et dans les bars pendant la troisième mi-temps. Des tas d'inconnus se rassemblent, hurlent et boivent pendant des heures et disparaissent… On ne pourrait rêver plus beau terrain de chasse.

2 ou 3. Un domaine consistant en trois boîtes de nuit équivaut donc à un domaine couvrant un quartier entier dans un coin plus calme de la ville.

L'aube venue, ce trait n'aura pas pour objectif de dessiner une quelconque carte de recensement pour vampires, mais de fournir un support mécanique au récit.

Souvent, les histoires fonctionnent mieux avec des domaines de taille réduite dans lesquels les joueurs ont plus de facilité à s'investir. Les chroniques sont plus efficaces et entraînent des conflits plus riches quand les vampires se battent sans cesse pour un bout de terrain. L'immense taille même de la plupart des villes (Chicago représente pratiquement 21 000 pâtés de maisons et n'est pas particulièrement étendue pour une agglomération moderne) joue contre ces deux nécessités théâtrales, alors mettez la pédale douce. De façon similaire, une chronique deviendra de plus en plus difficile à manier si plus d'un vampire pour 10 000 habitants se trouve en ville. Environ 3 millions de personnes vivent à Chicago, et une population de 300 vampires pourra paraître excessive, même pour « Chiraq ». Les décisions se rapportant à la taille et à la population des domaines, ainsi qu'aux séquelles qu'ils subissent suite à l'Appel et à la Seconde Inquisition, vous appartiennent. Concentrez-vous sur le récit, pas sur les nombres, mais ser-



vez-vous de ces derniers comme ossature : ils supportent votre histoire, mais ils ne doivent pas transparaître.

Le sang et la chasse

Les règles de chasse (voir page 306) fournissent les règles de base encadrant la modélisation de la chasse en un lieu donné ou à l'aide d'un *modus predationis* spécifique.

Comme indiqué page 196, 1 point de Viandis entraîne (toutes choses égales par ailleurs) une difficulté de 6 pour chasser à cet endroit. Chaque point supplémentaire réduit cette difficulté de 1, mais le conteur est libre de modifier ces valeurs si les circonstances locales l'exigent : un DJ vedette se produit en ville donc le grand nombre de petits nouveaux et de banlieusards rend plus facile d'y chasser ; il pleut des trombes, or il est difficile de chasser au milieu d'une foule moins nombreuse et plus bourrue… Les conditions qui règnent dans votre ville auront toujours, mais alors toujours, un effet sur la chasse.

Cartographier les territoires

Le conteur devrait articuler sa ville autour du récit, pas l'inverse. Agencez les domaines, les terrains de chasse et les autres aspects de l'écologie vampirique de façon à induire autant d'action, d'intrigues et de drama que possible. Puis, servez-vous des aspects physiques de la ville pour accentuer ce que vous avez déjà décidé. Résultat : un environnement riche dont les joueurs pourront faire l'expérience, participant à l'atmosphère que vous désirez pour votre chronique et fournissant un décor dynamique où toutes sortes de choses ne cessent de se produire.

Pour commencer, cartographiez vos territoires vampiriques comme s'ils découlaient d'un ensemble hétéroclite d'accidents de l'Histoire, de politiques néfastes et de chefs délibérément clivants. Mieux la ville se porte, moins vous aurez de conflits (c'est-à-dire de récits). Agitez votre ville de toutes les querelles possibles. Vous pouvez éventuellement commencer avec méthode et raison, mais saupoudrez-y de l'égoïsme, de l'égocentrisme, de l'arrogance et de la cupidité. Les vampires ne partagent pas les territoires au bénéfice égal de chacun, pas même les anarchs – voire, peut-être, les anarchs encore moins.

MÉLANGEZ LES TYPES DE DOMAINES : mélangez domaines territoriaux et abstraits. Il y a un siècle, le vieux prince, prêt à tout pour la retenir, a accordé le cœur de sa ville à son amante. Cela remonte à deux princes de cela, mais cette dernière le possède encore. Malheureusement, un nouveau musée a été construit en centre-ville, dans le cadre d'un projet inutile et ruineux de renouvellement urbain, et la cheffe des harpies, de droit ancestral en tant que conservatrice de la cour, soutient qu'il lui appartient. Pendant ce temps, les Gangrels qui « élèvent » les SDF

Types de victimes : fans acharnés (bilieuse), rencarts de réconfort (sanguine ou flegmatique)
Système : les difficultés des jets liés à la chasse sont réduites de –1. Environ la moitié des fans ont de l'alcool dans le sang (voir page 310).

MANIFESTATION

Les foules nombreuses, anonymes et en colère peuvent facilement prendre le chemin de l'émeute, mais elles servent avant tout de déjeuner. La situation de base (promiscuité et émotion partagée) s'applique également aux manifestations et aux rassemblements politiques, mais ces derniers attireront parfois un nombre de policiers trop important au goût d'un vampire. C'est bien pour ça que ça s'appelle « chasse » et non « dîner ».

Types de victimes : organisateurs et agents des stups (flegmatique), ambitieux et activistes (sanguine), passants (atrabilaire), convaincus (bilieuse)
Système : une forte présence policière (+2 aux difficultés pour la chasse) peut annuler le bonus accordé par la foule (–2 aux difficultés pour la chasse), à moins de déclencher un pillage ou une émeute du côté opposé de la manifestation pour faire diversion.

FESTIVAL DE RUE

Les chaudes soirées d'été, le bétail est attiré dans les rues par des foires aux grillades, des concerts de funk, des défilés religieux, des concours de consommation de cannoli… La fumée des grils, le bruit des crécelles et le parfum des feux d'artifice envahissent l'atmosphère. Des ruelles quittent les avenues pour plus d'intimité et la foule ne cesse de se mouvoir, ce qui fait que personne ne regarde le vampire trop longtemps.

Types de victimes : toutes, mais les probabilités d'alcool et de marijuana dans le sang augmentent.
Système : les difficultés des jets liés à la chasse sont réduites de –2.

en ville se fichent bien d'occuper un centre-ville de plus en plus désert.

Dans la mesure où les domaines abstraits ne dépendent pas du territoire, ils peuvent facilement devenir sources de conflits.

IMPOSEZ UN SYSTÈME, PUIS FRAUDEZ-LE : dans sa sagesse, le prince a décrété que tous les clans de la Camarilla devaient posséder des territoires de même valeur. Le sénéchal les agence soigneusement et le shérif en arpente les frontières en vue de garantir le juste partage. Le prince a également décrété qu'aucun Malkavien ne saurait se nourrir ou nicher ailleurs que dans un asile et il réserve ses stocks de la banque du sang à ses chers Ventrues. La colère et le sentiment d'injustice qui en résultent pousseront les personnages joueurs et non-joueurs à toutes sortes d'extrémités.

UNE PINCÉE DE MYSTÈRE : Dans une ville anarch, la communauté interdit à tous les Descendants d'entrer dans le vieux parc d'attractions abandonné. Pourquoi ? Nul ne l'a jamais révélé. Dans un autre regnum, le prince accorde une zone de chasse personnelle immense à un nouveau-né d'allure insignifiante – lequel n'en revient pas…

ET UN ZESTE D'HISTOIRE : l'excentricité et la bizarrerie de la répartition des domaines peuvent résulter d'évènements vieux de plusieurs siècles. Pourquoi les Malkaviens occupent-ils un territoire si vaste dans les banlieues ? Le prince leur accorda ce domaine en 1723, mais il n'avait pas prévu l'essor massif que la ville allait connaître les années suivantes. À la fin de la Seconde Guerre mondiale ou dans les années 1960, les demeures des classes moyennes remplacèrent ce qui fut autrefois un terrain de chasse d'exception parsemé de blues-bars miteux…

L'atmosphère

Dans **Vampire**, une cité est un monde à part entière. Dans l'ombre de la Seconde Inquisition, les informations se diffusent lentement et par à-coups de ville en ville – affaire de messagers et de plis postaux. La plupart des Descendants ne quittent leur regnum que lorsque la situation l'exige. Les princes et barons locaux et d'étranges sectes dirigent leurs fiefs urbains par la terreur et dans la panique, et les différences entre coutumes locales sont énormes.

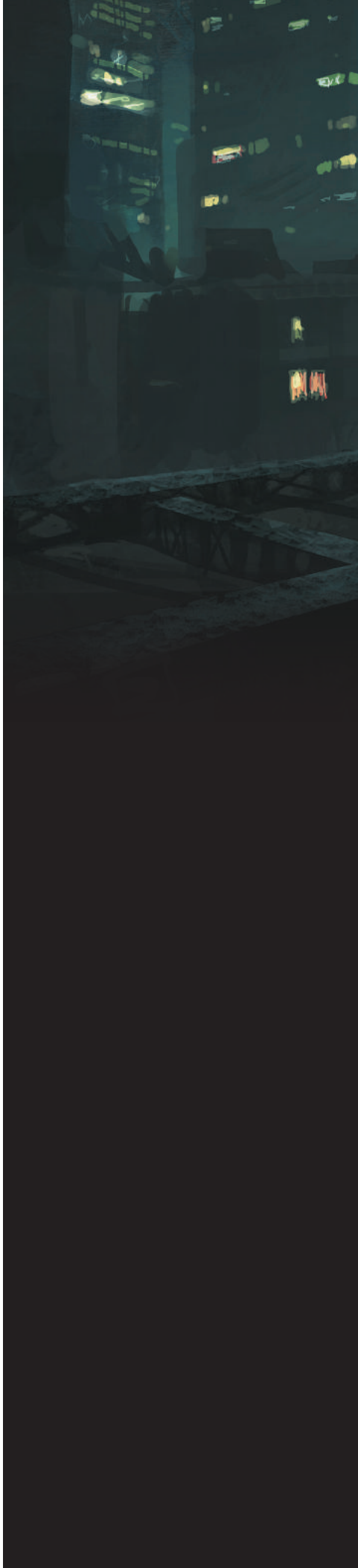
Quel sentiment votre ville inspire-t-elle ? Cela est très étroitement lié au genre de chronique que vous mettez en scène. Idéalement, la ville ira dans le sens des thèmes et des idées exprimés lors de vos parties, ce qui assurera une toile de fond solide aux ressorts dramatiques. Deux approches sont possibles : utiliser une ville existante possédant la bonne atmosphère ; ou imposer l'ambiance que vous souhaitez à n'importe quelle ville de votre choix.

Imaginons une tragédie amoureuse entre vampires, au cours de laquelle la corruption de la non-existence condamne inévitablement chaque relation. Pourquoi ne pas la situer à Paris, la ville de l'amour, ou à Venise, ville vouée à sombrer dans ses propres ordures ? Certes, il s'agit là de clichés, mais, au fond, les poncifs sont fort efficaces.

Si vous imposez votre atmosphère à un lieu existant, tout dépend des éléments que vous sélectionnez et de votre fidélité à leur égard. **Vampire : la Mascarade** y parvient déjà puissamment et de façon très pertinente : pratiquement toutes les scènes sont nocturnes.

Cela a une explication en jeu, mais garantit aussi que les joueurs drapent tout décor d'obscurité.

Plus précisément, si vous voulez mettre l'accent sur le déclin et la cor-





QUE SE PASSE-T-IL ?

En ville, il se passe toujours quelque chose. Quand les personnages se rendent quelque part, quand ils marchent dans la rue ou même quand ils regagnent leur refuge, épicez-leur la vie avec un évènement survenant à proximité. Ce qu'il advient peut n'avoir aucun rapport avec leurs actions ou simplement venir renforcer le thème de la chronique. La ville reste toujours vivante, même si les Descendants ne le sont pas.

1. Des ouvriers municipaux et des hommes de la compagnie d'électricité s'occupent d'une panne de courant, remplaçant un transformateur grillé, escaladant les poteaux et cavalant dans et hors des tunnels d'accès.
2. Un coursier à vélo percute un piéton. Celui-ci pousse à présent des cris d'orfraie. La situation pourrait dégénérer.
3. Des inspecteurs de l'immigration investissent un immeuble, vérifiant les papiers d'identité et embarquant les individus ne pouvant en produire dans un grand panier à salade. Des gens s'attroupent, accompagnés de quelques contestataires et de cameramen.
4. Un incendie fait rage dans la nuit. Les sapeurs-pompiers garent leurs énormes camions partout, l'eau se déverse par hectolitres et les bouches à incendie s'ouvrent, tandis que les gens se précipitent à leurs fenêtres pour voir de quoi il retourne.
5. Des mannequins d'une beauté stupéfiante défilent sous les puissants projecteurs d'un photographe et d'un directeur artistique trop pointilleux, à l'occasion d'une séance photo en extérieur organisée par un magazine de mode. Les éclairagistes échangent des cigarettes, des assistants se précipitent, chargés de cafés-crèmes et de petites bouteilles d'eau. Il y en a même un avec de la coke, dans le lot…
6. Des policiers et des agents du renseignement ont bouclé la zone et y restreignent sérieusement les déplacements. Apparemment, le cortège d'un officiel de haut rang américain ou chinois est sur le point de passer. De petits groupes contestataires se forment et attendent pour cracher leur haine.
7. D'un bar, une fête déborde sur le trottoir. Il y a beaucoup de cris, de festivités, voire une ou deux bagarres. C'est soir de championnat ? Un enterrement de vie de jeune fille ? Peu importe la raison, la musique joue fort et l'atmosphère est enfumée. Des Uber et des taxis embarquent et déposent sur toute l'avenue.
8. Une grève paralyse les transports en commun de la ville. Partout, des gens sont bloqués et tentent d'attraper un taxi ou scrutent leurs téléphones portables en quête du meilleur itinéraire de marche.
9. Les médias locaux sont en pleine effervescence. Il y a des caméras, des projecteurs, des câbles et des commentateurs partout. Peut-être parce qu'une célébrité visite les environs pour la promotion d'un projet social, ou parce qu'un meurtre sordide ameute tous les chroniqueurs judiciaires en quête de témoins oculaires…
10. Bris de Mascarade. Personne n'a encore compris de quoi il s'agissait, mais les personnages saisissent la situation : un cadavre a été vidé de son sang, un Gangrel bestial file à travers une foule ou bien un fou déballe des renseignements très précis sur les Descendants à qui veut les entendre. Les personnages peuvent broncher ou se contenter de fuir loin d'une éventuelle réaction du prince, de la Seconde Inquisition ou des deux.

ruption de l'âge, concevez des scènes se déroulant dans des usines en ruines. Faites preuve de variété : véritables ruines et friches industrielles envahies par la rouille ; combles désespérément reconvertis et rénovations ratées ; usines encore en activité, mais délabrées et obsolètes. Pour la tristesse et la solitude, préférez les toits, les pluies sans fin et les bars de nuit où tous les clients boivent seuls.

De toute évidence, le rythme et la vraisemblance vous imposeront de parfois changer l'ambiance, mais le fait de répéter de simples motifs circonstanciels aide bel et bien à faire monter la mayonnaise. Souvenez-vous, il ne faut pas toujours tout expliquer de façon rationnelle. Pourquoi l'informateur du Sabbat souhaite-t-il rencontrer les personnages dans une église décrépite ? Outre l'intensité dramatique de cette scène, c'est parce qu'il en a envie. Voilà...

Parasitisme vampirique

Au fil des parties, à mesure que votre ville adoptera un caractère qui lui sera propre, vous pourrez commencer à la décrire comme un être vivant. Au départ, elle ne se rendra pas compte de l'infection qui la ronge, mais, à mesure que le mal se diffusera, elle ripostera. Souvent sans lien apparent, ces réactions dériveront indirectement des dommages que les Descendants infligent au tissu urbain.

Les guerres de territoire ou les chasses effrénées accroissent la présence policière visible, mais n'aboutissent éventuellement qu'à rien de plus qu'un équipement militarisé et une mise scène sécuritaire – ou bien à des escadrons de la mort *sub rosa* et à la véritable Inquisition. Si les personnages utilisent à tort et à travers Domination et liens de sang sur des politiciens, le gouvernement municipal se grippe et cesse de fonctionner à mesure que ses membres satisfont leurs addictions au lieu de leurs électeurs. Des lois insolites sont votées, les groupes de pression obtiennent ce qu'ils veulent, les déchets s'entassent.

Si une célébrité parmi les Descendants dérange l'espace culturel de la ville, les artistes qui l'accompagnent et ses fans se comporteront de façon étrange et obsessionnelle. Il deviendra plus difficile d'enfreindre la Mascarade, ou peut-être la mode bizarre des vêtements ensanglantés la violera-t-elle mille fois à mesure qu'elle se répandra chez les élites et dans les boîtes de nuit. La confusion que suscitent les pouvoirs vampiriques s'associera à la cupidité et au manque de vision à long terme des humains, pour des résultats fort particuliers.

Les réactions de la ville ne doivent pas forcément empoisonner la vie des personnages. Plutôt, elles intensifieront toutes les conséquences, voulues ou non. Les méthodes dont usent les vampires pour influencer l'humanité sont par nature nuisibles. Les liens de sang remplacent les authentiques émotions humaines par des obsessions artificielles.

La Domination mène de force le libre arbitre des mortels sur le chemin du non-sens et de l'irrationnel. Présence, crée d'étranges tropismes et freine les émotions. Ses victimes se mettent à se comporter de façon inhabituelle, à mesure que la corruption se répand dans l'écosystème mortel.

UNE VILLE CLÉS EN MAIN

Ce que vous voulez, c'est jouer à Vampire, pas vous occuper d'urbanisme. Mettons votre cité sur pied aussi vite que possible.

Étape 1 : choisissez une ville. Vous êtes né dans une ville ? Servez-vous-en ! Dans le cas contraire, choisissez une ville célèbre facile à simuler grâce à la culture populaire et aux médias : Londres, New York, Tokyo ; ou une ville au sujet de laquelle vous possédez un ouvrage de Vampire ; ou encore, inventez une ville américaine moyenne ressemblant à ce que l'on voit dans les séries tournées à Vancouver.

Étape 2 : choisissez un environnement de départ. La coterie traîne-t-elle dans les bars de bikers ou dans les boîtes de nuit ? Règne-t-elle sur la face cachée de la classe moyenne ou sur une HLM pourrie ? Commencez par ces lieux, dans ce quartier ; déterminez l'impact des Descendants et la façon dont les thèmes de votre récit s'y manifestent.

Étape 3 : incorporez votre chronique. Revenez sur sa conception pour quelques actions rapides de la guerre des sectes. Souhaitez-vous une ville verrouillée par la Camarilla, un chacun pour soi anarch ou une ville sans anciens dans laquelle chaque clan ne sert que ses propres intérêts ? Faites une brève esquisse des lieux où traînent les protagonistes les plus importants et des sites où ils pourraient se friter.

Étape 4 : présentez les voisins. Passez un petit peu plus de temps sur l'aspect spécifique de l'écosystème dans lequel la coterie fait ses débuts. S'ils commencent par se frotter aux Brujahs, penchez-vous sur leur cas : où règnent-ils, où veulent-ils régner ?

Étape 5 : commencez à jouer ! Construisez le reste à mesure que les joueurs le découvrent, selon vos besoins.

LA SURCHASSE : si des vampires prélèvent davantage de nourriture que ne peut en offrir un domaine, les ressources de ce territoire finiront fatalement par s'épuiser. (Le conteur décide si 1 point de Viandis sustente un vampire, trois, ou une coterie aux différentes méthodes de prédation ; voir page 196). Si davantage de vampires ont la même stratégie de prédation, l'effet est similaire, dans la mesure où les humains, inconsciemment, prennent conscience de la menace et se mettent à réagir en proies : ils sortent moins souvent ou seulement en groupe, voire uniquement le jour.

Dans un domaine où règne la surchasse, les difficultés afférentes augmentent. Même un Troupeau « élevé en plein air » (à qui le vampire permet tout simplement de se promener comme bon lui semble) pourrait commencer à produire moins, à mesure que ses membres occasionnels cessent de monter sur scène ou de se rendre aux assemblées de leur secte.

Chaque vampire surnuméraire quant au niveau acceptable d'occupation d'un domaine, soit :

- y augmente de +1 la difficulté de la chasse ou
- réduit de –1 le score effectif en Troupeau « élevé en plein air » du domaine.

Des rafles policières, un bris de Mascarade ou rien qu'un échec total et désastreux sur un jet de chasse ou de frénésie pourraient, eux aussi, avoir les mêmes effets.

Un territoire dont les ressources sont épuisées se repeuplera à condition que nul n'y touche pendant une durée déterminée par le conteur (une durée de trois mois semble une bonne moyenne). Continuer à chasser sur un territoire victime de surchasse le poussera peu à peu sur la pente d'un véritable déclin urbain : les commerçants désertent l'endroit, la valeur de l'immobilier chute, les boîtes de nuit ferment, les mortels vont chercher le réconfort dans les églises et la Seconde Inquisition vient fouiner dans les parages en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.



Votre ville « by Night »

Adapter des villes réelles, ça commence par des réactions viscérales, pas par des faits. Les faits dont vous pouvez vraiment vous servir sont ceux qui aident à attirer l'attention et à se concentrer sur les thèmes de votre récit. Une cité possédant un fort taux d'homicides peut assurer une solide assise à une histoire se rattachant à la fragilité ou la colère humaine, mais vous n'êtes pas tenu d'obéir à cette statistique plus que vous ne le souhaitez. Si les chiffres indiquent que la plupart des meurtres sont liés au trafic et à l'usage de drogues, mais que vous voulez qu'ils découlent de la guerre que la police mène aux gangs, faites-vous plaisir. Les faits servent de base aux ressorts dramatiques.

Ils peuvent donner un aspect réaliste au récit (c'est d'ailleurs le seul genre de réalisme important en jeu), mais ils peuvent également gâcher l'aura de mystère.

L'intensité dramatique l'emporte sur l'authenticité. Vous n'êtes pas envoyé spécial à Karachi, vous dra-



Plus on en apprend, plus ça nous rend dingues. Nous vivons dans un monde de cabales nichées dans des conspirations dissimulées au cœur d'intrigues frappées du sceau de la perfidie et de la trahison.

matisez un récit qui s'y déroule. C'est ce récit qui compte, alors ne vous encombrez pas de détails qui n'enrichiront jamais votre histoire. Dans **Vampire**, les villes servent principalement à faciliter le jeu, à favoriser l'ambiance et l'atmosphère que vous recherchez et, comme précisé plus haut, à modifier la dynamique de jeu de manière toujours inédite. Vous ne lui devez rien. Que vous vous trompiez sur le nom des rues ou la composition de la population n'est censé poser aucun problème. Si les faits contredisent votre vision, changez-les.

Le fait est qu'il est fort probable qu'aucune ville du monde réel n'abrite le moindre vampire, mais vous ne laissez pas cela vous arrêter. N'utilisez que les données qui vous inspirent et laissez le reste reposer à l'arrière-plan. Peut-être vos prétendus faits ne résultent-ils que d'une rassurante manœuvre de dissimulation de la part du gouvernement ou de la chambre de commerce, destinée à continuer d'attirer touristes et entreprises. Peut-être les Ventrues ont-ils perverti les archives, peut-être les Malkaviens ont-ils modifié les souvenirs des historiens, peut-être les architectes sacrés des Nosferatus ont-ils littéralement travesti les faits sur le terrain…

Enfin, nous parlons ici du *Monde des Ténèbres*. Il n'est pas flatteur. Vue par le prisme enfumé et craquelé de ce jeu, aucune ville n'est belle et, même quand elle l'est, les contrastes sont délavés et trop profonds, noyés sous la pluie et étincelants tels des tessons de verre, joli comme l'est le bois nu et usé sous un vieux papier peint gorgé d'eau…

Une ville de quartiers

Pour donner vie à votre ville dans votre chronique, créez et mettez en scène des lieux mémorables. Quand vos joueurs croient en votre cité et la comprennent, les guerres de territoire ou la recherche de sécurité auxquelles se livrent les personnages gagnent en intérêt et en profondeur. À cette fin, divisez la ville en parties distinctes et gérables possédant chacune ses propres caractéristiques.

Les villes comprennent plusieurs quartiers, arrondissements ou districts : le centre-ville, les docks, etc. Chaque quartier participe au jeu et à la vie de la ville. Tous sont de tailles diverses, pouvant occuper quelques pâtés de maisons ou des zones gigantesques. Un quartier peut être l'équivalent d'un domaine (surtout si ce dernier a un Viandis élevé) ou consister en trois ou quatre domaines réduits s'affrontant pour les ressources communes ; cela dépend de l'idée que se fait le prince de l'étendue souhaitable d'un domaine et de

SITES

Les villes du monde réel abritent souvent des monuments qui en sont venus à les définir. Si vous créez votre propre ville, assurez-vous qu'elle n'échappe pas à la règle. Par exemple, Rio de Janeiro se distingue par des plages comme Ipanema, et Barcelone par la Sagrada Família. D'autres repères peuvent être génériques : la vieille librairie, la guinguette…

En général, le domaine de la coterie comporte au moins un site d'intérêt. Ce site peut en être le centre, une attraction locale ou l'ensemble. Disposer d'un tel lieu sur son domaine permet souvent d'en retirer des bénéfices : accès à l'arrière-boutique ou au toit, voire aménagement d'un refuge…

Ces sites peuvent avoir un effet sur les jets de dés – une librairie attribue plus de dés à un groupement d'Érudition, par exemple. Il est également possible d'y moissonner du sang et de souvent compter sur des Résonances spécifiques, voire de petits bonus, plutôt que déterminer des Dyscrasies particulières à chaque nuit passée à chasser.

Si le conteur souhaite se servir ainsi d'un site, il lui appartient d'en établir la Résonance et les éventuels bonus que ses habitués confèrent.

la conception que se fait le conteur des conflits territoriaux dans sa chronique.

Changer de quartier modifie également l'ambiance du récit, même s'il ne s'agit que de passer d'une zone très policée à un faubourg où les rondes sont pratiquement inexistantes. Toutefois, pour que les ténèbres aient vraiment un impact, il est précieux d'inclure du positif. Les ombres sont plus longues, une fois qu'on a allumé une bougie.

La plupart des villes ont un centre-ville ou un point majeur d'activité. Une grande zone urbaine pourrait en comporter plusieurs : la Métropole européenne de Lille, dans le nord de la France, englobe des villes comme Roubaix et Tourcoing qui, ensemble, constituent le plus vaste conglomérat. Des plates-formes de correspondance, des bâtiments administratifs et parfois des musées et des immeubles de bureaux sont même installés dans ces centres-villes. Certains centres-villes sont désertés la nuit, tandis que d'autres restent résidentiels, voire huppés. Il est très couru d'habiter dans le centre d'Helsinki ou de Paris, et le montant des loyers en atteste. À Bruxelles ou à Détroit, les riches vivent en banlieue, alors que le centre est abordable – ou mort.

Les capitales accueillent des ambassades, lesquelles sont le plus souvent agglutinées dans certains quartiers. De façon similaire, les grandes villes accueillent des consulats. *Embassy Row* (une portion de rue à Washington DC contenant les embrassades) peut donner lieu à un nombre infini d'accroches narratives grâce à ses minuscules portions de terres étrangères : diplomatie, échanges culturels, Ventrues étrangers à la ville et exilés en provenance des villes anarchs… Les ambassades peuvent être de petites et accueillantes maisons de ville ou d'énormes complexes comme celui qui abrite les délégations américaines. Les ambassades d'États voyous comme la Corée du Nord dissimulent parfois des activités criminelles, et toutes sont le repaire d'espions.

De nombreuses villes ont des nouveaux et des vieux quartiers. Glama stan, à Stockholm, se caractérise par ses immeubles pittoresques et ses rues sinueuses. À Buenos Aires, le *barrio* de Puerto Madero luit de tous ses feux sur le front de mer, tout acier, verre scintillant et art moderne.



À l'écoute de la rue

Des quotidiens aux contacts, sans oublier les présages, les personnages obtiennent des informations en ville de bien des façons. Cela étant, ils se retrouvent souvent dans les rues pour y dénicher des objets ou des individus qui parfois ne souhaitent pas l'être. Ces actions font intervenir la Résolution : il s'agit de travailler dur sans jamais perdre sa concentration ni s'égarer. Toutes peuvent être gérées comme des actions étendues (voir page 293) ou simplement nécessiter une heure pour chaque dé produisant un échec.

C'est plus particulièrement pour ce genre d'entreprises que les contacts pourront véritablement être reconnus à leur juste valeur. Si la joueuse a déterminé que l'une de ses connaissances pourra se révéler utile à la menée d'une enquête, le conteur peut éventuellement lui accorder de rajouter les points de ce contact à son groupement de dés.

SUR LE TERRAIN

Le personnage quadrille la ville, frappe aux portes et s'immisce dans les conversations. Peut-être tente-t-il de retrouver un témoin, un fugueur ou un quelconque individu ne souhaitant pas qu'on lui mette la main dessus ; peut-être ne recherche-t-il qu'un receleur ou un garage clandestin dans un quartier interlope, ou encore cherche-t-il à savoir où le territoire de tel ou tel gang se trouve et à connaître l'identité de celui qui en détermine les frontières ; il est également possible qu'il se contente de poser des questions alentour pour apprendre si quelqu'un a entendu quoi que ce soit d'insolite l'avant-veille…

Pour ce genre d'activités sur le terrain, le joueur fait un jet de Résolution + Expérience de la rue, à moins que l'objet de la recherche ne se déplace ni ne se dissimule (un immeuble, un graffiti…), auquel cas il devra lancer Résolution + Vigilance. Les autres jets sociaux, eux, interviendront une fois la personne recherchée retrouvée.

JEU DE PISTE

Le personnage doit retrouver quelque chose et ne peut se contenter de payer un tiers pour effectuer les recherches sur l'Internet. Les villes ne rendent pas les choses faciles quand il s'agit de découvrir les cadavres dans les placards ou l'identité de celui ou celle qui tient réellement les rênes du pouvoir – surtout dans le Monde des Ténèbres. Ce genre de quête nécessite de compulser les archives locales, le cadastre, les titres de propriété, les homologations d'inventaire, les rapports d'autopsie, les registres baptismaux, bref : tout ce que l'on écrit et que l'on destine à l'archivage.

Les administrations ne sont ouvertes que la journée, ce qui peut entraîner des entrées par effraction ou l'exercice d'une quelconque influence pour qu'une porte reste ouverte… Les dossiers fiscaux et judiciaires peuvent être officiellement scellés. Remonter ce genre piste fait appel à des jets de Résolution + Investigation.

CHINER

Le personnage a absolument besoin de mettre la main sur un truc. Pas un truc unique, non, mais quelque chose d'un peu plus spécifique qu'« un soda ». Il ne s'agit pas seulement là de lécher les vitrines, bien que cela puisse éventuellement impliquer de connaître la boutique où l'on peut trouver la meilleure verveine et cette fameuse cire au millepertuis… Les alchimistes sont toujours en quête d'ingrédients étranges, mais, à trois heures du matin, tout est un ingrédient étrange.

Les groupements destinés à farfouiller se composent de Résolution + la compétence appropriée à l'objet recherché. Vous cherchez des ingrédients de rituels ? Résolution + Occultisme ; des composés alchimiques ? Résolution + Science (Chimie) ; une drogue de synthèse particulière ? Résolution + Expérience de la rue ; une Peugeot de 2008 ? Résolution + Conduite ; des munitions pour un fusil anti-matériel ? Résolution + Armes à feu. Le joueur devra éventuellement utiliser Larcin pour trouver ce que son personnage cherche quand les boutiques sont fermées ou quand leurs propriétaires refusent tout simplement qu'il l'obtienne. ■



Au fil des siècles, les villes changent et se développent énormément ; un vampire plus âgé peut trouver que la cité moderne est un lieu déconcertant et décider de rester autant que possible dans la Vieille Ville. L'embourgeoisement altère les quartiers et des loyers plus élevés chassent les vieilles populations. Cela peut également décontenancer un ancien Brujah ayant sombré en torpeur au beau milieu d'un quartier industriel pour se réveiller entouré de bistros hipsters.

Réfléchissez à la logistique d'une ville : aucune ne vit en autarcie, ce qui fait qu'elles ont toutes des docks, des gares aux marchandises et des entrepôts couvrant des hectares de terrain. Les ports d'Anvers et Navi Mumbai forment de grandes villes à l'intérieur des villes, mais toutes comportent des endroits où les biens et les autorails sont plus nombreux que les témoins oculaires. Les zones industrielles vont souvent main dans la main avec les centres logistiques des villes. Après tout, il faut que les marchandises puissent entrer et sortir des usines aussi efficacement que possible. C'est pour cette raison que les usines chimiques du port d'Anvers se trouvent littéralement sur la jetée.

Alors, où vivent les gens dans votre ville ? Les zones résidentielles et les banlieues se présentent sous diverses formes et épousent souvent les distinctions sociales. Les classes supérieures vivent dans des enclaves, les classes moyennes dans de vastes banlieues et les pauvres dans des bidonvilles et des installations précaires. Dans certaines villes, les classes sociales sont séparées, mais, à Calcutta, il est possible de voir des squatters monter leur cabane à quelques mètres des portes d'un manoir. Les espaces résidentiels sont souvent étendus, mais aussi uniformes. Ils tendent également à être bouclés la nuit. Servez-vous juste de ce dont vous avez besoin et laissez les mortels sommeiller dans le reste. Faites intervenir les stéréotypes que l'on rencontre dans la série *Sur écoute* ou allez carrément à contre-courant : à Rio de Janeiro, les communautés très soudées des favelas rendent les activités criminelles contre leurs membres bien moins fréquentes que sur les plages à touristes comme Copacabana.

Observez les villes du monde réel et vous verrez des motifs se répéter ; étudiez-les afin d'avoir une idée de la façon dont la vôtre fonctionne. Bien entendu, certaines villes enfreignent les règles. Détroit est en train de se faire démanteler : le centre-ville se distingue par d'étincelants gratte-ciel, des épaves abandonnées et des champs déserts, le tout côte à côte. Pendant ce temps, le gouvernement du Turkménistan a entrepris la construction d'Achgabat, sa capitale, sous contrôle architectural extrêmement strict. Un espace urbain esthétiquement uniforme, tout d'or et de blanc, domine la steppe, sa population intimidée par sa police secrète et l'espoir d'un emploi.

INCORPORER LA VILLE AU JEU : à mesure que vous esquissez votre cité, attribuez comme vous l'entendez des caractéristiques mécaniques à des quartiers ou à des régions entières. Vous êtes un·e conteur·euse, pas un employé municipal. Votre façon de découper votre ville doit uniquement suivre la logique de votre chronique.

Pour donner leurs propres attributs de jeu aux quartiers de la ville, nul besoin de tous les décrire en détail. S'efforcer de concevoir des mécaniques locales pour des endroits que les personnages ne visiteront jamais n'a aucun sens. Rappelez-vous que les bonus et les pénalités que vous appliquerez à un lieu particulier n'ont pas besoin d'être réalistes. Ces outils sont là pour organiser le jeu selon une certaine configuration. Tout dépendra des besoins spécifiques de votre chronique.

Par exemple, une chronique se déroulant à Paris avec des joueurs non français peut conserver une atmosphère abstraite et touristique. Le Marais est réputé pour sa vie nocturne [difficulté 3 pour la chasse], donc vous en fait une zone âprement disputée parmi les Descendants, changeant sans cesse d'allégeance. C'est toutefois un lieu à haute visibilité et un échec total sur un jet de chasse résultera en un grave bris de Mascarade.

Vous voulez faire intervenir la politique mortelle dans votre chronique et l'axe historique qui court de La Défense jusqu'au Louvre (en passant par l'Arc de Triomphe), avec son architecture monumentale, la symbolise parfaitement. Tous les jets liés aux manœuvres politiques y bénéficient d'un bonus de +2 dés. Une règle « réaliste » pourrait établir que la forte présence policière dans ces quartiers rend la chasse plus difficile sur la *voie royale*, mais une règle « symbolique », elle, implique que la puissance des mortels et l'alimentation des Descendants ont beaucoup de choses en commun, et que cela diminue bel et bien les difficultés pour la chasse.

Les vampires de la Camarilla sont à leur désavantage dans les banlieues anarchs qui entourent les villes : ils subissent une pénalité de –2 dés sur tous leurs jets sociaux et mentaux, ainsi qu'une pénalité de –1 dé à leurs jets physique en raison de la grande distance qui les sépare de leur zone de confort. Dans une chronique anarch, on pourrait se contenter d'inverser ces nombres ou d'attribuer un effet spécifique à chaque banlieue en vue de les différencier dans l'esprit des joueurs. Quand bien même, les deux camps vénèrent le Sacré-Cœur de Montmartre, tous les jets diplomatiques entre Descendants y bénéficient d'un bonus de +2 dés et il s'agit d'un Elysium respecté de longue date. ■





CHRONIQUES

[...] je ferais un récit dont le moindre mot
labourerait ton âme, glacerait ton jeune sang,
ferait sortir de leurs sphères tes yeux comme deux étoiles,
déferait le nœud de tes boucles tressées,
et hérisserait chacun de tes cheveux sur ta tête
comme des piquants sur un porc-épic furieux.

— WILLIAM SHAKESPEARE, *HAMLET*

Dans une partie de **Vampire**, tout le monde partage le même objectif : jouer à un jeu captivant ensemble. Les joueurs et le conteur collaborent et cherchent à créer une expérience commune. Le conteur fournit le monde, les personnages secondaires et les évènements extérieurs. Les joueurs incarnent chacun un personnage qui vit dans ce monde et interagit avec les créations du conteur et les autres personnages joueurs.

Même si les joueurs doivent créer leur personnage, le conteur a une tâche bien plus colossale : créer intégralement une chronique. Puis la faire jouer.

Concevoir une chronique

La première chose dont vous avez besoin est un concept. De quoi parle votre chronique ? Qui sont les personnages et que font-ils ? Quel genre d'expérience souhaitez-vous faire vivre ?

Par exemple, votre concept pourrait avoir trait à un groupe d'anarch désireux de déposer un baron corrompu au service secret de la Camarilla. Cette chronique aborde le déclenchement de bouleversements politiques. Les personnages peuvent être créés fort différemment, mais il est important qu'ils veuillent accomplir cette tâche. L'expérience de vie de cette chronique porte sur le danger, l'espoir, l'enthousiasme et l'ambition qui nous animent lorsque l'on démet un dirigeant.

Le style et la substance des concepts peuvent grandement varier. Il n'existe pas de bonne ou mauvaise façon de jouer à **Vampire**. Si la chronique plaît au conteur et aux joueurs, tout va bien.

Autre exemple de concept : une chronique mettant en scène la lente érosion de l'humanité à mesure que les personnages pénètrent plus avant dans le monde inhumain de la Camarilla. Ils commencent jeunes et pleins d'espoir, traumatisés par l'Étreinte, mais semblant s'adapter à l'Elysium. Au fil du jeu, ils constatent que réussite et déshumanisation vont souvent de pair. Ils deviennent plus puissants et les liens qu'ils entretenaient avec leur ancienne vie se font plus ténus. Une partie comme celle-ci peut se tourner vers la contemplation et un rythme posé avec de longues scènes de dialogues portant sur les diverses situations des personnages.

Ou en une version très différente d'une partie de **Vampire**, les personnages pourraient sinon former une équipe d'archontes dépêchés au Moyen-Orient en vue de parcourir la guerre de la Géhenne à la recherche d'un ancien ayant disparu avec des informations essentielles sur des actifs politiques et financiers de la Camarilla. Sans les anciens, personne ne sait comment la machine est censée fonctionner, ce qui entame la puissance et l'influence de la secte.

Utiliser le schéma des relations

Pendant la création des personnages, vous dressez un schéma personnalisé des relations détaillant les personnages joueurs, leurs sires, leurs Attaches, leurs alliés, leurs ennemis et leurs diverses relations interpersonnelles.

Cette distribution cocréée de personnages vous sera d'une extrême utilité pour assurer que la chronique importe à tous dès le départ. Les joueurs ont participé à la création de ces individus et les Descendants qu'ils incarnent entretiennent des liens étroits avec eux. Ils sont donc déjà impliqués émotionnellement.

Si vous planifiez une chronique avant d'avoir commencé à créer les personnages, il est intelligent d'utiliser des noms et des descriptions de substitution pour plusieurs de vos personnages clés, puis de les échanger avec ceux de personnages présents sur le schéma des relations. Cette méthode peut en outre aisément s'appliquer lorsqu'il s'agit de personnaliser des récits publiés.

LA CHRONIQUE PAR DÉFAUT

C'est votre première partie de Vampire, ou peut-être désirez-vous tout simplement vous y mettre. Voici un concept de base pour une chronique :

Les joueurs incarnent de jeunes vampires dans votre ville natale. Peut-être sont-ils déjà des morts-vivants dès le début ou, au contraire, subissent-ils l'Étreinte au cours de la première partie. La ville abrite une élite de la Camarilla et une sous-classe d'anarchs à laquelle les personnages appartiennent automatiquement.

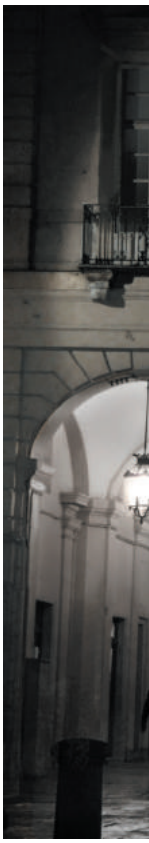
Les premières parties portent toutes sur l'adaptation à une existence vampirique. Les personnages chassent, gèrent ce qui subsiste de la vie de mortel qu'ils ont laissée derrière eux et tentent de survivre aux épreuves simples que représentent les autorités de la Camarilla et la Seconde Inquisition.

Au fil des parties, l'accent se porte de plus en plus sur le fait de trouver sa place dans le monde des morts. Les personnages voudront-ils atteindre les hauteurs de la Camarilla ou fomenter la rébellion aux côtés des anarchs ?

EXEMPLE :

Vous envisagez une chronique policière inspirée par le roman noir et se déroulant dans la ville camariste de Saint-Pétersbourg, ancien domaine grevé de félonies et de desseins cachés. L'élément de départ est la destruction d'un influent Descendant de la Camarilla par la main d'un ami proche, lui aussi primogène. Quelqu'un maquille le crime en attaque de la Seconde Inquisition, ce qui conduit dangereusement les personnages à la recherche d'indices jusqu'à ce qu'ils découvrent l'identité du tueur, juste avant qu'il tue à nouveau.

Pendant la création des personnages, vous informez les joueurs que Saint-Pétersbourg est le lieu que vous avez choisi et que pour que votre chronique fonctionne, il faut qu'ils forment une coterie camariste basée dans cette ville. Puis, ils passent à la création de leurs rôles et du schéma des relations. Une fois les personnages achevés, vous échangez la première victime de votre récit avec l'un des sires des personnages, l'assassin avec le mentor d'un autre et, au fil de la chronique, cet assassin menacera d'attenter aux Attaches d'un troisième personnage.





Si vous attendez la fin de la partie zéro pour finaliser la création de votre chronique détaillée et de votre histoire, votre tablée vous aura énormément mâché le travail. Vous pourrez même avoir envie de révéler ce que vous préparez à vos joueurs ! En effet, de nombreux groupes de joueurs trouvent le fait d'être inclus dans la création de la chronique éminemment gratifiant et exaltant. À mesure que chaque joueur·euse participe à la création de l'environnement social (voire parfois physique), des idées et des possibilités de récit vous viendront inévitablement à l'esprit. Couchez-les sur papier et basez vos travaux de préchronique sur ces notes. Cette méthode permet d'obtenir des chroniques véritablement pleines d'avenir, dans lesquelles quasiment tous les personnages impliqués sont directement issus du schéma des relations, de la coterie et des choix d'historique opérés par les joueurs.

EXEMPLE :

Un groupe de joueurs crée une bande de nomades anarchs écumant les villes dans le Midwest américain et se faisant passer pour un festival de musique country. Après quelques chamailleries, ils choisissent d'être une « coterie commando » dissidente, au service d'un chef Descendant inconnu qui communique avec eux en investissant le corps d'une goule compositrice-interprète dès que celle-ci monte sur scène. La conteuse n'a aucune idée de ce que tout cela va donner, mais, dans la mesure où les joueurs semblent pleins d'enthousiasme, elle suit le mouvement.

L'un des joueurs attribue Scarification rituelle, mérite issu de la Saga sur les Bahari, à son personnage, un autre dépense 3 points pour une Adversaire camariste et la baptise « Akalia ». La conteuse voit là l'occasion d'obtenir quelque structure et un conflit essentiel à cette chronique pour le moment en roue libre. Elle décide que leur chef est un hérétique ba'ham combattant de la liberté retenu captif par Akalia, qui devient du même coup une prêcheuse caïnite de la vieille école exerçant à San José.

Lors des premières parties, le chanteur ordonne à la coterie de frapper les oppresseurs patriarcaux de la Camarilla et les adorateurs secrets de Caïn, mais la conteuse fait enlever le chanteur par l'une des congrégations d'Akalia basée dans le Kentucky. À l'issue d'une téméraire opération de sauvetage au Creationist Museum, il revient transformé. Les cibles ont changé. Après quelques assauts contre des bandes d'anarchs, les personnages joueurs comprennent que ce n'est plus le chef Descendant qui communique à travers l'artiste. Ce n'est que lorsqu'il se lance dans l'automutilation (une pratique ba'ham) que le chef peut dialoguer à travers à lui. L'objectif de la coterie est maintenant clair : faire en sorte qu'Akalia révèle le lieu où elle se trouve, probablement en discutant avec elle pendant qu'elle possède le chanteur, jusqu'à l'ultime confrontation qui les verra libérer l'hérétique ba'ham et détruire Akalia.

Styles de jeu

Donc, **Vampire** est un jeu de rôle dans lequel des monstres dolents luttent avec la moralité à l'ombre d'édifices gothiques de circonstance ? C'est bien ça ?

Eh bien oui, ça peut être ça. Mais ça peut aussi être amusant.

Les éditions passées présentaient **Vampire : la Mascarade** comme un jeu « gothique-punk ». Certes, le mot *punk* peut encore très bien décrire la joie sordide et transgressive que l'on ressent en participant à une bonne partie, mais ce jeu peut aussi s'accommoder de différents styles de jeu et tous sont valides, aussi longtemps que tout le monde passe du bon temps.

Dans un jeu de rôle, il vous est possible d'explorer des tas de sujets intéressants, même si – surtout si –, pour rien au monde, vous ne voudriez vivre ces expériences dans la vie réelle. Voulez-vous vraiment cogner sur ce détraqué chargé à bloc, gâcher une cérémonie de mariage pour trouver du sang et finir planqué dans une benne à ordures pour échapper aux mortels rayons du soleil ? Tout cela peut être très amusant dans une partie de **Vampire**, plus particulièrement quand c'est votre personnage et non vous qui en subit les conséquences.

Pour une coterie de vampires, des débuts misérables peuvent servir de tremplin à des parties portées sur l'action. Les personnages sont des lascars, des malfrats et des trafiquants de drogue étreints puis projetés dans une série d'accidents sordides. Ils ignorent tout du Monde des Ténèbres et doivent apprendre à faire face à leur nouvelle nature vampirique, combattre leurs rivaux mortels et évoluer dans l'ombre létale de la Camarilla. Ils peuvent aussi être la progéniture d'antiques dames et seigneurs vampires immensément puissants, directement introduite dans les rangs royaux des Descendants. Affublés de sires despotiques et protecteurs à l'excès, ils peuvent se comporter comme ils l'entendent et prennent tous les risques pour asseoir leur indépendance.

Poussée à l'extrême, une partie de **Vampire** pourra avoir des airs *cyberpunks*, voire même *splatterpunk*. Les personnages pourront alors évoluer dans une ville définie par ses ombres monolithiques, longeant la frontière entre le droit moral et les lois surnaturelles dans le cadre d'une société néo-féodale composée de monstres humanoïdes de plus en plus influencés par les progrès technologiques et l'hystérie collective. Pour ce genre d'ambiance, visionner *Blade Runner* pourrait être pertinent. Et si vous voulez fracasser des crânes, vous aurez mille occasions de le faire quand la Seconde Inquisition enverra le RAID sur un repaire de Brujahs et que les personnages devront se battre pour s'exfiltrer avant le lever du soleil.

CHRONIQUE : LES HÉRITIERS DES ILLUMINATI

La coterie a été choisie, voire créée, pour protéger l'héritage d'une ancienne de la Camarilla, l'Appel la poussant irrésistiblement à se rendre au Moyen-Orient. Au cours de son périple, elle rencontrera les Antédiluviens et apprendra d'innombrables secrets, du moins si elle parvient à survivre à la croisade de la Géhenne menée par le Sabbat. En son absence, les membres de la coterie ont été désignés pour voter à sa place au sein du conseil des primogènes, et ils pourraient bien choisir de diriger son empire comme ils l'entendent. Ils disposent de ressources considérables, mais toute la société des Descendants les jalouse et n'attend qu'une petite bévue pour les réduire en charpie. Ce que l'aïeule a omis de leur préciser, c'est qu'ils ont hérité de ses ennemis en plus de son influence. Ils devront associer toute leur astuce et leurs pouvoirs pour survivre à ce legs.

La couverture mortelle de la coterie sera probablement une grande entreprise, une grande demeure, un hôpital, une université ou un hôtel.

Cette chronique est réservée aux individus qui souhaitent démarrer près des sommets et qui auront (vraisemblablement) à se battre bec et ongles pour ne pas s'écraser pendant que l'on assiège leur empire.



CHRONIQUE : LA NUIT DU JUGEMENT

Vous êtes la couvée du shérif, les troupes d'élite anti-anarchs du fléau, des hommes de main ventrues ou toute autre bande officielle ou autoproclamée de soldats de la Camarilla. Vos personnages pourraient former une force opérationnelle créée pour contrecarrer les plans de la Seconde Inquisition sur le terrain ou en infiltrant les agences de renseignement des mortels ou juste les gardes du corps personnels d'un ancien se battant dans la guerre de la Géhenne.

Quelle que soit l'histoire, la coterie jouera le rôle d'une troupe de morts-vivants espions ou paramilitaires et les récits que vous développerez mettront les personnages à l'épreuve à la fois contre des créatures monstrueuses et des innocents qui veulent juste s'en sortir. Les joueurs seront-ils des protecteurs ou des oppresseurs ? Des héros ou des scélérats ?

Dans ce genre de chroniques, les deux éléments clés sont l'ambiguïté morale et les choix difficiles. La couverture des personnages pourrait fort ressembler à ce qu'ils sont en réalité – groupe paramilitaire, compagnie de sécurité, voire service de police (quand il s'agit de jouer au renard dans le poulailler), mais le droit des Descendants n'est pas celui des mortels, et leur couverture pourrait tout aussi bien être une bande criminelle, un groupe terroriste, voire une église ouverte la nuit.



Une matriochka de secrets

Le Monde des Ténèbres est un monde de secrets. Quand on est un mortel, le premier soupçon que l'on a de la véritable nature du monde arrive lorsque l'on commence à appréhender que tout n'est pas comme on le croyait. Cela n'a pas uniquement à voir avec des monstres parasites infestant les institutions humaines. La société des hommes a ses propres objectifs dissimulés et il n'y a parfois guère de différence entre les sociétés secrètes humaines et celles des vampires.

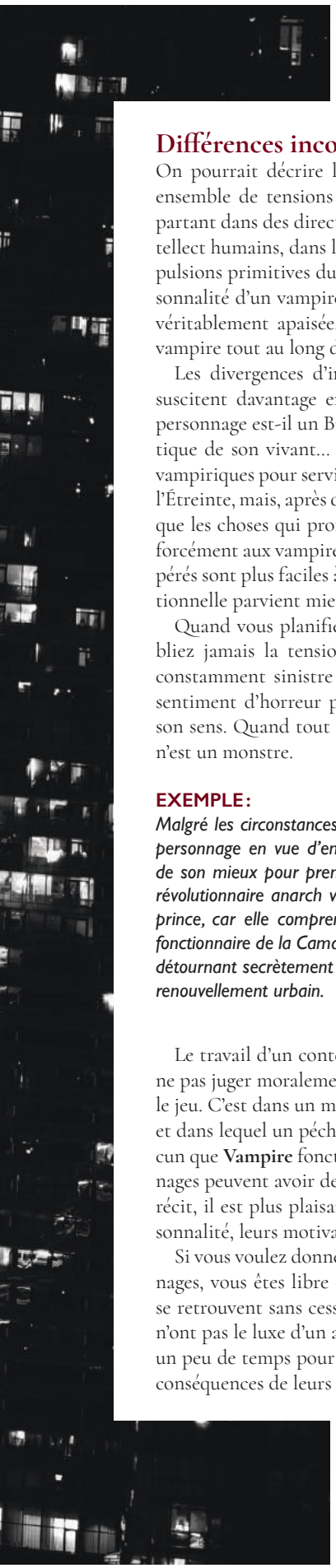
Dans une partie de **Vampire**, jouer avec les secrets implique que la vérité est toujours un peu différente de ce à quoi l'on s'attendait au départ : ces anciens qui se détestent sont en fait amants ; le gentil petit vieux qui habite en face de la maison dans laquelle vous avez grandi est seul, car il a étranglé sa femme et ses enfants il y a 40 ans et nul ne l'a jamais découvert ; ces Ventrues qui soutiennent fièrement à qui veut l'entendre qu'ils contrôlent les rouages intimes du Parlement n'arrivent pas à la cheville de l'influence qu'exercent de gigantesques entreprises comme Amazon.

Les récits sont toujours plus profonds qu'ils n'y paraissent et, quand vous jouez à **Vampire**, votre personnage est invité à rejoindre des sociétés secrètes au cœur de sociétés secrètes. La première et la plus évidente d'entre elles, c'est le monde des vampires. Quand on a connu l'Étreinte au sein d'un clan, on vous initie à un univers inconnu et alambiqué, niché au plus profond de celui que l'on pensait connaître. De nombreuses autres révélations suivent.

Évoluer dans ce genre de décor fait partie de la joie que l'on ressent en jouant à **Vampire**. Au cours de la première partie, les personnages découvrent peut-être l'Étreinte chez les Brujahs et les Gangrels. Ils font l'expérience du monde des vampires en squattant des entrepôts, des immeubles délabrés, des rave-parties et des bars louches. À mesure qu'ils en apprennent davantage sur le Monde des Ténèbres, on les introduit à un autre niveau de la société des Descendants : les Elysiums de la Camarilla. Ils croisent alors des vampires dans les salles de conférence et les défilés de mode. Subitement, le pouvoir ne repose plus sur la force nécessaire pour arracher la tête d'un ennemi, mais sur la capacité à obtenir que ses actifs financiers restent exonérés de taxes.

On peut bien évidemment faire l'inverse. Pour des personnages commençant le jeu avec une cuillère en argent dans la bouche, l'univers énergique et transgressif des anarchs peut se révéler excitant et novateur et devenir un secret auquel ils seront initiés.





Différences inconciliables

On pourrait décrire le Monde des Ténèbres comme un ensemble de tensions inconciliables opposant des forces partant dans des directions différentes. La moralité et l'intellect humains, dans leur lutte pour contenir les violentes pulsions primitives du Sang intérieur, déterminent la personnalité d'un vampire. Cette tension ne peut jamais être véritablement apaisée, et elle oriente les agissements du vampire tout au long de son existence.

Les divergences d'intérêts entre humains et vampires suscitent davantage encore d'effervescence. Peut-être un personnage est-il un Brujah idéaliste qui fut activiste politique de son vivant… Il cherche à employer ses pouvoirs vampiriques pour servir les objectifs qui étaient siens avant l'Étreinte, mais, après quelques succès initiaux, il comprend que les choses qui profitent aux humains ne profitent pas forcément aux vampires. Les humains tourmentés et désespérés sont plus faciles à chasser, tandis qu'une société fonctionnelle parvient mieux à détecter les menaces intestines.

Quand vous planifiez votre Monde des Ténèbres, n'oubliez jamais la tension. Cela dit, tout ne doit pas être constamment sinistre et dépourvu de toute lumière. Un sentiment d'horreur pure signifie que le mal a perdu de son sens. Quand tout le monde est un monstre, personne n'est un monstre.

EXEMPLE :

Malgré les circonstances, un junkie, réduit en esclavage par un personnage en vue d'en faire un serviteur accro au Sang, fait de son mieux pour prendre soin des gens qui l'entourent. Une révolutionnaire anarch vindicative épargne la vie de l'infant du prince, car elle comprend que lui aussi est une victime. Une fonctionnaire de la Camarilla tente de soulager sa conscience en détournant secrètement les fonds du prince vers des projets de renouvellement urbain.

Le travail d'un conteur ou d'un·e joueur·euse consiste à ne pas juger moralement les personnages intervenant dans le jeu. C'est dans un monde de moralité en nuances de gris et dans lequel un pécheur se terre au fond de tout un chacun que **Vampire** fonctionne le mieux. Même si les personnages peuvent avoir des opinions morales dans le cadre du récit, il est plus plaisant de les interpréter selon leur personnalité, leurs motivations et leur logique individuelle.

Si vous voulez donner l'occasion de réfléchir aux personnages, vous êtes libre de jouer sur leur vulnérabilité. S'ils se retrouvent sans cesse acculés, à lutter pour survivre, ils n'ont pas le luxe d'un avis moral équilibré. Si on leur laisse un peu de temps pour souffler, ils peuvent méditer sur les conséquences de leurs actes.

Supposons qu'un personnage tue un humain dans une ruelle derrière un bar, un soir, alors qu'il se nourrit. Lui et ses camarades se débarrassent du corps, mais vous, en tant que conteur, êtes persuadé que cette mort devrait avoir plus de poids. Les personnages n'avaient encore jamais tué, donc cela ne devrait pas se passer comme si de rien n'était.

Ainsi, le surlendemain, les personnages chassent dans le même bar quand la sœur de la victime fait son apparition. Elle bavarde avec eux et finit par demander des nouvelles de son frère. Il est clair qu'elle ne représente aucune menace pour eux. Elle ne va pas se transformer en chasseuse et vouloir leur mort. Et s'ils ne lui révèlent rien, elle ne saura même jamais ce qui est arrivé à son frère. C'est juste une femme ordinaire, à qui une tragédie causée par un personnage arrache le cœur.

TENTER LE DIABLE

Peut-être préparez-vous une partie dans laquelle l'idée consiste seulement à s'amuser en interprétant d'abominables monstres. Les personnages sont des connards égoïstes et homicides qui dégradent et saccagent tout ce qui passe à leur portée. Dans une telle ambiance, il faut faire attention à la façon dont vous présentez les conséquences des actions des personnages.

Il est inutile de faire culpabiliser les joueurs pour avoir participé à la partie que vous-même avez organisée. Incarner un monstre n'a rien d'amusant si on est obligé de toujours regarder ses victimes dans les yeux. Le moyen le plus simple pour éviter de faire inutilement culpabiliser, c'est de rendre les victimes vraiment antipathiques. Peut-être s'agit-il de Ventrues nouveau-nés, ricanant et humiliant les personnages dès que l'occasion se présente, et qui sombrent dans des crises de rage puériles quand les choses ne vont plus dans leur sens.

Toutefois, vous voudrez peut-être porter de temps en temps l'accent sur les retombées des actes des personnages. Si ce sont des monstres d'impénitence, vous pouvez le souligner en faisant accomplir des actes héroïques à certaines de leurs victimes. Ils peuvent consacrer leur vie à faire le bien ou pardonner leurs actes aux personnages, ce qui les exposera alors pour les blaireaux sordides qu'ils sont.

Symbolisme

Les vampires sont des monstres de fiction créés afin de raconter des histoires sur différents thèmes. Dans *Dracula*, de Bram Stoker, le vampire représente le pouvoir de séduction de ce qui est dangereux et étranger. On pourrait même dire que Stoker parle de sexe. Dans le film classique *Nosferatu*, le vampire est une métaphore de la maladie infectieuse qui contamine et infeste une ville comme la peste.

Réfléchir à ce que le vampire représente dans votre chronique vous aidera à la mettre sur ses rails. **Vampire : la Mascarade** fournit un cadre pour une multiplicité d'interprétations :

Si vous voulez mettre l'accent sur la politique, le vampire est une métaphore simple et efficace. Il peut symboliser le capitalisme, les ultrariches, la corruption politique ou les intérêts privés qui contrôlent la société en coulisse.

Si vous peignez les vieux Descendants sous les traits de vestiges désespérément accrochés à leurs conceptions médiévales du monde, vous pouvez présenter le vampire comme métaphore du conservatisme. Il est également possible d'explorer ce thème sous l'angle de l'histoire intellectualisée, soulignant à quel point on voyait différemment le monde par le passé.

Le vampire peut aussi représenter le colonialisme, un envahisseur étranger venant sucer le sang même d'une société et asservissant la population par la contrainte. Ils peuvent signifier la guerre, l'histoire d'hommes et de femmes confortablement installés dans des pièces lointaines qui lancent leurs flottes de drones bombarder les mariages et les enterrements. Ils peuvent être le fascisme, l'imposition de l'ordre par la seule force de la volonté.

L'Histoire en général peut être votre thème, et les vampires les outils qui vous permettront de l'explorer. Ils sont immortels, ce qui fait que vous pouvez débuter au Moyen Âge et progresser peu à peu vers la modernité.

Si vous décidez, comme Stoker, que les vampires ont un rapport avec le sexe, vos angles d'approche seront également très nombreux. Ils peuvent être un objet transgressif de désir ou incarner l'exploitation ou les relations amoureuses toxiques, la perte de contrôle face à la lubricité, les fantasmes secrets que nous ne pouvons réaliser qu'avec des inconnus, etc.

Le vampire, créature transhumaine, post-mortelle et post-morale peut transcender le genre et les structures socialement imposées par la société. Il peut être l'agent autonome parfait, imposant sa volonté et sa vision du monde à son entourage. Il peut symboliser le besoin de rédemption, éventuellement à travers Golconde. Il peut être un idéal sataniste, sans regret. Il peut chercher à retrouver son humanité perdue en s'impliquant dans la science, la mode et la magie, portant son regard devant et non derrière lui. Il peut

CHRONIQUE : LA PARTIE DE CHASSE

À l'ère de la Seconde Inquisition, chasser est compliqué. De nombreux descendants ont constaté que chasser en bande, préparer l'acquisition de sang comme on monte une arnaque, un braquage ou un enlèvement, rend les choses bien plus sûres. Les équipes maîtrisant tout un aréopage de méthodes de chasse se font même employer par des anciens et d'autres Descendants pour rapporter une proie spécifique ou mettre en place une façon sûre de se nourrir qui inspire la Résonance adéquate aux victimes.

Les rangs de certaines parties de chasse incluent parfois un sorcier de sang tremere ou un sang clair cuisinier de sang, trompé ou asservi, capable de conserver la résonance du sang bien après qu'il a été tiré, avant de le distribuer dans le monde impitoyable du trafic de sang. Les parties de chasse inspirent des contes de cambriolages osés et de séduction de haut vol en quête du sang parfait, mais aussi des histoires à gerber de traitements déshumanisants des mortels.

Une chronique axée sur la chasse impliquera de nombreuses interactions avec la société mortelle.



incarner tout ce que l'on a toujours désiré secrètement, et la crainte qui suit quand on constate, une fois qu'on l'a obtenu, que ce n'était absolument pas ce à quoi on s'attendait.

Motivations et dynamiques de groupe

Il y a certaines choses simples à surveiller lors de la création de personnage pour s'assurer que la chronique fonctionnera. D'abord, chaque personnage devrait authentiquement vouloir faire les choses qu'il fera en jeu. Cela peut sembler simple, mais l'expérience suggère que les choses peuvent mal tourner si vous n'y faites pas attention.

Supposons par exemple que vous vouliez organiser une partie axée sur le combat, au cours de laquelle des révolutionnaires anarchs affrontent les forces de la Camarilla en pleine rue. Pour que cela fonctionne, tous les personnages doivent être motivés et capables de se battre sur le bitume. Si ce sont des non-combattants concentrés sur leurs problèmes personnels, votre partie va se planter.

Autre chose à surveiller : la dynamique de groupe. Pour faire simple, tous les personnages joueurs devraient avoir envie de se fréquenter. Dans le cas contraire, vos parties seront sans cesse tiraillées entre diverses orientations individuelles. Peut-être sont-ils amis ou ont-ils partagé beaucoup de choses dans le passé. Ils peuvent avoir connu l'Étreinte au même moment. Bref. Si les motivations des personnages, quelles qu'elles soient, s'alignent avec votre conception de la chronique, vous aurez la vie bien plus facile.

Vous devriez également prendre garde aux objectifs individuels que les personnages se fixent. Par exemple, si un joueur décide que son personnage veut prendre soin de sa pauvre mère malade, ce problème pourrait conduire le groupe à se mettre dans la plus grande clandestinité pour infiltrer la Camarilla d'une autre ville. Les objectifs individuels sont géniaux, mais ils devraient suivre l'orientation générale de la chronique et non aller à son encontre.



CHRONIQUE : BANDE DE CROCS

Que votre coterie traîne avec des gars de la MS-13, des hors-la-loi, des fans de Tottenham ou un groupe d'antifas affiliés au black bloc, elle se cachera à la vue de tous. Elle appartient à, voire dirige, un groupe hors des lois et de la société. Comme ils s'associent à des prédateurs, le comportement des membres de la coterie est plus difficile à identifier pour l'Inquisition, mais si les rangs de leurs gangs incluent des mortels, le travail leur est mâché. Les personnages joueurs peuvent choisir de faire de leurs alliés humains des accros au Sang, les corrompre ou méticuleusement entretenir la Mascarade devant eux. Quoi qu'ils fassent, il y aura des problèmes, du drame et de la tragédie. Avec un peu de chance, les bénéfices surpasseront les risques.

Une bande de crocs est une coterie idéale pour jeter un œil en profondeur sur la vie hors des lois en utilisant des sources venant du monde réel. Tout un tas d'informations, et même des vidéos d'interviews avec des membres de gangs, sont disponibles en ligne.

Un gang-coterie n'est pas forcément violent. Peut-être les personnages joueurs se font-ils passer pour un groupe de voleurs de cartes bancaires, des cambrioleurs ou des trafiquants de drogue paisibles opérant dans des communautés sécurisées ou auprès des participants au Burning Man…

CHRONIQUE : NOMADES

Vous n'habitez nulle part. Les anarchs ont une longue histoire de voyage et, avec l'afflux de nombreux Gangrels dans le mouvement, les vampires nomades sont plus courants que jamais. Ce soir, 23 millions de personnes fuient la guerre et les persécutions qui font rage dans leurs pays d'origine, et un grand nombre de vampires se déplacent par toute l'Asie et l'Europe, parasites collés à ces foules toujours plus considérables de concepteurs web, de mères et de chefs étoilés en quête d'avenir, constamment ballottés de camps de réfugiés en solutions temporaires. Dans d'autres régions du monde, des subcultures comme les *New Age Travellers* et les Roms ne cessent jamais de voyager, tout comme les groupes musicaux, les routards et les camionneurs. La coterie se fait passer pour l'une de ces entités sociales itinérantes, voire existe au sein de l'une d'entre elles.

Les chroniques mettant en scène des nomades sont idéales pour les récits d'évasion (peut-être de sa propre personne), de xénophobie et de liberté. Elles sont en outre utiles pour explorer de nombreuses villes différentes, voire des nations, et aller à la rencontre des sociétés insolites et diverses qu'y ont établies les Descendants, telle une émission sur les voyages dans laquelle chaque destination aspire à vous tuer et vous réduire en esclavage.

Structure

Aucune chronique n'est éternelle. Il pourra y avoir trois, vingt ou cent parties, mais au bout du compte, tout a une fin. Quand vous planifiez votre chronique, réfléchissez à la durée que vous voulez lui donner et à la structure générale qu'elle devrait avoir. Cela ne signifie pas que vous devez tenir un calendrier exact pour chaque évènement prévu sur les vingt prochaines parties. Plutôt, vous pouvez esquisser une trame générale qui s'adaptera par la suite à ce qui se produit dans le jeu.

Imaginons que vous prépariez une chronique en dix parties mettant en scène de jeunes nouveau-nés dans une ville camariste. Les trois ou quatre premières parties peuvent porter sur l'exploration du cadre et la rencontre des différentes factions, ainsi que sur la familiarisation avec les systèmes de jeu fournis par **Vampire**.

Quand la chronique atteint sa vitesse de croisière, vous épicez le tout en faisant intervenir des menaces extérieures, de surprenants jeux de pouvoir, d'importants nouveaux personnages secondaires et diverses évolutions, le tout aux alentours de la quatrième partie. Peut-être un ancien part-il pour la guerre de la Géhenne et décide-t-il inexplicablement de transformer le refuge de l'un des personnages en Elysium, élevant ainsi ce personnage au rang de gardien.

Au milieu de la chronique, les personnages joueront un rôle plus actif. Ils disposeront alors de ressources et d'influence et pourront donc commencer à monter leurs propres plans. Les joueurs se seront en outre habitués aux mécaniques de jeu et auront plus de facilité à prendre l'initiative.

En ce qui concerne la structure, il faut savoir qu'en règle générale plus longue est la campagne, plus vos plans devront être vagues. Une chronique en dix parties peut être esquissée, mais si vous comptez jouer sur plusieurs années, peut-être vaudrait-il mieux réfléchir en termes de thèmes et de sujets qu'en moments forts de l'histoire. Le chaos qui



règne dans une partie de qualité modifiera tellement de choses qu'il sera probablement impossible de s'en tenir à un plan d'origine.

La fin

Il n'est nul besoin de préparer une fin spécifique, mais même une très longue chronique profitera d'une idée générale sur l'issue des choses. Par exemple, supposons que votre chronique met en scène des personnages s'opposant aux politiques véreuses de la Camarilla pour prendre le contrôle de la ville. La chronique s'arrête quand l'un d'entre eux accède au titre de prince, que cela prenne cinq ou cinquante parties.

Avoir une fin en tête vous aidera également à éviter de mener une chronique finissant en queue de poisson. Une chronique est presque toujours plus satisfaisante avec une fin appropriée.

Quand vous réfléchissez au type de fin que vous voulez, cherchez à éviter celles qui ne laissent aucune latitude aux personnages. Si la chronique se termine de la même façon quoi que fassent les personnages, quelque chose ne va pas. Par exemple, s'il est prévu que votre chronique prenne fin lorsque les anciens reviennent de la guerre de la Géhenne et tuent tout le monde, les évènements qui ont mené à ce dénouement n'ont eu aucune importance. Mais si les anciens reviennent et que les personnages ont le choix de les accueillir ou de les répudier, l'issue sera bien plus significative.

Parfois, votre chronique est le théâtre de développements surprenants qui invalident la fin que vous aviez prévue. C'est tout simplement parfait ! Il suffit de la réévaluer pour voir si un nouveau dénouement peut découler de tout cela. Un bon conteur doit s'habituer à appliquer le vieil adage qui dit : « Tuez vos chéris », et cela s'applique aussi aux fins.

Parlez-vous

Jouer à **Vampire** est une expérience collective. Mûrir en tant que groupe, apprendre ce que tous, y compris le conteur, attendent du jeu et ce qu'ils considèrent comme précieux, apprendre les façons d'atténuer les conflits et d'assurer la fluidité du jeu ; tout cela prend du temps, de la pratique et de la communication.

N'ayez pas peur de discuter en métajeu de ce que vous êtes en train de faire afin de parvenir à un accord sur la façon dont vous souhaitez jouer. Cela peut se révéler extrê-

mement important quand vous vous asseyez avec de nouveaux joueurs ou groupes de joueurs. Il ne s'agit pas là de déterminer la bonne ou la mauvaise façon de jouer, mais plutôt de s'assurer que tous les joueurs sont sur la même longueur d'onde.

Un sujet facile à aborder est celui de la logistique du jeu. Traditionnellement, cette tâche revient à un seul individu (très souvent le conteur). Cela ne doit pas nécessairement être le cas et partager les achats de manuels, la coordination des emplois du temps et la préparation de la zone de jeu peut réellement améliorer l'implication de chacun dans la partie. En outre, le groupe sera ainsi moins vulnérable aux changements de distribution, à mesure que les participants déménagent, tombent malades, sont en surcharge de travail, etc.

S'il y a des problèmes au sein du groupe, bien communiquer est essentiel. Si un·e joueur·euse se comporte invariablement de façon destructrice en jeu, ne lea punissez jamais dans le jeu. À la place, allez lui parler hors jeu et voyez si le problème peut être résolu. Si ce n'est pas le cas, vous devrez demander à ce·tte joueur·euse s'iel souhaite vraiment jouer.

Contrôle narratif

Le contrôle narratif est un sujet sensible pour nombre de groupes, qui peut susciter de graves heurts entre styles de jeu. Qui a le droit d'incorporer quoi dans le monde du jeu ?

Dans certains groupes, les joueurs sont strictement limités à ce que font et disent leurs personnages, et le conteur s'occupe de tout le reste. D'autres sont plus flexibles et autorisent les joueurs à davantage improviser : ils peuvent déterminer pour leurs personnages le contenu de leur sac, l'aspect de leur demeure, leurs amis et connaissances, etc. D'autres encore vont même plus loin et permettent aux joueurs de contrôler des éléments fort éloignés de leurs personnages, souvent guidés par leurs compétences. Supposons qu'une joueuse effectue un jet d'Astuce + Expérience de la rue, et qu'elle déclare : « Tout le monde sait que cette zone est contrôlée par le gang des Corbeaux rouges ». Ici, la joueuse attribue la zone aux Corbeaux rouges, voire invente carrément un gang.

Bien qu'accorder beaucoup de pouvoir aux joueurs soit un mode de jeu tout à fait acceptable, cette méthode convient peut-être davantage à des jeux plus narratifs. Si l'on commence à mettre davantage l'accent sur le récit d'horreur que sur l'immersion horrifique, l'épouvante que peut inspirer un jeu comme **Vampire** peut être compromise. Un monde créé par le conteur laisse les joueurs libres d'en faire l'expérience via leurs personnages.

Réalisme et logique de jeu

Même s'il peut paraître étrange de parler de réalisme dans un jeu portant sur des cadavres assoiffés de sang et leurs intrigues mortes-vivantes, il est sage de prendre conscience qu'il est possible d'avoir des attentes radicalement différentes sur ce sujet. Faire une comparaison avec le monde du cinéma peut être une bonne façon d'ouvrir ce débat dans votre groupe. Ici, le réalisme va des films dans lesquels quelqu'un appelle les flics au premier coup de feu à ceux d'action défiant les lois de la gravité.

Un coup de bâton sur la nuque envoie-t-il le garde au pays des rêves ou entraînera-t-il un traumatisme crânien et sa mort ? Est-il possible de se jeter à travers une fenêtre sans se couper terriblement ? Les grenades sont-elles des explosions de mort ou des effets spéciaux sympas ? Chaque groupe aura ses propres vérités et, dans la mesure où un jeu de rôle n'inclut pas de script, une approche relativement constante est préférable.

Il faut à tout prix éviter de passer à un niveau de réalisme différent de ce à quoi s'attend un joueur suite à

KIT DE DÉMARRAGE POUR CHRONIQUE

Voici cinq sujets rapides à considérer et discuter avec les joueurs en démarrant une nouvelle chronique.

1. **Le concept de la chronique. Qui sont les personnages ? Quels sont les thèmes principaux et le cadre ? Est-ce que le plan convient à tout le monde ?**
2. **L'échelle d'implication. Est-ce une chronique à fin ouverte ou est-il prévu de jouer pendant trois, cinq, dix ou vingt parties ?**
3. **Le style de jeu. Se concentre-t-on sur les interactions sociales, le combat ou les fourberies politiques ? Les joueurs doivent-ils essayer de « battre » le jeu en prenant les bonnes décisions ou est-il acceptable de jouer pour perdre si cela amène des conséquences intéressantes ?**
4. **Nourriture et hébergement. Est-ce que chacun se débrouille pour avoir mangé ? Est-ce qu'on fait la tambouille chacun son tour ? Partage-t-on les collations ? Chez qui ou où joue-t-on ?**
5. **Politique de sortie. Comment quitte-t-on la chronique ? Aucun jeu ne tire bénéfice d'une personne qui préférerait faire autre chose, nous suggérons donc une politique assumée selon laquelle les joueurs peuvent quitter la partie sans rancune ni argutie si elle ne leur convient pas.**

CHRONIQUE : CHAMPIONS

À quoi sert d'être immortel et de jouir des dons de Caïn, si vous ne changez pas les choses ? La coterie se consacre corps et âme à une cause mortelle, peut-être pour justifier sa nature prédatrice ou parce que ses membres pensent sincèrement venir en aide au monde entier. Ils peuvent faire beaucoup de bien au cours de leur croisade, mais la Soif et les politiques des Descendants garantissent qu'il y aura des dégâts collatéraux et des solutions crades.

La coterie pourrait contrefaire à la vue de tous une association humanitaire, un ordre monastique urbain ou une troupe performatives féministe. Éventualité plus sinistre : ce pourrait être un groupe de pression en faveur des armes à feu, œuvrant à la fois pour défendre le droit de porter des flingues et accroître la violence des armes en vue de fournir une couverture aux vampires en chasse.

Les personnages joueurs vont prélever leur nourriture chez les ennemis à leur cause ou chez les humains aux côtés de qui ils luttent chaque soir.

une action. Imaginons qu'un joueur déclare que son personnage ouvre une porte d'un coup de pied.

Il s'imagine que le jeu obéit à la logique des films d'action, ce devrait donc être possible. Si vous estimez que le joueur se trompe sur le niveau de réalisme de votre chronique, vous devriez l'avertir : « Ton personnage sait que cela ne fonctionne que dans les films d'action », et non : « Ton personnage se fait mal au pied et tout le monde se moque de lui ». (À moins, bien sûr, que la stupidité du personnage soit le fait conscient de son joueur, auquel cas il est tout à fait approprié de faire ainsi réagir son environnement.)

Si les joueurs n'ont pas entièrement assimilé le niveau de réalisme de votre chronique, une paranoïa inutilement débilitante peut s'emparer d'eux. Incertains de la prudence à adopter pour éviter toute répercussion, ils ne prendront aucun risque et feront preuve d'une prudence excessive. Cela a généralement un effet néfaste sur les parties, les ralentissant à une reptation paranoïaque. Supposons qu'un personnage soit en train de se nourrir sur un mortel dans une ruelle. Si les joueurs ne sont pas sûrs de comment fonctionne le monde, ils pourraient passer des heures à débattre pour déterminer le moyen de tout faire oublier à la victime. Une ou deux discussions comme celles-ci peuvent être intéressantes pour des vampires débutants, mais, passé un certain temps, elles peuvent vraiment ralentir la partie. En tant que conteur, vous pouvez lutter contre ça

CHRONIQUE : GUEULE DE BOIS

Les personnages n'ont aucune idée de ce qu'ils sont. Le ciel fait mal, les nachos ont un goût de carton et ils crèvent d'envie de mordre un rat. Au départ, rien n'a de sens. Il fait nuit, ils sont seuls, et tous les vampires de sang épais qu'ils croisent sont plus puissants qu'eux et veulent les tuer. C'est pourquoi ils se tiennent les coudes et ne font confiance à personne.

Il est probable que ces personnages aient été infectés en même temps et que leur créateur soit décédé ou inconnu. Il pourrait s'agir d'une famille, une bande de rôlistes, un groupe musical, une polycule, une unité policière ou militaire ou tout autre ensemble composé d'individus qui ont de très bonnes raisons de rester soudés. Peut-être sont-ils les seuls rescapés d'une grande rafle de Descendants ou les premiers Sangs faibles en ville à se monter en bande. Ils ont pour objectif de comprendre ce qui se passe et trouver leur place dans le monde.



CHRONIQUE : RIEN N'EST CE QU'IL PARAÎT ET TOUT EST LIÉ

Vos personnages ne sont *certainement pas* des vampires. Ne soyez pas grotesque, si les vampires existaient, quelqu'un aurait lancé l'alerte il y a *belle lurette*. En revanche, on a recueilli plein de témoignages attestant de la présence de change-formes reptiliens, alors c'est sûrement ce qu'ils sont. Parfaitement. Des supersoldats reptiliens qui se rebellent contre leurs maîtres !

Les personnages sont persuadés d'avoir été infectés par un virus extraplanaire ; enlevés et génétiquement modifiés par les extra-terrestres/le gouvernement ; choisis et bénis/maudits par Dieu pour leurs péchés ; d'être d'authentiques anges, des démons, des reptiliens, des Agarthiens ou de s'être éveillés à la mémoire génétique et aux capacités d'une race d'antiques Übermenschen. Vous expliquez leur condition et leurs pouvoirs de façon créative pour s'aligner avec leur théorie.

Les personnages se servent probablement d'une identité secrète mortelle derrière laquelle se cacher tandis qu'ils cherchent à s'opposer aux Illuminati (ou d'autres, peu importe), se multiplier (à l'aide de connaissances incomplètes sur le fonctionnement de l'Étreinte), rester en vie et exposer la Vérité.

Ce concept d'un humour presque noir porte sur la nature des théories du complot (le biais de confirmation) et se terminera sûrement en tragédie, brisant les illusions, forçant l'éveil à une vérité non désirée (et la vengeance sur leur sire qui s'ensuivra), l'inattendue confirmation de leur théorie (c'est votre monde, hein. Peut-être la Camarilla et les reptiliens sont-ils une SEULE ET MÊME entité dans votre Monde des Ténèbres) ou autre improbable retournement de paradigme. L'objectif de cette coterie est la vérité ou la vengeance.

en étant cohérent et constant dans votre manière de gérer les conséquences et en faisant preuve d'indulgence quand les joueurs prennent des risques dans l'intérêt d'un peu de jeu prometteur.

Enfin, même si certains groupes peuvent viser l'hyper-réalisme, n'oubliez pas que votre partie ne fonctionnera jamais comme le monde réel. C'est un jeu sur les vampires et parfois vous voudrez simplifier ou modifier un peu certains éléments pour fluidifier les parties, indépendamment de votre style.

Les accroches, et comment éviter leur refus

Les jeux non bac-à-sable comportent en général une *accroche* censée impliquer les personnages joueurs dans le scénario. Elles peuvent se présenter sous diverses formes, mais les joueurs sont supposés les suivre ou de précieuses heures de préparation seront gâchées. Certains groupes n'apprécient pas cette atteinte au « libre arbitre » de leurs personnages et peuvent refuser de saisir la perche ainsi tendue, auquel cas une solution devra être trouvée.

Toutefois, une méthode clé pour garantir que l'accroche fonctionne consiste à la faire correspondre aux motivations générales des personnages. Si ce sont tous des révolutionnaires abhorrant la Camarilla, vous ne pouvez pas leur en vouloir de tourner le dos à une accroche nécessitant qu'ils se mettent au service du prince. Idéalement, les personnages sont d'ores et déjà bien disposés vis-à-vis de l'accroche, ce qui vous permet de supposer qu'ils voudront bien la suivre. Cela ne signifie pas que chacune doive être un élément positif pour le personnage. Certaines peuvent être négatives. Peut-être les personnages sont-ils les victimes d'un chantage ou sous la coupe d'un être si puissant qu'il leur est impossible de résister. Pour ce genre d'accroches, toutefois, attendez-vous à beaucoup de rancœur de la part des personnages.

Une façon simple de concocter une bonne accroche consiste à la lier étroitement aux personnages. Si un inconnu lambda demande leur aide, ils peuvent facilement dire non. Par contre, si le sire depuis longtemps disparu de l'un d'entre eux refait subitement surface en les sup-

IDÉES DE COTERIES

- **Bande d'échangistes entre deux âges dans le quartier chic d'Ömstermalm à Stockholm – ils y ont attrapé bien plus que des MST.**
- **Équipe de DJ techno inspirant une Résonance extrême à leurs victimes grâce à des fêtes soigneusement organisées, de la drogue et du bon son. Le plan consiste à gagner en puissance, monter une petite armée de goules et abattre un ancien.**
- **Quatre réfugiés improbables se cachent dans un hôpital de ce dont ils ont été témoins lors de la croisade de la Géhenne. Ils font profil bas et se nourrissent grâce aux calices parfaitement conditionnés auxquels ils ont accès, afin d'alimenter l'Occultation dont ils ont besoin pour rester sous le radar de la Camarilla.**
- **Novices d'un monastère urbain, dont la vision les pousse à venir en aide aux gens du voisinage, tout en se nourrissant d'eux. Qui vit et qui meurt, tandis que ces monastiques Descendants tentent d'améliorer les conditions de vie de la communauté ?**
- **Groupe de black metal norvégien uniquement sorti sur cassette dont les membres sont censément décédés (suite à un meurtre-suicide). Ses fans, très peu nombreux, sont néanmoins pleins de ferveur et sont prêts à faire et croire tout et n'importe quoi.**
- **Ouvriers du bâtiment syriens ne travaillant que la nuit. Cette couverture leur permet d'accéder aux refuges et d'honorer les contrats passés sur les dissidents et les Sangs Clairs par la Camarilla.**

pliant de lui donner asile, les choses deviennent bien plus intéressantes.

Une bonne façon de réparer les accroches ratées est de les concevoir de façon à ce que cela déclenche quelque chose d'intéressant même si les joueurs les refusent. Supposons que le prince veuille que les personnages se fassent passer pour des anarchs pour aller glaner des renseignements sur les machinations de ces derniers, et qu'ils refusent. La partie suivante, un autre groupe de nouveau-nés fait subitement défection et part chez les anarchs. Les personnages ne peuvent que se demander si ceux-ci n'auraient pas accepté la mission.

Postulat de compétence

L'importance du postulat de compétence est elle aussi un sujet épineux. Part-on du principe qu'un personnage fait certaines choses sans instructions spécifiques de son joueur, comme par exemple mettre l'alarme de leur refuge en route avant d'aller dormir jusqu'au soir ?

Pour les joueurs habitués à un fort postulat de compétence, il peut être frustrant d'avoir à constamment verbaliser des actions qui semblent évidentes. Pour d'autres, cela peut être barbant de voir leurs personnages tout faire automatiquement. À leurs yeux, un grand niveau de détail dans la façon dont ils contrôlent leurs personnages pourrait bien être le plus grand attrait des jeux de rôle sur table.

L'essentiel, c'est de s'assurer que tout le monde tombe d'accord sur le mode de fonctionnement de la chronique. Dans des parties portant sur les émotions et les relations, il est sensé de présumer que les personnages savent le plus souvent se débrouiller tout seuls, tandis qu'il pourra être intéressant, dans des jeux paranoïaques du chat et de la souris entre la Seconde Inquisition et les personnages, d'éplucher toutes les mesures de précautions mises en place.

Les convenances du JcJ

Généralement, le concept d'un jeu de rôle sur table traditionnel est du type « joueur contre environnement ». Toutefois, dans un jeu porté sur les intrigues mortes-vivantes, les personnages joueurs entrent parfois en conflit. Débattre à l'avance de la façon de régler ces disputes pourra se révéler être utile à la plupart des groupes, surtout s'il s'agit d'une chronique et non d'une partie isolée.

Les joueurs sont-ils libres de faire faire ce qu'ils veulent à leurs personnages ? Y a-t-il des limites ? Y a-t-il un postulat selon lequel « on ne casse pas le groupe » ? Peuvent-ils utiliser leurs compétences sociales entre eux ?

Dans tous les cas, tout le monde doit absolument s'assurer que ce qui se passe entre les personnages n'entache pas les relations entre joueurs. La règle de base, c'est que les joueurs sont toujours plus importants que la partie. Si le jeu ne convient pas aux participants en raison d'un conflit entre personnages joueurs, prenez un moment pour discuter du problème hors jeu et soyez prêts à effectuer des modifications en jeu si nécessaire.



CHRONIQUE : NOUS SOMMES LES PROIES

Les attaques commencèrent doucement, avec la disparition de Descendants reclus et solitaires. Lorsque l'on découvre le refuge déserté et dévalisé d'une coterie, propre comme passé à la javel, les murmures se transforment en cris inquiets. Quelqu'un chasse les vampires dans le domaine et ne laisse aucune trace de son passage. Même les méthodes d'enquête traditionnelles – scruter la zone à l'aide des pouvoirs du Sang – ne semblent guère apporter de renseignements sur l'identité du coupable.

La chasse est arrivée près de chez vous, quand une coterie proche des personnages disparaît. Ils se sont déjà rendus à plusieurs reprises au refuge communal de cette coterie, mais elle ressemble désormais à une maison témoin venant d'être mise sur le marché. Avant de se volatiliser, l'une de leurs amies leur a confié qu'elle avait l'impression d'être surveillée la dernière fois qu'elle avait traîné du côté du Râtelier.

Une fois que les personnages parviennent à découvrir l'assassin, ils constatent qu'il s'agit de l'un de leurs proches. Un allié, un ami, peut-être même un membre de leur famille, Descendant ou bétail.

ÉVÈNEMENT : NE RÉVEILLEZ PAS LE DIEU QUI DORT

De temps à autre, les rumeurs s'emballent au sujet des deux Descendants qui fondèrent le domaine dans lequel la coterie est basée. Ils se seraient prétendument fait la guerre pendant des siècles pour la suprématie, ne s'arrêtant à l'occasion que pour garantir que leur véritable nature ne soit pas découverte. Ces nuits-ci, ils sont tous deux plongés en torpeur sous la cité, pendant que leurs serviteurs continuent leur rivalité à la surface.

La coterie tombe sur un individu en sale état qui se révèle être une goule assoiffée de vitae, autrefois au service de l'un des plus puissants Descendants de la ville. En échange de Sang, le laquais indique le refuge de son ancien maître aux membres de la coterie. Là, il est possible de découvrir des indices relatifs à la localisation du sanctuaire secret des fondateurs du domaine. Toutefois, la coterie a désormais une goule traîtresse et obsédée par le Sang sur les bras, et cet esclave exige davantage.

Lorsque l'enquête aura révélé où se reposent les anciens, leurs sbires seront pris d'une véritable folie meurtrière. Même dans leur torpeur, les deux aïeux cherchent à se détruire mutuellement. La ville entre en guerre, des Descendants choisis sont convoqués sur le site afin de réveiller les deux antiques rivaux.



Faire jouer une partie

Vous avez préparé une chronique. Vos joueurs ont créé leurs personnages. Vous avez discuté avec eux de la façon dont chacun souhaitait jouer. Le moment est donc venu de faire jouer votre première partie de **Vampire : la Mascarade**.

La première question que vous devriez apprendre à poser est : « *Qu'est-ce que tu fais ?* »

« On cogne violemment à ta porte et ça te réveille. Les flics menacent de la défoncer si tu n'ouvres pas. Tu jettes un œil au réveil et tu constates que le crépuscule est dans une heure. Qu'est-ce que tu fais ? »

« La primogène toréador te regarde droit dans les yeux et déclare qu'elle a toujours trouvé les jeunes Descendants énergiques et pleins de vie. Elle passe doucement la main sur ta poitrine. Qu'est-ce que tu fais ? »

« Ton téléphone sonne. C'est ta mère. Elle est pleine panique, elle pleure, elle dit qu'une horrible bonne femme bizarre est rentrée chez elle et qu'elle menace de la tuer si tu ne viens pas. D'après la description qu'elle t'en fait, tu reconnais la préfète. Qu'est-ce que tu fais ? »

« Le petit minet de boîte de nuit qui t'a servi de nourriture gît inerte sur le sol de la salle de bain. L'hémorragie va sûrement le tuer. Qu'est-ce que tu fais ? »

« L'anarch est sur le point de te mettre une droite. Tu le vois dans ses yeux et dans sa façon de serrer le poing. Qu'est-ce que tu fais ? »

Si cela fait longtemps que vous n'avez pas posé cette question, c'est probablement le signe qu'il n'y a pas assez de stimuli dans votre chronique pour que les joueurs y répondent.

La scène

Chaque partie particulière de jeu doit commencer par une situation précise. Les personnages sont quelque part, occupés à quelque chose. Cette situation ne doit pas nécessairement être dramatique. Ils peuvent se trouver dans leur refuge et jouer au billard. L'important, c'est que les joueurs investissent leurs rôles dans les premières minutes de jeu. Généralement, faire intervenir un élément intéressant peut se révéler utile pour faire avancer les choses. Peut-être un personnage secondaire vient-il leur rendre visite, porteur de nouvelles stupéfiantes ; peut-être un ami cher d'un personnage a-t-il disparu ; l'important est de donner aux joueurs quelque chose sur lequel réagir.

Votre partie progressera au fil de scènes au cours desquelles quelqu'un fera quelque chose de suffisamment intéressant pour que cela vaille d'être joué en détail. Parfois,



vous serez l'initiateur de ces scènes, mais les joueurs peuvent eux aussi les provoquer. Peut-être un personnage passe-t-il un coup de fil à sa mère mortelle, ce qui entraîne une brève scène de conversation.

Dans les parties de jeu de rôle, il existe un phénomène que l'on pourrait qualifier de « syndrome du "et si" », sous l'influence duquel le jeu cède la place aux spéculations des joueurs sur ce qui pourrait bien passer dans le cadre de différents scénarios éventuels. Il faut éviter ça à tout prix et vous assurer que les joueurs se concentrent toujours sur les scènes en cours.

Discussion. Action. Épreuve.

Il existe différents types de scènes, et il est possible de glisser de l'un à l'autre au cours du jeu.

Une scène de combat fait intervenir un violent conflit dans lequel au moins l'une des parties cherche sérieusement à blesser l'autre. Les personnages sont victimes d'une tentative d'assassinat ou de l'exécution d'un contrat par un gang de mortels. Ils tentent d'abattre la prince dans son refuge. Peu importent les prémisses, la situation dégénère en combat. À noter toutefois que toutes les scènes de combat ne se déroulent pas de cette façon. Parfois, les enjeux sont si peu importants qu'une scène n'a nul besoin d'impliquer des mécaniques de jeu (une bagarre amicale dans un club-house de Brujahs, par exemple). Si personne ne cherche à tuer ou vaincre, le combat peut être joué pour l'atmosphère plutôt que pour déterminer les gagnants.

Une scène sociale, quant à elle, porte sur les interactions entre personnages. Des mécaniques de jeu peuvent intervenir si les joueurs et le conteur estiment cela nécessaire, mais de nombreuses situations sociales n'impliquent pas vraiment des épreuves à surmonter. Par exemple, si deux personnages ont un rendez-vous galant, le contenu de la scène tient bien davantage aux nuances de l'interaction sociale entre eux. Nous voulons voir ce qui se passe, pas qui l'emporte.

Certaines scènes sociales sont particulièrement sans rapport avec l'intrigue, mais elles n'en sont pas moins amusantes à jouer. Peut-être les personnages décompressent-ils après une nuit affreuse passée à l'Elysium. Ils plaisantent, font leurs comptes rendus, élaborent des plans grandioses. Le soir suivant, ils en auront oublié une bonne partie, mais l'interaction peut être intéressante en elle-même. Les débats que conduisent les personnages sur comment fonder leur refuge, bien qu'accessoires, engendrent eux aussi des situations sociales captivantes. Les discussions sur les choix vestimentaires peuvent être tout autant attrayantes : peut-être un personnage s'attend-il à croiser son ex et ses compagnons lui donnent-ils des conseils sur sa façon de s'habiller pour l'occasion…

Les scènes sociales peuvent en outre se révéler très dramatiques et absolument essentielles au récit : une fois que les combats victorieux des personnages joueurs anarchs leur ont permis d'accéder au refuge du prince, ce dernier se rend subitement et les supplie de



l'aider à empêcher une incursion rivale imminente. Une scène de combat se transforme alors en scène sociale, dans laquelle les personnages interagissent avec le prince.

En tant que conteur, la conduite des scènes sociales nécessitera souvent d'employer vos propres compétences interindividuelles en vue de déterminer ce que les joueurs trouveront digne d'intérêt ou non en termes de thèmes, de types de conflits, etc.

Enfin, les scènes d'épreuves sont également courantes. Les personnages s'introduisent par effraction dans un entrepôt désaffecté, refuge d'un baron. Le conteur détaille les lieux, les personnages élaborent un plan. Ce genre de scène implique souvent beaucoup de descriptions et de jets de dés.

La coupure

La coupure est l'un des outils les plus importants figurant dans l'arsenal du conteur : ce moment durant lequel on passe d'une scène à l'autre. Ici, le plus difficile reste le timing – choisir le bon moment pour clore une scène et introduire la suivante.

Des deux, l'entame d'une scène est la plus facile à réaliser correctement. Embrayez sur les personnages quand un évènement intéressant se produit. Imaginons qu'ils décident d'aller voir le prince. Les détails concernant leur trajet jusqu'à l'Elysium n'ont aucune importance, il n'est pas nécessaire de les jouer en détail. Une coupure bien placée pourra survenir quand les personnages font leur entrée dans les appartements du prince, mais elle pourrait également se produire un peu plus tôt, quand ils entendent d'étranges rumeurs lors de leur traversée de l'Elysium.

Dans les scènes de combat, la fin survient le plus souvent quand la bataille a cessé, même si parfois le résultat est évident avant l'issue réelle du conflit. Si l'un des deux camps est clairement en train de l'emporter, le conteur peut couper court et se satisfaire d'un épilogue. Cela s'applique tout spécialement quand ce sont les personnages joueurs qui gagnent.

Les scènes d'épreuve prennent fin quand cette dernière a été surmontée. Si les personnages s'introduisent par effraction dans le refuge du baron, la scène s'interrompt quand ils y parviennent. Parfois, si la scène perd son intérêt, le conteur peut accélérer les choses, de la même façon que pour une scène de combat.

Déterminer quand mettre fin aux scènes sociales est plus difficile. Une discussion apparemment barbante entre deux personnages peut en réalité être d'une extrême importance pour les joueurs, auquel cas ils vous en voudront si vous la passez à la trappe. Pourtant, les joueurs ne font parfois que tuer le temps, dans l'attente que vous fassiez progresser le récit. C'est dans ce genre de situation que l'expérience d'un conteur compte vraiment.

Bien entendu, procéder à une coupure ne dépend pas uniquement du timing d'une scène, mais aussi de celui de vos parties. Si vous devez absolument aller jusqu'au climax de votre histoire avant la fin de la partie, vous commencerez éventuellement à raccourcir des scènes, voire à les résumer sans les jouer vraiment. En revanche, si vous avez l'impression d'être à court de matériel, vous pourriez encourager vos joueurs à digresser pour gagner du temps.

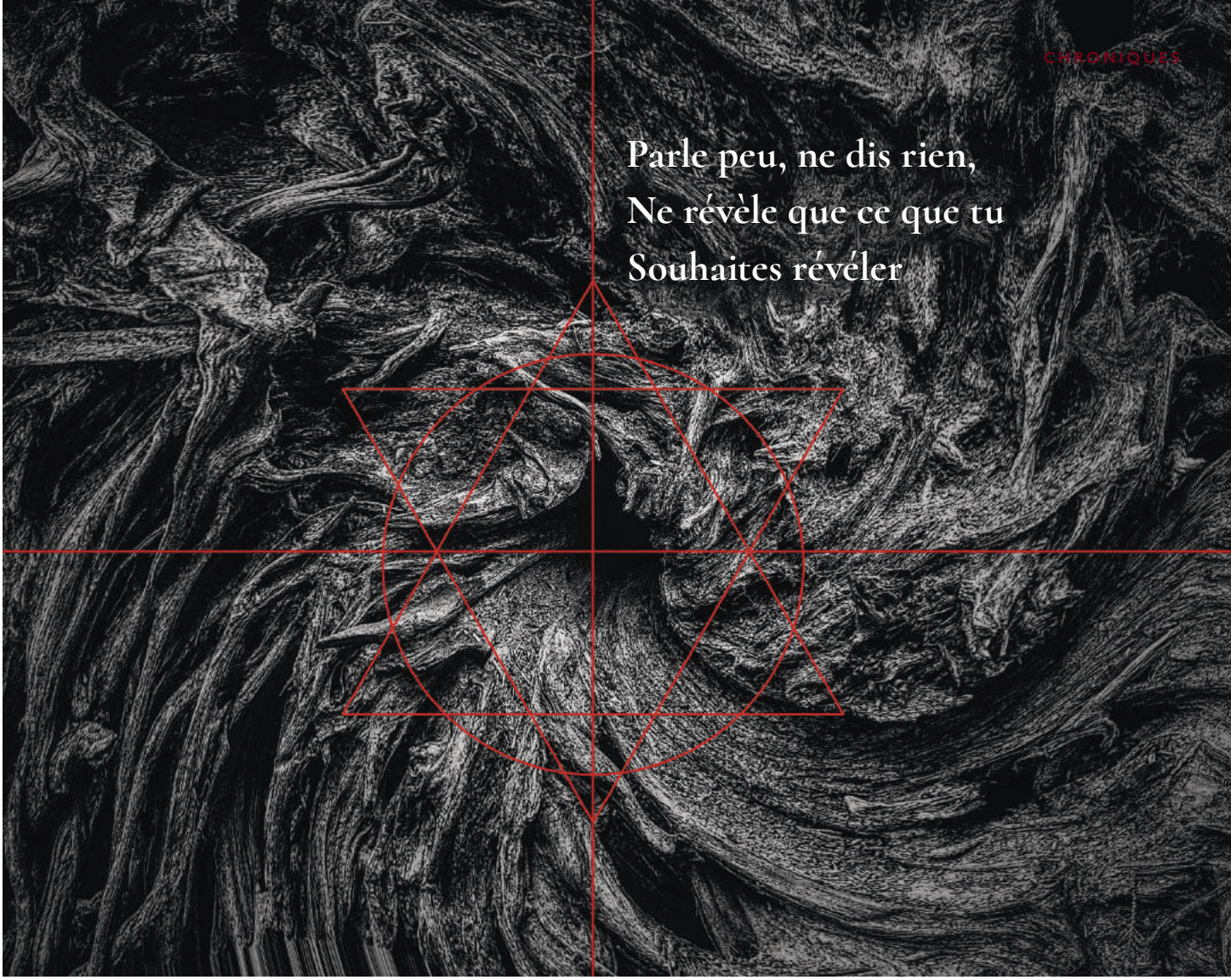
Il faut noter que les joueurs peuvent eux aussi procéder à des coupures. Peut-être l'un d'eux estime-t-il qu'une scène a assez duré : « Bon. On va continuer à dire du mal du primogène, mais je doute qu'il se passe quoi que ce soit d'intéressant. » Si vous entendez ça, c'est l'heure de tourner la page.

Répartition des scènes centrales

Quand il s'agit de jouer les scènes et de décider quand procéder à une coupure, il est bon de ne pas négliger la répartition des scènes centrales. Il est important d'accorder plus ou moins le même temps de projecteur à chaque joueur·euse, de façon que tout le monde ait des choses intéressantes à faire. Repérez ceux qui attirent naturellement les feux des projecteurs et ceux qui restent silencieux et assurez-vous de demander équitablement à chacun ce que son personnage compte faire.

Il est tout aussi pertinent de réfléchir à cela dans les scènes faisant intervenir tous les personnages, que lorsqu'ils sont séparés. Si un personnage part faire des choses dans son coin, vous aurez à déterminer si les scènes auxquelles il participe présentent assez d'intérêt pour être interprétée dans le détail, même si les autres joueurs seront contraints de patienter. Si l'un d'eux part faire un repérage au manoir du prince, peut-être pouvez-vous vous contenter de résumer ce qu'il y découvre. S'il part faire ses derniers hommages à sa mère mourante, peut-être pouvez-vous prendre les vingt minutes de jeu qu'une telle scène requiert.

Si les personnages sont nombreux à jouer solo, assurez-vous de bien équilibrer le tout de façon à ce que personne ne se retrouve lésé. Dans une chronique, vous pouvez influer sur la distribution des scènes centrales et préparer des parties se concentrant sur les problèmes d'un personnage donné, mais même dans ce cas, personne ne devrait avoir l'impression de n'avoir été convié que pour s'asseoir et buller.



Descriptions

Décrire ce qui arrive est une de ces compétences de conteur dans laquelle il est facile de débuter, mais qui recèle une vie entière de nuances à apprendre. Fondamentalement, le travail de conteur consiste à décrire où se trouvent les personnages, ce qui se produit et avec qui ils sont. La clé pour de bonnes descriptions est de comprendre quand les rendre évocatrices et quand opter pour la concision.

Un jeu de rôle diffère de la fiction littéraire en ce que les personnages joueurs doivent percevoir l'environnement que vous décrivez comme concret. Les joueurs doivent comprendre la façon dont les éléments qui leur sont pertinents s'articulent. Pour cette raison, de nombreux éléments devront être décrits de façon claire et succincte. On peut illustrer cela avec l'exemple du « gros caillou » : le conteur déclare qu'il y a un gros caillou au sol. Une joueuse estime que « gros » signifie de la taille du poing et son voisin, d'une automobile. Les problèmes se posent quand la première tente de le lancer et le second de se cacher derrière. Si ce caillou est un élément important du décor, le conteur devra le décrire de façon moins ambiguë pour s'assurer que chaque joueur comprend ce que son personnage peut faire avec.

Toutefois, les descriptions ne sont pas toutes tenues d'être exactes. Le conteur peut déclarer : « Les étoiles scintillent dans le ciel nocturne, tels les yeux glacés du jugement. » L'aspect précis des étoiles n'aura probablement aucune influence sur ce que peuvent entreprendre les personnages. Cela est particulièrement pertinent quand il s'agit de présenter les seconds rôles. La forme précise du nez ou la conformation d'un visage sont rarement essentielles, vous pourrez donc user de termes évocateurs. Les joueurs pourront se forger différentes images mentales du même individu, mais tout va bien. Vous pouvez dire : « la fille a l'air d'un renard surpris à fouiller les poubelles. » Qu'est-ce que ça veut dire, exactement ? L'imagination des joueurs se chargera de répondre à cette question.

La partie

Lorsqu'il s'agit de mener une partie, la préparation est cruciale. Vous pouvez vous fabriquer une boîte à outils personnelle de matériaux afin de pouvoir, au cœur même de l'action, agrémenter vos improvisations de trucs conçus à l'avance.

En règle générale, une bonne façon de préparer une partie consiste à planifier une suite de scènes pouvant avoir lieu dans un ordre donné ou changer de place selon la façon dont se déroule la partie. Préparez-les de façon à ce qu'elles se déclenchent soit à la suite d'une accroche que les personnages saisiront probablement soit par l'action d'un personnage secondaire.

La façon la plus simple d'entamer une scène est la suivante : « Dans la rue, un inconnu te tend un téléphone. » « C'est pour vous, je crois… » ou « Ton téléphone jetable sonne. » Un PNJ veut quelque chose de la part du personnage joueur : parler, l'inviter quelque part, échanger des ragots, etc. Les personnages secondaires peuvent aussi rendre visite aux personnages, leur envoyer des lettres, tout ce que vous voulez.

À mesure que vous préparez vos scènes, vous pouvez leur attribuer des entames très définies, mais tentez de prévoir des fins ouvertes selon les choix des joueurs. Par exemple, une scène dans laquelle les joueurs tuent le prince et où ils prennent sa place devant tout l'Elysium est une mauvaise idée pour la raison suivante et s'ils décident de ne pas le faire ? En revanche, s'ils ont déclaré vouloir supprimer le prince, vous pouvez leur en donner l'occasion dans l'Elysium puis faire qu'un personnage secondaire leur demande : « Bien, et maintenant ? Vous pensez pouvoir prendre sa place ? » De cette façon, l'idée est lancée, mais les joueurs conservent leur libre arbitre.

Si une scène dramatique aura probablement de grandes implications pour la suite de la partie, gardez-la



PHOTOS

Vous pouvez utiliser des photos pour identifier les personnages joueurs, les personnages secondaires et même les lieux. À cette fin, *Google Image Search* est un outil formidable, dans la mesure où une partie de jeu de rôle est un évènement privé. Si vous jouez lors de manifestations publiques, des problèmes de droits d'auteur pourraient se présenter.

Une autre source de ressources graphiques dont vous pouvez vous servir est cet ouvrage.

pour la fin. De cette façon, vous aurez jusqu'à la partie suivante pour en tracer les répercussions. Peut-être ne saurez-vous pas si un personnage joueur désire devenir prince ou s'il préfère laisser la place à son pote le personnage secondaire ou l'y pousser. Ce choix a un énorme impact sur le jeu et engendre une entame bien explosive pour la prochaine partie.

En règle générale, à moins de vraiment savoir ce que vous faites, évitez les fins à suspense. L'énergie dégagée en fin de partie se dissipe entre les sessions de jeu, il vaut donc mieux conserver tous les trucs dramatiques pour la fin plutôt que pour le début.



EXEMPLE DE PLAN POUR UNE PARTIE:

Scène 1 : les personnages se trouvent dans leur refuge quand une représentante de la fondation tremere leur rend visite pour les y inviter. Elle est amicale et serviable à en donner la chair de poule.

Scène 2 : les personnages se rendent à la fondation, où les Tremeres font ostensiblement preuve d'ouverture en vue d'obtenir des soutiens politiques. Les personnages ne sont pas les seuls invités, et ils constatent que les autres sont pour la plupart issus des couches les plus embarrassantes de la Descendance. Choix : les personnages se montrent-ils aimables envers les Tremeres ou les prennent-ils de haut ?

Scène 3 : immédiatement après le départ des personnages de la fondation, l'une de leurs connaissances les contacte, leur demandant s'ils y étaient présents et requérant qu'ils se rendent à l'Elysium pour partager ce qu'ils y ont vu. Il se trouve que la tentative des Tremeres visant à renforcer leur viabilité politique est le sujet de bien des ragots.

Scène 4 : l'Elysium. Le moment est idéal pour faire intervenir un tas d'histoires personnelles mettant en scène les personnages secondaires appropriés. La brutalité traîtresse des politiques de l'Elysium se fait jour, à mesure que tout le monde se ligue contre les Tremeres, du moins socialement. Choix : les personnages participent-ils aux moqueries dont les Tremeres sont l'objet ou font-ils comme si de rien n'était ?

Scène 5 : un personnage joueur entend dire que la Seconde Inquisition a enlevé sa sœur mortelle. Elle est retenue dans une prison secrète, probablement aux mains de bourreaux déterminés à lui arracher les secrets des Descendants. Malheureusement, elle en connaît un certain nombre. Choix : les personnages demandent-ils de l'aide aux Tremeres ? Ces derniers jouissent de puissantes capacités ésotériques qui pourraient se révéler très utiles, mais si les personnages s'associent à eux, leur réputation au sein de la Camarilla en prendra un coup.

Scène 6 : avec ou sans les Tremeres, les personnages tentent d'exfiltrer la sœur de sa prison secrète. Cette scène comportera probablement beaucoup d'action, et l'on pourra y greffer quelques interactions sociales en glissant un rival des personnages parmi les captifs. Ils pourront ou non choisir de le libérer.

N'oubliez pas que vous devrez être prêt à mettre tous vos plans de côté si leur présence dans le récit n'est plus pertinente. Cela est particulièrement important lorsque les joueurs apportent des thèmes ou des idées dignes d'intérêt. Parfois, ils ont des illuminations supérieures à ce que vous aviez envisagé. Dans cette situation, souriez et faites comme si vous aviez tout prévu depuis longtemps.



EXEMPLE DE PROSPECTUS DE CHRONIQUE : YOUNG KINGZ

Sommes-nous ainsi, car nous vivons ici ou vivons-nous ici, car nous sommes ainsi ?

Ces douze derniers mois, 313 cas de violence grave entre mineurs ont été signalés à Croydon. Ali a été poignardé par sa sœur, en plein à travers la gorge d'un grand coup de tournevis, Demi s'est faite immoler devant le Tesco de Monks Hill et autant ne pas parler de Mlle Mullins et de M. Griffin.

Et si ces filles fans d'Adidas peinturlurées étaient camées, gloussantes et vicieuses depuis le début des années 1970 ? Et si les gosses perdus des cités avaient l'air vieux justement parce qu'ils le sont ? Et si un secret se cachait derrière tous ces assassinats et ces overdoses ? Une raison valable de sécher les cours, de faire du X le mardi et d'organiser des émeutes ? Une raison qu'aucun adulte ne pourra jamais comprendre. Aucun adulte vivant, du moins.

« Sabrina Mullings venait juste d'accepter la demande en mariage d'Ivan Griffin, 24 ans, mais, quelques heures plus tard seulement, le 13 mars 2017, son fiancé la poignardait à mort. Le tueur a exigé de sa victime de 38 ans qu'elle boive son sang alors qu'elle gisait agonisante dans l'appartement qu'ils partageaient à Ravensdale Gardens (Upper Norwood). Griffin a déclaré l'avoir "tuée parce qu'[il] l'aimait" et qu'il était une "marionnette du diable" ».

Des ados poivrots repeignent le sud de Londres en rouge. La métropole elle-même vient juste de tomber aux mains de la Seconde Inquisition. Plus personne ne définit de limites de là-haut. Les adultes convenables sont rares à l'exception des parents et des flics, les règles encore plus, et il n'y a aucun bidasse camariste ou ancien auquel se frotter. Ni dieu, ni maître, ni excuse pour la souffrance que vous infligez à votre communauté. Un mois d'été avant le début des émeutes. Des joueurs matures. Des personnages immatures. Des thèmes qui vous brûleront le cœur.

La Seconde Inquisition dans les chroniques

Il est déjà arrivé que des failles apparaissent dans la Mascarade. Des individus et de petits groupes au sein d'agences de renseignement comme l'Okhrana, le MI6, la NSA et la DGSE ont souvent trébuché sur le Jihad. Les vampires se sont servi d'agents comme pions et ont fui les cellules temporaires de chasseurs formés par le gouvernement tout au long des 19e et 20e siècles. Les actifs de la Camarilla au sein des états mortels et l'impossibilité même d'une telle « conspiration d'immortels » ont toujours dilué ou étouffé toute réaction humaine coordonnée. Le 11 septembre et la « Guerre contre la terreur » à l'échelle mondiale ont changé tout ça. La Camarilla a parié sur une tentative de retourner la sûreté de l'état américain contre le Sabbat et les anarchs et tous les vampires ont perdu. Des programmes de surveillance de masse et l'analyse des mégadonnées ont percé la Mascarade à jour ; quand la NSA a pénétré et démantelé le SchreckNet nosferatu peu après 2004, le masque est définitivement tombé.

Pourtant, ni le journal télévisé ni même les réunions top-secret du Congrès ne mentionnent les Descendants. Cette Inquisition décentralisée d'opérateurs du renseignement utilise de faux ordres de mission, des sous-comités bidon et des opérations sous fausse bannière afin de masquer cette guerre secrète même à leurs collègues et à leurs supérieurs. Chaque membre de l'agence ou les gouvernements qui les emploient pourrait être un esclave de sang, donc non, le Congrès ne sait rien et les briefings se tiennent de façon très sporadique et sont classifiés selon le besoin de savoir. En dépit de cette paranoïa paralysante, un petit nombre d'officiels de hauts rangs de différents pays comparent leurs notes et partagent leurs informations au niveau planétaire.

Église et états

AURORE, protocole de sécurité spécial unissant les efforts de la NSA et de la CIA, coordonne des agents avertis dans tout l'Occident, entre en liaison avec la huitième direction de la GRU (spécialisée dans la chasse aux Brujahs) quand cela est possible et fait acheminer des armes et des fournitures à l'Entité, le service secret du Vatican. Le trafic d'intelligence ne se fait pas à sens unique : l'Entité englobe désormais la société de Saint-Léopold, récemment recanonisée, ce qui permet à AURORE et d'autres d'accéder à des archives de l'Inquisition précédente et d'avoir une perspective de choix sur le danger posé par les « Exsanguinés ».

L'Entité a également fourni un cadre et un soutien vital aux escouades de la mort anti-vampires du BOES (Batalhão



Ton humanité est ta plus grande faiblesse, car elle te force à vouloir prendre soin de quelque chose qui peut te défaire. Révèle les détails de ta vie humaine à tes risques et périls. La vérité est ton ennemie.

de Operações Especiais Secretas) brésilien, les incluant alors dans le plan d'ensemble. En 2008, les analystes d'AURORE ont donné le nom de « Vampire Central » à la Première Fondation tremere de Vienne, avant de mener leur plus vaste opération à ce jour. Une force alliée composée de l'USSOCOM et de l'ESOG du Vatican, appuyée par des équipes de chasseurs-tueurs brésiliens aguerris, a annihilé la fondation, la détruisant à coups de frappes de drones et d'opérations au sol soutenues par des reliques. La couverture officielle a attribué les explosions à des terroristes de la mouvance ISIS, tout comme AURORE a rangé des dizaines d'autres assauts dans la colonne « Opérations de contre-terrorisme ».

À partir de 2006, l'unité de police antiterroriste britannique SO13, sous le commandement du capitaine Ishaq Khan, a systématiquement nettoyé Londres, décapitant la reine Anne en novembre 2013. La Division des Affaires Spéciales du FBI, reformée pour l'occasion, traque les vampires de Long Island à Las Vegas, là où ses enquêtes (ou les briefings non consignés d'AURORE) les débusquent.

L'unité israélienne 8211 pourchasse les anciens partis pour la guerre de la Géhenne suite à l'Appel et prend leurs domaines abandonnés pour cibles. Au sein de la DGSE française, le programme Calcédoine a contraint Villon à la clandestinité et nettoie peu à peu Marseille. Les unités de la SOCOM opèrent dans 177 pays à travers le monde, et un nombre inconnu d'officiers jouissant du blanc-seing d'AURORE, prêts à ordonner une frappe supplémentaire de missiles thermobariques sur un refuge, comptent parmi leurs rangs. Une demi-douzaine de gouvernements retiennent des Descendants prisonniers dans des sites noirs très ensoleillés et pratiquent sur eux des expériences en vue de découvrir leurs faiblesses et leur véritable nature.

Le Toréador inconnu qui l'a pour la première fois appelée « Seconde Inquisition » ne s'est pas trompé. La Camarilla a perdu deux de ses forteresses, et d'autres sont assiégées. Des refuges anarchs et sabbatiques ont été totalement incendiés. Les Giovannis découverts, désunis, se sont retrouvés contraints de s'aligner sur leurs frères hecatas. Des milliers de Descendants ont trouvé la Mort ultime. L'impensable est arrivé : l'humanité rassemble assez de courage pour résister à ses maîtres. La mitre et la couronne se donnent une fois encore la main pour mettre un terme à la lignée de Caïn. À nouveau, le chasseur devient la proie.





La Camarilla : à l'ancienne

La Camarilla a réagi en se retirant intégralement d'un monde numérique auquel elle n'a jamais fait confiance et qu'elle a souvent méprisé. Les princes interdisent toute communication en ligne, même les communications sur portable relatives aux affaires des Descendants, et répriment sévèrement contestation et déloyauté. Ils mènent des opérations de contre-espionnage à Bruxelles et Washington, les cloisonnant aussi sûrement qu'ils interdisent l'accès à leurs villes. La NSA entend chaque téléphone sonner ; pour ces chasseurs de sorcières numériques, un cryptage profond ou le Dark Web peuvent tout aussi bien être un livre ouvert.

La Camarilla s'est réapproprié les vieilles méthodes analogues d'espionnage qu'elle maîtrisait quand John Dee espionnait pour le compte d'Elizabeth Ire et quand les Borgia conspiraient contre des rois et des cardinaux. Ses codes lettrés font référence à d'obscurs passages de romans de J.G. Ballard, les contacts portent des gants de la même couleur que leur aura, des corbeaux voyageurs exécutent des Dead Drop physiques de clés USB là où seuls les rats ou les chauves-souris peuvent les retrouver.

LES EXSANGUINÉS

Admettre l'existence des vampires n'est pas chose facile. En dehors de la société de Léopold et de ses partenaires au sein de l'Entité et du BOES, même les chasseurs qui les ont affrontés sur le terrain ne parviennent pas à saisir exactement ce qu'ils affrontent. L'impossibilité des vampires s'associe à l'inconfort des bureaucrates devant le langage ordinaire ; même au sein d'AURORE, personne ne prononce ou n'écrit le mot en V à moins de ne pas souhaiter assister à la prochaine réunion. (SOCOM déteste particulièrement ce terme, en grande partie car l'alphabet phonétique de l'OTAN désigne le V comme « Victor », ce qui transmet un message inutilement pessimiste.) Les enquêtes de la NSA sur les « paradimensionnels » ont débuté dans les années 1990, mais la SAD préfère le terme plus générique « d'anomalies ». Lorsque l'on inclut un élément supplémentaire dans le champ d'action de l'Inquisition, mieux vaut s'en tenir à un vocabulaire neutre et objectif.

« Exsanguinés » semble satisfaire à ces critères et est devenu l'euphémisme le plus courant pour désigner son objet. (Au sein de l'Inquisition, les opérateurs de la SOCOM usent joyeusement de « X-Ray Sierra » ou « Extra Small ».) Cette désignation tire son origine des caractéristiques physiologiques vampiriques de base que la Seconde Inquisition a pu observer. Elle permet aussi de rapidement lever les questions autour de la température corporelle généralement peu élevée des Descendants qui, dans les infrarouges, apparaît comme un vide ou une tache noire dans le champ de vision. Les hommes de terrain ont parfois recours à ces infrarouges pour trier les suspects. L'institutionnalisation de la paranoïa et une pénurie de personnel autorisé signifient que nombre d'agents de terrain ignorent tout des Couleurs de la vie (voir page 218), qui permet aux vampires de diffuser une lueur rosée lorsqu'on les observe à la vision thermique. Bien entendu, ils apprennent vite, à supposer qu'ils survivent assez longtemps.

Jusqu'ici, ces méthodes ancestrales ont limité le problème, fait cesser l'hémorragie. Après Londres et Vienne, la SI se dit peut-être qu'elle a éliminé le plus gros de la menace posée par les « Exsanguinés ». Peut-être la Camarilla peut-elle jouer le même tour qu'à la Renaissance : discréditer, infiltrer et détruire ses ennemis. Comme c'est son projet en tout cas, vous pouvez diablement y compter.

Les anarchs : à l'arrache

Les anarchs et les dissidents abordent le problème de l'Inquisition à leur façon. À l'instar des vendeurs de drogue ou des protestataires, ils utilisent des téléphones jetables, des déguisements, des plans de fuite rapide, une mobilité constante et le vol d'identités en ligne pour se protéger. Ils arrachent les composants GPS de leurs ordinateurs portables, dominent les humains pour qu'ils publient des manifestes et des communiqués, louent les services de hackers ukrainiens pour couvrir leurs arrières et sculptent dans les chairs des sosies pour abuser leurs poursuivants. Cette approche exige plus d'efforts que la stratégie de la Camarilla et les lambins trouvent vite la mort, mais tout vaut mieux que disparaître entièrement des radars.

Les Sangs Clairs se cachent en plein jour et continuent de mener la vie qu'ils menaient quand ils étaient encore humains. Et, à la grande irritation de leurs anciens, ils s'en sortent plus ou moins impunément. Ils font des selfies un « Bloody Mary » à la main et un grand sourire aux lèvres, insinuant des choses au sujet de leurs « habitudes » et de leurs tristes déchéances diurnes. Parfois, la police découvre des labos artisanaux de méthamphétamine souillés de sang séché et, parfois, les rapports finissent sur le mauvais bureau, mais en général, les agents d'AURORE infiltrés dans la DEA ont d'autres monstres à fouetter.

LE MONOLITHE TOUT-PUISSANT

Il est facile de voir les agences de renseignement comme des structures monolithiques toutes puissantes et les vampires qui tentent désespérément de leur échapper peuvent bien les considérer ainsi. Toutefois, et surtout si la Seconde Inquisition joue un rôle important dans votre chronique, il peut être intéressant de dissiper ce malentendu.

Les agents locaux de la Seconde Inquisition pourraient s'avérer être des agents de police mal briefés n'ayant qu'une idée rudimentaire de ce qu'ils pourchassent. Peut-être un officier de liaison au service d'une agence tierce se méfie-t-il tant du contrôle mental des vampires qu'il refuse de révéler des détails pourtant nécessaires à ses coéquipiers. Le financement des opérations locales de la Seconde Inquisition pourrait dépendre d'un soutien politique, susceptible d'être annulé par l'influence sur le gouvernement local des Descendants.

L'opacité engendre l'incompétence et la paranoïa conduit les gens à faire n'importe quoi. Peut-être la nature humaine se révélera-t-elle être le seul avantage dont vos personnages ont besoin contre la Seconde Inquisition.

Le plus souvent, un interrogatoire de jour ou un examen médical suffisent à exonérer un Enfant du crépuscule. Si le Sang Clair en veut à ses aînés rancuniers, eh bien, dénoncer un vrai « terroriste exsanguiné » compte parmi les meilleurs moyens d'aboutir à un non-lieu. N'oubliez pas que les fonctionnaires ont la sécurité de l'emploi. Devenir consultant chez la SI pourrait facilement tenter tout Enfant du crépuscule ayant des comptes à régler… À savoir, la plupart d'entre eux.

En tant qu'ennemi, la Seconde Inquisition est nébuleuse et effrayante, implacable tout en restant difficile à cerner. En tant que conteur, vous pouvez l'adapter à votre chronique de façon qu'elle remplisse le rôle dont vous avez besoin. Voici six approches possibles pour impliquer la Seconde Inquisition dans votre chronique :

MENACE ACTIVE : la Seconde Inquisition traque les vampires et les personnages sont dans la ligne de mire. Peut-être les forces spéciales américaines défoncent-elles la porte de leur refuge. Leurs amis et leurs connaissances se font embarquer pour être interrogés et torturés dans des pièces anonymes. Si la Seconde Inquisition est une menace active, une grande part de la chronique portera sur la façon de la gérer. Comment survivre à ses attaques ? Comment protéger ceux qu'on aime ? Comme se cacher de l'ennemi ? Comment riposter ?

Ce choix sera le bon si vous voulez des parties orientées sur le combat et les scènes d'action.

MENACE PASSIVE : la Seconde Inquisition fait partie du paysage. C'est un risque naturel que les personnages doivent prendre en considération à mesure qu'ils mènent leur non-vie. Dans ce genre de parties, la chronique ne porte pas en elle-même sur la Seconde Inquisition. Les personnages tentent de faire quelque chose de complètement différent (fomenter une rébellion anarch, mettre la ville sous leur coupe, tenter de faire survivre leurs relations déclinantes avec les mortels, etc.) et l'Inquisition leur tombe dessus s'ils attirent l'attention sur eux.

Dans une partie comme celle-ci, il se passe du vilain si les personnages brisent la Mascarade ou publient des informations révélatrices sur les réseaux sociaux, mais, à supposer qu'ils restent vigilants, ils seront en mesure d'échapper à la Seconde Inquisition.

PARALLÈLE SYMBOLIQUE : les agences de renseignement sont des organisations nébuleuses prospérant sur l'abstrusion, d'innombrables et puissants réseaux poursuivant leurs propres objectifs. Y travaillent des individus à la morale douteuse, obnubilés par la destruction d'ennemis apparents à la fois dans la population et au sein d'agences analogues. De ce point de vue, le Seconde Inquisition peut



servir de parallèle symbolique à la société des Descendants. Des cabales mystérieuses luttent pour le pouvoir. Qu'on les appelle Ventrues ou CIA importe-t-il ?

Avec cette approche, les joueurs et les personnages devront en savoir beaucoup sur le fonctionnement la Seconde Inquisition. À mesure qu'ils se découvriront davantage de points communs avec leurs ennemis, elle prendra de l'importance dans votre chronique.

SOUS LES PROJECTEURS : faites porter l'intégralité de votre chronique sur la Seconde Inquisition. Il ne s'agit plus de comprendre la façon dont elle agit sur le récit : elle *est* le récit. Pour rendre cela intéressant, il vous faudra la présenter avec beaucoup de profondeur et de variété. Il ne s'agira plus seulement d'un ennemi inconnu ou d'une métaphore simpliste.

Supposons que les joueurs décident d'infiltrer la Seconde Inquisition, opération extrêmement périlleuse. Ils tomberont éventuellement sur un centre de commandement raffiné rempli de superagents d'une compétence rare et capables de résister à tout ce qu'ils pourront employer contre eux. Mais voilà, c'est de **Vampire : la Mascarade** que l'on parle et il est plus intéressant d'y présenter des adversaires humains, pétris de faiblesses et d'étranges pulsions. Ainsi, à mesure que les personnages pénètrent plus avant dans les rouages de l'Inquisition, ils découvrent que le directeur d'une force opérationnelle locale est en réalité un fétichiste des vampires, que les membres du SWAT

sont tous accros à des substances qui améliorent leurs performances et que le gouvernement n'a jamais autorisé cette opération. Les péchés de l'homme font la fortune des vampires et la Seconde Inquisition est par trop humaine.

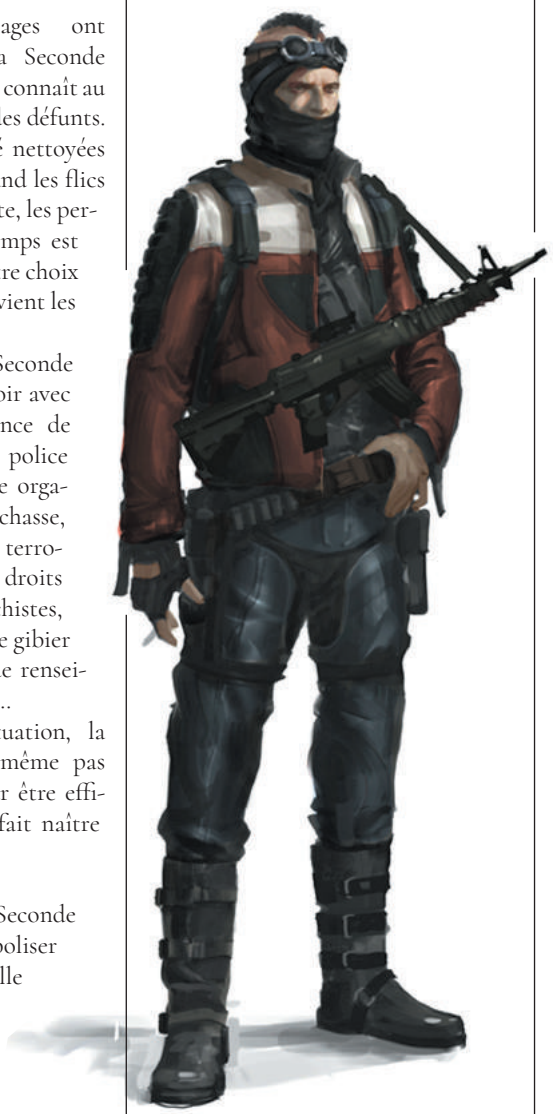
FEINTE : les personnages ont une peur panique de la Seconde Inquisition. Tout le monde connaît au moins un nom sur la liste des défunts. Des villes entières ont été nettoyées de leurs Descendants. Quand les flics viennent cogner à leur porte, les personnages savent que le temps est compté. Ils n'ont plus d'autre choix que supprimer quiconque vient les chercher.

Seulement, la Seconde Inquisition n'a ici rien à voir avec les évènements. Une agence de renseignement tierce, la police secrète ou une quelconque organisation similaire les pourchasse, car elle les prend pour des terroristes, des défenseurs des droits des minorités, des gauchistes, des agents étrangers, bref le gibier traditionnel des agences de renseignement du monde entier...

Dans ce genre de situation, la Seconde Inquisition n'a même pas besoin de se montrer pour être efficace. La paranoïa qu'elle fait naître suffit.

FOLIE : enfin, la Seconde Inquisition peut symboliser la bêtise et l'hubris. Elle ne s'en prend alors pas aux personnages de sa propre initiative, mais parce qu'elle y a été invitée : un prince s'est dit qu'il pourrait s'en servir pour détruire les anarchs ; un Nosferatu mécontent a fait fuiter des informations pour se venger d'un tort. Les personnages tentent de prendre le contrôle d'agents de l'Inquisition sans comprendre leur façon d'opérer. Quoi qu'il advienne, tout finit en catastrophe.

Vous pouvez également vous servir de la Seconde Inquisition en tant qu'élément inhérent à votre monde, agissant pendant que les personnages sont occupés à autre chose. Elle pourra par exemple représenter une menace crédible si elle supprime le primogène tremere après que les personnages ont entendu dire qu'il a tenté de la manipuler pour atteindre ses objectifs.



Quand le chasseur devient la proie

La Seconde Inquisition a décidé de s'en prendre aux personnages. Qui les pourchasse ? Voici trois différents exemples d'escouades de la Seconde Inquisition (voir Antagonistes) :

L'escouade d'intervention tactique

L'Inquisition a été renseignée sur les personnages et elle est sur leurs talons. Ce type de rencontre peut se révéler extrêmement dangereux pour les personnages dans la mesure où il atteste de la puissance que peut mobiliser la Seconde Inquisition lorsqu'elle est le plus efficace.

Ces escouades sont composées d'un agent de liaison au service d'une agence religieuse et d'un groupe d'hommes pouvant être des membres du SWAT ou d'une force spéciale américaine renégate ou encore d'anciens militaires passés mercenaires.

EXEMPLE DE CARACTÉRISTIQUES :

Agent de liaison : comme Chasseur de la Foi (voir page 371)

Chef d'escouade : comme Détective inquisiteur (voir page 372)

Quatre membres d'escouade : comme Inquisiteur delta (voir page 372)

Pour compliquer les choses, l'escouade peut frapper à l'aube, faire usage de démolition contrôlée pour démanteler le refuge des personnages

ou encore jouir d'un équipement les rendant difficilement vulnérables aux pouvoirs des vampires. À l'inverse, si vous souhaitez réduire la menace, ils peuvent faire capoter l'opération en signalant leur approche.

La vieille école

Les personnages sont la cible d'inquisiteurs de la Société de Saint-Léopold, en chair et en os. L'attaque n'a pas lieu tout de suite. Non, peu à peu, ils constatent que leur quartier est le théâtre d'évènements singuliers. L'un de leurs contacts les informe de la présence de moines illuminés dans une église catholique proche et rapporte les discussions qu'ils y mènent avec leurs ouailles. La goule d'un nouveau-né de leur connaissance est retrouvée étouffée dans son propre sang. Des individus sinistres semblent monter la garde dans la rue qui donne sur leur refuge.

Les hommes de la Société de Saint-Léopold ont été renseignés par leurs partenaires de la Seconde Inquisition. Ils soupçonnent que l'immeuble dans lequel résident les personnages est une couverture vampirique, mais ils veulent s'en assurer avant de se la jouer van Helsing.

Pour les personnages, l'épreuve consiste à décider quoi faire. Devraient-ils entreprendre de tuer les inquisiteurs ? Cela ne ferait-il que créer de nouveaux problèmes ? Vaut-il mieux changer de refuge un mois ou deux et voir si l'Inquisition perd leur trace ? Serait-il judicieux de tenter de tromper les inquisiteurs ?

Comme les fanatiques religieux refoulés qu'ils sont, les inquisiteurs peuvent donner lieu à des opportunités de jeu intéressantes. Peut-être l'un d'eux ressent-il une insolite attirance pour les vampires, perçoit-il un murmure satanique qui refuse de se taire ? Ce malheureux pourra alors contacter les personnages en vue de trahir ses compagnons et avoir la chance de se rapprocher de l'objet de son obsession. Malheureusement pour les personnages, il se repent de sa faiblesse le lendemain matin même et avoue tout à ses collègues inquisiteurs.

EXEMPLE DE CARACTÉRISTIQUES :

Quatre Inquisiteurs : comme Chasseur de la Foi (voir page 371)

Les agents secrets

La Seconde Inquisition est coordonnée et dirigée par un ensemble d'organisations plus petites dissimulées au sein de vastes rouages consacrés au renseignement de pays comme les États-Unis, le Royaume-Uni, la Russie ou la France. Souvent, les agents de la Seconde Inquisition dont les personnages feront la connaissance ne seront pas exactement au service de ces entités, mais de formations plus modestes et locales se chargeant de faire le travail de la SI à sa place. Toutefois, ce seront parfois d'authentiques agents, issus des entrailles de la NSA, du FSB ou d'autres, qui les approcheront.

Les agents du renseignement sont formés à mentir et manipuler les gens. Dans cet exemple, leur premier objectif n'est pas de supprimer les personnages, mais de s'en servir dans leur intérêt. Ils prennent langue, peut-être sous couvert de vouloir changer de camp ou en soutenant que la Seconde Inquisition peut les aider contre leurs ennemis. Si les personnages tombent dans le panneau, les agents pourront leur extorquer des renseignements au sujet des vampires, de l'emplacement des refuges de leurs ennemis et ainsi de suite. Ils pourront également chercher à en faire des indics ou des pions, les poussant à trahir les leurs.

Au combat, les agents ne sont guère dangereux, du moins pas pour un vampire. Si les personnages les prennent par surprise, ils devraient gagner. Cependant, le souhaiteront-ils vraiment, au vu de toutes les choses merveilleuses que les agents promettent ?

Quand l'on est conteur, il est facile de rendre un menteur convaincant. Par conséquent, au nom de l'impartialité, n'oubliez jamais de permettre aux personnages de découvrir le pot aux roses.

EXEMPLE DE CARACTÉRISTIQUES :

Deux agents : comme Détective Inquisiteur (voir page 372) ■



OUTILS

Modifiez les incidences et la trame de votre récit dès que sa progression suggère que c'est la bonne voie à suivre, sans jamais rester prisonnier de votre conception première. Si la suite des évènements fait subitement apparaître de nouveaux ressorts dramatiques ou de saisissantes mises en situation, piochez dans ce qui vous paraît le plus avantageux. Cela peut inclure de revenir sur vos pas pour rétablir l'harmonie entre toutes les étapes de votre plan.

— H.P. LOVECRAFT – *NOTES SUR L'ÉCRITURE DE FICTION SURNATURELLE*

Pour le conteur, ce chapitre est un véritable arsenal d'éléments destinés à être incorporés comme il l'entend dans sa chronique. Les histoires naissent des conflits entre personnages, mais elles prennent forme grâce aux incidents, détails et pièces qui composent une mosaïque ou un puzzle jusqu'à révéler enfin une image globale. Nul chapitre, nul manuel, ni même trente années de livres de règles ne pourront se substituer aux infinies possibilités d'une seule chronique de Vampire, ni même les englober.

Nonobstant, ce chapitre présente quelques rouages pittoresques d'histoires, certains restant à dégrossir et d'autres nimbés de mystère. Le conteur pris par le temps (ou par ses joueurs) peut faire intervenir un flic préfabriqué dans l'entrepôt ou envoyer les personnages visiter le vieil observatoire en bordure de la ville... En posant les yeux sur une liste de victimes, un conteur peut lancer la machine de sa propre créativité et insuffler un peu de vie au repas d'un vampire – ou simplement lancer les dés et laisser les joueurs alimenter le récit tandis que leurs incarnations dévorent le cuistot du *kebab* d'à côté. Ce chapitre ouvre également certaines portes pour aborder les mystères que le conteur pourra approfondir, ou non : magiciens, lames enchantées, étranges occurrences dans le ciel nocturne...

Savoir si vous franchirez ces portes et ce qui arrivera une fois de l'autre côté du miroir, cela ne dépend que de vous.

Antagonistes

Les Descendants aiment s'imaginer en prédateurs craints par tous, se dire que les mortels armés de lames ou de flingues ne leur font ni chaud ni froid, que le naufrage de la vieillesse est réservé à d'autres et qu'ils sont à même de terrasser n'importe quelle créature, aussi féroce soit-elle. Dans l'ensemble, ils ont raison. Ce *sont* des chasseurs, des buveurs de sang et, dans bien des cas, des tueurs. Dans les biographies d'autrui, ce sont *eux* les antagonistes.

Pourtant, les Descendants ne se baladent pas impunément en leurs domaines, se nourrissant sans rencontrer de résistance, chassant nonchalamment et existant sans que leur simulacre de vie soit menacé. Ils sont nombreux ceux qui ont pris l'engagement de leur nuire, indépendamment de leur secte, de leur clan ou de leur morale apparente. Il va de soi que les chasseurs mortels comme ceux qui nourrissent les rangs de l'Inquisition représentent une grande menace pour les Descendants, mais d'autres créatures telles les loups-garous, les fantômes, les fées voire des mages humains barrent la route des vampires dans leurs revendications sur leur place incontestée au sommet de la chaîne alimentaire.

Quelques-uns des plus grands périls guettant les vampires proviennent de leurs propres rangs. Un nouveau-né plein d'ambition peut tenter de renverser un prince, un anarch peut saboter un Elysium camariste à l'aide d'explosifs dévastateurs, une brute du Sabbat peut débarquer en ville dans la seule intention de verser le sang et tout détruire…`

ANTAGONISTES SIMPLIFIÉS

Comme avec les scènes, le conteur peut développer ou élaguer les détails mécaniques des antagonistes et d'autres personnages secondaires. Dans leur expression la plus simple, les ennemis n'ont besoin que d'une description et d'un niveau de difficulté, par exemple : « Malfrat ••• » ; pour vaincre cet antagoniste, il faut obtenir une victoire sur une difficulté de 3 avec la capacité appropriée. En cas de conflit, échouer ce jet peut occasionner des dégâts.

Exemple : Zoé est confrontée au malfrat ci-dessus, mais n'obtient qu'une réussite sur son jet de Force + Bagarre. Elle encaisse 2 points de dégâts (plus éventuellement +1 ou plus si le malfrat est armé), et le malfrat reste une menace.

Si vous devez faire un jet de groupement pour l'antagoniste, lancez deux fois la difficulté, mais notez que cela est très rarement nécessaire. Une autre option consiste à lancer un dé unique dès que la difficulté liée à l'antagoniste entre en jeu. Un 0 indique une réussite critique de sa part, accroissant ainsi de +2 sa difficulté pour ce jet.

Les mortels

Pour un Descendant, les mortels ont tout un tas d'utilités. Ils sont le lien qui les unit encore à la vie. Ils servent de bétail, leur sang étant infiniment plus nourrissant que celui de tout autre animal. Mais, parfois, ils peuvent se révéler être de surprenants prédateurs. Les mortels n'apprécient guère d'être bousculés, dévorés et jetés. Ils contre-attaquent. Certains prennent conscience de l'existence des Descendants et décident implacablement de les incendier dans leurs refuges. D'autres souhaitent simplement maintenir l'ordre, vivre leurs vies ou – quand il s'agit de chefs, d'enseignants ou de guides spirituels – guider le reste du bétail. Tous peuvent menacer un vampire seul ou une bande de nouveau-nés.

Les personnages mineurs comme les mortels et les animaux disposent de groupements génériques de dés pour tout ce qui concerne les actions physiques, sociales et mentales. L'exception se présente quand leurs attributs secondaires, leur profession ou leur rôle même entrent en jeu. La capacité à viser d'un flic ou celle d'un Inquisiteur à percevoir le danger sont plus grandes que leurs groupements physiques habituels. Ces exceptions sont mentionnées là où elles le doivent et devraient être lancées comme un groupement de dés complet, mais, dans tous les cas, le conteur devrait ajuster les groupements de dés de façon à simuler une version exceptionnelle (ou plus faible) du personnage concerné.

Pour créer des mortels bien à vous, voir les Gabarits de mortels (page 185).

Lieutenant de police

Un représentant de la loi a peu de chance d'enquêter sur un vampire, justement parce que c'est un vampire. Après tout, la plupart des Descendants gardent leur état de mort-vivant secret, obéissant ainsi à la tradition de la Mascarade. Toutefois, un vampire qui passe son temps à enfreindre la loi, à agresser le bétail, à s'introduire un peu partout par effraction ou qui se rend coupable de fraude pour aménager son refuge peut tout à fait avoir un jour maille à partir avec les forces de l'ordre mortelles.

Groupements de dés standards : Physique 4, Social 3, Mental 4
Attributs secondaires : Santé 6, Volonté 5
Groupements de dés exceptionnels : Armes à feu 5, Athlétisme 5, Expérience de la rue 5, Investigation 6

Truand

Les Descendants se retrouvent souvent en compagnie de mécréants et de voyous, ne serait-ce que par leur incapacité à gagner honnêtement leur vie et leurs besoins ponctuels de protection diurne, d'assassinats ou de renseignements. L'appellation truand recouvre un vaste spectre, du petit trafiquant de drogue dans la rue au capo de la mafia dirigeant ses affaires depuis un duplex.

Groupements de dés standards : Physique 4, Social 3, Mental 3
Attributs secondaires : Santé 6, Volonté 4
Groupements de dés exceptionnels : Armes à feu 5, Bagarre 5, Larcin 5, Expérience de la rue 7, Intimidation 5



Ecclésiastiques

Le clergé est un groupe disparate regroupant différentes confessions, chacune représentant une menace pour les Descendants. Un ecclésiastique au plus bas de son influence, peut rallier le bétail sous la bannière de la prière, de l'espoir et de la ténacité face à la prédation morte-vivante. À son apogée, il brandit sa foi telle une arme, réduisant les chairs vampiriques en cendres grâce à ses icônes et repoussant les morts.

Groupements de dés standards : Physique 3, Social 5, Mental 4
Attributs secondaires : Santé 5, Volonté 7
Groupements de dés exceptionnels : Commandement 6, Empathie 7, Érudition 6, Occultisme 5
Spécial : certains ecclésiastiques, ainsi que quelques autres mortels, possèdent Vraie Foi (voir page 222).

Chasseur de la Foi

Parfois au service de l'énigmatique Société de Saint-Léopold, parfois imam local assistant une équipe d'enquêteurs, cet inquisiteur à l'ancienne croit à la foi et aux flammes. Jouissant probablement d'un grand nombre de contacts dans les églises du monde entier et d'une connaissance tout aussi considérable de l'ennemi, cet antagoniste est aussi rusé qu'implacable.

Groupements de dés standards : Physique 4, Social 4, Mental 5
Attributs secondaires : Santé 6, Volonté 8
Groupements de dés exceptionnels : Mêlée 6, Érudition 7, Investigation 7, Occultisme 8, Vigilance 7
Spécial : le sang de certains chasseurs contient des améliorations chimiques ou mystiques leur conférant des capacités particulières portant sur la découverte et les confrontations avec les morts-vivants : ils ajoutent +4 dés à n'importe quel groupement susceptible de servir à résister ou contrer une discipline vampirique. Boire leur sang inflige 4 points de dégâts aggravés à moins que le vampire ne gagne un jet de Vigueur + Résolution (difficulté 5).

Détective Inquisiteur

Suite à la pénétration du SchreckNet et à une décennie d'interrogatoires couronnés de succès et de missions de surveillance, la Seconde Inquisition connaît les grandes lignes de la société des Descendants. Elle envoie ses agents sur le terrain pour des objectifs précis : espionnage, enquête, capture ou assassinat. Tous sont équipés de façon à accomplir au mieux leur mission.

Groupements de dés standards : Physique 5, Social 4, Mental 5
Attributs secondaires : Santé 7, Volonté 7
Groupements de dés exceptionnels : Armes à feu 6, Érudition 6, Investigation 7, Vigilance 7

Inquisiteur Delta

Les SI Delta sont membres d'une section d'assaut de la Seconde Inquisition et tout sauf des troufions de base. Souvent recrutés dans les rangs des services de renseignement mortels ou des forces spéciales, ce sont des agents aptes et compétents possédant une connaissance solide des travers et des manies de leurs cibles.

Groupements de dés standards : Physique 6, Social 4, Mental 4
Attributs secondaires : Santé 8, Volonté 7
Groupements de dés exceptionnels : Armes à feu 9, Athlétisme 8, Bagarre 8, Mêlée 8, Vigilance 7 et un domaine d'expertise à 9
Spécial : les agents de l'Inquisition sont souvent équipés de façon adaptée à leurs missions (armures corporelles, munitions spéciales, béliers, etc.). Ils sont en outre assez futés pour ne s'en prendre à leurs adversaires qu'en position de supériorité.



L'exemple type de ce qu'on appelle une mauvaise rencontre. Un suceur de sang perd les pédales et c'est à nous de faire le ménage, car personne n'ira gober qu'un tigre s'est fait la malle du zoo... Encore une fois.

Goule

Les goules forment le plus gros des domestiques, serviteurs et esclaves de nombreux Descendants. Accros à la vitae qui court dans les veines mortes de leurs maîtres et maîtresses, elles leur obéiront du mieux qu'elles peuvent, au point même d'encaisser des coups, voire d'y perdre la vie. Selon leur régnant, il pourra s'agir de majordomes discrets, de gardes du corps sérieux ou de sauvages sanguinaires.

Groupements de dés standards : Physique 4, Social 4, Mental 4
Attributs secondaires : Santé 6, Volonté 5
Groupements de dés exceptionnels : Furtivité 5, Intimidation 5, Occultisme 6, Vigilance 6
Disciplines : une discipline à 1 (voir page 234 pour davantage de détails sur les Goules).

Animaux

Qu'ils veuillent bien l'admettre ou non, les Descendants ont de grandes affinités avec les créatures primitives. Dans son cœur transi et mort, chaque vampire brûle de chasser et de faire couler le sang, tout simplement.

De nombreux animaux se cabrent ou fuient en présence des morts-vivants, même si certains sont attirés par ce prédateur buveur de sang, reconnaissant là un alpha à suivre. Dans l'ensemble, les vampires utilisent Animalisme pour envoyer les animaux effectuer des missions de reconnaissance en ville ou mener des attaques-surprises en milieu non urbain. Toutefois, on a déjà vu des vampire possédant un animal de compagnie loyal ou un compagnon animal.

Chauve-souris (grande taille)

Communément associées aux vampires, peut-être parce que les Descendants possédant Protéisme adoptent souvent leur forme, les chauves-souris sont loin d'être des prédateurs, mais leur impressionnant sonar leur donne un avantage certain.
Groupements de dés standards : Physique 3, Social 1, Mental 1
Attributs secondaires : Santé 2, Volonté 1
Groupements de dés exceptionnels : Furtivité 5, Vigilance 7

Cheval

Les chevaux ont tendance à fuir les vampires, à moins de se tenir à disposition dans l'étable d'un Descendant rural à des fins de fuite précipitée ou comme stock de sang copieux bien que déplaisant.
Groupements de dés standards : Physique 6, Social 1, Mental 1
Attributs secondaires : Santé 7, Volonté 2
Groupements de dés exceptionnels : Vigilance 4
Spécial : les attaques de piétinement ciblant un adversaire à terre portées par un cheval ajoutent +2 aux dégâts.

Chien de garde

Le chien est le meilleur ami de l'homme. Bien des Descendants partagent ce point de vue, élevant des molosses féroces, mais obéissants afin de protéger leur domaine ou de les lâcher sur les intrus.
Groupements de dés standards : Physique 5, Social 1, Mental 1
Attributs secondaires : Santé 5, Volonté 2
Groupements de dés exceptionnels : Bagarre 6, Furtivité 4, Intimidation 4, Vigilance 4
Spécial : les attaques de morsures portées par un chien de garde ajoutent +1 aux dégâts.

Loup

Pour les vampires qui souhaitent faire passer un message, avoir un loup comme gardien ou animal d'attaque est un moyen sûr de révolter les Gangrels et loups-garous locaux. Les loups considèrent souvent les vampires comme des alphas.
Groupements de dés standards : Physique 6, Social 1, Mental 1
Attributs secondaires : Santé 6, Volonté 3
Groupements de dés exceptionnels : Furtivité 5, Intimidation 5, Vigilance 3
Spécial : les attaques portées par un loup ajoutent +1 aux dégâts.

Oiseau de proie

Bien qu'il existe un grand nombre d'espèces de rapaces, les faucons, aigles, vautours et chouettes sont parmi les plus susceptibles de se trouver aux côtés d'un vampire, rôdant dans son refuge en quête de proies titubantes et quasiment vidées de leur sang.
Groupements de dés standards : Physique 4, Social 1, Mental 1
Attributs secondaires : Santé 3, Volonté 2
Groupements de dés exceptionnels : Bagarre 5, Furtivité 6, Vigilance 6

Ours

D'une taille, d'une létalité et d'une vitesse saisissantes, les ours sont des créatures étonnamment agiles capables de réduire d'un seul coup les chairs en charpie.
Groupements de dés standards : Physique 7, Social 1, Mental 1
Attributs secondaires : Santé 8, Volonté 3
Groupements de dés exceptionnels : Intimidation 6, Vigilance 3
Spécial : les attaques portées par un ours ajoutent +2 aux dégâts.

Rat

Les rats, créatures favorites des Nosferatus, qu'ils soient seuls ou en colonie, font des messagers ou des espions de choix pour ceux qui possèdent Animalisme. Lorsqu'il s'agit d'une colonie, ajouter +3 cases à la Santé et autant de dés à tous les groupements physiques.
Groupements de dés standards : Physique 3, Social 1, Mental 1
Attributs secondaires : Santé 1, Volonté 1
Groupements de dés exceptionnels : Bagarre 4, Furtivité 7, Vigilance 5



Vampires

Les vampires de la Camarilla adorent parler de l'harmonie qui règne au sein de leur secte, tout comme les anarchs aiment se comporter comme si le Mouvement formait un front uni contre la tyrannie et l'exploitation. Les vampires s'imaginent libres du Jyhad, mais les anciens montent les ancillae contre les nouveau-nés, pendant que les novices conspirent pour mettre à bas les princes.

Dans la mesure où les vampires ont besoin de tout un éventail d'attributs et de compétences pour utiliser leurs disciplines, leurs listes sont exhaustives – à la différence de celles des personnages mineurs.

Harpie de l'Elysium

Parfois, une langue bien pendue est l'arme la plus efficace. Le Héraut du domaine, ou *Harpie*, connaît les secrets de tout le monde. Il les partagera avec d'autres, s'ils en paient le prix. À l'origine, « Harpie » est un terme péjoratif, mais d'aucuns assument fièrement ce sobriquet, conscients que les cours ne peuvent se passer d'informateurs, du moins jusqu'à ce que d'autres décident que ce vampire à la langue trop bien pendue ne requiert destruction.

Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2 ; Charisme 3, Manipulation 4, Sang-froid 3 ; Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 3
Attributs secondaires : Santé 5, Volonté 6
Compétences : Érudition 2, Finances 2, Investigation 3, Occultisme 1 Politique 4, Vigilance 4 ; Artisanats 1, Athlétisme 1, Bagarre 1, Conduite 2 ; Commandement 1, Empathie 4, Étiquette 5, Expérience de la rue 3, Intimidation 3, Persuasion 4, Représentation 3, Subterfuge 4
Disciplines : Auspex 3, Célérité 2, Force d'âme 1, Présence 3
Humanité : 6
Puissance du sang : 3

Révolutionnaire anarch

Les anarchs ont des grandes gueules et menacent de jeter à bas le système pour le remplacer par quelque chose de nouveau et mener la Descendance dans le meilleur des mondes. En vérité, la plupart des adhérents au Mouvement anarch s'occupent surtout de leurs domaines personnels, estimant qu'aussi longtemps qu'on les laisse tranquilles, tout va bien. Les Descendants révolutionnaires crachent sur ces « autarchs » et allument un cocktail Molotov avant de charger l'Elysium.

Attributs : Force 4, Dextérité 3, Vigueur 3 ; Charisme 3, Manipulation 3, Sang-froid 2 ; Intelligence 2, Astuce 4, Résolution 4
Attributs secondaires : Santé 6, Volonté 6
Compétences : Érudition 1, Investigation 1, Occultisme 1, Politique 3, Sciences 2, Technologie 3 Vigilance 3 ; Armes à feu 3, Athlétisme 4, Bagarre 4, Conduite 3, Furtivité 2, Larcin 4, Mêlée 3, Survie 3 ; Animaux 2, Commandement 3, Empathie 2, Étiquette 1, Expérience de la rue 4, Intimidation 2, Persuasion 1, Subterfuge 1
Disciplines : Animalisme 2, Célérité 2, Force d'âme 3, Protéisme 1, Puissance 2
Humanité : 7
Puissance du sang : 2



DÉPENSES DES ANTAGONISTES

Des conteurs soucieux de s'épargner de la tenue de compte peuvent trouver contraignant de constamment mettre à jour les niveaux de Soif et de Volonté d'antagonistes parfois nombreux. Une des solutions est de simplement cesser de le faire, mais d'augmenter les groupements appropriés des antagonistes en compensation, une autre consiste à établir un compte approximatif des dépenses effectuées par scène. Exemple : « Dans cette scène, les antagonistes pourront se répartir un maximum de 5 tests d'Exaltation et de 3 points de Volonté. » Une troisième option, enfin, consiste à garder une réserve globale de dés bonus dans laquelle piocher en cas de nécessité.

Évêque nodiste

Même si la Camarilla répugne à l'admettre, de plus en plus de ses membres rejoignent l'Église de Caïn. Pour certains, les Nodistes représentent l'espoir, la spiritualité et un soutien sur un chemin tortueux. D'autres voient cette congrégation comme un moyen supplémentaire d'opprimer le peuple des Descendants. « Non contents d'emporter nos corps, ils volent aussi nos âmes. » Les Nodistes prêchent que la foi et la loyauté dans les préceptes de Caïn apporteront leur juste récompense à chaque Descendant.

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 5 ; Charisme 5, Manipulation 3, Sang-froid 4 ; Intelligence 5, Astuce 3, Résolution 5
Attributs secondaires : Santé 8, Volonté 9
Compétences : Érudition 4, Finances 1, Investigation 2, Médecine 2, Occultisme 5, Politique 4, Sciences 1, Vigilance 2 ; Furtivité 2, Larcin 1, Mêlée 2 ; Animaux 1, Commandement 4, Empathie 3, Étiquette 4, Intimidation 3, Persuasion 5, Représentation 2, Subterfuge 4
Disciplines : Auspex 2, Domination 2, Force d'âme 3, Présence 4
Humanité : 5
Puissance du sang : 3

Shérif sanguinaire

Il semble que chaque ville a entendu parler d'un shérif tout particulièrement sanguinaire, déterminé à détruire des vampires pour la plus mineure des infractions, organiser des chasses au sang pour un regard de travers adressé au prince ou mener la charge contre le Sabbat aux frontières du domaine. Les shérifs sont de formidables chefs de guerre, mais certains pourrait bien apprécier le goût de la vitae un tout petit peu trop.

Attributs : Force 4, Dextérité 5, Vigueur 4 ; Charisme 2, Manipulation 1, Sang-froid 3 ; Intelligence 3, Astuce 4, Résolution 4
Attributs secondaires : Santé 7, Volonté 7
Compétences : Érudition 1, Finances 1, Investigation 4, Politique 2, Technologie 2, Vigilance 3 ; Armes à feu 4, Athlétisme 4, Bagarre 3, Conduite 2, Furtivité 4, Larcin 3, Mêlée 3, Survie 3 ; Animaux 2, Commandement 1, Empathie 1, Étiquette 1, Expérience de la rue 3, Intimidation 5, Persuasion 1
Disciplines : Animalisme 2, Célérité 3, Occultation 3, Puissance 4
Humanité : 5
Puissance du sang : 4

Sans-Âme

Nous parlons ici d'un vampire ayant complètement succombé à sa Bête. Toute sa personnalité humaine disparaît à mesure qu'une agressivité et une ruse primitives prennent l'ascendant, la persona de la Bête se retrouvant désormais et pour toujours aux commandes. Peu de vampires survivent longtemps sous forme de Sans-Âme, dans la mesure où la Bête les contraint à d'abominables actes de violence chaque nuit. Les rares qui parviennent à rester en vie plus de quelques mois apprennent à se cacher, rationner leurs chasses et infliger d'indicibles tortures à leurs proies.

Attributs : Force 3, Dextérité 5, Vigueur 5 ; Charisme 1, Manipulation 1, Sang-froid 1 ; Intelligence 1, Astuce 4, Résolution 2
Attributs secondaires : Santé 8, Volonté 3
Compétences : Investigation 4, Vigilance 5 ; Armes à feu 1, Athlétisme 4, Bagarre 4, Furtivité 4, Larcin 2, Mêlée 3, Survie 5 ; Animaux 4, Intimidation 4, Subterfuge 2
Disciplines : Animalisme 3, Célérité 4, Force d'âme 3, Puissance 4
Humanité : 0
Puissance du sang : 3

Créatures d'épouvante

Les vampires sont loin d'être les seuls monstres à parcourir la nuit. Des change-formes méprisant les morts-vivants aux mortels capables de manipuler des forces magiques tout autant créatrices que destructrices, les vampires partagent la nuit avec des alliés potentiels et des ennemis probables.

N.B. : bien qu'il soit impossible de posséder des disciplines lorsque l'on n'est ni goule ni vampire, ces créatures ont accès à un grand nombre de pouvoirs surnaturels qui leur sont propres. Pour des groupes ne se servant que de ce manuel pour développer leurs antagonistes, traitez leurs pouvoirs comme les disciplines fournies pour chaque créature. En cas d'échec sur leur « test d'Exaltation », ils subissent 1 point de dommages superficiels à la Volonté ou la Santé au lieu de gagner de la Soif.

Loup-garou

Surnommés « le Grand Ennemi » par les anciens des clans Gangrels et Ravnos, les lupins ne reculent devant rien pour détruire les vampires aussi souvent que leurs chemins se croisent. Certains traquent même les Descendants sur des distances considérables, encourageant les suceurs de sang à garantir la sécurité de leurs refuges et à bien prendre soin de se prémunir de leurs attaques. Ces créatures évoluent le mieux dans les régions sauvages. À l'instar des vampires dans les villes, les lupins règnent sur la nature.

Attributs : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 4 ; Charisme 3, Manipulation 3, Sang-froid 2 ; Intelligence 3, Astuce 4, Résolution 4
Attributs secondaires : Santé 7, Volonté 6
Compétences : Érudition 2, Investigation 1, Médecine 1, Occultisme 3, Politique 1, Sciences 2, Vigilance 4 ; Armes à feu 1, Athlétisme 4, Bagarre 5, Conduite 1, Furtivité 4, Larcin 2,



LE SANG DE LOUP-GAROU

Le sang des lupins est une substance puissante que les Descendants trouvent particulièrement affriolante. Il est si riche qu'en boire directement depuis les veines de la créature étanche deux fois le montant normal de Soif : par exemple, une gorgée apaise 2 points de Soif. Deux vampires se partageant un loup-garou et le vidant de son sang peuvent tous deux réduire leur Soif à 0. Toutefois, la qualité surnaturelle de ce sang peut se transformer en dangereux élixir.

Un vampire s'étant repu du sang d'un loup-garou est bien plus sensible à la frénésie tant qu'il court dans son organisme. Chaque point de Soif étanché au sang de lupin augmente de +1 les difficultés des jets destinés à y résister. Même si le vampire parvient à surmonter sa Bête, il sombre dans la paranoïa et l'irritabilité tant que ce sang reste dans son système. Dans certains cas, les vampires contractent des Compulsions temporaires quand ils se nourrissent de Métamorphes particulièrement lunatiques.

Le sang des lupins associe les Résonances animales et bilieuses, le plus souvent de façon *intense*. Les alchimistes le louent pour sa grande miscibilité : tout jet concernant la distillation d'une formule le faisant intervenir profitera de deux réussites supplémentaires.

Mêlée 4, Survie 5 ; Animaux 5, Commandement 1, Empathie 2, Étiquette 1, Expérience de la rue 3, Intimidation 5
Disciplines : Animalisme 5, Auspex 2, Célérité 4, Force d'âme 5, Occultation 1, Puissance 5
Spécial : les loups-garous ne subissent de dégâts aggravés que lorsqu'ils sont atteints par le feu ou des armes en argent. Ils récupèrent 1 point de Santé superficielle par tour. Quand ils prennent leur forme de combat mi-homme mi-loup, des crocs et des griffes leur poussent, infligeant des dégâts superficiels non divisés par deux (modificateur aux dommages de +3) aux vampires et ils obtiennent en outre +3 à tous leurs attributs physiques.

Mage

Les mortels faiseurs de miracles sont capables de concevoir des rituels et de vivre plus longtemps que leurs congénères non-Éveillés. Toutefois, ils sont punis de Paradoxe (que d'aucuns pensent provenir de forces divines, d'autres de la réalité elle-même), dès lors qu'ils pratiquent une magie invraisemblable et vulgaire. Certaines Traditions de mages sont fascinées par les Descendants, et tout particulièrement par les propriétés de la vitae.
Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2 ; Charisme 3, Manipulation 4, Sang-froid 5 ; Intelligence 5, Astuce 4, Résolution 5
Attributs secondaires : Santé 5, Volonté 10
Compétences : Érudition 5, Finance 1, Investigation 2, Médecine 2, Occultisme 5, Politique 1, Science 2, Technologie 1, Vigilance 3 ; Armes à feu 1, Artisanat 3, Athlétisme 1, Conduite 1, Mêlée 1 ; Empathie 4, Étiquette 3, Expérience de la rue 1, Commandement 4, Intimidation 4, Persuasion 4, Représentation 3, Subterfuge 3
Disciplines : Auspex 4, Domination 4, Occultation 3, Présence 2, Sorcellerie du sang 5
Spécial : les mages souffrent des mêmes vulnérabilités que les humains normaux, mais peuvent ériger des défenses ad hoc en dépensant 1 point de Volonté par incantation.

Fées

Le Beau Peuple se présente sous un aréopage stupéfiant de formes qui n'ont de cesse d'altérer leur apparence. Quand un Sidhe particulier entre en ville pour des motifs insondables qui lui appartiennent, il ne souffre aucune interférence de la part de simples sangsues.
Attributs : Force 2, Dextérité 4, Vigueur 3 ; Charisme 7, Manipulation 5, Sang-froid 3 ; Intelligence 3, Astuce 4, Résolution 4
Attributs secondaires : Santé 6, Volonté 7
Compétences : Occultisme 4, Vigilance 2 ; Athlétisme 2, Mêlée 4 ; Commandement 4, Empathie 3, Étiquette 4, Intimidation 3, Représentation 4, Subterfuge 2
Disciplines : Célérité 1, Domination 4, Occultation 4, Présence 5
Spécial : les fées ne subissent de dégâts aggravés que lorsqu'elles sont atteintes par le feu ou le fer froid. Elles peuvent également créer de puissantes illusions que même Auspex lutte à percer (jet d'Astuce ou de Résolution + Auspex contre Manipulation + Astuce de la fée).

Spectre

Les spectres sont autrement connus comme des fantômes en colère. Ces défunts sont habités d'une rage féroce et l'expriment par des actes destructeurs, y compris en possédant les vivants pour en faire les messagers de leur courroux. Les spectres ont tous perdu quelque chose qui leur était précieux, souvent leur lien avec le monde des vivants. Ils n'ont plus rien à perdre et évacuent leur fureur sur toutes les autres entités.
Attributs : Force 4, Dextérité 4, Vigueur 4 ; Charisme 1, Manipulation 3, Sang-froid 2 ; Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 2
Attributs secondaires : Santé 7, Volonté 4
Compétences : Érudition 1, Investigation 1, Occultisme 4, Médecine 2, Vigilance 5 ; Athlétisme 3, Bagarre 3, Conduite 4, Larcin 2, Furtivité 5, Survie 2 ; Empathie 2, Intimidation 3, Persuasion 1, Subterfuge 2
Disciplines : Auspex 4, Célérité 2, Domination 2, Occultation 2
Spécial : à moins qu'il ne prenne une forme tangible, il est impossible de nuire à un spectre. Seuls la magie noire ou un exorcisme exécuté par un prêtre ou un inquisiteur peuvent bannir, détruire ou asservir un spectre. Ils peuvent posséder un mortel grâce à un pouvoir mécaniquement équivalent au pouvoir de Possession (Auspex-Domination). En vue de contraindre un possédé à accomplir des choses qu'il éviterait normalement, un spectre fait un jet de Manipulation + Conduite. Pour déplacer ou projeter par télékinésie des objets, un spectre doit réussir un jet de Dextérité + Bagarre. ■

Matériel

Certains des articles ci-dessous peuvent s'acquérir dans n'importe quel magasin d'outillage, d'autres ont pris des dizaines de vies juste dans leur acquisition. Tous pourront faire leur apparition dans votre chronique si vous estimez qu'ils y mettent une pincée de sel.

Équipement

Des joujoux merveilleux prolifèrent partout où se croisent des immortels blasés et de formidables opérations gouvernementales secrètes.

Sacs pare-soleils

Il s'agit d'un simple sac de couchage composé d'épais matériaux résistants au soleil dont les Descendants se servent pour dormir en sécurité. Il couvre tout le corps et la fermeture à glissière est cousue à l'intérieur. Seul le plus brave vampire osera se contenter de cette protection et, dans certains cercles, « dormir dehors » pour une journée est un test de courage. Cet objet figure souvent dans le paquetage des Gangrels itinérants n'ayant pas encore maîtrisé la Fusion avec la terre.

Chaoscopes

Ces Oscilloscopes d'Analyse du Différentiel Électromagnétique du Halo Coronaire, pour leur donner leur nom officiel, détectent les disruptions des fréquences électromagnétiques, notamment celles provoquées par ou existant en tant que fantômes et démons. Sous examen chaoscopique, le Sang des vampires présente des résonances similaires quoique moins flagrantes. Dans les années 1990, la NSA entreprit de modifier ces instruments pour leur faire identifier les « espions paradimensionnels » et certains agents se rallièrent à la Seconde Inquisition quand ils apprirent ce qu'ils observaient. L'âge des vampires détermine les fréquences qu'ils perturbent, l'utilisation de cet outil nécessite donc beaucoup d'attention et de précision pour différencier vampire et goules d'humains ordinaires.

Jusqu'ici, les chaoscopes ont dû rester fixes ou montés à bord de camions spécialement aménagés. Leur portée est classée Secret du Conteur.

Pour détecter de façon fiable un vampire à l'aide d'un chaoscope, l'opérateur devra effectuer un jet d'Intelligence + Vigilance (difficulté 6). Pour chaque fois où cet opérateur est déjà parvenu à détecter ainsi un vampire du même clan ou de la même génération, la difficulté est réduite de –1. Les Couleurs de la vie n'ont aucun effet sur les chaoscopes.

EXEMPLE :

Il est déjà arrivé à l'agent Vasquez de repérer un Gangrel de 10e génération. Ainsi, pour débusquer un vampire de 10e génération ou un Gangrel, la difficulté pour elle sera de 5. S'il s'agissait pour elle de détecter un nouveau Gangrel de la 10e génération, la difficulté ne serait que de 4.

XScopes

La technologie de base des XScopes est simple : ils repèrent à distance si un individu est mort ou vivant, grâce à son pouls, sa respiration et sa température corporelle. La SI a fait installer des XScopes rudimentaires dans tous les scanners de sécurité des aéroports, réglés pour envoyer une alerte rouge à l'agent responsable si un Exsanguiné le déclenche. Toutefois, ces appareils ne parviennent pas à percer à jour les Couleurs de la vie.

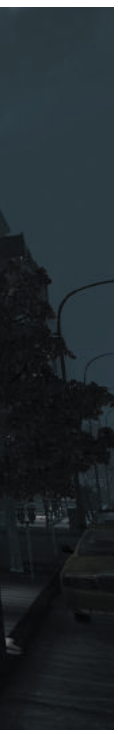




Les XScopes de seconde génération, qui ne sont pas encore mis en circulation sauf pour des aéroports comme Londres Heathrow, Ronald-Reagan, Léonard-de-Vinci et quelques autres « complexes d'importance cruciale », profitent de logiciels spécialisés leur permettant de faire plus facilement la différence entre un flux sanguin naturel et un simulacre de vie. En l'état actuel des choses, repérer les Sangs Clairs échappe à toute technologie, même si la CIA et l'Inquisition suivent quelques pistes prometteuses.

Si l'on n'appartient pas aux Enfants du crépuscule, éluder un XScope de seconde génération nécessite d'avoir activé les Couleurs de la vie et de réussir un jet de Sang-froid + Vigueur (difficulté 5 + Résolution de l'opérateur).

Armes conventionnelles



Les Descendants, tout comme ceux qui les pourchassent, doivent compter sur du matos bien spécifique, souvent pour chasser le même gibier.

Armes dissimulées

La canne-épée, toujours aussi populaire chez les Ventrues, le stylo-plume calibre 22 ou l'inventif rasoir déguisé en remontoir de montre à gousset sont des armes dissimulées qui gagnent chaque nuit en popularité dans les domaines de la Camarilla, à mesure que l'Inquisition accroît sa surveillance individuelle via la Sécurité intérieure, les barrages de police inopinés et les fouilles à la douane.

Fabriquer une arme dissimulée implique un jet d'Intelligence + une spécialité d'artisanat appropriée ; en repérer une nécessite le plus souvent de réussir un jet d'Astuce + Vigilance d'une difficulté de (1 + la Furtivité du porteur *ou* l'Artisanat du créateur, selon quelle valeur est la plus élevée). Dans la mesure où il est impossible de leur donner une forme ou un équilibre adéquat, les armes dissimulées infligent une pénalité de –1 dé au groupement d'attaque de leur porteur, à moins que le concepteur n'ait obtenu une victoire critique sur son jet d'Artisanat.

Armes incendiaires

Les armes incendiaires sont aussi efficaces contre les vampires qu'elles sont horrifiantes. Parmi les Descendants, elles sont déclarées anathèmes en raison de leur létalité, de leur potentiel de dommages collatéraux, des inévitables frénésies de terreur qu'elles engendrent et des possibles accidents dus à leur fabrication. Les chasseurs et la lointaine guerre de la Géhenne sont une tout autre histoire évidemment…

Face à des chasseurs entraînés au maniement de ces armes, la plupart des Descendants sont cuits et ce n'est là que l'une des nombreuses raisons pour lesquelles les vampires tendent à se mélanger aux mortels, dans l'espoir que les chasseurs tenteront d'éviter les dommages collatéraux.

Les armes incendiaires artisanales, ainsi que celles que l'on trouve sur le marché noir, contiennent souvent des substances et des liquides de qualité inférieure tels qu'essence, fertilisant et produits de nettoyage. Elles infligent –1 dé de dégâts et en cas d'échec total sur le jet d'attaque, peuvent enflammer les mains et le visage de l'utilisateur pour 3 points de dégâts aggravés.

Les munitions traçantes ordinaires ne contiennent pas assez de substances incendiaires pour entraîner des dégâts aggravés significatifs.

MUNITIONS SOUFFLE-DU-DRAGON
Ces munitions, remplies de poudre et plombs de zirconium et de magnésium mélangés, transforment n'importe quel fusil à pompe en lance-flammes. Disponibles dans de nombreux états des États-Unis, mais illégales dans la plupart des pays d'Europe, elles font leur apparition sur le marché noir dès que des vampires ne se montrent pas assez discrets.

Les munitions Souffle-du-Dragon n'apportent aucun bonus aux dégâts (+0), mais infligent des dégâts aggravés aux vampires et incendient éventuellement ce qu'elles touchent (1 point de dégâts aggravés par round pour la victime jusqu'à extinction). Avec des munitions d'usine, un échec total sur le jet d'attaque indique que l'arme s'est enrayée. La portée effective d'une arme utilisant ces munitions n'excède pas les 15 mètres environ.

RAUFOSS Les munitions explosives incendiaires comme les *Raufoss* sont heureusement très rares hors de l'armée, mais on en retrouve parfois dans les arsenaux des chasseurs. D'un calibre (12,7 mm) généralement susceptible de faire passer une très sale journée à toute cible (notamment et y compris les véhicules civils blindés), elles jouissent d'une excellente portée et d'une formidable force de pénétration.

Ces munitions ignorent toutes les armures, infligeant dégâts +5 (aggravés).

HAFLA DM34 Les *handflammpatrone* authentiques, armes à usage unique, ont pratiquement disparu des nuits modernes, mais il n'est pas particulièrement difficile pour tout artisan compétent d'en fabriquer une copie. D'à peu près la taille d'une grande lampe-torche, elles propulsent à environ 80 mètres un projectile qui explose dans un gros nuage de phosphore incandescent.

Toucher une cible avec cette arme relève d'une difficulté d'au moins 3. En cas de victoire, la cible subit immédiatement 3 niveaux de dégâts aggravés puis3 autres niveaux chaque tour subséquent. Le feu ne peut être éteint qu'en cas d'immersion dans l'eau (suivie du retrait du matériau incendiaire), d'étouffement dans du sable ou autre procédure similaire.

LANCE-FLAMMES Les lance-flammes portatifs utilisés pendant la Seconde Guerre mondiale, la guerre de Corée et au Vietnam sont rares, encombrants et font que tout dommage collatéral n'aura rien d'éventuel. Leur portée est limitée, mais leurs effets transforment la plupart des champs de bataille en véritable enfer. Très peu de chasseurs en font usage, dans la mesure où le risque de catastrophe est trop important. Ces armes infligent +0 dégâts aggravés lorsqu'elles atteignent leurs cibles puis chaque tour subséquent. Elles incendient également tout sur leur passage, les recouvrant de matériau en flamme. Le feu ne peut être éteint qu'en cas d'immersion dans l'eau (suivie du retrait du matériau incendiaire), d'étouffement dans du sable ou autre procédure similaire.



COCKTAIL MOLOTOV Les cocktails Molotov efficaces ne se préparent pas avec un chiffon imbibé d'essence, mais avec de la gelée de pétrole et un cierge magique. Le plus difficile dans les tactiques anti-vampires est de parvenir à ce que la bouteille se brise à l'impact, et les utilisateurs avisés visent par conséquent le sol devant la victime, dans l'espoir de lui asperger les jambes de substances enflammées.

Pour toucher une cible avec un cocktail Molotov, la difficulté est de 4. Ces armes infligent 2 niveaux de dégâts aggravés chaque tour. Le plus souvent, un jet réussi de Sang-froid + Survie (difficulté 3) suffit à se débarrasser d'assez de substances enflammées (ce qui inclut souvent les vêtements) pour arrêter de brûler.

Fusil à filet

Arme apparemment rudimentaire souvent utilisée pour la chasse au gibier ou la répression des émeutes, le fusil à filet se retrouve souvent entre les mains d'Inquisiteurs ou de Descendants désireux de ralentir leur proie. Les filets qu'il tire sont conçus pour entraver, mais ils sont en outre adhésifs. Quand l'Inquisition les utilise comme munitions dans ses lance-grenades, cet adhésif est très inflammable.

Les dégâts que cette arme inflige réduisent la Dextérité de la cible et non sa Santé, bien qu'ils soient réduits de moitié en tant que dommages superficiels. Un adversaire réduit à une Dextérité de 0 se retrouve totalement immobilisé, sans pouvoir attaquer. Se dégager d'un filet nécessite une action, un jet opposé de Force + Athlétisme contre un groupement égal au nombre de réussites cumulées de toutes les

attaques précédemment effectuées avec un filet.

Lance-pieu

Les troupes de choc modernes de la Seconde Inquisition utilisent le plus souvent des lance-grenades conventionnels fixés à leurs fusils d'assaut pour projeter des pieux de bois (généralement des balles de défense modifiées) quasiment à bout touchant. Les dégâts qu'ils infligent sont semblables à ceux de pieux ordinaires, à savoir +0.

Équipement surnaturel

Les quelques articles décrits ci-dessous ne sont qu'un aperçu de la panoplie de fétiches, d'artefacts et d'impédimenta ensorcelés que rassemblent les Descendants. De nombreux anciens sont assez âgés pour avoir prêté une foi inconditionnelle à ce genre de choses de leur vivant et, depuis, leurs expériences pratiques ne les ont guère désabusés de telles superstitions.

Comme il se doit au vu de la nature mystique et douteuse de ces croyances, les mécaniques de jeu exactes (à supposer qu'il en existe) de ces outils restent le domaine exclusif du conteur.

Monnaies anciennes

En Asie et en Europe de l'Est, une tradition soutient que les monnaies anciennes n'ayant plus cours devraient être incinérées en vue de faciliter le passage des morts de l'autre côté. Il se trouve que de telles devises, généralement sous forme de pièces ou de vieux billets, une fois bénies par une sainte personne, brûlent tout mort-vivant avec qui elles entrent en contact, infligeant par ce biais des dégâts aggravés. Toutefois, cet armement insolite ne s'utilise pas seulement pour nuire aux Descendants et aux fantômes, dans la mesure où une monnaie ancienne maudite par un démon ou un sorcier inflige les mêmes dégâts aggravés aux vivants.

Pierres gravées

Les contes prétendent que quand trois pierres gravées des noms de la Deuxième Génération sont posées sur le lieu de repos d'un vampire, l'âme de celui-ci quitte son corps pour se réfugier dans celui de la personne qui les y a mises. Ces pierres ne sont pas spéciales de par leur histoire, leur matériau ou leur origine ; c'est le texte qu'elles portent, qui doit forcément être rédigé en enochéen ancien, qui importe. Ce qui arrive à l'âme du nouvel hôte du vampire reste inconnu.

Sang préservé

Grâce à des rituels de Sorcellerie du sang jalousement gardés, il est possible de conserver la vitae vampirique pour une consommation ultérieure. On la mélange souvent à un autre liquide, ce qui donne un breuvage similaire à du vin. Bien que chère et peu désaltérante, le goût de cette mixture et le fait que l'on puisse s'en abreuver en société la rendent précieuse aux yeux de nombreux vampires.

Terre de sépulcre

La plupart des vampires reçoivent l'Étreinte lors d'un évènement passionné, pour le meilleur ou pour le pire. Leurs sires les vident de leur sang et nourrissent leurs cadavres d'une gorgée de vitae. Dans de plus rares cas, généralement en France ou dans les Balkans, les vampires procèdent à l'exhumation de défunts récents et leur donnent de la vitae. Les effets en sont le plus souvent nuls et le caïnite passe à autre chose, laissant une tombe profanée derrière lui. Plus rarement, un vampire se réveille. Pour les mercenaires du clan de la Mort, le plus stupéfiant n'est pas le nouveau Descendant, mais les propriétés que la tombe acquiert dès cet instant. Une terre de sépulcre ayant accueilli une dépouille revenue à la conscience possède des caractéristiques sacrées parmi les Descendants. Que la tombe ait été ou non creusée à leur intention, les Descendants qui dorment auprès de quelques poignées de cette terre sortent du sommeil la nuit suivante sans être plus assoiffés qu'à leur coucher. Cet effet dure environ une semaine, jusqu'à ce que la terre devienne inerte.

Urne des ancêtres

Une légende parmi les Ventrues affirme que si l'on possède les cendres de trois ancêtres directs et qu'on les place dans la même urne, le vampire propriétaire de cette urne reçoit un grand pouvoir. Ce vampire ne doit supposément jamais porter l'urne lui-même, mais confier cette tâche à une goule car, dès que celle-ci (ou tout autre humain auquel le vampire fait confiance) entre en contact avec l'urne, le vampire à qui elle appartient sort de torpeur, et ce, quel que soit son état. Ce pouvoir d'exception serait capable de forcer un pieu hors du cœur, de ramener un Descendant pratiquement squelettique d'un état proche de la mort ultime et même d'obliger des vampires à déchirer avec leurs griffes une terre recouverte de sel pour se relever une fois de plus. ■

LES BAHARI



Les vampires fidèles à la voie de Lilith, également connus sous le nom de Lilin, Lilitu ou Bahari, vénèrent leur progénitrice vampirique en tant que féminité primordiale. Ils croient que Lilith est la première vampire, usurpée, la mère de qui naît la vitae, et que tous les Descendants sont ses enfants. Seule la société vampirique patriarcale et frappée d'immobilisme entretient le mensonge présentant Caïn comme son géniteur.

Les Bahari cherchent l'illumination à travers la douleur et le conflit, cette pulsion masochiste devenant la force d'endurer et de surmonter les obstacles. Comme Lilith s'éleva contre les commandements de Dieu et combattit sa malédiction, ses disciples prennent le dessus sur leurs faiblesses et leurs malédictions pour devenir autre chose. Certains Bahari guident de nombreux Descendants vers l'illumination, tandis que d'autres deviennent de parfaits prédateurs. Les Bahari méprisent la compassion en faveur des plaisirs de la chair, des amours éphémères et d'une parentalité stricte envers les Descendants plus faibles.

En tant que Bahari, vous jouez le rôle de tortionnaire, d'élève, de professeur ou d'amant auprès des autres Descendants. Toutes les preuves que vous avez pu voir indiquent Lilith comme la toute première vampire spoliée. Ou peut-être adhérez-vous secrètement à l'église de Caïn et sapez-vous les Bahari de l'intérieur.

Historiques

● **Réputation sulfureuse :** les Bahari intimident les vampires qui n'appartiennent pas à leur ordre. Les Descendants adeptes du mythe de Caïn trouvent votre présence incommodante. Une fois par scénario, vous pouvez ajouter +2 dés à vos groupements d'Intimidation visant des adorateurs de Caïn, à supposer qu'ils soient au courant de votre allégeance.

●● **Scarifications rituelles :** vous savez que la douleur mène à l'illumination. De façon plus spécifique, les Lilitu soutiennent qu'infliger des sensations extrêmes à son enveloppe physique apporte des connaissances plus approfondies. Une fois par partie, vous pouvez vous scarifier pour 1 point de dégâts aggravés et récupérer 1 niveau de dégâts de Volonté superficiel ou aggravé.

●●● **Sacrifier les enfants :** les Bahari attachent autant d'importance à l'Étreinte d'infants qu'aux sacrifices. Les plus fidèles Bahari savent que le sacrifice ultime consiste à assassiner ses propres Infants. Si vous pratiquez la diablerie sur votre Infant, vous obtenez +3 dés supplémentaires dans votre groupement de Puissance du sang + Humanité destiné à absorber les disciplines (voir Diablerie, page 234).

●●●● **Le sang de la matrice :** les Bahari considèrent que le sexe et la fertilité sont sources de puissance ; certaines factions accordent une place de premier plan au sang ou à la vitae extraits d'une matrice. Une fois par scénario, après vous être abreuvé du sang d'un utérus, vous recevez 2 points supplémentaires en Vigueur ou en Résolution (ce qui accroît Santé ou Volonté de +2) jusqu'à l'aube.

●●●●● **La Première-Maudite :** les adorateurs de Lilith affirment qu'elle fut le premier être vivant que Dieu ait maudit, avant Adam, Ève et Caïn. Les Bahari s'efforcent d'émuler la malédiction moindre de Lilith et, ce faisant, parviennent à atténuer leurs faiblesses de caïnites. Vous conservez le Fléau de votre clan, mais vous pouvez maintenant vous déplacer librement dans la première heure du jour et la dernière du crépuscule ; vous pouvez également avoir des relations sexuelles sans exalter le sang. Toutefois, vous irradiez le danger : l'équivalent du handicap Prédateur indéniable (●●). Tous les jets sociaux destinés à vous ostraciser ou vous diffamer voient leur difficulté réduite de –1. Enfin, tout vampire usant d'Auspex pour vous sonder souffrira d'intenses migraines : pendant une scène, leur Résolution et leur Volonté seront réduites de la moitié de votre Résolution (arrondie à l'entier supérieur).

BAS CLANS



Vous êtes originaire d'un des clans historiquement identifiés comme « bas », mais, sur votre domaine, cette désignation tient davantage de l'actualité brûlante que du lointain passé. Vous croulez sous le poids d'une lourde malédiction, un anathème que vous estimez disproportionné par rapport à celui dont souffrent les vampires des hauts clans.

Votre emplacement géographique détermine les clans que les plus anciens vampires considèrent comme bas, mais, uniformément, les Gangrels, les Malkaviens et les Nosferatus rentrent dans cette catégorie avec les Brujahs et les Tremeres pour partager ce déshonneur dans de nombreux domaines.

Votre statut vous désigne comme inférieur à vos pairs, mais vous restez une source reconnue de rébellion et de contre-culture. Vous êtes au plus près des plus bas échelons de la société et de tous les avantages et désagréments qui y sont associés.

Historiques

● **Peau dure :** souvent dénigrés par ceux qui se qualifient de « hauts » clans, votre ambition et votre indépendance tiennent bon face aux quolibets et aux humiliations. La plupart des provocations de base vous laissent de marbre. Une fois par scénario, vous pouvez passer outre des piques verbales sans avoir à faire de jet.

●● **Fléau d'orgueil :** dans certains cas, les bas clans tirent une grande fierté de la sévérité de leurs Fléaux. Par exemple, certains Nosferatus pensent que leur hideuse apparence atteste d'une monstruosité glorieuse plutôt que d'une ignominie à cacher. Vous avez appris à faire une arme du Fléau de votre clan et obtenez une réussite automatique sur un jet par scénario dès lors que vous incorporez votre fléau à l'action.

●●● **Affinités troublantes :** en raison des persécutions récurrentes organisées par les hauts clans, les vampires roturiers ont tendance à se serrer les coudes. Vous arbitrez souvent les disputes entre bas clans et comprenez bien l'importance de voir les Descendants des bas-fonds s'unir contre l'hégémonie des nobles. Vous pouvez prendre 3 points à répartir entre Mawla ou Statut envers les autres bas clans du domaine.

●●●● **Commerce équitable :** malgré tous leurs tourments, les bas clans ont profité de l'adversité de façon essentielle : ils se sont mutuellement enseigné leurs pouvoirs. Cette collaboration n'est pas vraie dans tous les domaines, mais cette vieille méthode est encore en vigueur chez vous. Vous pouvez choisir une discipline de bas clan et y acheter des points au tarif des disciplines de clan.

●●●●● **Incident de criticité :** l'influence que vous exercez sur les vampires de basse extraction vous permet d'agir sur l'équilibre du pouvoir au sein de votre domaine, si vous le décidez. Vous ajoutez +1 dé à tous vos groupements liés aux projets visant à saper l'autorité des nobles dans votre regnum. Une fois par chronique, vous pouvez sacrifier jusqu'à 10 de vos points d'historique afin de renverser un nombre équivalent de Descendants nobles via un putsch.

THÉO BELL

Longtemps considéré comme le chien fidèle de la Camarilla, la récente défection de Théo vers le Mouvement anarch a provoqué une onde de choc qui secoue encore aujourd'hui les domaines camaristes. Pendant des années, c'est Théo Bell qui a obéi à tous les caprices des Ventrues Hardestadt et Jan Pieterzoon, allant même jusqu'à prendre les armes à contre-cœur pour le Lasombra Marcus Vitel ces dernières années. C'est également lui qui a tiré le premier coup de feu lors de la convention de Prague, entraînant au final les morts d'Hardestadt et Pieterzoon.

De nos nuits, les ragots des Descendants décrivent Théo Bell comme le messie involontaire des anarchs. Il ne souhaite pas occuper de poste d'influence, il en a juste eu assez de se faire mener à la baguette par les Sang bleu et il a craqué. Ses actions ont poussé des centaines de Brujahs à l'imiter, éliminant les princes qui les dirigeaient depuis longtemps et formant des bastions anarchs aux côtés des Gangrels.

En dépit de sa notoriété, Théo joue encore le rôle d'agent de liaison entre les gros bonnets de la Camarilla et les anarchs, pour la bonne et simple raison qu'il refuse qu'on le prenne pour un con aux réunions. Il court-circuite les embuscades du Sabbat, apaise les émeutes chez les anarchs et met fin aux extorsions et à la coercition de la Camarilla. En tant que médiateur, nul ne saurait mettre son jugement en doute.



Historiques

● **Cellule rebelle :** vous êtes à la tête d'une bande de mortels rebelles et vous leur montez la tête avec un sujet entretenant leur combativité. Peut-être leur faites-vous don de vitae ou incarnez-vous leurs idéaux… Peu importent les moyens, ces révoltés (équivalents d'un groupe d'Alliés à 3 points) accomplissent une tâche dangereuse unique pour vous et sans votre présence, avant de se séparer jusqu'au scénario suivant.

●● **Anarch véritable :** vous étiez anarch bien avant que Théo ne rallie une armée de Brujahs de la Camarilla au Mouvement et vous en voulez à ces suiveurs de rejoindre les anarchs maintenant qu'ils sont populaires. Vous possédez des dossiers, des noms, des lieux et des dates concernant les rebelles, qui ils sont, qui ils étaient. Que la Cam vous les ait fournis ou que vous les ayez constitués vous-même, ces dossiers vous donnent deux réussites automatiques à tout jet d'Investigation portant sur les vampires s'étant ralliés au Mouvement anarch.

●●● **Informateur :** que ce soit par le biais de Dead Drops, de messagers ou de moyens arcanes, vous pouvez passer des messages à Théo. Qu'il vous réponde ou vous écoute juste, dépend du message et de vos interactions précédentes, mais, s'il apprécie ce que vous avez à dire, il peut envisager de déplacer des montagnes. Les effets précis en jeu d'un message envoyé à Théo sont à la discrétion du conteur.

●●●● **Le cercle de Bell :** Théo vous fait confiance, peut-être en raison de vos actes révolutionnaires passés ou de vos manipulations pour vous attirer ses bonnes grâces. Bell est l'équivalent d'un Mawla à 5 points, mais votre association avec lui comporte aussi de nombreux inconvénients.

●●●●● **Secte neutre :** sous la supervision de Théo, vous dirigez un petit contingent de Brujahs fidèles à votre vision et vous pouvez les influencer dans n'importe quelle direction : la Camarilla, les anarchs, vous pouvez fonder une petite sous-secte neutre au sein du Jyhad. Leur existence peut vous agacer ou tout aussi bien vous inspirer de la fierté. Loin d'être décervelés, ces Descendants n'oublient jamais les services qu'ils rendent. Cela étant, jusqu'à ce qu'ils se rebellent contre vous, vous avec 5 points à répartir entre Contacts, Refuge (planques), Mawla et Servants.

CARNA

Autrefois prince de Marseille et primogène de Milwaukee, Carna finit par fonder sa propre cellule dissidente au sein du clan Tremere. La maison Carna (comme l'appellent les autres Tremeres), revendique d'être libérée du lien de sang et milite contre la tyrannie de la Pyramide et la misogynie systémique qui règne au sein du clan. À peu près au moment où le sommet de la Pyramide à Vienne s'apprêtait à faire tomber la hache sur Carna et sa bande de rebelles, la Seconde Inquisition rendit visite à la Première Fondation.



Sans l'ombre de la Pyramide, la maison Carna attire un nombre croissant d'anarchs et de camaristes privés de leurs droits. Carna ne cherche pas de nouvelles recrues, mais les reconnait à leur juste valeur. Elle n'a pas survécu 600 ans sans se soucier des dangers potentiels et elle sait qu'il ne s'agit que d'une question de temps avant que Tremere lui-même ne fasse son apparition pour la réduire en cendres. D'ici là, elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour moderniser et féminiser le clan Tremere.

Historiques

● **Adhérer à la Vision :** vous soutenez ardemment la vision de Carna pour un nouveau clan Tremere et êtes pénétré d'un puissant sentiment de confiance en vous lorsque vous vous trouvez en présence des Descendants de votre sous-faction : quand vous vous trouvez en présence d'autres membres de la maison Carna, vous bénéficiez d'un dé supplémentaire à tous vos jets de Volonté.

●● **La marche des rebelles :** vous avez suivi Carna après sa rupture initiale avec le clan Tremere, absorbant les émotions de révolte et de liberté. Vous avez juré de ne plus jamais redevenir l'esclave du Sang. À chaque fois que vous courrez le risque d'être lié au sang, vous pouvez effectuer un jet de Volonté (difficulté égale à la Puissance du sang de la vitae ingérée) pour ignorer cet effet.

●●● **Rituels non orthodoxes :** pour alimenter ses sortilèges, Carna sacrifie de son âme ou de son équilibre mental au lieu de gâcher de sa vitae pour satisfaire aux exigences de l'orthodoxie hermétique. Votre compréhension de ces processus vous permet de conduire des rituels de la même façon. Vous pouvez exécuter un rituel par scénario sans devoir dépenser de Sang, mais, en cas d'échec brutal, vous êtes aussi frappé d'un quelconque désordre mental (le plus souvent de paranoïa intense ou d'hématophobie) jusqu'à la fin du scénario.

●●●● **Lien réinventé :** vous avez étudié la magie de Carna ainsi que sa méthode inhabituelle pour réinventer le Vinculum. Vous pouvez ainsi étendre les effets de son rituel à autrui. Avoir des rapports sexuels avec une cible, mortelle ou morte-vivante, créera un lien de sang entre votre partenaire, vous-même et Carna, en dépit de son absence. Des relations sexuelles répétées renforceront ce lien de la façon classique. Vous êtes ainsi à même de circonvenir le Fléau du clan Tremere, mais ce lien cessera d'exister à la fin du scénario.

●●●●● ***Livre de la Guerre des Tombes* :** si l'on en croit la rumeur, l'ouvrage connu sous le titre de *Livre de la Guerre des tombes* permit à Carna de se libérer de son lien au clan Tremere. Vous en possédez un exemplaire ce qui vous accorde une réussite automatique à tout jet d'Occultisme relatif à la Géhenne, à sa prévention et à l'affranchissement des chaînes qui asservissent les vampires à leurs aînés. Tant que vous le gardez en votre possession et que vous suivez ses enseignements mystiques, ce volume vous rend insensible au lien de sang. Toutefois, Tremere cherche à vous supprimer vous et le bouquin. En outre, le conteur peut vous pénaliser de –1 dé à tout jet social ou mental affecté par votre paranoïa rampante.

LA CONVENTION DE THORNS

Vous êtes un érudit de la *Convention de Thorns,* au cours de laquelle des vampires de tous les clans ont arrangé la formation de la Camarilla. Peut-être descendez-vous de l'un des plus éminents participants y ayant pris la parole, faisant écho à son exhortation à de nouvelles traditions. Peut-être étudiez-vous passionnément cette période, en quête d'une révélation ou d'une meilleure compréhension des lois qui gouvernent aujourd'hui la société des Descendants.



Vous connaissez par cœur les noms des vampires présents cette nuit-là, les itérations des Traditions proposées et peut-être même certaines des accords secrets entre clans qui ne daignèrent alors pas se joindre à la Camarilla. Ce savoir de la Convention de Thorns peut être utilisé ces nuits encore pour faire pression sur la Camarilla ou les anarchs.

Historiques

● **Historien de Thorns:** la Convention de Thorns fut un monstre complexe et turbulent de diplomatie. Des centaines de petites réunions prirent place entre les représentants de tel ou tel clan, concluant des pactes ayant survécu des années, des décennies, voire des siècles dans certains cas. Vous possédez un savoir encyclopédique de ces conciliabules mineurs et pouvez y faire appel pour exercer des pressions légales sur les participants ou leurs descendants là où des pactes peuvent encore être d'actualité, mais ne peuvent être ignorés ou révoqués sans le consentement de toutes les parties concernées. Une fois par scénario, vous pouvez demander au conteur de vous donner un élément d'information connue relative à la Convention.

●● **Maître des traditions:** les six traditions auxquelles la Camarilla adhère de nos nuits furent codifiées et agréées pour la première fois lors de la Convention de Thorns. Votre connaissance de cet évènement s'étend à de multiples traditions proposées ou apocryphes, certaines ayant failli être adoptées. Une fois par chronique, vous pouvez appliquer vos propres lois dans les domaines dont les clans dirigeants sont susceptibles d'être favorables aux traditions non acceptées de Thorns.

Exemples de pseudo-traditions: sur ce domaine, les Descendants n'ont droit qu'à une seule Étreinte; il est interdit de se nourrir sur les membres des forces de l'ordre; se battre dans l'Elysium est passible de Mort ultime; la diablerie est autorisée sur tout Caitiff découvert sur ce domaine; etc.

●●● **Secrets de la Convention:** le Sacerdoce a décliné une invitation lui proposant de devenir le huitième clan pilier; les Lasombras ont rejeté la Camarilla quand celle-ci a refusé de reconnaître l'existence des antédiluviens. Vous avez mis à jour des propositions secrètes obscures de la Convention: la pétition des Cappadociens pour la rejoindre, le premier jet symbolique des Malkaviens et bien plus encore… Pour tout test social impliquant des Descendants présents à la Convention, vous savez toujours en sous-entendre assez pour bénéficier d'un bonus de +1 dé. Vous connaissez également un certain nombre de secrets graves, chacun valant une dette majeure auprès de certains Descendants puissants. Une fois par scénario, vous pouvez demander au conteur le nom d'un Descendant qui aurait bien besoin de votre savoir.

●●●● **Justicar potentiel:** les premiers justicars de la Camarilla furent nommés lors de la Convention de Thorns. Qu'importent vos allégeances politiques, vous (ou votre sire si vous êtes bien trop jeune) jouissez de puissants soutiens à votre ambition de devenir le prochain Justicar de votre clan. Si votre clan n'est pas largement représenté au sein de la Camarilla, peut-être cette nomination marque-t-elle un changement radical au sein des clans de la secte.

●●●●● **Nouvelles traditions:** votre connaissance de la Convention de Thorns est telle que vous pouvez compiler assez de preuves et de soutien pour proposer une nouvelle tradition ou amender une tradition existante auprès du Cercle intérieur de la Camarilla. Cette tradition peut être éventuellement acceptée si elle paraît sensée et susceptible de mener une Camarilla de plus en plus stricte sur le chemin du progrès ou elle peut vous faire remarquer comme un agitateur et un danger pour la secte. L'important, c'est que l'on vous écoutera sans a priori.

GOLCONDE

La plupart des vampires soutiennent qu'il s'agit là d'un état mythique d'illumination, mais un petit nombre prétend avoir atteint la légendaire *Golconde* ou connaître quelqu'un qui l'a fait. Censément découverte par un vampire antédiluvien du nom de Saulot, Golconde est un point d'équilibre parfait entre la Voie et la Bête. Un vampire qui arpente le chemin de Golconde parvient à juguler les affronts de sa Bête, tempérer sa Soif et peut même se déplacer en plein jour, c'est du moins ce qui se raconte. Les récompenses de Golconde sont grandes et beaucoup de vampires font donc ce pèlerinage. Peu y arrivent.

La route pour atteindre Golconde n'a jamais été décrite avec précision. Pour tout dire, les fidèles de Saulot affirment que le voyage est différent pour



chaque vampire, selon ses péchés. L'effet que Golconde produit sur le vampire qui l'atteint est aussi sujet à caution. D'aucuns prétendent que cet état apporte une sérénité absolue, tandis que d'autres assurent qu'il transforme les vampires en requins prédateurs à sang froid, certes immunisés à la violence aveugle, mais toujours autant affamés de sang.

Vous pouvez avoir être initié à Golconde, suivre les paroles de Saulot ou faire partie des Descendants désireux de retirer ce voile trompeur des yeux des autres vampires. Le Maître des Corbeaux, un insaisissable vampire, cherche à définitivement mettre à bas le mythe de Golconde. Peut-être le servez-vous dans cette tâche...

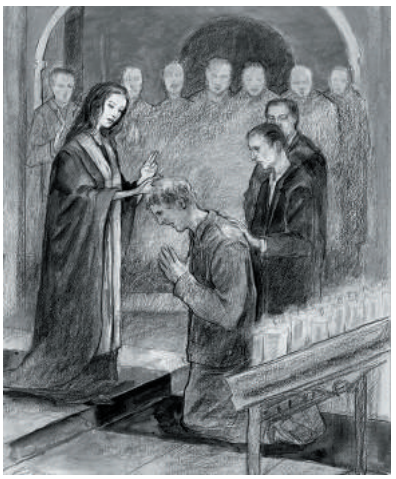
Historiques

● **Graines de Golconde:** vous avez entendu parler de Golconde et pouvez enseigner sa nature sans passer pour un total amateur. Une fois par scénario, vous pourrez demander des directives au conteur avant de réaliser une action et il vous dira si cette action met en péril vos chances d'atteindre Golconde.

●● **La Seule Vraie Voie:** vous possédez un exemplaire de *La Seule Vraie Voie vers Golconde selon le Maître des Corbeaux*, traité portant sur les réalités supposées de Golconde. Cette œuvre affirme qu'elle a pour objet la transformation en prédateur ultime plutôt qu'en monstre ayant connu la rédemption spirituelle. Une fois par scénario, ce pamphlet vous fera bénéficier de +3 dés à tout jet social faisant intervenir l'essence de Golconde.

●●● **Disciple de Saulot:** vous adhérez étroitement aux préceptes de Saulot, le vampire qui partit en Asie et en revint arborant un troisième œil et la révélation de Golconde. Vous prêtez foi aux enseignements de Saulot selon lesquels Golconde est la façon ultime de vaincre la malédiction des Descendants. Vous pratiquez une existence duale, lâchant parfois la bride à votre Bête et votre Soif afin d'atteindre la sérénité à d'autres moments. À chaque fois que vous succombez volontairement à la frénésie, prenez-en bien note : votre prochain jet pour y résister est automatiquement une victoire.

●●●● **Assouvir la Soif:** vous ne devez pas vous nourrir aussi souvent que les autres vampires. Pour vous, atteindre Golconde passe par réprimer votre Soif insatiable, potentiellement aux dépens de vos autres traits. Votre tempérance inspire de nombreux autres vampires. Une fois par partie, vous pouvez réduire votre Soif de –1 (mais pas en dessous de 1) sans devoir vous nourrir.



●●●● **Salutation au soleil:** vous connaissez les secrets de Golconde. Vous ne pourrez peut-être pas arpenter le chemin à jamais, mais, tant que vous y arrivez, vous pouvez défier la lumière du soleil sans en souffrir. Toutefois, la nuit suivante, vous vous réveillez en frénésie de Soif. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par scénario.

HAUTS CLANS

Bien que l'idée ait été officiellement abandonnée suite à l'avènement de la Camarilla, certains clans se considèrent encore comme plus nobles que d'autres. Vous appartenez à l'un de ces hauts clans et êtes convaincu que, quelque part, cela vous autorise à rudoyer et commander les membres des bas clans. Cela étant, il ne faut bien entendu jamais pousser le bouchon trop loin.



Historiquement, les hauts clans étaient les Lasombras, les Toréadors, les Tzimisces et les Ventrues, même si les Brujahs et certains membres du clan de la Mort se sont accrochés à l'épithète. Dans diverses parties du monde, les membres des hauts clans inclurent les Banu Haqim, le Sacerdoce et, plus rarement, les Tremeres.

En votre qualité de vampire de haut clan, le Fléau qui y est associé représente pour vous plus une bénédiction qu'une malédiction.

Historiques

● **Prétentieux :** vous êtes fier du statut élevé de votre clan et vous vous comportez avec toute la pompe et la prestance qui siéent à un vampire de votre noble stature. Une fois par partie, vous pouvez relancer un dé unique quand vous cherchez à inspirer la déférence à un vampire sans titre sur votre domaine.

●● **Impressionner la plèbe :** autrefois, les hauts clans siégeaient sur des trônes et ordonnaient aux bas clans d'aller se sacrifier sur les champs de bataille et de se soumettre à la cour. Vous possédez encore la faculté de persuader les vampires des bas clans plus facilement que ceux des hauts clans. Vous avez soumis par la force l'équivalent de 3 points de Mawla en un cortège loyal et maltraité de vampires de basse extraction. Vous obtenez +3 dés supplémentaires aux groupements faisant intervenir Intimidation ou Commandement contre ces Descendants. Si vous obtenez un échec total sur un tel lancer ou jet en opposition, vous devez les dédommager ou ils se retournent contre vous.

●●● **Promouvoir les petits :** une particularité de votre lignée ou un antique décret princier vous autorise à élever l'un des bas clans présents sur votre domaine au rang de haut clan. Vous pouvez le faire une fois par chronique, mais, bien entendu, vous pouvez promettre à l'envi de le faire « plus tard ». D'ici là, vous ajoutez +1 dé à vos jets sociaux contre les Descendants de basse extraction dès que vous faites allusion à cette possibilité.

●●●● **Étreint pour régner :** les vampires des hauts clans choisissaient souvent d'Étreindre des mortels d'extraction noble ou issus de puissantes familles. Vos ancêtres n'étaient peut-être ni des rois ni des reines, mais vous avez été Étreint pour régner. Vous ajoutez +1 dé aux groupements destinés aux jets de Commandement sur des vampires de hauts clans au fait de votre héritage. Une fois par scénario, d'autres vampires de hauts clans décideront de voter pour vous, ou ils vous autoriseront à avoir de grandes responsabilités (et à jouir d'un pouvoir qui le sera tout autant), à moins que vous ne leur ayez donné de bonnes raisons de vous en vouloir personnellement.

●●●●● **Béni et non pas maudit :** comme bien des vampires de noble extraction, vous en êtes venu à vous dire que la malédiction de Caïn ne vous concernait pas. Au contraire, la faiblesse de votre clan est un bienfait qui vous en révèle davantage sur votre nature, votre statut sur la Terre de Dieu et les domaines de votre non-vie que vous devez travailler. Une fois par partie, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour ignorer votre Fléau de clan.

L'HÉRÉSIE CAÏNITE



Aux débuts du christianisme, les hérétiques gnostiques et les Descendants échangeaient des informations et du Sang, fondant ainsi *l'Hérésie caïnite*, croyance selon laquelle Caïn était le véritable messie, le Christ le second Caïn et les caïnites ses anges sur Terre, s'opposant au Démiurge dévoyé : le « Dieu » de l'Ancien Testament. L'Inquisition purifia l'Hérésie par le feu jusqu'à ses racines au 15e siècle, mais les racines peuvent repousser si on les entretient.

Au siècle dernier, l'antinomisme de la Révolte Anarch et le millénarisme de l'approche de la Géhenne fertilisèrent l'Hérésie. Les vampires qui s'en servent pour corrompre les croyances des hommes et les caïnites véritablement persuadés de leur mission divine évangélisent dans tous les cercles anarchs.

Historiques

● **Que celui qui a de l'intelligence… :** si vous avez besoin d'indices pour comprendre, détecter ou enquêter sur les actions ou les plans de l'Hérésie, qu'ils soient d'actualité ou du siècle dernier, le conteur vous en donnera un gratuitement une fois par scénario.

●● **La main de l'Hérésie :** prenez un total de 3 points répartis comme vous voulez parmi Alliés, Troupeau, Mawla ou Servants afin de représenter votre rôle au sein du diaconat de l'Hérésie de la ville. Par exemple, si vous avez pris Troupeau (●) et Mawla (●●), vous pouvez bénir un petit culte de fidèles humains et avoir un érudit hérétique reconnu comme professeur. Dans certains domaines, vous subissez également le handicap Sombre secret (Hérésie).

●●● **Contre-Inquisition :** vous pouvez sentir la Vraie Foi sur un humain. Si vous devez effectuer un jet pour y parvenir, votre groupement se compose de Résolution + (votre plus gros score en Hérésie caïnite). Vous pouvez également vous opposer à l'Hérésie et utiliser ce don pour savoir à qui faire confiance.

●●●● **Célébrant rouge :** vous connaissez les rituels et les dosages nécessaires pour inspirer la Pentecôte rouge dans une congrégation humaine : une sorte de version religieuse et extatique de la frénésie. Pendant une Pentecôte rouge, les humains cèdent à leurs pires penchants. Vous pouvez vous procurer assez d'herbes et de champignons pour une cérémonie par scénario ; elle nécessite un test d'Exaltation et est susceptible de déclencher la frénésie chez ses participants descendants.

●●●●● **L'Élu de la prophétie :** vous êtes l'un des piliers des plans de l'Hérésie : peut-être ses fidèles vous considèrent-ils comme un avatar de Caïn, possédez-vous l'unique exemplaire du *Témoignage de St-Pantaléon* ou votre vitae constitue-t-elle le seul sacrifice efficace pour apaiser ou détourner l'attention d'Ialdabaôth, le mauvais Démiurge… Tout membre bien initié de l'Hérésie et de nombreux autres, seulement désireux de s'attirer les faveurs des anarchs, connaissent votre importance. Une fois par scénario, vous pouvez imposer le vainqueur d'un conflit social si vous pouvez fournir une raison plausible à une telle issue.

LA PREMIÈRE INQUISITION



Vous savez ce qui est à l'origine des feux de la Première Inquisition, celle qui fit rage du Moyen Âge à la Renaissance. Peut-être un aïeul l'évoquait-il, terrifié, peut-être avez-vous accès à des textes relatant cette terrible époque ou comptez-vous la reproduire en dressant l'Église contre vos ennemis...

Vous connaissez si bien la Première Inquisition que vous pouvez manipuler la Seconde, même si les procédures et certaines croyances ont changé. Vous maîtrisez les meilleures méthodes pour lui échapper et la dresser contre vos adversaires. De telles manœuvres ne sont pas sans danger néanmoins, comme l'ont vite appris ceux de vos ancêtres qui ont tenté la même chose.

Historiques

● **Erreurs du passé :** vous connaissez bien l'histoire des Descendants et pouvez parler d'autorité sur les princes et les domaines que la première incarnation de l'Inquisition a balayés de la surface de la Terre. Vous pouvez éduquer n'importe quel vampire du danger historique de l'Inquisition. Une fois par scénario, vous pouvez demander au conteur un élément d'information relatif à la Première Inquisition.

●● **Noms des coupables :** votre connaissance des relations entre vampires et Inquisition s'étend également aux manipulateurs Descendants. Même si la plupart de ces corbeaux n'existent plus de nos nuits, nombre de leurs descendants ont survécu et les perfidies de leurs sires leur font risquer le chantage. Une fois par scénario, vous pourrez demander que le conteur vous révèle le nom de l'un des héritiers de ces traîtres dans votre domaine, s'il en existe un.

●●● **La secte de St-James :** certains de vos contacts se prennent pour de « vieux Inquisiteurs ». Les *Sectus Sancti Iacomi* nourrissent de graves griefs à l'encontre de leurs homologues modernes et se comportent avec bien plus de fanatisme et de zèle suicidaire que la Seconde Inquisition, plus modérée. Leur abbé est un contact à 4 points, que vous pourrez joindre une fois par scénario.

●●●● **Acte II :** vous avez un contact au sein de la Seconde Inquisition ou de l'archidiocèse catholique local : documentaliste, chasseur éclaireur, exorciste, armurier, etc. Vous n'avez aucun pouvoir sur lui, mais vous savez comment lui extorquer des informations (ou l'abreuver de désinformation) au besoin.

●●●●● **Angle mort :** vous vous êtes aperçu que la Seconde Inquisition redoute d'arpenter une certaine zone de votre domaine. Une fois par scénario, si vous ou une quelconque autre cible de la Seconde Inquisition choisissez de vous y cacher, vos poursuivants mettent fin à leur traque. Cette anomalie a tous les airs d'une bénédiction, mais elle pose une grande question : qu'y a-t-il de si sacré ou de si impie en ce lieu que le plus grand péril auquel les Descendants font face s'en écarte ?



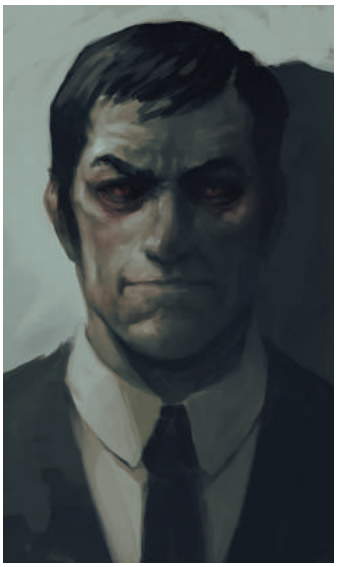
DE LA LIGNÉE D'HARDESTADT

(VENTRUES UNIQUEMENT)



À en croire tant de Ventrues, Hardestadt fut le plus important d'entre eux pendant huit siècles, jusqu'à ce que des rebelles brujahs, menés par le traître Théo Bell, l'éliminent lors de la Convention de Prague en 2012. Hardestadt fut le fondateur ventrue de la Camarilla, accompagné de six pairs d'autres clans, et les Ventrues estiment lui devoir la puissance et la survie de leur secte depuis.

Hardestadt n'a pas étreint beaucoup de mortels et, étrangement pour un membre de ce clan, n'a jamais remonté son lignage jusqu'à un mathusalem de quatrième génération. Au contraire et à son avis, il était l'alpha et l'oméga des Ventrues. Aucun de ses prédécesseurs ou successeurs n'aurait su lui arriver à la cheville.



Historiques

● **Voix d'Hardestadt:** Hardestadt criait souvent, ponctuant ses remarques de grands coups de poings sur la table, les murs ou les goules assez malchanceuses pour se trouver là. Votre Sang vous permet de parler en couvrant tous les bruits et d'attirer l'attention, que ce soit dans le brouhaha feutré d'une salle de réunion ou à une rave party. Quelque chose dans votre voix fait que l'on peut toujours vous entendre. Cela étant, c'est ce que vous direz qui déterminera si l'attention de vos auditeurs reste soutenue.

●● **Chef suprême:** de bien des façons, c'est l'assurance d'Hardestadt en tant que chef qui entraîna sa chute, mais, jusqu'à sa Mort ultime, il atteignit des sommets. Vous savez convaincre autrui de vous accompagner dans des situations dangereuses ou donner vos ordres de l'arrière. Vous pouvez en outre envoyer des sujets à leur perte pour consolider votre position. Une fois par scénario, vous ne souffrez d'aucune pénalité à un groupement de dés pour envoyer des gens au feu.

●●● **Pilier ventrue:** grâce au prestige de votre lignée, les autres Ventrues vous considèrent comme leur guide. Indépendamment de votre Statut vis-à-vis des autres groupes, vous avez toujours 3 points de Statut (●●●) avec les Ventrues.

●●●● **Ligne directe des Fondateurs:** Hardestadt s'assura que toute sa lignée pût le joindre en cas de danger. Il répondait rarement aux appels à moins que la situation fût critique et il punissait sévèrement tout abus, mais cette méthode n'a pas disparu avec lui. Une fois par chronique, vous pouvez appeler, écrire à ou organiser un rendez-vous avec l'un des fondateurs de la Camarilla à la place d'Hardestadt. Qu'il ou elle daigne répondre dépendra de l'importance de votre requête.

●●●●● **Héritier d'Hardestadt:** vous possédez un document signé dans lequel Hardestadt vous désigne comme son successeur, mais vous n'êtes pas certain d'en quoi consiste exactement ce legs: le pouvoir et l'argent, simplement? La royauté sur les Ventrues? Une nomination au Cercle intérieur de la Camarilla? Lorsque vous adopterez le nom d'Hardestadt, ce document poussera la Camarilla à vous obéir au doigt et à l'œil – et les anarchs à vous descendre.

DE LA LIGNÉE D'HÉLÈNE

(TORÉADORS UNIQUEMENT)

D'aucuns prétendent qu'elle vit dans les Amériques où elle mène une guerre sans fin contre un rival. D'autres soutiennent qu'elle tient la discothèque pour vampires la plus populaire au monde. Un petit nombre encore, reste persuadé qu'elle est l'amante du fondateur du clan et qu'elle a entrepris de réveiller l'antédiluvien des Toréadors.

Aussi belle que brillante, la légende raconte que nul ne peut la quitter du regard à moins qu'elle ne le souhaite. Des mortels ont déjà perdu la vie rien que pour avoir voulu être les premiers à contempler ses créations artistiques. Tous ses descendants font preuve d'un immense talent et incarnent le rôle traditionnel des Toréadors. Ce stéréotype gêne peu d'entre eux car Hélène est une icône du clan. Les Toréadors veulent vous connaître pour se rapprocher ainsi un peu plus d'elle.



Historiques

● **Frivolité :** indépendamment de votre réputation, lâcher le nom d'Hélène lors d'une conversation avec un Toréador ou un vampire qui a entendu parler d'elle augmente votre Statut de +1 point. Vous pouvez agir ainsi une fois par scénario pour en obtenir le bénéfice ou plus souvent pour vous rendre insupportable.



●● **Authentique talent :** à la différence des Toréadors plus insipides qui ne comptent que sur leurs formes et leurs belles frimousses, vous avez reçu l'Étreinte en raison de votre talent. Choisissez une compétence parmi Artisanat, Étiquette ou Représentation. Augmenter cette compétence coûte la moitié des points d'expérience requis ordinairement, arrondie à l'inférieur.

●●● **Reproduire les stéréotypes :** quand le moment l'exige, vous pouvez vous glisser dans la peau d'un Toréador superficiel, vous entourer de sycophantes et organiser une fête de légende. Une fois par scénario, vous pouvez monter une soirée pour augmenter votre Statut et/ou Influence de +2 points vis-à-vis de votre groupe d'invités. Cette augmentation reste active tant que la fête dure.

●●●● **Pureté divine :** à la différence de la plupart des membres de la famille étendue d'Hélène, votre perfection est plus angélique que diabolique. Vous pouvez commettre n'importe quel péché, on vous donnera toujours le Bon Dieu sans confession. Vous ajoutez +2 dés à vos groupements pour tout jet destiné à éviter les conséquences de vos actes.

●●●●● **Franchise du *Succubus Club* :** Hélène a récemment succombé à l'Appel, confiant une fois de plus le *Succubus Club* de Chicago à un gérant. Elle vous a accordé une licence pour que vous en ouvriez une franchise dans votre domaine. Ce rare honneur garantit que les Descendants répondront à vos invitations, dans la mesure où tous les vampires ayant connu l'Étreinte ces deux derniers siècles ont entendu parler du Succubus Club. Tant que le club reste ouvert, le score de Viandis du domaine de votre coterie augmente de +2 points. Vous avez également 4 points à répartir entre Ressources, Renommée ou Statut (tous les Descendants).

DE LA LIGNÉE DE KARL SCHREKT

(TREMERES UNIQUEMENT)

Le clan Tremere n'est plus que le pâle reflet de ses gloires passées. Avec la Pyramide décapitée et la dispersion de ses dirigeants, les traditionalistes tremeres se tournent vers une figure d'autorité bien précise : l'ancien justicar Karl Schrekt. Légendaire au sein de son clan et de la Camarilla, Schrekt chassait les vampires avant son Étreinte en 1235. Pendant des siècles, il a été l'arme que la Camarilla a brandie pour combattre le Sabbat, les anarchs et les menaces occultes. Il a fait disparaître ou détruit des textes relatifs aux antédiluviens et éliminé d'innombrables menaces à la Mascarade et tout cela sans jamais la moindre pitié. Un certain nombre de disciples se sont ralliés à sa cause, et il a peu d'ennemis. Ceux qu'il a eus, il les a tués.

Il est désormais l'un des plus anciens Tremeres en existence.

Les descendant·e·s de Schrekt partagent en grande partie l'intransigeance des vues sur le clan et la secte de leur ancêtre : il faut faire respecter les traditions, renforcer le clan et dissimuler les secrets de la magie de sang aux autres vampires.



Historiques

● **Mémoire du clan :** une fois par scénario, vous pouvez demander au conteur de vous donner un élément d'information au sujet des activités de la maison ou du clan Tremere avant sa terrible chute.

●● **Radical :** les méthodes de Schrekt sont les seules capables de faire progresser votre clan. Vous obéissez fanatiquement à ses lois. Si le conteur y consent, vous ajoutez +2 dés à tous les groupements destinés à vous faire résister aux manœuvres effectuées pour vous divertir des objectifs de Schrekt.

●●● **Rituels anticipés :** Karl Schrekt organise prétendument tous ses rituels à l'avance et ne se déplace jamais sans avoir un certain nombre de rituels pré-préparés sur sa personne. Une fois par scénario, vous pouvez accomplir l'un de vos rituels en 5 minutes et sans préparation, étant donné que tout a déjà été fait en amont.

●●●● **Fléau de l'archonte :** vous trouvez déplorable que Schrekt s'en prenne aux entités surnaturelles et vous avez noué un lien étroit avec un membre issu d'une autre communauté fantastique. C'est un Allié à 4 points : mage, loup-garou, fantôme, changelin, voire une créature encore plus insolite. Dans la mesure où il est traqué, vous devez assurer la sécurité de votre ami. Une fois par scénario, il peut vous prêter assistance dans les 1 à 10 heures suivant votre appel.

●●●●● **Découvre le monde :** Karl Schrekt estime que le savoir confère le pouvoir et que les vampires qui se limitent à l'étude des Descendants sont des imbéciles. Que vous soyez sa marionnette ou son ennemi juré, vous vous rejoignez sur ce point et vous conservez des archives sur les loups-garous, les mages, les fantômes et les fées, ainsi que sur d'autres entités tout aussi abracadabrantes. Ces annales équivalent à une bibliothèque de refuge à 3 points (choisissez 3 spécialités pertinentes d'Occultisme), mais vous n'avez pas à stocker vos documents de référence dans votre refuge. De plus, une fois par scénario, vous pouvez demander au conteur de répondre à une question simple concernant ces créatures.

DE LA LIGNÉE DE TYLER

(BRUJAHS UNIQUEMENT)

Tout rebelle Brujah en herbe vénère Tyler, autrefois connue sous le nom de Patricia de Bollingbroke et sous bien d'autres par la suite. Sa violence révolutionnaire à l'encontre des anciens tyranniques et des mathusalems insidieux a irrévocablement modifié la société des Descendants et inspiré le Mouvement anarch. Tyler, elle, doute que ses actes aient effectivement engendré une praxis, mais ses infants et ses compagnons de clan la comparent souvent à Robin des Bois, Malcolm X, Che Guevara ou Gavrilo Princip.

Rebelle désormais calme et studieuse, Tyler existe toujours. Après des siècles de réflexion, elle lutte à réconcilier ses actes et les résultats obtenus dans les nuits modernes. Ses descendants poursuivent la lutte, dans l'espoir de la voir une nuit atteindre les glorieux sommets auxquels elle est destinée.



Historiques

● **Instigateur :** une fois par scénario, dès que vous tentez d'inciter une foule de mortels à une action violente, votre sang chaud vous fait bénéficier de +2 dés à votre groupement.

●● **Champion de la Cause :** quand les vampires se cherchent un chef pour une rébellion de grande ou petite envergure, c'est à vous qu'ils demandent conseil ou de les diriger. Ils pourraient même vous écouter et, à supposer que vos conseils ne soient pas complètement farfelus, se soumettre à votre autorité. Lors de telles rébellions, vous ajoutez +2 points à votre Statut auprès d'eux, mais il se peut que vous trouviez les nombreux contacts obtenus avant un soulèvement plus précieux et certainement moins dangereux.

●●● **Clémence de Tyler :** vous savez quand vous arrêter. Tyler a bien vu quand le Sabbat avait poussé ses idéaux anarchs trop loin, tout comme vous admettez qu'il y a des limites à la révolution violente. Une fois par scénario, lors d'une frénésie, vous pouvez à n'importe quel moment choisir une Compulsion brujah (voir page 210) pour immédiatement faire cesser la crise. Vous ne souffrez d'aucune fatigue physique ni d'aucune confusion mentale et recouvrez immédiatement votre Humanité.

●●●● **Les *Furores* :** la philosophie de Tyler vit d'abord le jour au sein d'un groupe de vampires historiques connu sous le nom de *Furores*, qui se consacrait à la destruction de tous les Descendants tyranniques. Ce groupe existe encore secrètement et vous en faites partie. Quand le moment est venu (une fois par chronique), les Furores vous fournissent des armes, mettent un refuge à votre disposition dans un regnum où leur influence est grande et déploient des actifs sur le domaine cible en tant qu'Alliés surprises disponibles en 1 scène tout au plus. Ces Alliés disposent de 5 points d'Efficacité, le reste se définit en collaboration avec le conteur. Les agents des Furores ne peuvent être appelés que pour tenter de déposer un prince, un baron incapable ou un vampire de rang supérieur. Abusez de ce privilège et les Furores et leurs affidés inconnus vous prendront pour cible.

●●●●● **Révolution permanente :** vous avez déjà abattu une personnalité d'une secte. Vous êtes maintenant à la tête d'une armée révolutionnaire prête à tout bousculer dans les regnae voisins. Car tant que vous continuerez à lutter et que l'on ne vous verra pas vous vautrer dans les privilèges associés à votre rang, les anarchs s'abreuveront de vos paroles et les Brujahs anarchs obéiront à chacun de vos ordres, même si cela implique des missions-suicides. Si votre discours est pénétrant et vos arguments suffisamment convaincants, aucun jet n'est nécessaire.

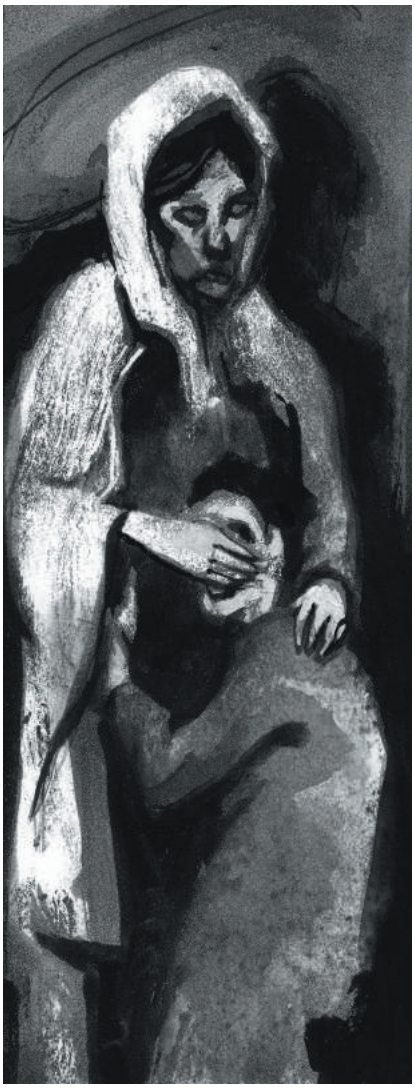
DE LA LIGNÉE DE VASANTASENA

(MALKAVIENS UNIQUEMENT)

Vasantasena et son sire malkavien Unmada parcoururent le monde au cours du Moyen Âge, prêchant contre le lien de sang. Ils rejetaient le Vinculum, la hiérarchie traditionnelle des Descendants et toute forme d'atteinte au libre arbitre. À terme, ils dénoncèrent les antédiluviens pour leur tyrannie cruelle tout au long du Jyhad, s'associant au Sabbat dès sa fondation.

À l'instar de la Camarilla, le Sabbat rejeta sa cause, institutionnalisant à la fois la hiérarchie et l'asservissement rituel par la vitae. Elle finit par rejeter le Sabbat à son tour, formant une faction de Malkaviens décidés à s'en affranchir.

Les descendants de Vasantasena sont nombreux et variés et tous quittèrent le Sabbat à sa suite, avant la récente et bestiale régression de la secte. Certains ont rejoint les rangs de la Camarilla et d'autres les anarchs. Tous ont ce zèle et ce charme qu'elle manie comme des couteaux, et tous se battent pour une cause.



Historiques

● **Agent du chaos :** vous ne vous portez jamais mieux que quand tout brûle ou dégénère en catastrophe autour de vous. Dans les situations turbulentes comme un combat inhabituellement chaotique et imprévisible, une course-poursuite dans une ville bondée, une fuite d'un immeuble sur le point d'exploser, etc., une fois par partie, vous pouvez relancer un dé unique sans dépenser de Volonté.

●● **Entendez mes paroles :** vous avez hérité du don de persuasion de votre ancêtre et constaté que vos paroles s'adressent au Sang de votre auditoire avant d'atteindre son cerveau. Une fois par scénario, si vous tentez de prodiguer des conseils à une personne dans un environnement chaotique et qu'elle s'arrête bel et bien pour écouter, elle peut relancer 1 groupement de dés d'un jet futur relatif à la même situation.

●●● **Sentir le lien :** le dégoût que les liens de sang inspiraient à Vasantasena a été l'une des raisons pour lesquelles elle s'en est prise aux antédiluviens et aux liens qu'ils entretenaient avec leur descendance. Telle était sa puissance qu'elle pouvait sentir le lien sur un vampire et reconnaître la même odeur sur celui qui le liait ou qu'il liait. Une fois par scénario, si vous réussissez un jet de Résolution + Vigilance (difficulté 4), votre personnage peut faire de même.

●●●● **Rompre le lien :** la rupture du lien de sang est le plus grand accomplissement de Vasantasena. Certains affirment qu'elle y a maintes fois soumis des membres du Sabbat ces dernières années, contribuant ainsi à leur rapide déchéance. Une fois par scénario, vous aussi pouvez briser le lien de sang imposé à une victime en avalant une gorgée de sa vitae et en chevauchant une frénésie.

●●●●● **Déconditionnement :** Vasantasena a réussi l'impossible et enseigné comment faire à ses descendants. Des philosophies exotiques et inhumaines empêchaient la plupart des vampires de s'affranchir du Sabbat. Une fois par scénario, vous pouvez déconditionner un vampire de ses croyances de secte. À cette fin, vous devez totalement isoler le sujet et faire un jet étendu (voir page 293) de (Intelligence ou Charisme) + Empathie dans une atmosphère chargée de parfums spécialement préparés. Vous lancez les dés une fois toutes les trois nuits de débat et l'emportez si vous obtenez un nombre de réussites égal au double de la Volonté du sujet.

DE LA LIGNÉE DE XAVIAR

(Gangrels uniquement)

Quand Xaviar s'exprima pour la première fois, nul ne l'écouta, pas même ses frères et sœurs gangrels. Il fallut qu'il se présente à une convocation des plus gros bonnets de la Camarilla pour que les autres Descendants le remarquent. Il déclara avoir interagit avec un antédiluvien et vu toute sa coterie se faire dévorer vivante par cette créature mythologique. Il accusa la Camarilla de perfidie à l'encontre de ses membres et abandonna son rôle de justicar gangrel.

Les nouvelles voyagent lentement chez les Gangrels du fait de la faible hiérarchie du clan et de son absence de réseau de communication efficace. Peu à peu, des Gangrels suivirent Xaviar hors de la Camarilla, certains devenant Autarkis tandis que d'autres, plus nombreux, finirent par s'associer aux anarchs.

Aujourd'hui, les Gangrels se sentent collectivement coupables de n'avoir pas initialement prêté foi aux dires de Xaviar et de leur lente réaction suite à sa proclamation, la Mort ultime l'ayant fauché peu après. Peu savent si c'est la Camarilla ou une autre organisation qui l'a éliminé, mais tous sont conscients que leur puissant ancêtre fut lésé. Désormais, ils reprennent son flambeau et tentent d'exposer les Gangrels à la lueur vacillante de la vérité.



Historiques

● **Ancêtre martyr :** les autres Gangrels vous témoignent le respect qu'ils mirent trop de temps à accorder à Xaviar. En dépit de tous les griefs personnels, vous pourrez toujours trouver asile chez eux s'il s'en trouve sur votre domaine, du moins jusqu'à ce que vous les insultiez gravement. Auprès d'eux, vous jouissez de 2 points de Statut.

●● **Là où sont inhumés les corps :** les expériences que mena Xaviar avec la fusion avec la terre, le sang et la vitae ont laissé une trace sur sa lignée. Ses descendants peuvent faire un jet de Résolution + Vigilance afin de détecter un vampire fusionné avec la terre ou enterré en torpeur. La difficulté dépendra de la superficie de la zone à sonder.

●●● **Chien fidèle :** vous avez résisté aux vents du changement et êtes resté dans la Camarilla en dépit des agissements de votre clan. Pour vous récompenser de votre loyauté, le prince local vous a accordé un statut, des droits de chasse et un territoire (4 points à répartir entre Domaine, Troupeau et Statut). Les Gangrels non camaristes vous méprisent et même les camaristes d'autres clans ont pitié de votre solitude, mais cela vous garantit une voix chez les primogènes si d'aventure un autre rebelle gangrel vient à passer sur votre domaine.

●●●● **Chiroptère monstrueux :** la forme animale préférée de Xaviar était celle d'une chauve-souris, mais, suite à sa rencontre avec l'antédiluvien, il se découvrit la capacité de se transformer en hybride mi-homme, mi-chiroptère. Une fois par scénario, quand la lune est idéale, vous pouvez adopter cette même forme. Cette chauve-souris haute comme un homme possède 1 point supplémentaire dans tous les attributs physiques et peut planer dans les airs de n'importe quelle hauteur. Mordre dans cette forme inflige +1 point de dégâts aggravés aux mortels et aux vampires.

●●●●● **Expérience de l'antédiluvien :** Xaviar ne fut pas le seul Gangrel à se fondre dans le sol et à se retrouver à l'intérieur de la vaste forme inhumaine de son fondateur de clan. Vous-même avez vécu cette expérience et cela vous a transformé. Vous êtes désormais un peu dérangé et souffrez probablement de paranoïa ou de claustrophobie. Dès que vous vous remémorez cette rencontre, vous avez la sensation que vos veines sont plantées dans le sol, connectées aux Gangrels du monde entier. Une fois par scénario, vous pouvez localiser n'importe quel Gangrel et lui soutirer une petite quantité de vitae afin de ramener votre niveau de Soif à 2. Pour vous servir de cette capacité, vous devrez être en contact avec un sol naturel, pas du béton.

DE LA LIGNÉE DE ZELIOS

(NOSFERATUS UNIQUEMENT)

Tous les membres du clan Nosferatu reconnaissent leur grand architecte, Zelios, comme un maçon et urbaniste hors pair, ainsi que comme un érudit aux pouvoirs géomantiques. Bien qu'il ait disparu dans les profondeurs de New York dans les années 90, il a laissé derrière lui quantité d'ouvrages, plans et traités sur la puissance des lieux et la géométrie sacrée.

Ses descendant·e·s poursuivent son excellent travail, enseignant à d'autres vampires la façon de construire refuges, donjons, prisons et labyrinthes. On les croit capables de percevoir les lignes telluriques et, pour le bon prix, d'indiquer aux princes comment localiser leurs refuges au niveau de ces épicentres et ainsi s'assurer la puissance et la protection de la terre et des étoiles.



Historiques

● **Sanctuaire :** votre refuge est une merveille du design moderne, protégé par des passages secrets, des alarmes électroniques et même un bouton d'autodestruction – sans rien perdre de son confort ni de son élégance. Vous répartissez 2 points entre les atouts Évacuation et Système de sécurité de l'historique Refuge, mais il est probable que quelqu'un, quelque part, possède les plans détaillés de l'installation.

●● **Saboteur :** vous savez d'instinct où se trouvent les points faibles d'un bâtiment et n'avez même pas besoin d'explosifs pour le détruire. À l'aide d'un merlin, d'une barre à mine, d'un câble et d'un ciseau à métal, après avoir passé autant de nuits sur le site que ce qu'exige la difficulté établie par le conteur (4 pour une maison familiale, 6 pour une banque, 8 pour une prison, 9 pour un gratte-ciel), vous pouvez faire s'effondrer un édifice comme un château de cartes.

●●● **Sur commande :** d'autres vampires savent que vous descendez de Zelios et ils vous demandent des conseils sur la meilleure façon de construire leurs refuges. Ces accords garantissent que vous avez toujours une ou deux dettes à disposition (environ une dette mineure par scénario) et que vous savez où un certain nombre de puissants vampires dorment. Ce qui, au bout du compte, vous est probablement plus néfaste que bénéfique.

●●●● **Le labyrinthe :** vous vous êtes inspiré de l'œuvre de Zelios pour construire un labyrinthe dans le sous-sol de votre domaine, en partie assemblé à partir d'égouts, de canalisations abandonnées, de caves et de tunnels de maintenance. Vous y avez incorporé vos appartements, culs-de-sac et embranchements pour en faire un véritable dédale souterrain. Seuls ceux à qui vous le révélez sont au fait de son existence. Comme ce lieu vous terrifie, vous ne pourrez en faire votre refuge, mais si vous y parvenez alors que l'on vous pourchasse, nul ne pourra vous suivre.

●●●●● **Percevoir les lignes telluriques :** parfois, vous distinguez vaguement de frémissants liens rouges sinuant dans la terre : les lignes telluriques. Les vampires qui établissent leur refuge là où ces conduits convergent et y dorment pendant la journée constatent que leur Soif grandit plus lentement (quand vous faites un test d'Exaltation pour l'éveil de votre personnage, lancez deux dés et gardez le résultat le plus élevé). Les lignes telluriques jouissent également de puissants effets magiques, autant de secrets que le conteur vous indiquera comment approfondir, mais vos compagnons Rats d'égout punissent sévèrement toute révélation de ces mystères.

AMBRUS MAROPIS

Ambrus Maropis quitte rarement son opulent appartement chypriote pour rencontrer le public, pourtant sa réputation de lanceur de modes et de protecteur de la Mascarade fait rapidement son chemin au sein de la société des Descendants. Les Toréadors au fait qu'Ambrus est un Nosferatu ne supportent pas qu'il soit populaire. Ses disciples, que l'on pourrait comparer à des superfans, servent de relais aux princes et aux barons pendant qu'il reste caché à tout jamais.

Ambrus a la réputation d'un vampire à l'avant-garde de la culture et de la



technologie. Ayant connu l'Étreinte pendant son adolescence, il reste fondamentalement un introverti fanatique d'animes, de jeux vidéo et de jeux de rôle en ligne, dans lesquels il incarne des personnalités très élaborées. Ambrus se sert d'ailleurs de ces dernières pour vendre les logiciels et les données qu'il pirate, prodiguer aux descendants ses conseils sur les meilleurs systèmes de sécurité volés aux gouvernements et aux grandes entreprises à utiliser, informe les Elysiums sur les musiciens, les artistes et les tendances émergentes et sait se rendre indispensable auprès des camaristes et des anarchs désireux d'avoir l'air plus humain qu'un humain.

Historiques

● **Vrai croyant :** si Ambrus vous a appris quelque chose, c'est bien que la Camarilla a raison et que la Mascarade est essentielle. Vous obéissez religieusement à ses édits sur la sécurité et les subterfuges, ce qui vous donne accès aux adresses des meilleures cachettes urbaines partagées des Descendants et vous fait profiter de +1 dé de bonus pour trouver l'un de ces endroits. Vous pouvez ne pas avoir accès à ce bonus si le domaine concerné entre pour l'essentiel en conflit avec vos positions politiques ou philosophiques.

●● **Piratage :** vous pouvez utiliser une Dead Drop pour demander un piratage à la communauté des fans d'Ambrus. Une fois par scénario et en 2 à 20 heures, vous pouvez obtenir un élément d'information stocké en ligne concernant quasiment n'importe quel mortel.

●●● **Éduqué par le meilleur :** en tant que disciple d'Ambrus, vous disposez d'une mine d'informations prêtes à l'emploi sur des sujets allant des opérations menées par la Seconde Inquisition à ce que sera la mode demain soir à Harajuku. Ambrus peut également déposer des dossiers à ouverture différée sur le Dark Web ou vous mettre en relation avec un hacker ukrainien pour un « prix d'ami ». Considérez Ambrus comme un Mawla à 3 points.

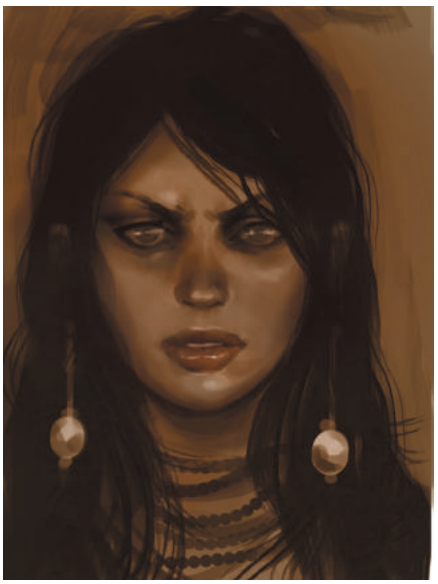
●●●● **Panoptique de portes dérobées :** Ambrus vous a branché sur la backdoor d'un logiciel de surveillance PRISM/NUCLEON qui trie et localise les communications en ligne (y compris les appels sur téléphones portables) en quête de noms et de mots clés. À moins que vous ne lui ayez dérobé ou l'ayez trouvé sur un appareil dans un abri abandonné à la hâte par un ambrusite… Dans tous les cas, vous ne pouvez vous y connecter qu'une fois par scénario, pour des raisons de sécurité, mais cela vous confère deux réussites automatiques à tout jet d'Investigation faisant intervenir une activité téléphonique ou une présence en ligne.

●●●●● **Sous le radar :** pour votre fausse identité, Ambrus s'est surpassé : vous possédez deux Masques à 2 points avec l'atout Fantôme (voir page 189). Vous gagnez trois dés supplémentaires quand vous devez résister aux efforts faits pour vous retrouver en ligne ou exposer vos activités aux yeux des mortels.

CARMELITA NEILLSON

Les anciens prêts à tout pour échapper à la Géhenne et à l'Appel se tournent de plus en plus vers l'archéologue toréador brésilo-irlandaise Carmelita Neillson. Elle met au jour le passé et interroge les Descendants, rédigeant la vaste chronique historique de nombreux vampires et compilant des entretiens avec des individus parfois vieux de deux millénaires. La Camarilla lui interdit d'archiver quoi que ce soit sous forme numérique, ce qui l'a poussée à fonder plusieurs « Bibliothèques Neillson » dans des endroits discrets.

Ses manières amicales, sa curiosité naturelle et ses talents de polyglotte la font évidemment désigner quand il s'agit de débriefer un mathusalem juste sorti de la torpeur, d'explorer les ruines d'un temple ou d'interpréter des textes sacrés dérobés au Sabbat. Estimant que l'art n'a pas besoin d'être encadré ou exposé dans un musée pour être admiré, Carmelita pense sincèrement que le plus grand art, celui que les Descendants ignorent depuis si longtemps, est le conte de leur propre peuple. Conteuse et écrivaine douée, les compétences de Carmelita attirent de nombreux Toréadors désireux de se défaire de leur image de beaux gosses dénués de tout talent.



Historiques

● **L'art de la narration :** vous et Carmelita partagez la croyance selon laquelle la narration fait partie des formes d'art oubliées. Dès que vous régalez d'autres vampires d'anecdotes historiques ou de contes mythiques et légendaires, les Toréadors présents viennent tout naturellement graviter autour de vous, indépendamment de vos relations respectives.

●● **L'art de la volonté :** un objet d'art (ou une relique) que le Dr Neillson a confié à vos bons soins vous inspire et vous captive. Avant de vous reposer pour la journée, si vous passez 1 heure à méditer sur cet objet et réussissez un jet de Résolution + Érudition (difficulté 5), vous vous réveillez avec 1 point de Volonté supplémentaire. Cela n'est faisable qu'une fois par partie.

●●● **Bibliothèque Neillson :** les petites bibliothèques de Carmelita Neillson sont éparpillées dans tous les domaines camaristes et servent de pôles d'information destinés à entretenir et rafraîchir la mémoire de vampires anciens. Vous jouez le rôle de conservateur ou de surveillant dans l'une d'entre elles, ce qui compte comme un refuge à 2 points pourvu d'une bibliothèque à 2 points également. D'autres vampires et des Descendants historiens s'y retrouvent également, ce qui a ses bons et ses mauvais côtés.

●●●● **Entretien avec un mathusalem :** vous avez mis la main sur l'enregistrement d'une conversation entre Carmelita et un vampire incroyablement âgé qui révèle des secrets sur l'un des clans présents sur votre domaine. Une fois par scénario, vous pouvez demander au conteur de vous dévoiler l'un de ces secrets. Que Carmelita ait été avisée de l'existence de cette bande et qu'elle vous l'ait donnée, ou qu'un tiers ait secrètement enregistré l'entrevue, les informations qu'elle contient vous donnent un avantage sur les vampires du clan concerné et de l'enregistrement. De façon intéressante, la voix que l'on entend après celle de Carmelita à la fin de l'enregistrement mentionne d'autres enregistrements.

●●●●● **Tombeau de l'ancêtre :** Carmelita vous a confié la surveillance de la supposée dernière demeure de l'un de vos ancêtres. Tant que vous en assurerez la sécurité, vous pouvez lui demander une dette majeure une fois par scénario. Si vous échouez dans votre tâche, en revanche, les conséquences seront, disons… autres.

RUDI

Nouveau venu sur l'échiquier des Descendants, Rudi est à la tête d'un impressionnant contingent de partisans en tant que représentant anarch des opprimés et des minorités bafouées par la société vampirique. Bien qu'il se soucie aussi du bétail, sa récente entrée dans l'existence des Descendants lui a démontré que les combats que les mortels doivent mener pour obtenir l'égalité sont tout aussi importants pour les immortels.

La vie nocturne de Rudi n'a pas connu de grands bouleversements depuis l'Étreinte. Copenhague est toujours son refuge, il traîne toujours avec les mêmes amis et il fréquente toujours les mêmes discothèques. Seules ses préoccupations se sont étendues. En plus de prendre



la défense des minorités mortelles, il prend maintenant position en faveur des Gangrels bannis des refuges et des terrains de chasse par l'étalement urbain, soutient les Descendantes dans les villes contrôlées par des anciens traditionnellement misogynes et encourage l'adoption de normes progressistes pour remplacer la tradition partout où cela est possible. D'aucuns pourraient trouver contradictoires sa pratique de l'Islam et son côté queer revendiqué, mais peu viennent déranger « l'Ours gangrel » avec cet argument.

En passe de vite devenir *l'attraction bestiale du moment*, Rudi se rallie les Descendants mécontents grâce à son approche ciblée des élitistes et des radicaux de la Camarilla. Certains princes européens craignent qu'il prenne la tête d'une croisade dans les années à venir, visant à éliminer le pouvoir établi.

Historiques

● **Droits retrouvés :** gonflé, comme Rudi, du succès de l'indépendance du clan Gangrel de la Camarilla, cette liberté vous stimule. Une fois par scénario, si vous vous en prenez à ou dénoncez la caste dirigeante, vous pouvez relancer n'importe quel groupement de compétence.

●● **Iels et elleux :** lorsqu'il s'agit de soutenir les persécutés et ceux que l'on prive de leurs droits, votre détermination est sans égale. Peut-être pensez-vous que les vampires ne peuvent perdurer qu'en se serrant les coudes, ou qu'une meute n'est jamais plus forte que son membre le plus faible, mais, dans tous les cas, vous êtes prêt à de grands sacrifices pour défendre autrui. Si une Attache de n'importe quel membre de votre coterie est menacée, vous le ressentez dans vos tripes, vous dressez l'oreille et vos cheveux se hérissent.

●●● **Défenseur des Gangrels :** comme Rudi en Europe du Nord, beaucoup pensent que vous soutenez les droits des Gangrels dans vos domaines locaux, pour le meilleur ou pour le pire. Les Gangrels vous trouvent sympa : vous ajoutez +1 dé aux jets sociaux les impliquant. Bien que cette réputation implique que vous parliez au nom d'un très grand nombre, cela signifie aussi que certains vous tiennent pour responsable d'un aussi grand nombre d'actes commis par des tiers. Vous pouvez organiser des convocations et une réunion discrète de trêve entre les Gangrels et les représentants de la Camarilla en réussissant un jet de Charisme + Politique (difficulté fixée par le conteur).

●●●● **La meute des Ours :** vous faites ou faisiez partie de la meute des Ours, des Rudistas purs et durs doublés d'orateurs hurlants et de combattants féroces. (Considérez vos compagnons de meute comme un groupe de Mawlas à 3 points toujours prêts à se bagarrer.) Une fois par scénario, ces révolutionnaires des temps modernes, vous y compris, obtiendront une réussite automatique dès lors qu'il s'agira de monter les anarchs ou les opprimés mortels contre le pouvoir en place. Les membres de la meute des Ours sont craints dans tous les domaines contrôlés par la Camarilla, ce qui est tout autant un mal qu'un bien selon la personne à qui vous vous adressez et si elle vous reconnait.

●●●●● **L'armée de Rudi :** les rangs de l'armée de Rudi incluent des laissés-pour-compte de tous les clans et de tous les credo et couleurs des mortels. Vous dirigez l'une des divisions de cette force « paramilitaire ». Vous pouvez lui ordonner d'agir de bien des façons contre des gouvernements mortels ou immortels, de manifestations pacifiques devant la demeure d'un gouverneur à des rassemblements visant les chefs de groupes oppressifs. Nombreuse, maladroite et potentiellement dangereuse, votre brigade vous accorde 6 points à répartir entre Alliés, Influence et Contacts, qui peuvent être orientés, mais jamais contrôlés.

FIORENZA SAVONA

Quand les Lasombras ont repris le contrôle de leurs anciens centres religieux, les Ventrues ont riposté en étendant leur influence au sein de la nouvelle noblesse : le gouvernement et les multinationales. Exerçant des pressions politiques globales, Fiorenza entretient la pertinence et la dangerosité de son clan, au cœur même du pouvoir mondial.

Intraitable et toujours prête à envoyer les autres vampires se faire voir, Fiorenza a travaillé dur pendant sa vie de mortelle et continue de le faire dans sa non-vie, afin de garantir que des vampires riches et puissants conservent leurs postes. Ayant gravi les échelons au sein d'ONG et des Nations unies, elle connaît tous ceux qu'il est intéressant de contrôler dans les rangs de l'élite de Davos. Son sire l'a sélectionnée pour son carnet d'adresses et a exacerbé son sens des affaires et son machiavélisme politique.

Nouvelle venue sur l'échiquier du pouvoir de la Camarilla, de nombreux anciens et ancillae ne la considèrent guère plus que comme une arriviste ventrue. Leurs camarades de clans,



plus fins, savent que ses manœuvres influencent des conseils, des corporations ainsi que des mortels jouissant d'un réel pouvoir. Là où ses prédécesseurs se concentraient sur la politique vampirique, Fiorenza estime que la clé de la longévité des Descendants réside dans la manipulation des vivants.

Historiques

● **Sur la liste de Fiorenza :** Fiorenza sait qui vous êtes, ce qui peut signifier qu'elle vous considère comme un atout pour son clan ou comme un problème. Par conséquent, elle a chargé un Servant mortel doué (voir page 185) de vous accompagner (garde du corps, chauffeur, majordome, etc.) tout en restant à son service. Il ne vous cache pas qu'il vous espionne et qu'il lui raconte ce qu'il voit et entend. Il ne part jamais bien loin, même si vous le congédiez. Si ce mortel est blessé ou tué, Fiorenza prend note que vous n'êtes pas digne de confiance, mais, si vous vous comportez correctement, vous vous attirez davantage ses bonnes grâces.

●● **Petit-déjeuner avec Fiorenza :** en dépit de ses activités très importantes, une fois par scénario, Fiorenza se libère pour vous rencontrer. Peut-être savez-vous quelles casseroles elle traîne ou peut-être êtes-vous bons amis… Si vous lui posez les bonnes questions, ce rendez-vous peut se révéler aussi lucratif qu'instructif.

●●● **Avantages de l'amitié :** vous étiez proche de Fiorenza avant même qu'elle devienne « l'étoile montante » du clan Ventrue, et cette amitié rapporte : elle peut apaiser les Ventrues contrariés, vous faire profiter d'un délit d'initiés, vous louer un jet Gulfstream aux vitres teintées et aux plans de vol approuvés d'avance, etc. Si vous abusez ou si vous faites mauvais usage de cette camaraderie équivalente à un Mawla à 3 points, elle coupera les ponts sans l'ombre d'une hésitation.

●●●● **Le Directoire :** le mystérieux et très discret Directoire ventrue vous a approché. Préoccupés par l'ascension fulgurante de Fiorenza, ses membres vous ont choisi pour l'approcher, la suborner et la soumettre à leur volonté. Si vous acceptez, vous êtes soumis à un lien de sang et tout souvenir de l'identité des membres du Directoire vous est effacé. Cela dit, vous recevez 6 points à répartir entre Contacts, Mawla et Ressources. Bien entendu, vous pouvez aussi choisir d'aller voir Fiorenza pour lui proposer vos services en tant qu'agent double…

●●●●● **Motion au gouvernement :** Fiorenza vous doit une dette : une fois par chronique, elle accepte d'influencer un chef politique mortel à votre demande. Ses suggestions équivalent à cinq dés à répartir comme vous le souhaitez entre tous les jets faisant intervenir l'action du gouvernement. Si vous suscitez de forts remous politiques ou si vous agissez expressément pour appuyer les « suggestions » de Fiorenza, le conteur peut vous accorder d'autres dés en fonction de votre plan et de votre degré de réussite dans sa mise en œuvre.

LA SEMAINE DES CAUCHEMARS

Les Descendants ne s'accordent pas sur la date exacte de la *Semaine des Cauchemars*, certains soutenant qu'elle survint juste avant le tournant du millénaire, d'autres la faisant coïncider avec le début supposé de la Géhenne. En vérité, la « Semaine » des Cauchemars a duré des années, emportant des milliers de vampires sur son passage. Sur cette période, un vampire incroyablement ancien s'est levé et a purgé son propre clan : les Ravnos. Les Sangs Clairs clamèrent des présages et des auspices tels l'Étoile rouge, Anthélios, qui illumina le ciel nocturne.

Vous avez assisté à la folie de la Semaine des Cauchemars et y avez survécu, vous avez manipulé le chaos à votre avantage ou étudié ceux qui le faisaient. Aujourd'hui, vous guettez les signes des ruines à venir.



Historiques

● **Histoire orale :** vous avez mille fois entendu et raconté l'histoire de la Semaine des Cauchemars, et vous savez exactement quels passages enjoliver et quels détails taire. Votre version est populaire dans les Elysiums, où l'on vous invite parfois en tant qu'historien et animateur. Des Descendants éminents viennent de partout pour vous écouter. Vous ajoutez +3 dés aux groupements de Représentation pour raconter ce récit.

●● **Rescapés ravnos :** avant la Semaine des cauchemars, les Ravnos formaient un clan. Aujourd'hui, ils ne représentent plus guère qu'une lignée. Vous connaissez quelques Ravnos rescapés et partagez peut-être leur rancune à l'égard des Gangrels qui les ont abandonnés à l'annihilation. Vous avez 3 points de Mawla représentant ce groupe de contacts. Ils vous transmettent des nouvelles et des avertissements et vous pouvez éventuellement les convaincre de lancer de puissantes illusions une fois par chronique, mais votre association, si elle venait à être découverte, serait très mal vue.

●●● **J'y étais ! :** vous n'avez pas fait qu'en entendre parler, vous étiez carrément en première ligne. Votre réputation de survivaliste et de vétéran du front de la Semaine des Cauchemars vous accorde du Statut auprès des Descendants, qu'ils soient historiens, occultistes, Ravnos ou cultistes de la Géhenne. Une fois par scénario, vous pouvez profiter de cette position pour solliciter une dette mineure auprès de l'un de ces groupes ou de l'un des éminents courtisans du domaine qui s'y intéresse soudainement.

●●●● **L'Étoile rouge :** Anthélios (nomenclature NASA : 28978 IXION), désignée sous le nom d'Absinthe, émissaire de la Géhenne, brille encore dans le ciel, du moins, vous, vous la voyez. Vous vous imaginez qu'elle soutient votre regard et que des changements s'opèrent en vous. Une fois par scénario et en la fixant pendant 10 minutes, vous pouvez soit réduire votre Soif à un score de 2, soit obtenir +1 dé à tous les groupements d'une unique discipline pour la nuit.

●●●●● **Le sang de Zapathasura :** l'antédiluvien ravnos trouva la Mort ultime au Bangladesh en juillet 1999, aux mains d'inconnus équipés d'armes sophistiquées et jouissant du pouvoir du soleil. Avant de périr, il but jusqu'à la dernière goutte de la vitae de son clan, en plongeant les membres dans la frénésie et le cannibalisme dans son agonie. D'épaisses longes de sa vitae douées de conscience maculèrent la terre là où il chuta. Le soleil de midi ne détruisit pas tout. Vous possédez une petite fiole remplie de son Sang. Vous en ferez ce que vous voulez et ce qu'elle occasionnera à quiconque en ingérera appartient au conteur.

LE SYSTÈME CIRCULATOIRE



Les recherches sur le sang et ses résonances ont donné naissance à des cercles de Descendants avides de savoir, de pouvoir et de profits. Le réseau international de trafic d'êtres humains connu sous le nom de *Système circulatoire* passe en contrebande d'importants calices de domaine en domaine et dresse des rapports détaillés des pouvoirs des millésimes sanguins qu'ils déplacent.

Le Système circulatoire ne se soucie guère du bien-être à long terme de ses calices, sauf peut-être quand il voit ses profits chuter suite au décès prématuré de l'un d'eux. Beaucoup de Descendants peuvent passer outre de telles broutilles au vu des études d'avant-garde que le système rend possible en débloquant de nouvelles et précieuses propriétés du Sang.

Vous pouvez être en relation avec le Système en qualité de trafiquant, de client, voire d'ancien calice mortel devenu vampire. Vous pouvez abhorrer ses pratiques abusives ou voir son potentiel et vouloir une part du gâteau.

Historiques

● **Exploiter le système :** une fois par scénario, vous pouvez demander au Système circulatoire des calices de sang spécifiques, qu'ils confèrent des capacités particulières ou qu'ils satisfassent un Ventrue dont les préférences alimentaires sont négligées sur le domaine.

●● **Petit carnet noir :** l'un des petits carnets noirs du Système a atterri entre vos mains. Ces carnets contiennent des comptes-rendus d'expériences sur le sang et des théories sur la puissance du sang de calices sélectionnés. Le conteur détermine la pertinence du carnet sur des sujets spécifiques ; le plus souvent, il accordera +1 dé aux jets d'Investigation, Alchimie, Médecine ou Sciences destinés à pister ou tester un millésime spécifique. Il divise également par deux le temps nécessaire à la recherche d'une nouvelle formule alchimique de Sang Clair à 2 ou 3 points.

●●● **Coopérative sanguinicole :** vous savez où le Système entretient une ferme de calices précieux, des mortels au sang assez puissant pour transmettre des capacités aux Descendants. Vous pouvez y organiser un raid, y louer des calices spécifiques au bon prix ou tenter d'y pénétrer de force. Ces calices équivalent à 4 points de Troupeau, mais vous ne pouvez vous en nourrir qu'une fois par semaine à moins de prendre ouvertement possession de l'endroit.

●●●● **Transport sécurisé :** pour transférer ses calices d'un point A à un point B, le Système circulatoire utilise des camionnettes blindées conduites par des goules armées. Ces véhicules protégés sont plus que des utilitaires blindés : ils sont hérissés d'armes et transportent parfois des calices incroyablement précieux réservés à des acquéreurs prestigieux. Vous avez accès à l'une de ces camionnettes. Que vous en soyez le conducteur légitime ou que vous l'ayez subtilisée, il vous est facile d'arranger un voyage en toute sécurité pour un ou plusieurs Descendants.

●●●●● **Sommelier de sang :** vous êtes au fait des méthodes secrètes qu'emploie le Système circulatoire pour goûter, analyser et raffiner le sang et pouvez les répliquer. Peut-être possédez-vous votre propre laboratoire, avez-vous un alchimiste à vos côtés, connaissez-vous le numéro d'un sorcier du sang ou encore vous tenez-vous au courant de ce qui se dit chez les *aficionados*… Vous ajoutez +2 dés à tout jet visant à déterminer la résonance d'un sang et pouvez répartir 3 points entre Contacts, Alliés et Refuge, pour justifier ce savoir. Enfin, une fois par scénario, vous pouvez demander au conteur de vous révéler les propriétés du sang du calice le plus précieux.

LA TRINITÉ

Les vampires d'un certain âge évoquent à leurs pairs et à leurs descendants l'âge d'or de Constantinople, quand la Trinité formée par Michel, Antonin et le Dracon régnait en maître. Ces trois philosophes (dans l'ordre : un Toréador, un Ventrue et un Tzimisce) organisèrent et firent respecter l'utopie vampirique de Constantinople. Un mélange des Croisades, du fanatisme d'un mathusalem et de corruption des Setites fit éclater la coterie. À terme, le Rêve de Constantinople, dans lequel tous les vampires de différentes pratiques et croyances pouvaient vivre en harmonie, se brisa.



Certains s'y accrochent encore et espèrent voir ressusciter la Trinité sous une forme ou une autre. Vous pouvez éventuellement toujours croire qu'il est possible de restituer son illumination au Dracon ou que l'une des nouvelles trinités de Constantinople ou d'Istanbul est la clé de la croissance et du renouveau du domaine. À l'inverse, peut-être étudiez-vous les disciples de la Trinité d'un œil inquiet, vous préparant à abattre cette menace colossale aux Traditions...

Historiques

● **Constantinople :** à l'exception des Ashirras, la tradition vampirique désigne Istanbul sous le nom de *Constantinople*. Vous êtes l'un des rares à savoir pourquoi. Constantinople représentait tout ce qui était possible dans une ville où les vampires partageaient des idées et philosophaient sans sombrer dans le carnage. Une fois par scénario, vous pourrez demander au conteur de répondre de façon précise à une question sur le passé de Constantinople.

●● **L'architecture d'Antonin :** renommé pour ses talents d'architecte tant politique qu'urbains, le Ventrue Antonin a bâti la structure sur laquelle reposait l'unité de Constantinople. Pour certains, il est le père de du concept idéaliste de Primogène. Vous étudiez ses méthodes. Vous ajouterez +2 dés à tout groupement de Politique faisant intervenir le gouvernement d'un domaine. Une fois par scénario, vous pouvez faire le médiateur et apaiser toute dispute de cour, domptant la violence par vos actes ou votre pénétration.

●●● **Le Rêve :** pendant un millénaire, la Trinité appliqua le Rêve de Michel : une vision d'utopie vampirique. Michel encouragea tous les vampires de Constantinople à chercher savoir et illumination, à s'éloigner de la Bête et à transcender leur primitive nature de prédateurs. Vous êtes un partisan moderne de ce rêve, reconnu comme le Héraut du Rêve dans votre ville. Vous ajoutez +1 dé à tout groupement d'Empathie pour tenter de jauger la Bête d'un tiers. Vous inspirez et apaisez les âmes : une fois par scénario, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour permettre à un autre vampire de relancer jusqu'à trois dés pour résister à la frénésie.

●●●● **Le Dracon :** de la Trinité, seul le Tzimisce connu sous le nom du Dracon a survécu à la chute de Constantinople. Passionné et plein de sagesse, amant d'Antonin et de Michel et guide spirituel de la Trinité, son chagrin lui fit garder le silence pendant des siècles suite à l'assassinat d'Antonin. Il se murmure aujourd'hui qu'il refait surface, mais ses intentions sont peu claires. Vous faites partie de ses disciples et vous savez probablement où le trouver. En ce qui concerne la spiritualité et les disciplines, il équivaut à un Mawla à 5 points.

●●●●● **La nouvelle Trinité :** une nuit, la Constantinople de Michel renaîtra et vous assisterez à ce prodige. Vous ne tenez pas cela d'un fragile ego, mais d'une prophétie certaine. Assisté de deux compagnons censés compléter vos compétences sans les dupliquer, ***vous*** construirez Constantinople en une nouvelle cité, peu importe ce que vous devrez faire. Si vous les avez acquises sur le chemin qui mène à la nouvelle Trinité, vous pouvez soustraire jusqu'à 5 Flétrissures par scénario avant d'effectuer un jet de Remords (voir page 239).

VÉTÉRAN DE LA GUERRE DES SECTES



Le Sabbat et la Camarilla se sont toujours opposés mais la guerre pour le contrôle de l'Amérique du Nord dans les années 1990 jusqu'au début des années 2000, en a définitivement fait des ennemis mortels et éternels.

Dans une tentative d'exterminer ses ennemis et asseoir davantage sa domination du continent, le Sabbat massacra tous ceux qu'il croisa sur les domaines camaristes et anarchs, éliminant impitoyablement les Descendants et révélant sans hésiter leurs pouvoirs au bétail. La Camarilla comprit alors qu'il lui fallait réagir et elle organisa une défense militaire forte dirigée par des icônes telles que Théo Bell.

Bien qu'agissant de façon plus défensive qu'offensive, la Camarilla n'en a pas moins repris plusieurs domaines dans le sud des États-Unis, mais quelques enclaves dominées par le Sabbat subsistent encore de nos nuits dans quelques grandes villes. Chaque participant vampirique a une histoire à raconter au sujet de son implication et des horreurs auxquelles il a survécu.

Historiques

● **Rescapé :** votre domaine (ou celui d'un vampire qui vous est proche) a été ravagé pendant la guerre des sectes. Vous vous rappelez la façon dont le Sabbat et la Camarilla ont conduit leurs stratégies et dont ils se sont affrontés en ville sans alerter les mortels, ainsi que les noms des vampires abattus, pris entre deux feux. Une fois par scénario, vous pouvez demander au conteur de vous révéler un élément d'information concernant la guerre des sectes sur votre domaine.

●● **Participant actif :** indépendamment de leur secte, la guerre a impliqué de nombreux vampires. Même les indépendants ont servi comme mercenaires ou fournisseurs auprès de l'un ou l'autre camp. Vos cicatrices témoignent de votre participation. Votre secte vous considère peut-être comme un héros de guerre, mais l'autre comme un criminel de guerre. Prenez 3 points de Statut ou de Mawla pour représenter votre position ou celle de l'un de vos camarades.

●●● **Trophée de chasse :** grand nombre d'éminents vampires sont tombés pendant la guerre des sectes et, pour les archontes et les templiers qui y ont participé, descendre un « nom » du côté adverse devint source de fierté et de compétition. Dans ce cadre, par hasard ou que vous l'ayez voulu, vous êtes responsable de la mort d'un tel vampire. Vous pouvez porter cette étiquette avec orgueil ou chercher à faire taire les rumeurs, mais, dans tous les cas, vous avez la vitae de votre trophée sur les mains. Une fois par scénario, vous pouvez utiliser cette légende pour éviter un conflit, tout comme le conteur peut la faire intervenir comme il le souhaite afin de lancer des ennemis à vos trousses.

●●●● **L'enfer sur Terre :** dans chaque camp, des troupes d'assaut de Descendants armés ont écumé domaine après domaine avant de se replier à mesure que les défenseurs se rassemblaient. Ce type de flux et reflux, similaires à ceux qui caractérisèrent la Grande Guerre, a conduit certains vampires à se préoccuper de façon obsessive de leurs domaines, sanctuaires secrets, armureries, réseaux de tunnels et petites rues. Dans votre domaine et deux domaines adjacents, vous connaissez les meilleurs coins pour organiser une embuscade, vous cacher d'attaquants, ravitailler une escouade ou entrer en contact avec des mercenaires. Vous ajoutez +2 dés au Rempart de votre domaine et +2 dés aux groupements pertinents d'Expérience de la rue, Larcin et Furtivité dans deux domaines voisins.

●●●●● **Agitateur sectaire :** certains vampires n'existent que pour verser le sang et vous estimez en être. Des individus comme Lucinde, de la Camarilla et Francisco Domingo de Polonia, du Sabbat, bouillaient de faire la guerre et ressentirent un grand vide quand elle prit fin. Vous connaissez tous les points déclencheurs et les plombs à faire péter pour provoquer une nouvelle guerre des sectes. Elle peut au départ se circonscrire à un seul domaine, mais, une fois le feu allumé, rien ne vous empêche de jouer du soufflet. Vous ajoutez +2 dés à tous vos groupements sociaux dès lors qu'il s'agit d'alimenter les tensions sectaires.

JEANETTE ET THÉRÈSE VOERMAN

Depuis sa réouverture, le *Succubus Club* de Chicago n'a eu à se plaindre que d'un seul concurrent sur le marché des boîtes de nuit pour morts : l'*Asylum* de Los Angeles. Les sœurs Voerman sont les gérantes de cet établissement, ou plutôt ces établissements, vu que cette franchise apparaît dès à présent dans des regnae en Amérique, en Asie et en Europe.

Célèbres pour leurs natures décidées et leurs personnalités combatives, les Voerman se vouent une haine féroce en dépit de leur réussite. À L.A., « se la jouer Voerman » signifie se faire un ennemi juré d'un membre de sa propre coterie. Thérèse et Jeanette dirigent désormais deux Asylum différents, l'un à Santa Monica, l'autre à Hollywood. Elles n'apparaissent jamais dans le même club.



Seuls les Malkaviens les plus proches des Voerman savent que Thérèse et Jeanette ne sont en fait qu'une seule et même vampire, deux personnalités distinctes partageant le même corps. Certains soutiennent que sa condition remonte à ses années mortelles, tandis que d'autres affirment qu'il y avait *bel et bien* deux sœurs, mais que l'une a tué l'autre. D'autres rumeurs, encore, insinuent l'existence d'une *troisième* sœur, captive et servant de soumise aux Malkaviennes. Lunatiques à l'extrême, les Voerman sont la preuve que les Malkaviens peuvent être aussi prospères et inspirés qu'un Toréador ou un Ventrue, mais de nombreux anarchs s'attendent à ce qu'elles se déclarent un jour la guerre.

Historiques

● **Carte de membre:** vous n'êtes jamais obligé de faire la queue pour entrer à l'Asylum, vous avez toujours l'une des meilleures places et, tant que vous ne déconnez pas, vous pouvez y chasser une ou deux fois par partie (difficulté 2) sans déranger personne.

●● **Singe savant:** Jeanette et Thérèse vous reconnaissent à votre juste valeur et vous confient souvent des missions allant de l'enquête sérieuse aux lubies démentes. Bien que dangereuses, elles sont généreuses et paient toute dette contractée.

●●● **Favori·te de Jeanette:** Jeanette Voerman, la sauvageonne de la famille Voerman, vous adore, vous chouchoute et batifole avec vous. Bien qu'elle soit sans doute la moins stable des deux sœurs, elle est aussi la plus généreuse. Vous pouvez loger dans la chambre de jour de n'importe quel club Asylum (si Jeanette s'y trouve, elle insistera pour que vous le fassiez), utiliser la boîte pour accueillir vos propres fêtes et solliciter grandes et petites faveurs auprès du baron anarch. Jeanette compte comme un Mawla à 4 points, mais seulement pour ce qui touche aux affaires des Malkaviens et des anarchs.

●●●● **Favori·te de Thérèse:** Thérèse Voerman, la plus pincée et la plus stricte des deux sœurs, vous respecte et a de l'estime pour vous. Ses penchants de femme d'affaires l'empêcheront de dilapider les ressources d'un Asylum pour votre confort, mais elle vous soutient dans n'importe quel regnum abritant un Asylum et peut vous enseigner le commerce et la finance si vous le lui demandez. Elle compte comme un Mawla à 3 points.

●●●●● **Gérant d'Asylum:** Jeanette ou Thérèse vous permet de tenir un club Asylum sur votre domaine. Tant que cet établissement reste ouvert, vous avez 4 points à répartir entre Refuge, Troupeau, Ressources ou Viandis, selon le thème retenu pour votre boîte de nuit et que vous pouvez changer au fur et à mesure du temps. Vous décidez s'il s'agit également d'un Elysium.

Appendice I : Actions ordinaires

Au cours du jeu, les personnages cherchent souvent à entreprendre les activités relativement courantes qui suivent. Les groupements de dés et les règles spécifiques fournies ci-après ne sont là que pour guider le conteur, qui détermine toujours le groupement à utiliser pour telle ou telle action et peut toujours décider de tout changer pour mieux servir la narration.

Actions mentales

Ces systèmes concernent les tâches faisant intervenir les trois attributs mentaux : Intelligence, Astuce et Résolution. Les jets mentaux peuvent vous renseigner sur des sujets que votre personnage connaît, mais que vous ignorez et déterminer si votre personnage est au fait d'un élément qui vous est connu.

CRÉATION ARTISTIQUE

Certains vampires étaient de leur vivant des artistes, des musiciens ou des poètes, et ils entretiennent fébrilement leur flamme créatrice au cours de leur non-vie. D'autres tentent de draper leur muse de gloires inhumaines. Les cours de la Camarilla rivalisent dans le domaine des arts comme en toute chose, mais même les gangs de rue anarchs tirent fierté de leurs talents de rappeurs ou de leurs fresques de graffitis occultes.

Normalement, les joueurs peuvent annoncer autant de fois qu'ils le souhaitent que leur personnage crée différentes œuvres d'art, mais, dans certains cas, quand ils cherchent à obtenir un résultat spécifique (impressionner quelqu'un, par exemple), il peut être prudent de faire un jet.

L'attribut du groupement varie : il s'agit le plus souvent d'Intelligence, mais une brillante satire pourrait faire intervenir Astuce ou Manipulation et la sculpture délicate d'une pièce d'ivoire Dextérité ou Résolution. Les arts plastiques utilisent Artisanat comme compétence ; les arts du spectacle Représentation ; l'architecture et la littérature Érudition.

Les œuvres contenant un message caché (amour interdit, samizdat politique, codes occultes) utilisent la compétence « de cryptage » (c'est-à-dire Empathie, Politique ou Occultisme), mais nécessitent un score plus élevé dans la compétence artistique « de surface ».

La qualité de l'œuvre dépend du nombre de réussites obtenues par l'artiste. Un triomphe brutal peut révéler ses origines vampiriques à un public averti ou sinon échouer de façon spectaculaire tandis qu'une réussite critique propre pourrait bien valoir une dette.

DISSIMULATION

Déguiser son refuge, nettoyer les taches de sang, se débarrasser des cadavres, camoufler l'Elysium… la dissimulation est l'un des piliers de la Mascarade.

Se dissimuler en pleine nature ou enterrer discrètement un corps à l'extérieur nécessite un groupement d'Intelligence + Survie ; le camouflage urbain dépendra plutôt d'Intelligence + Expérience de la rue ; mais certains vampires font preuve de créativité et emploient Érudition (architecture) ou Artisanat (décoration d'intérieur) pour qu'un bâtiment ressemble à son voisin.

La construction de pièces ou de compartiments secrets nécessite Intelligence + Artisanat (menuiserie) ou, si vous faites confiance à votre main-d'œuvre, Intelligence + Érudition (architecture). Nettoyer une scène de crime implique Résolution + Larcin, car une concentration extrême est requise quand il s'agit de faire disparaître chaque trace d'ADN.

Le résultat de votre jet de dissimulation devient la difficulté du jet de quiconque voudra détecter ce que vous avez caché.

EXPLOSIFS

Des engins explosifs improvisés déposés sur les routes de campagne aux cryptes ouvertes par cordon détonnant, les explosifs peuvent jouer un rôle très dramatique dans la non-vie du vampire moderne.

Concevoir des explosifs utilise Intelligence + Sciences. Élaborer une bombe nécessite des explosifs (maison ou commercialisés), ainsi qu'Intelligence + Technologie (ou Artisanat, pour les bombes à l'ancienne composées de mouvements d'horloge et de câbles multicolores).

Le groupement utilisé pour un explosif ou une bombe déjà construite dépend de son utilisation : percer un coffre ou pratiquer une brèche dans un mur utilise Intelligence + Larcin ; la démolition contrôlée dépend d'Intelligence + Sciences (ingénierie) ; piéger une voiture se fait avec Intelligence + Technologie. Lancer une grenade ou un bâton de dynamite, en revanche, sont deux actions ordinaires de lancer (voir page 301).

Obtenir un échec total lorsque l'on manipule des explosifs peut provoquer un accident, rendre les matériaux inutilisables, tout faire sauter prématurément ou autre chose, à l'appréciation du conteur.

INFORMATIQUE

Les Descendants d'un certain âge ont longtemps pensé que les ordinateurs ne présageaient rien de bon et, main-

tenant que la Seconde Inquisition rôde derrière chaque écran, leur technophobie n'a fait que redoubler d'intensité. Cela étant, ces machines restent aussi essentielles que dangereuses, et les novices avisés le savent mieux que leurs anciens.

De nombreuses compétences nécessitent (ou supposent) une maîtrise basique de l'informatique. Investigation, par exemple, est bien difficile à utiliser de nos nuits sans consulter quelques bases de données. De la même façon, Érudition et Sciences sous-entendent au moins une rapide visite sur Google ou Wikipédia. D'autres compétences fonctionnent tout aussi bien avec ou sans l'assistance d'un ordinateur. Mentir dans un bar et mentir sur un tchat font tous deux intervenir Subterfuge.

Pirater un système informatique en rédigeant ou déployant un script en lignes de code pour le subvertir utilise Intelligence + Technologie sur une difficulté fonction de l'impénétrabilité du système : 4 pour une sécurité d'entreprise relativement sérieuse, 6 pour des bases de données sécurisées, 8+ pour la NSA et équivalents. Lors d'un échec total, les systèmes de sécurité détectent l'intrusion. Dans certaines chroniques, le piratage peut se résoudre comme un conflit.

Dans le monde réel, la plupart des piratages se font par ingénierie sociale : convaincre un assistant administratif de retaper son mot de passe en ligne, envoyer des courriels d'hameçonnage ou tout simplement acheter un lot de mots de passe auprès d'un mécontent ukrainien… Ces piratages utilisent différents groupements (Manipulation + Subterfuge ou Intelligence + Expérience de la rue, par exemple) et un échec total entraîne un autre type de visibilité.

En fin de compte, ce qu'il est possible d'obtenir par le piratage et le temps que cela prend dépend du groupe et du niveau de réalisme qu'il désire dans ses parties.

PERCEPTION

Les sens des vampires peuvent être en étroite osmose avec leur environnement, affûtés par un long entraînement ou embrouillés par la rage et l'odeur du sang.

Vous composez la plus grande partie de vos groupements de perception en utilisant Vigilance comme compétence. L'attribut varie selon que le sujet remarque un élément sur le moment (Astuce), qu'il identifie un élément (Intelligence) ou qu'il repère un détail ou un élément dans un environnement distrayant (Résolution). Astuce est l'attribut utilisé lorsque « Tu entends un bruit », mais on fait appel à l'Intelligence si « Tu entends arriver le garde » et la Résolution intervient quand « Malgré le vacarme de l'alarme, tu entends des pas feutrés derrière toi ».

L'attribut Astuce sera probablement utilisé pour percevoir un courant d'air là où se trouve une porte secrète, là où Intelligence servira à déceler un assaillant en tenue de camouflage sur le point de vous tomber dessus et Résolution à remarquer un infime détail après un long examen. Le conteur devra déterminer à quel point l'action entreprise relève de l'instinct ou de l'acuité sensorielle, de la mémoire, de la reconnaissance ou de la concentration pure.

En général, on emploie également Résolution pour détecter des indices surnaturels au sein des données ordinaires présentes dans l'environnement et pour déterminer les particularités du sang (ou du Sang) malgré les distractions de la Soif.

Les jets visant à percevoir une cible vivante auront sa Discrétion comme difficulté. Pour les jets opposant la perception à la discrétion, voir page 412.

Examiner de fond en comble une scène de crime en quête d'indices ou d'éléments de preuve requiert un jet d'Intelligence + Investigation. D'autres compétences peuvent éventuellement s'appliquer aussi à des jets de perception dédiés (Intelligence + Médecine pour identifier les symptômes d'une maladie chez un humain, par exemple).

PRÉPARATION

Rien ne ralentit davantage le cours du jeu qu'une scène interminable d'inventaire dans laquelle les joueurs listent de façon exhaustive tous les articles et objets dont les personnages pourraient avoir besoin pour leurs activités nocturnes. Le jet de préparation évite cet écueil en autorisant les joueurs à vérifier au cours de la partie s'ils n'ont pas oublié de prendre quelque chose avec eux ou de le ramasser en chemin.

Les personnages n'ont pas besoin de lancer de dés pour leurs objets fétiches : le Brujah à la gâchette facile a pris son flingue, le Nosferatu furtif son matériel de crochetage, etc. Les poches de tout le monde contiennent ce qu'on y trouve le plus souvent : téléphone portable, canif, crayon et ainsi de suite. Ce jet a pour objectif de gérer les situations inhabituelles ou légèrement tirées par les cheveux : un personnage transporte-t-il une corde, une pelle ou d'autres outils de grande taille, des téléphones jetables de secours… ? Moins l'objet est probable, plus le conteur devrait augmenter la difficulté du jet.

L'attribut utilisé pour le jet de préparation est Intelligence et la compétence devrait avoir un rapport avec l'article en question ou son usage : Intelligence + Armes à feu pour un silencieux, Intelligence + Artisanat pour une clé à molette, Intelligence + Occultisme pour sortir un jeu de tarot de votre trench-coat…

RECHERCHES

Le groupement visant à effectuer des recherches, que ce soit en écumant des archives ou en payant un étudiant humain pour s'en charger, se compose d'Intelligence + Compétence

pertinente (pas seulement Érudition ou Sciences, mais potentiellement tout de la Finance à l'Occultisme). Le personnage doit quand même diriger l'étudiant, après tout.

Avec l'avènement de l'Internet, dénicher des informations de base, voire même relativement obscures, n'a jamais été si facile : la difficulté de la majeure partie des jets ordinaires de recherches est au plus de 3 ou 4. Des renseignements occultes, très obscurs ou délibérément dissimulés, eux, accroissent cette difficulté. Ce type de recherches nécessite souvent un jet étendu ; une réussite critique propre peut dévoiler l'élément souhaité plus rapidement ou mène à un secret inattendu ou à une mine d'informations insoupçonnée.

PISTAGE

À la différence de la filature (voir page 411), le pistage nécessite de suivre des indices physiques laissés en pleine nature (empreintes de pas, taches de sang, brins d'herbe couchés, etc.) pour retrouver sa cible. Le groupement de dés se compose d'Astuce + Survie (difficulté égale à la Survie de la proie). Les conditions atmosphériques et le temps écoulé depuis le passage de cette dernière accroîtront eux aussi cette difficulté. Des réussites supplémentaires fourniront plus d'informations sur l'objet de la traque : vitesse, poids estimé, nombre de personnes poursuivies et ainsi de suite.

Actions physiques

Ces systèmes concernent les actions faisant intervenir les trois attributs physiques : Force, Dextérité et Vigueur. Ces actions nécessitent le plus souvent un jet.

COURSES POURSUITES

Les vampires auront parfois à traquer leur proie ou à fuir les chasseurs ou les témoins.

Si la course oppose deux personnages (ou deux véhicules) de capacités plus ou moins équivalentes, ou si le plus lent des deux jouit d'un avantage compensatoire (soutien héliporté, bonne connaissance du bazar du Caire…), traitez la poursuite comme un jet en opposition ordinaire.

Une poursuite motorisée fait appel à un groupement composé d'Astuce + Conduite, étant donné l'importance de garder la proie (ou le poursuivant) dans son champ de vision.

Une poursuite à pied dépend de la compétence Athlétisme. Le choix de l'attribut dépend du type de poursuite : une course à l'usure exige l'utilisation de Vigueur, un sprint sur quelques pâtés de maisons Force et un parkour à plusieurs niveaux sur les toits de Mumbai Dextérité.

S'il se trouve plus d'un personnage aux trousses d'une proie (ou si plusieurs cibles sont en mesure de détourner l'attention de leur poursuivant) et selon la nature de la poursuite, nombreuses sont les situations au succès desquelles le travail d'équipe peut contribuer.

Les joueurs désireux de sortir plus de drama d'une course poursuite peuvent la gérer comme un conflit au cours duquel les combattants s'infligent mutuellement des dégâts (symbolisant les objets dans lesquels on déboule ou de brèves bagarres) via leurs groupements de poursuite. Tout participant peut déclarer forfait à n'importe quel moment (permettant à la proie de s'échapper ou au poursuivant de le rattraper). Les dégâts occasionnés sont égaux au niveau de danger de l'environnement.

ESCALADE

L'escalade exige le plus souvent un jet de Dextérité + Athlétisme. En cas d'échec total, le personnage peut se retrouver enchevêtré sans pouvoir progresser ou tout simplement chuter – à la discrétion du conteur.

Les vampires activant leur pouvoir de Poigne incroyable (voir page 269) accomplissent généralement ce genre d'actions sans lancer de dés. S'aider de cordes et de matériel d'escalade réduira la difficulté de –2 ou davantage.

Dégâts dus aux chutes

Les personnages qui tombent subissent 1 niveau de dégâts superficiels par mètre de chute non contrôlée. Retomber sur ses pieds (ce qui prévient tout dégât) nécessite un jet de Dextérité + Athlétisme (difficulté égale au nombre de mètres chutés).

FILATURE

Lorsqu'un personnage en file un autre, il le garde en vue et, si tout se passe bien, ne se fait pas repérer. Les groupements utilisés varient considérablement selon le degré de vigilance de chaque partie. Tant que le filateur n'est pas remarqué, utilisez Astuce + Vigilance contre Résolution + Expérience de la rue de la cible (pour rendre compte de précautions normales). Si cette dernière l'emporte, le(s) filateur(s) se fait(font) détecter. Si ce ou ces derniers se font voir sans le savoir, la cible oppose son Astuce + Furtivité ou Expérience de la rue à l'Astuce + Vigilance de ses poursuivants pour leur échapper. Si tout le monde est au courant, la filature devient une course-poursuite !

Avec une cible inconsciente de se faire filer, vous accordez des dés supplémentaires au poursuivant dans les quartiers animés, mais ces dés reviennent à la proie si elle sait et tente de semer l'importun. Accordez un dé supplémentaire dans les zones animées ou deux dés dans les lieux noirs de monde ou présentant quantité de sorties et angles morts potentiels (parcs boisés, gares, grands magasins, etc.).

À moins que de possibles soutiens ne soient maîtres dans l'art du déguisement (ou qu'ils puissent changer de forme et ressembler à la proie), seuls les filateurs peuvent profiter d'un travail en équipe. Les vampires usant

d'Occultation n'ont pas forcément besoin de lancer de dés lorsqu'ils prennent des mortels en filature.

FURTIVITÉ

Un personnage souhaitant faire preuve de discrétion (ou qui se cache) oppose sa Dextérité + Furtivité à l'Astuce + Vigilance de tout témoin ou individu le cherchant activement. L'obscurité, les bruits de fond ou d'autres distractions, ainsi que le fait de se trouver sous le vent, accordent parfois un dé supplémentaire au jet de celui qui cherche à se dissimuler. Inversement, les dispositifs de sécurité, les scanners ou un point d'observation avantageux peuvent accorder des dés au témoin.

Comme pour les filatures, les vampires bénéficiant d'Occultation n'ont pas forcément besoin de jeter de dés pour se faire discrets.

INTRUSIONS

Les intrusions comprennent les entrées par effraction, l'évasion de dispositifs de sécurité physiques, le crochetage de serrures, le perçage de coffre ainsi que les approches destinées à empêcher autrui de se livrer à ces activités. Les groupements des actions d'intrusion utilisent presque toujours Larcin comme compétence.

L'attribut que l'on sélectionne pour l'accompagner dépend de la tâche précise à accomplir : crocheter une serrure ou échapper à la vigilance d'un capteur laser se fait sous Dextérité + Larcin, percer un coffre ou contourner une alarme fait intervenir Intelligence + Larcin, repérer une caméra de vidéosurveillance dissimulée peut nécessiter l'utilisation d'Astuce + Larcin et forcer une serrure proprement exige un jet de Force + Larcin (et peut-être Puissance).

Indépendamment du jet, il faut réussir du premier coup face à une sécurité active, sinon l'alarme est déclenchée. La plupart des immeubles commerciaux ou destinés au public comme les musées sont protégés par des systèmes de sécurité de difficulté 4 ou 5 ; les chambres fortes des banques et les installations sensibles comptent sur des procédures de difficultés supérieures. Un bâtiment gouvernemental peut disposer d'alarmes et de serrures sur la porte principale de difficulté 4 tout en comportant une aile sécurisée de difficulté 6, abritant elle-même une chambre forte contenant des produits dangereux de difficulté 8. Certains systèmes ne peuvent même pas être craqués par un score trop faible en Larcin. Par exemple, un score de 1 permet d'ouvrir une serrure à goupilles, mais certainement pas de vaincre un digicode ni de découvrir la combinaison d'un coffre-fort.

Installer un système de sécurité nécessite un jet d'Intelligence + Larcin. Ajoutez la marge obtenue à la difficulté à surmonter pour le pénétrer ainsi qu'aux jets destinés à repérer toute tentative d'infiltration (voir page 410).

Les intrusions nécessitent les bons outils (matériel de crochetage, coupe-circuits, etc.) pour éviter une augmentation de +1 à la difficulté (outils improvisés) ou +2 (carte de crédit et épingle à cheveux). Si le conteur le souhaite, les personnages peuvent utiliser Intelligence + Technologie avec une difficulté de +1 s'il s'agit de pénétrer des systèmes de sécurité entièrement électroniques. Il faudra probablement réussir un jet d'Intelligence + Technologie si l'on veut accomplir des incontournables du cambriolage comme le piratage de caméras en circuit fermé ou celui d'un logiciel de bâtiment intelligent.

NATATION

Les personnages pourvus d'un score égal ou supérieur à 1 en Athlétisme savent nager. Les vampires ne peuvent pas se noyer, mais les cadavres récents souffrent d'une flottabilité plutôt réduite, ce qui équilibre le tout.

Pour déterminer si un personnage parvient à franchir une longue distance sans que les courants ne le fassent dévier de sa route ou sans se noyer (ou, pour ce qui concerne les vampires, sans couler), lancez Vigueur + Athlétisme sur une difficulté dictée par les conditions météorologiques.

Les vampires qui se retrouvent de jour en eaux peu profondes subissent des dégâts du soleil comme s'ils bénéficiaient d'une couverture nuageuse.

PILOTAGE

Pour utiliser normalement un véhicule, nul n'a besoin de faire un jet de Conduite. Quand cela arrive, le groupement dépend de la nature de la complication : une vitesse élevée, des manœuvres compliquées ou se faufiler dans la circulation nécessitent Dextérité + Conduite ; une météo rendant difficile de voir la route exige Astuce + Conduite, etc.

La difficulté dépend de toutes ces conditions, réunies ou individuelles. De manière générale, chaque complication éventuelle (vitesse, manœuvres, circulation, conditions météorologiques) ajoute +1 à une difficulté normale de 3 (aux commandes d'un véhicule léger et nerveux) ou 4 (au volant d'un véhicule lourd et peu maniable). Toute version extrême d'une de ces complications ajoute +2 à la difficulté. Un échec signifie que le véhicule ralentit, voire s'immobilise.

Dans des conditions si adverses, un échec complet peut entraîner une collision ou une perte de contrôle.

TOURS DE FORCE

Amis conteurs, sentez-vous libres d'attribuer une difficulté à tout tour de force en vous basant sur la Force du personnage concerné et de ne tenir aucun compte du tableau en page suivante :

Généralement, le groupement utilisé pour soulever ou démolir des objets se compose de Force + Athlétisme ; pour lancer des objets lourds, le conteur peut choisir de

faire lancer (moindre score entre Force et Dextérité) + Athlétisme. Prouesse (Puissance 2) contribue le plus souvent aux tours de force.

Le tableau ci-dessous est destiné aux conteurs qui préfèrent les chiffres précis et rapides (et les vampires légèrement moins puissants). Il indique le score de Force minimum exigé pour soulever divers poids de terre ou accomplir de tours de force sans jet. Les personnages possédant une Force inférieure peuvent effectuer un jet de Force + Athlétisme pour interagir avec des objets plus lourds que ne le permettrait leur force.

Quand vous voulez soulever des objets, c'est tout ou rien : si le jet est un échec, il ne se passe absolument rien. À la discrétion du conteur, tirer un objet pourra être moins difficile que le soulever et, le cas échéant, votre personnage jouira d'un bonus de +1 à sa Force.

TOUR DE PASSE-PASSE

Faire les poches, échanger discrètement un objet avec un contact ou un simple vol à l'étalage sont des tours de passe-passe tout à fait similaires aux tours de cartes ou à l'escamotage. Ils opposent la Dextérité + Larcin à l'Astuce + (Larcin ou Vigilance, choisir le score le plus élevé) de tout témoin.

Heureusement, les diversions et les distractions, ainsi que les foules ou les ténèbres, peuvent accorder des dés supplémentaires au personnage aux doigts légers.

Actions sociales

Ces systèmes concernent les actions impliquant les trois attributs sociaux : Charisme, Manipulation et Sang-froid. En général, ce sont les actes des PJ qui déterminent les réactions des PNJ.

Certains joueurs n'aiment pas dépendre arbitrairement des dés quand il s'agit de déterminer les réactions de leur personnage face à un PNJ, et ils insistent souvent pour jouer au moins une scène de combat social entière (voir page 304) plutôt qu'effectuer un jet opposé de base. Toutefois, les joueurs et les conteurs ouverts aux possibilités dramatiques qu'offrent les jeux d'influence et de persuasion peuvent trouver la partie moins prévisible et, de fait, plus intéressante. Après tout, le prince aura peut-être de bonnes raisons d'être d'accord avec les personnages ou de dissimuler l'aversion qu'ils lui inspirent.

Loyal/Dévoué : ces sujets peuvent parfois risquer leur carrière, voire leur vie, pour vous. Ils vous fourniront toutes les informations qu'ils estiment pouvoir vous être utiles, que vous leur demandiez ou non, et peuvent vous rendre des services tels

FORCE	ACTION	POIDS SOULEVÉ (KG)
1	Broyer une cannette de bière	20 (sapin de Noël, panneau *Stop*)
2	Casser une chaise en bois	45 (toilettes)
3	Enfoncer une porte en bois	115 (plaque d'égout, cercueil vide, réfrigérateur)
4	Briser une planche de bois ; enfoncer une porte intérieure ordinaire	180 (cercueil occupé, benne à ordures vide)
5	Enfoncer une porte coupe-feu ; déchirer un grillage ou briser la chaîne d'un portail	250 (moto)
6	Lancer une moto ; briser des menottes	360 (grand lampadaire)
7	Retourner une petite automobile ; briser un cadenas	410 (cheval)
8	Casser un tuyau en plomb ; traverser un mur de briques avec le poing	455 (poteau téléphonique, grand piano)
9	Traverser le béton avec le poing ; briser des chaînes ; arracher une portière de voiture	545 (tronc d'arbre, petit avion)
10	Éventrer un tuyau en acier ; tordre une poutrelle	680 (hors-bord)
11	Retourner une voiture ; traverser 2,5 cm d'épaisseur de métal avec le poing	910 (drone Predator)
12	Briser un lampadaire en métal ; lancer une boule de démolition	1,3 tonne (hélicoptère de police, voiture de sport)
13	Retourner un SUV ; lancer une voiture de sport	1,8 tonne (voiture de police)
14	Retourner un bus ; enfoncer la porte d'une chambre forte	2,25 tonnes (conteneur de transport vide ; SUV, pick-up)
15	Retourner un camion ; projeter un SUV	2,75 tonnes (camion ACMAT)

MODIFICATEURS STANDARDS AUX ACTIONS SOCIALES

ATTITUDE	MODIFICATEUR DE DIFFICULTÉ
Loyal/Dévoué	–1
Amical/Faible	+/- 0
Indifférent	+1
Suspicieux	+2
Agressif/Inamical	+3
Hostile/Violent	+5

que surveiller des prisonniers, fournir des soins médicaux, défoncer des portes ou détourner l'attention des flics. Ils obéiront à vos ordres et soutiendront vos plans sans poser trop de questions, même si cela semble risqué.

Amical/Faible : ces sujets ne sont pas enclins à vous nuire et peuvent tenter d'empêcher qu'on le fasse. Ils répondront à toutes vos questions si elles leur paraissent raisonnables ou sans danger. Ils vous recommanderont des prestataires de confiance, s'exprimeront en votre faveur ou, à l'occasion, vous donneront des tuyaux utiles. Ils sont prêts à se laisser convaincre par vos plans et y adhéreront si leur bénéfice est évident.

Indifférent : ces sujets n'abandonneront pas leur routine pour vous nuire s'ils ne reçoivent pas d'ordres clairs ou si cela ne leur sert en rien. Ils peuvent répondre à certaines de vos questions si la politesse ou le profit l'exigent. Sans raison clairement définie, ils ne se précipitent pas pour vous aider. Vos plans leur paraissent risqués et stupides, mais il est peu probable qu'ils cherchent activement à vous en détourner aussi longtemps qu'ils peuvent rester en dehors et en sécurité.

Suspicieux : ces sujets suspectent que vos intentions sont peut-être malsaines, illégales ou dangereuses, mais ils n'ont aucune raison de vous nuire, pour l'instant. Ils réagissent avec le minimum de courtoisie ou de professionnalisme, et sont peu susceptibles d'écouter vos plans à moins d'avoir des raisons ou un intérêt immédiats à le faire.

Agressif/Inamical : s'ils pensent pouvoir s'en tirer sans conséquence, ces sujets vous nuiront, vous tiendront étroitement à l'œil et inciteront tout le monde à vous mettre des bâtons dans les roues. En votre présence, ils se refermeront comme des huîtres ou répondront à vos questions de façon à vous égarer. À supposer qu'ils vous en donnent, leurs conseils seront tous déplorables. Ils refuseront de vous aider et s'opposeront à vos plans, indépendamment de leurs mérites, à moins qu'ils n'aient d'autre choix que les soutenir pour rester en vie.

Hostile/Violent : ces sujets risqueront leurs carrières, voire leurs vies, pour vous nuire et éventuellement vous supprimer. Ils chercheront activement à empêcher quiconque de vous donner les réponses à vos questions ou de vous venir en aide. Ils peuvent même se rallier à vos ennemis et feront certainement tout leur possible pour saboter vos plans, même s'ils ne peuvent pas les torpiller sur-le-champ.

Vous pouvez en outre ajuster la difficulté d'un jet social en fonction du différentiel de puissance des parties en présence, des avantages promis et de la façon dont la requête a été faite.

BARATIN

Moins aigrefins que charlatans, les baratineurs tentent d'obtenir l'accord de leurs proies en déployant tout un aréopage de demi-vérités et de sottises confinant au sophisme. Ces baratineurs utilisent leur Charisme + Subterfuge contre le Sang-froid + Empathie de la cible.

CRÉDIBILITÉ

Exhiber un document d'identité peu crédible et passer le cordon de sécu-

CIRCONSTANCE	MODIFICATEUR DE DIFFICULTÉ
Sujet de puissance ou rang supérieur	+1 ou plus
Sujet de puissance ou rang inférieur	–1 ou moins
Le personnage propose une transaction intéressante ou une dette payable d'avance	–2
Le personnage contracte une dette	–1 par niveau de la dette
La Conviction ou l'ordre du jour personnel ou politique du sujet s'accordent avec la demande	–1 ou –2
Demande facile, sans danger ou rentable	–1
Demande risquée ou compliquée	+2
Demande indéterminée, dangereuse ou onéreuse	+3 ou plus
Compétence ou spécialité bien choisie au sujet (Subterfuge (Séduction) pour celles ou ceux qui cherchent à tirer un coup, par exemple)	–1 ou –2
Compétence ou spécialité mal choisie au sujet (Intimidation sur un loup-garou, par exemple)	+1 ou +2



rité, monter une arnaque ou une escroquerie, présenter un faux CV pour obtenir un job, faire circuler des artefacts contrefaits, se faire passer pour un membre des forces de l'ordre… les jets de crédibilité peuvent prendre bien des formes. Les escrocs lancent Manipulation + Subterfuge contre l'Astuce + Empathie du pigeon.

Les conteurs et les joueurs intéressés par les escroqueries sur le long terme peuvent fixer une difficulté impressionnante et adéquate avant de procéder à un jet étendu.

Les faux documents et autres contrefaçons de qualité supérieure accordent des dés supplémentaires (1 ou 2) au groupement de l'escroc ; des piratages informatiques bien pensés peuvent faire de même si l'arnaque nécessite un soutien en ligne.

FAIRE LA BRINGUE

Grâce à un simple jet de Charisme + Empathie, vous pouvez faire en sorte que votre entourage (et plus particulièrement les calices potentiels) se détende et s'amuse. Faire la bringue, c'est faire passer un bon moment à un potentiel allié, délier la langue d'un informateur et se faire en un clin d'œil des potes de beuveries qui viennent à votre secours quand commence la baston générale. Les vampires incapables de boire (la plupart) peuvent éventuellement perdre un ou deux dés sur ce jet (ou avoir à effectuer un jet de tour de passe-passe (voir page 413) pour simuler), selon l'importance qu'attache le sujet au fait de partager une bière ou de s'enivrer.

INTERROGATOIRE

Poser des questions est donné à tout le monde, mais obtenir des réponses est une tout autre affaire. Avec un interrogatoire en règle, en revanche, vos questions auront bien plus de poids.

Interroger un individu de façon pacifique (Manipulation + Empathie) implique de poser des questions stratégiques destinées à révéler des faits spécifiques. Procédez à un jet en opposition entre le groupement de l'interrogateur et l'Astuce + Sang-froid de la victime.

Interroger une personne de manière violente (Manipulation + Intimidation), en revanche, fait intervenir une torture physique et/ou psychologique du sujet jusqu'à ce que ce dernier révèle ce qu'il sait. Il résiste grâce à Sang-froid + Résolution. Indépendamment de l'issue de ce jet en opposition ou de ce round conflictuel, la torture blesse l'individu interrogé : il encaisse 1 point de dégâts aggravés pour chaque point qu'il possède en Résolution. Une torture physique affecte la Santé et c'est la Volonté qui trinque pour son équivalent mental.

Lorsqu'un bourreau obtient un échec total, sa victime décède, succombe à la torpeur ou sombre dans la démence.

Deux interrogateurs ou davantage peuvent agir en équipe (voir page 122) ; ce partenariat fonctionne même si l'un d'eux utilise Empathie et l'autre, Intimidation (le grand classique du gentil flic et du méchant flic).

Il appartient au conteur de déterminer la pertinence et l'étendue des informations partagées. Surtout après une séance de torture, un sujet altère souvent certains détails ou invente des faits totalement fictifs selon ce qu'il pense que son bourreau souhaite entendre.

Dans la plupart des chroniques, la torture est souvent le plus court chemin pour gagner des Flétrissures.

INTIMIDATION

L'intimidation a deux effets. L'effet passif ne nécessite aucun jet et ne fait que donner de l'espace au personnage, que ce soit dans un bus ou dans un bar. Plus son score en Intimidation est élevé, plus large est la place que lui donnent les autres. L'intimidation active opère par coercition subtile ou menace directe.

Une coercition subtile (Manipulation + Intimidation) fait intervenir une menace perçue : la perte de son emploi, son arrestation, de la douleur et de l'agonie dans quelques jours ou quelques minutes, etc. Cette action se présente en général sous la forme d'un rapide jet en opposition entre le groupement du personnage et le Sang-froid + Résolution de la cible. Le vaincu cède.

Les menaces manifestes (Force + Intimidation) commencent par des paroles et peuvent dégénérer en atteintes physiques mineures (l'arrachage de doigts avec les dents, par exemple). Cette action se présente sous la forme d'un jet en opposition contre le Sang-froid + Résolution ou la Force + Intimidation de la cible (prendre le résultat le plus élevé). Le vaincu cède. Indépendamment du perdant, la Santé du personnage possédant le score de Force le plus bas subit la marge obtenue en dégâts superficiels.

ORAISON

Des discours galvanisants d'un général à la langue de bois d'un politicien habile, la capacité à influencer les foules fonde et détruit des empires. Quand votre personnage s'adresse à un public, d'un modeste conseil d'administration à une large assemblée, lancez Charisme + Représentation.

Si le personnage a le temps de préparer son discours, il est autorisé à effectuer un jet d'Intelligence + Empathie afin d'adapter son discours à son auditoire. S'il est réussi, ce jet réduit la difficulté de l'oraison à suivre de –1 ou de –2 en cas de réussite critique. Un échec n'a aucun effet, mais un échec total augmente de +1 la difficulté de l'oraison vu la bourde que le personnage vient d'y insérer.

PRESTATION ARTISTIQUE

Même s'ils n'étaient pas des artistes de leur vivant, les vampires sont des monstres d'égoïsme. Quand un personnage se produit devant un public, lancez Charisme + Représentation ; le nombre de succès détermine la qualité de la prestation. Comme avec la création artistique, mentionnez toujours l'objectif derrière le jet. Sur un échec total, le spectacle est un désastre total, et l'artiste peut éventuellement s'être fait de nouveaux ennemis chez les Toréadors.

SÉDUCTION

Les vampires sont passés maîtres dans l'art de la séduction, car leur survie même implique souvent d'amadouer leurs proies afin de nouer des relations intimes avec elles. Les circonstances et le style de séduction déterminent la composition du groupement à utiliser : obtenir la première danse à un bal fait intervenir Sang-froid + Étiquette ; draguer dans un bar se fait plutôt avec Charisme + Empathie ; draguer à la salle de sport implique Manipulation + Athlétisme ; une première rencontre digne d'une comédie romantique dans un café dépend d'Astuce + Subterfuge. Peu importe la situation, l'atout Apparence (voir page 179) ajoute presque toujours des dés au groupement, tout comme Présence dans certains cas.

Comme pour tout autre jet ou jet en opposition dans le jeu, le conteur peut résumer une manœuvre de séduction à un simple jet de Charisme + Subterfuge ou en faire une intrigue secondaire de proportions épiques s'étalant sur toute la chronique. Si la séduction a plus d'importance pour le personnage qu'un simple passage à la station-service (pour gagner accès à une Dyscrasie ou à un immeuble de bureaux la nuit par exemple), la gérer comme un conflit offre quantité de ressorts dramatiques. ■



Appendice II : Projets

Le mot *projet* vient du latin ***proicere*** qui signifie « jeter en avant », comme dans « jeter les dés ». Durant le premier demi-millénaire environ, ce mot sous-entendait un pari ou un plan insensé, rien d'aussi organisé que le PERT ou des diagrammes de Gantt. Pour la plupart, les vampires continuent de s'exprimer de façon traditionaliste, et le conservatisme et l'inertie institutionnelle de la Camarilla conservent bien de ce vieux scepticisme quand ses membres se réfèrent aux projets de jeunes vampires. Étant donné le nombre de choses susceptibles de mal tourner quand des prédateurs assoiffés de sang les élaborent, cela peut se justifier.

Toutefois, les joueurs veulent souvent voir leurs personnages atteindre des objectifs et agir sur le monde, sans vouloir faire porter chaque scène sur un plan de sabotage de la politique des logements publics (tellement plus de sans domicile fixe sur lesquels se nourrir) ou de banqueroute d'une chaîne de cafés appartenant à un rival. Pour ce genre d'intrigues secondaires ou d'activités *sub rosa*, le système de Projet donne aux conteurs les moyens de poser la sempiternelle question des anciens : « Es-tu sûr que c'est ce que tu veux faire ? » et de superviser l'action quand les joueurs répondent, invariablement, « Évidemment ! Qu'est-ce qui pourrait mal se passer ? »

Initier un projet

Pour lancer un projet, le joueur doit d'abord décrire son objectif en termes de jeu : conquérir le cœur de la cheffe des harpies, détruire la réputation de la plus grande banque de la ville, prendre le contrôle de la brigade des mœurs, percer le secret d'un mystérieux glyphe peint à la bombe sur le mur de son refuge, etc.

Puis, le joueur et le conteur doivent déterminer la représentation mécanique de cet objectif. Cela se présente généralement sous la forme de 1 ou plusieurs points dans un historique ou un quelconque trait. La harpie deviendrait alors un Mawla, détruire la banque pourrait faire monter les Ressources (vente d'actifs à découvert) ou simplement réduire celles d'un rival haï, prendre les rênes de la brigade des mœurs accorderait des points dans une Saga et comprendre le glyphe permettrait l'achat d'un rituel de Sorcellerie du sang.

Les vampires utilisent souvent les projets pour modifier la Résonance d'un calice et intensifier leur tempérament sur le long terme. 1 point modifie la Résonance et la monte à Intense ; 2 points changent la résonance et ajoutent en outre une Dyscrasie.

Le Périmètre du projet désigne le nombre de points ajoutés si le projet réussit.

INCRÉMENTATION DU PROJET

Enfin, le joueur et le conteur décident de l'incrémentation : jours, semaines, quinzaines, mois, années, septennales, décennies, générations mortelles, siècles, etc. L'incrémentation devrait grossièrement correspondre à la durée estimée du projet divisée par 10. Ainsi, un projet censé culminer en un an aura une incrémentation d'approximativement un mois.

Un projet d'une durée inférieure à 10 jours devrait simplement être géré comme un jet étendu (voir page 293).

JET DE LANCEMENT

Si le conteur s'attend à ce que la poursuite ou la protection du projet joue un rôle important dans la chronique en cours, ou que la scène offre de l'intensification ou du soulagement dramatique, le groupe devrait jouer une scène, voire un chapitre entier, dédié à la première étape, posant ainsi les bases de son entreprise.

À l'issue de cette période, le joueur effectue le jet de Lancement pour démarrer le projet. Le conteur lui explique quel groupement de dés utiliser : pour la plupart des projets, il s'agira de Compétence + Historique. Courtiser la harpie pourrait dépendre de Subterfuge + Statut, détruire la banque de Finance + Ressources, prendre le contrôle de la brigade des mœurs de Politique + Influence et déchiffrer le symbole d'Occultisme + Saga (ou Sorcellerie du sang ou Allié (mage)). Comme pour les mortels, les vampires doivent avoir de quoi faire pression pour obtenir de quoi faire pression. Les points temporaires obtenus grâce à des dettes, des Memoriams et d'autres sources peuvent eux aussi venir appuyer ce jet.

Le jet de Lancement est un jet simple contre une difficulté égale au Périmètre du projet +2. Le joueur ne peut ni dépenser de Volonté ni utiliser de Coup de sang sur ce jet. Le conteur peut autoriser à user de disciplines, tout particulièrement si le projet cible des mortels et non des Descendants.

En cas de réussite critique, le joueur n'est pas tenu d'engager le moindre de ses points actuels dans le projet.

En cas de réussite ordinaire, en revanche, le joueur doit investir un nombre de points égal au Périmètre du projet + 1, ***moins*** sa marge sur le jet de Lancement.

EXEMPLE

Istvan souhaite bâtir un empire de la drogue à Hambourg afin d'obtenir 5 points en Ressources. Il possède déjà Ressources ••, ce qui établit le Périmètre de son projet à 3 points. Dans la mesure où il n'a que Ressources ••, il demande au conteur s'il peut à la place se servir de son Influence ••• sur les docks pour y parvenir. Le conteur y consent et décide que le groupement du jet de Lancement se compose d'Expérience de la rue + Influence. Istvan contracte une dette auprès de son primogène, afin de faire passer son total de 7 (Expérience de la rue 4 + Influence 3) à huit dés, contre une difficulté de 5 (2 + Périmètre 3). Il obtient un bon résultat : six réussites. Il peut soustraire 1 point (sa marge était supérieure de 1 à la difficulté) de sa mise, pour un net de 3 points. Plutôt que jouer sans Influence, il engage 1 point de Ressources et 2 d'Influence à sa démarche. (Le point de dette a disparu quand il l'a dépensé pour le jet de Lancement.) Il connaîtra une période de vaches maigres et devra se débrouiller seul un temps, mais le jeu en vaudra vraiment la chandelle.

Sur une réussite ordinaire, l'engagement minimum (ou mise) est de 1 point. Les points engagés sur un projet ne peuvent pas être utilisés en cours de partie jusqu'à ce que celui-ci prenne fin d'une façon ou d'une autre, ces points sont investis dans le projet. En règle générale, les points de la mise devraient être du même type que les points de l'objectif, mais il est facile d'imaginer parier des Ressources pour obtenir de l'Influence ou une quelconque autre combinaison. Les conteurs devront se méfier des joueurs plaçant comme mise des « points creux » n'intervenant jamais en jeu ou ne perdant aucune efficacité à des niveaux inférieurs (Masque ou certaines Sagas, par exemple).

En cas d'échec, le joueur peut retenter sa chance sur le même projet, avec une difficulté de +1 au jet de Lancement : le moment est mal choisi, quelqu'un a parlé qui n'aurait pas dû, quelque chose s'est mal passé, etc.

En cas d'échec total, le personnage s'est fait un nouvel ennemi, ou un vieil adversaire devient plus actif et obstiné. Le conteur peut décider que ces ennemis détruisent ou nuisent à certains historiques du personnage, ce qui lui coûte 1 point ou plus.

Si le conteur accepte, les joueurs peuvent coopérer sur le jet de Lancement, soit en utilisant un historique de Coterie soit par un travail d'équipe ordinaire (voir page 122). Toutefois, de multiples parieurs prennent de multiples risques : les mises et les pertes doivent venir de chaque joueur impliqué dans le jet de Lancement, même si cela entraîne une augmentation des investissements : si quatre personnages participent et que l'enjeu est de 3 points, tous devront quand même contribuer à hauteur de 1 point.

JET D'OBJECTIF

En supposant une réussite, le conteur établit un dé de Projet à 10. Au lieu de laisser traîner un dé sur la table lorsqu'il n'est pas utilisé, il peut aussi noter cette valeur pour une entreprise donnée à côté de son Périmètre et de son effet mécanique prévu. Un conteur devant conserver la trace de plusieurs conspirations en enregistre probablement la liste sur papier ou sur son téléphone, mais rien ne vaut l'effet visuel et la sensation tactile de faire basculer un dé sur la face suivante quand l'heure est venue.

Effectivement, le dé de Projet diminue de 1 après chaque incrémentation, en compte à rebours de 10 à 9 jusqu'à, finalement, 1.

Si les joueurs (ou les personnages) font preuve d'impatience, ils peuvent effectuer un jet d'Objectif quand bon leur semble. Le conteur indique le groupement de dés à utiliser, lequel pourra ou non être le même que pour le jet de Lancement. (Il est possible d'utiliser des points « investis » dans le jet d'Objectif, dans la mesure où ils sont déjà spécifiquement consacrés à cet objectif). Toutefois, le jet d'Objectif se fait en opposition, contre un groupement égal à la valeur actuelle du dé de Projet : par exemple, si vous tentez le coup alors que ce dernier indique « 6 », vous vous opposez à un groupement de six dés.

Là aussi, vous ne pouvez user de Volonté, de Coups de sang ni (le plus souvent) de disciplines sur ce jet. En outre, le personnage actif n'obtient aucune victoire critique sur le jet d'Objectif : chaque 10 ne compte que comme une réussite ordinaire. Pire encore, les critiques de l'opposition, eux, comptent – pour entretenir le statu quo, on dira que c'est parce qu'elle joue *à domicile*.

Si le joueur l'emporte, il inflige des dégâts au dé de Projet, réduisant sa valeur du nombre de marges obtenues. Au cas où le dé de Projet atteigne un score inférieur à 1, le projet réussit subitement. Le conteur détermine la raison de ce dramatique retournement de situation, qu'il est libre de partager ou non avec le joueur.

Si le joueur échoue, il encaisse des dégâts sous la forme de perte de points d'historique, en commençant par la mise. Si ces pertes réduisent sa mise à 0, le projet s'effondre subitement. (Seule exception : un joueur ayant obtenu une victoire critique sur son jet de Lancement peut continuer de poursuivre son objectif même après avoir échoué au jet d'Objectif). Là encore, le conteur trouve une explication à ce fiasco, qu'il peut partager ou non avec le joueur.

EXEMPLE

Istvan fait un jet d'Objectif alors que le dé de Projet indique 5. Il fait intervenir son Expérience de la rue + Influence (plus son point de Ressources investi, pour un total de huit dés) contre un groupement d'opposition de cinq dés. Il obtient six réussites contre 4 de l'opposition. Il réduit le dé de Projet de sa marge de 2, ce qui amène ce dernier à 3. Toutefois, si l'opposition avait obtenu une victoire critique, il aurait perdu 4 points – toute sa mise plus 1 point supplémentaire (probablement d'Influence), et son projet aurait fait chou blanc.

Comme pour les mises, les dégâts doivent être répartis entre tous les joueurs ayant participé à un jet de Lancement de projet, ou ôtés à l'historique de Coterie.

Finir un Projet

L'instigateur d'un projet peut toujours y mettre un terme, mais il n'est pas aussi facile d'apaiser les inimitiés qu'il aura éventuellement contractées avec cette intrigue.

Le conteur peut toujours exiger du joueur qu'il dépense de l'expérience pour les points obtenus grâce à un projet, ce système ne s'occupant que des aspects mécaniques d'une amélioration. Certains peuvent éventuellement accorder une remise sur le coût en points d'expérience, selon le degré de réussite, la qualité de la planification et la souplesse générale de la chronique en ce qui concerne l'expérience.

Le long terme

Pour profiter comme il se doit d'un projet s'étalant sur des décennies ou des siècles, les personnages doivent l'avoir lancé il y a des décennies ou des siècles.

Pour avoir déjà lancé un projet à long terme dans le passé, les personnages devront jouer un chapitre de Lancement en Memoriam (voir page 311).

Les règles utilisées ici sont les mêmes que celles détaillées ci-dessus, mais les points d'Objectif provenant du Memoriam sont, tous ou en partie, intégrés au groupement du jet de Lancement et à la mise. Le dé de Projet ne pourra être réduit dans le présent que par le nombre de points d'Objectif obtenus en Memoriam : si vous souhaitez avoir un dé de Projet à 4 dans le présent, vous devez obtenir 6 points d'Objectif en Memoriam et tous les dépenser dans le projet.

Les dégâts infligés par un jet d'Objectif raté s'appliquent aux historiques du présent, pas à la mise du Memoriam.

Projets antagonistes

Les personnages joueurs sont loin d'être les seuls Descendants à entretenir un entrelacs de plans au long cours. Ils peuvent détecter, gêner voire dérober les projets de leurs adversaires (ou de leurs alliés) presque aussi facilement qu'ils peuvent entreprendre les leurs.

Le conteur doit déterminer la valeur actuelle du dé de Projet, ainsi qu'une valeur en points, ne serait-ce qu'approximative, de son Périmètre. En cas de doute, lancez un dé pour la valeur du dé de Projet ; relancez et divisez par deux en arrondissant au supérieur pour le Périmètre.

DÉTECTER UN PROJET ANTAGONISTE

Découvrir l'existence d'un complot peut nécessiter certaines actions spécifiques des personnages en jeu. Déterminer où il en est, c'est-à-dire apprendre la valeur exacte du dé de ce Projet, exige sans aucun doute une enquête ou du moins un informateur.

À l'écran, la valeur du dé d'un Projet ennemi se réduit au moins une fois au cours du récit, car une conspiration qui s'intensifie offre de meilleurs ressorts dramatiques. Ces considérations dramatiques rendent également plus probable qu'un projet notable représente un danger ou soit susceptible de nuire aux personnages joueurs. Pourquoi le mettre en scène sinon ?

INFLUER SUR UN PROJET ANTAGONISTE

Si elles consacrent un chapitre (ou un récit entier dans le cas de projets à plus long terme ou de plus grande magnitude) à la progression ou au report de son issue, les coteries de personnages joueurs peuvent agir sur le dé de Projet des personnages secondaires. Les lois de la narration imposent que la coterie joue un rôle essentiel (ou potentiellement essentiel) dans l'intrigue sur laquelle elle se concentre – et, de façon réaliste, un groupe de vampires est tout à fait capable d'infliger de gros dégâts s'il agit en synergie. Il appartient au conteur de l'aider à entreprendre une action très significative en jeu, même s'il s'agit d'une action significative de type « faute d'un clou, le royaume fut perdu » ou « la goutte d'eau qui fait exploser le baril de poudre ».

Une interférence réussie augmente (ou réduit) la valeur du dé de Projet de 1 point ou davantage, à la discrétion du conteur. Des victoires critiques sur des jets critiques peuvent même totalement court-circuiter un projet ou, de façon moins plausible, précipiter son achèvement.

Interférer avec un projet en cours suscite presque à coup sûr le courroux d'un puissant tiers : la cible du complot si la coterie tente de le faire progresser, l'auteur du complot si la coterie cherche à le faire échouer.

SE SERVIR D'UN PROJET ANTAGONISTE

Plutôt qu'accélérer le déroulement ou faire capoter un projet, une coterie



peut préférer s'accaparer celui-ci pour servir ses propres objectifs. Les systèmes de jeu spécifiques dépendent de ses souhaits et de la configuration actuelle de la conspiration : faire main basse sur l'argent d'une conspiration financière ne nécessite pas les mêmes compétences que de se faire passer pour des cultistes d'une église clandestine, et vice-versa.

Toutefois, les personnages doivent généralement occuper d'abord une position capable raisonnablement d'accéder ou d'influencer les éléments d'un complot. Le conteur estime si cette condition est remplie simplement en découvrant l'intrigue ou, s'il faut atteindre cette position par le biais d'une action interne au récit, d'un jet ou des deux.

Puis, le conteur détermine le groupement de dés du jet d'Objectif ; dans la mesure où les personnages ne sont pas tenus d'avoir fait de travail préliminaire, il peut s'agir d'un groupement de compétences classique comme Manipulation + Finance, Occultisme, Politique ou Expérience de la rue ou encore autre chose, selon la nature du projet.

Puis, il faut procéder à un jet étendu complexe (voir page 294) contre une difficulté de 5 et dont la difficulté finale est égale à 15 moins la valeur du dé de Projet. Des échecs avertissent les instigateurs du projet que quelqu'un interfère ; un échec total leur apprend précisément qui ose.

Une fois infiltrés dans un projet, les personnages peuvent soit le piller, soit s'accaparer ce dernier. Piller un projet transfère la moitié de son Périmètre en points arrondie à l'entier supérieur vers la coterie et ne nécessite aucun jet supplémentaire : le jet étendu complexe représente justement l'obtention d'un accès au projet suffisant pour le piller.

S'accaparer un projet exige un jet d'Objectif immédiat, exactement comme si les personnages en étaient eux-mêmes les instigateurs. (Le conteur peut éventuellement augmenter le score de ce groupement afin de faire intervenir les historiques des personnages ou à des fins narratives.) En cas de victoire, ils profitent des avantages du projet ; en cas d'échec, ils perdent le nombre indiqué de points d'historique.

Indépendamment de l'issue, les personnages se sont faits un nouvel ennemi pour accompagner leur dernière récolte de points. Si ce nouvel ennemi l'emporte sur eux au cours de cette histoire ou de la suivante, les personnages perdent chaque point pillé ou accaparé. ■

Appendice III : Conseils pour jouer avec bienveillance

Identité des joueurs et des personnages

L'un des plus beaux atouts du jeu de rôle sur table, c'est qu'il permet d'incarner des individus qui ne vous ressemblent pas. Tous les genres, ethnies, orientations sexuelles, infirmités, classes sociales et places dans la société sont permis. Mais n'oubliez pas que cette liberté s'accompagne d'une responsabilité vis-à-vis de vos joueurs. Lorsque l'on interprète un personnage qui nous est étranger, le bon choix consiste à en dresser un portrait complexe, nuancé et respectueux. Accessoirement, cela crée aussi de meilleures parties. Par exemple, votre groupe pourrait inclure des personnes se considérant comme transgenres, qu'elles envisagent ou non de transitionner, qui se sentiront probablement inconfortables si vous présentez le fait d'être transgenre comme une simple préférence ou une pathologie à soigner, ou encore si vous partez du principe que tous leurs personnages seront transgenres. Respectez toujours les identités de vos joueurs et gardez à l'esprit qu'elles ne s'alignent pas nécessairement à celles de leurs personnages.

Dans un jeu de narration, où les imaginations se déchaînent et où les répliques improvisées fusent, employer un pronom erroné en parlant d'un joueur ou d'un personnage ou balancer accidentellement un stéréotype offensant dans une description sont des fautes qui peuvent paraître compréhensibles, mais sont quand même des fautes. Plutôt que craindre de représenter des identités différentes (et ainsi exclure, par exemple, la réalité trans ou celle d'un enfant arabe grandissant en Europe du Nord), jouer avec les sexualités, les genres, les nationalités, et ainsi de suite. Qui sait, vous pourriez même découvrir des facettes jusque-là insoupçonnées de votre personnalité.

Si vous avez besoin d'aide pour réaliser une interprétation respectueuse et réaliste, demandez à une personne qui appartient au groupe concerné de vous prodiguer conseils et aperçus.

Du fascisme dans le jeu

Vampire : la Mascarade est un jeu où les fascistes n'ont pas leur place. Si vous êtes néonazi ou appartenez à l'extrême droite dédiabolisée, ou peu importe quel nom vous vous donnez de nos jours, nous vous exhortons à refermer cet ouvrage et à appeler un·e ami·e de confiance pour discuter avec ellui de ce qui a si mal tourné dans votre vie.

Cela dit, la culture des Descendants est intrinsèquement monstrueuse. Une partie de l'horreur politique de **Vampire : la Mascarade** vient souvent du fait de survivre au sein d'une culture vénérant la « mauvaise vieille époque ». De grandes portions de cette société (notamment la Camarilla et le Sabbat) adhèrent à un culte des traditions et à l'idée d'humilier ses ennemis avec autant de forces et de moyens possibles, tout en faisant l'éloge du fondamentalisme religieux, voire d'idéaux prémodernes telle la féodalité. De nombreux Descendants sont assez âgés pour se souvenir en détail de la Seconde Guerre mondiale, et ils ont forcément un avis sur ce qui se passe aujourd'hui dans le monde. Quand bien même, il est assez facile de mener votre partie loin des perspectives totalitaires. Mettez l'accent sur les différences entre chaque vampire ainsi qu'entre et même au sein de chaque faction. Racontez des histoires de querelles, de gentillesses imprévues et d'idées nouvelles. Jouez des Sangs Clairs, des Caitiffs, des anarchs, voire des membres de la Camarilla, dans des cités helléniques où la plupart des traditions de la Tour d'Ivoire ont été accommodées à l'ère actuelle. Une autre manière de jouer consiste dépeindre la société des Descendants dans toute sa gloire malveillante (et fasciste), mais laissez alors les personnages joueurs s'opposer au système, de l'intérieur ou de l'extérieur.

Que faire dès lors si un joueur souhaite jouer un fasciste ou si un conteur désire incorporer un PNJ fasciste dans sa chronique ? Dans le Monde des Ténèbres, ce type d'individus est très répandu, celui des monstres au doux sourire. Il peut s'agir d'un scélérat tragique, d'un ancien ami tombé au plus bas voire une personne que les personnages joueurs considèrent leur alliée. Il pourrait s'agir du Brujah néonazi, du milliardaire ventrue d'extrême droite ou de l'eugéniste tzimisce. Indépendamment de la façade qu'ils présentent au monde, les personnages joueurs devraient obtenir la satisfaction de les mener au salut ou éventuellement à la destruction. Après tout, les personnages joueurs

sont uniques et spéciaux en leur genre et c'est une chose que les fascistes ne peuvent supporter.

Souvenez-vous : incarner un personnage dont vous détestez les opinions peut être une façon géniale de comprendre comment les idées suprémacistes s'articulent, comment les repérer et comment les combattre dans la vie réelle. Faire l'expérience fictive de perspectives séduisantes comme le blâme systématique de l'Autre, la conformation aux normes et la lutte pour un but grandiose, tout cela peut vous aider à repérer ces tendances en vous-mêmes et chez les autres et ainsi amoindrir conséquemment leur emprise sur vous.

Tout cela en étant dans son personnage, évidemment. À l'heure où sont rédigées ces lignes, le monde réel subit un déluge d'idéologies fascistes d'extrême droite auquel des gens bien intentionnés et toujours courtois laissent carte blanche. Si quelqu'un à votre table commence un jour à débattre sur des avantages des théories de l'extrême droite, nous vous invitons à mettre un terme à cette merde. Si un scénario en jeu commence à vous mettre mal à l'aise en raison de ce qu'il se passe en dehors du jeu, employez l'une des méthodes décrites ici. Que ce soit en jeu ou en dehors, vous n'êtes pas tenu de tolérer les fascistes. Ce jeu est une façon de raconter une histoire sur la compréhension, et peut-être même le règlement, des ténèbres qui règnent dans notre propre monde. Servez-vous de ça à votre avantage.

La violence sexuelle dans les jeux

Ne mâchons pas ici nos mots : les vampires, depuis la publication de la nouvelle de John Polidori intitulée *Le Vampire* en 1819, ont servi de métaphore pour la prédation humaine. Ils séduisent, envoûtent, contraignent, dominent et, parfois, forcent carrément les humains à accomplir leur volonté. Après tout, ce sont des superprédateurs et ils considèrent cela comme leur droit. Les vampires qui adhèrent à cette perspective se passent ou se moquent ouvertement de la notion de consentement.

Ce consentement peut dans ce cas ne rien avoir affaire avec la sexualité, mais la nature du Baiser et le vampire en tant que prédateur humain ont tous deux un fort parfum de stupre. Le vampire original de Polidori était un prédateur sexuel s'abreuvant du sang de vierges lors de leurs nuits de noces. (Polidori était un ami de Lord Byron et certains historiens de la littérature soutiennent que *Le Vampire* cherchait à dépeindre le poète comme un dépravé et un prédateur sexuel.) Même s'il est possible que votre chronique de **Vampire : la Mascarade** s'efforce d'éviter tout propos d'ordre sexuel, il est important d'être conscient du potentiel qu'a la violence sexuelle en tant que thème. En gardant cela à l'esprit, passons quelques points clés en revue :

QUAND UN VAMPIRE SE NOURRIT, LA SCÈNE PEUT RESSEMBLER À UNE AGRESSION SEXUELLE. Cela pourrait être insurmontable pour des joueurs à votre table ayant subi de telles agressions. À moins que le personnage ne puisse faire appel à un Troupeau volontaire ou soit un consensualiste, un biberonneur, un fermier ou une lamproie dévoués (pages 175 à 178), les scènes pendant lesquelles un vampire se nourrit font souvent intervenir des disciplines, la ruse ou la coercition sur un humain, de façon à obtenir des circonstances permettant de l'attaquer et de lui voler un peu de sang. L'exploration des profondeurs de la psyché humaine peut être intense et gratifiante, mais seulement avec l'aval enthousiaste de vos joueurs. Si votre groupe préfère faire l'impasse sur le thème du « vampire en tant que prédateur sexuel », a minima pour leurs propres personnages, encouragez-les à faire l'expérience des types de prédation les plus éthiques (voir précédemment) ou laissez vos joueurs investir dans un Troupeau volontaire. Ce jeu est conçu pour permettre aux participant·e·s de lutter contre leur pire nature au lieu de simplement y céder.

PRINCIPES DE LA CHRONIQUE. Dans *V5*, aucun exemple de Principe de la chronique (pages 172 et 173) ne permet d'user et d'abuser des humains. Même le « code la rue » bien extrême inclue le Principe « Respecte les autres et exige qu'on te respecte ». Se passer du consentement d'autrui n'est jamais respectueux. C'est intentionnel. **Vampire : la Mascarade** devient bien plus moral dès lors que vous décidez d'un ensemble de Principes de chronique convenant à chacun.

LES FLÉTRISSURES SONT VOS AMIES. Si un personnage joueur (y compris le vôtre) viole l'un des Principes de la chronique en se rendant coupable d'un acte odieux (en ignorant ou en retirant le consentement d'un humain, par exemple), n'hésitez pas à suggérer la distribution d'une ou plusieurs flétrissures. Demandez au conteur d'en donner une ou, si c'est vous le conteur, obligez le joueur à en prendre une. Certains vampires n'ont guère de compassion et les Convictions qui vont avec, mais il n'en reste pas moins qu'à chaque fois qu'ils font d'humains leurs esclaves ou leurs jouets, leur Bête devient plus forte.

AUTORISEZ L'INTROSPECTION… À mesure que l'Humanité d'un vampire se dégrade, l'occasion devrait

lui être donnée de se retourner pour constater les conséquences de ses actes. Le processus narratif de *Vampire : la* **Vampire : la Mascarade** s'oriente en partie sur l'éventualité d'une rédemption, et les personnages joueurs devraient se retrouver confrontés aux conséquences de leurs actes et aussi mis devant des possibilités de véritablement se racheter. S'ils ne se saisissent pas de ces occasions, les retombées ne cesseront de s'accumuler. Les règles concernant le Remords (page 239) couvrent ce genre de situation.

... MAIS RAPPELEZ-VOUS DE NE JAMAIS PLACER LE JEU AVANT LES GENS. Si vous-même ou un autre joueur commencez à ressentir de la gêne hors jeu, employez l'un des outils décrits dans cet appendice pour faire une pause et voir si tout le monde se sent bien. Vos camarades vous en seront reconnaissants. **Vampire : la Mascarade** est un jeu conçu pour être horrible et amuser tout en faisant réfléchir. Il n'est pas supposé être uniquement horrible.

Techniques de calibrage

Les lignes et les voiles

Technique classique initialement décrite par Ron Edwards dans son ouvrage *Sex and Sorcery*, les lignes et les voiles permettent aux joueurs de choisir les sujets qu'ils souhaitent voir abordés pendant la campagne. Avant de jouer, le conteur devrait préparer deux feuilles de papier, l'une intitulée « Lignes » et l'autre, « voiles ». Les lignes sont les sujets que vous n'aborderez absolument jamais et auxquels vous ne ferez même pas allusion en passant. Les voiles sont des évènements qui peuvent se produire en jeu, mais qui ne seront pas joués et que l'on gérera à l'aide d'un « fondu au noir ». Le conteur demande ensuite aux joueurs ce qu'ils aimeraient voir ajouté à ces listes et précise qu'elles peuvent être modifiées à tout moment. Des voiles peuvent devenir des lignes, des lignes peuvent se muer en voiles, les listes peuvent être augmentées ou réduites, tant que cela se fait avec l'accord de tous les joueurs). Les lignes et les voiles ne peuvent en aucun cas retirer des antagonistes (par exemple : « Je ne veux croiser aucun vampire dans ce jeu, ni même qu'ils soient mentionnés »), mais peuvent servir à restreindre les actes d'antagonistes qui pourraient mettre mal à l'aise certains joueurs (« Dans ce jeu, découvrir la violence sexuelle ou ses ramifications ne m'intéresse *pas du tout* », ce qui censurerait les situations mettant en scène des vampires en plein repas ainsi que toute description explicite de certains pouvoirs comme Domination ou Présence, entre autres choses, même si elles font toujours partie de la métafiction.

LIGNES COURANTES : violence sexuelle, scène explicite de : torture, gavage, famine, mutilation, insultes à caractère racial ou liées au genre, araignées, aiguilles, zoophilie, descriptions détaillées des fonctions corporelles, souffrance animale

VOILES COURANTS : scènes explicites de : relations sexuelles consenties, torture, violence psychologique, violence physique, horreur corporelle, cobayes humains, séquences oniriques ou cauchemardesques, souvenirs d'enfance, visions prophétiques, mort d'un animal

Fondu au noir

Dans un film, quand le héros est sur le point de partager le lit de la belle qu'il convoite ou de se faire « interroger avec vigueur », la caméra s'esquive parfois juste avant l'action, avec occasionnellement en fond un gémissement ou un hurlement approprié à la situation. Cette technique est appelée le « fondu au noir » et peut être utilisée comme vous le souhaitez dans votre chronique. Si vous ne voulez ni faire la narration de chaque caresse amoureuse ni du sang jaillissant d'un corps sur lequel quelqu'un s'est un peu trop nourri, contentez-vous d'un fondu au noir et concentrez-vous sur une autre scène. Les joueurs seront également autorisés à en demander l'usage si ce qui se passe à la table les met mal à l'aise (voir pages 290 et 291).

Le système du feu tricolore

Cette procédure fut à l'origine due au groupe *Games to Gather*. Le conteur dispose trois cercles de couleurs différentes sur la table : un rouge, un orange et un vert. Chaque couleur indique une réaction à divers niveaux d'intensité. Le vert signifie : « Oui, cette scène me convient et j'en encourage l'augmentation de l'intensité ». Le jaune, lui, signifie : « L'intensité de cette scène est très bien comme elle est et je voudrais en rester là si possible ». Le rouge, enfin, signifie : « Cette scène est vraiment trop intense pour moi. Il faut que cela diminue ou j'aurai besoin de sortir ». Les joueurs peuvent taper du doigt sur les cercles de couleur en cas de besoin, pour signaler ce qu'ils veulent ou ce qui leur manque sur le moment.

Si nécessaire, le conteur peut également se servir du système des feux tricolores pour demander aux joueurs s'ils souhaitent une intensité moindre ou supérieure, sans rompre le rythme de la narration. Pour ce, le conteur peut tapoter plusieurs fois sur une couleur : vert pour dire « Plus intense ? », jaune pour « On en reste là ? » et rouge pour « Vous voulez que j'arrête ? ». Puis, les joueurs peuvent répondre en touchant la couleur qu'ils choisissent ou en annonçant la couleur voulue à voix haute.

La carte X

Le fonctionnement de la carte X, conçue par John Stavropoulos, est plutôt explicite : on dispose une carte ou une feuille de papier marquée d'un « X » au centre de la table. Puis, à n'importe quel moment, un joueur ou le conteur peut toucher cette carte pour observer une halte au cours d'une action qui le met mal à l'aise. Si on souhaite expliquer ses motifs, on peut, mais cela n'est pas obligatoire et le conteur devrait poursuivre le jeu une fois que tout le monde s'est remis.

La Vérif OK

La Vérif OK (*OK Check-in* en anglais) est une technique employée en jeu de rôle grandeur nature (GN) qui n'utilise que de brefs signes de la main, sans papier ni accessoire. Si un joueur ou un conteur est impliqué dans une scène éprouvante et s'il souhaite savoir ce qu'un autre pense, il fait simplement le signe « OK » avec la main. La personne à qui il s'adresse devrait alors lui répondre en levant le pouce (*c'est bon, on peut continuer*), en le baissant (*ça va pas, on arrête*) ou en mettant alternativement sa paume vers le haut puis le bas (*bof, pas sûr*). Toute autre réponse qu'un pouce levé interrompra la partie, ce qui laissera à la personne interrogée le temps de reprendre son souffle.

La porte est toujours ouverte

Cette technique nécessite elle aussi peu d'explications. Si un joueur ressent le besoin d'arrêter de jouer, quelle qu'en soit la raison, il est libre de le faire après en avoir avisé le conteur. La partie observe donc une pause jusqu'à que ce joueur revienne ou quitte les lieux.

Quelques exemples de bonnes raisons pour quitter prématurément une partie :

- Votre conteur ou les autres joueurs font délibérément l'impasse sur les techniques que vous avez tous convenu d'utiliser.
- Urgence familiale ou autre
- Vous ne vous sentez pas bien ou êtes pris de panique.
- Vous êtes mal à l'aise et en avez parlé aux autres participants.
- Hors du jeu (ou lors d'une partie qui vous gêne), votre conteur ou d'autres joueurs vous insultent, vous menacent ou provoquent des disputes afin de vous mettre dans des situations qui ne vous intéressent pas.
- Vous vous êtes déjà engagé ailleurs ou devez partir plus tôt.
- Vous n'avez pas le sentiment de vous être engagé pour ce genre d'expérience.

N'oubliez pas que, en tant que conteur, vous avez aussi toujours le droit de mettre fin à une partie. Être conteur implique un travail émotionnel énorme qui est rarement récompensé et, si votre troupe refuse de le reconnaître, il vaut peut-être mieux faire une pause ou cesser entièrement de diriger ses aventures.

Compte rendu

Le compte rendu est une technique intervenant après la partie, principalement employée dans les GN d'improvisation européens et américains. On peut l'utiliser en association avec toutes les suggestions ci-dessus. À l'issue de la partie, le conteur demande aux joueurs d'éloigner leurs feuilles de personnage et de souffler un bon coup. Une musique douce et des en-cas pourront aider. Cette technique a pour unique objectif de ramener les joueurs dans le monde réel.

Vous profiterez de cette période pour parler du jeu dans un contexte autre que celui de la première personne. Les joueurs ont tendance à faire référence à leur personnage en disant « Je ». Pendant le compte rendu, le conteur devrait les encourager à utiliser les noms de leurs personnages et à ne parler à la première personne que pour ce qu'ils perçoivent être des joueurs, pas des rôles. À leur avis, quel a été le temps fort de cette partie ? Quelle interaction avec un personnage joueur tiers ont-ils préférée ? Avec un PNJ ? Les joueurs pensent-ils que le conteur pourrait améliorer certaines choses ? Les techniques et les suggestions de construction narrative détaillées dans cet ouvrage ont-elles convenu à tous les participant·e·s ? Faudrait-il changer certains éléments pour que le jeu soit plus divertissant et captivant ? Toutes ces questions pourront être posées lors du compte rendu, bien que cela ne soit pas nécessaire. Si d'autres sujets plus importants doivent être abordés, n'hésitez pas à profiter de cette phase pour le faire. Respectez les joueurs qui ne souhaitent pas y prendre part. Comme pour toutes les autres techniques exposées dans cet appendice, il s'agit de rendre le jeu plus amusant, pas d'obliger les joueurs à faire des choses qui les mettent mal à l'aise.

Le compte rendu n'a aucune durée à respecter (en général, cinq minutes par joueur suffisent). Toutefois, après une partie particulièrement intense, prendre davantage de temps est probablement une bonne idée. ■

Pour aller plus loin :

- « Violences sexuelles », page d'information du site Internet de l'association Mémoire Traumatique et Victimologie : www.memoiretraumatique.org/violences/violences-sexuelles.html
- « Se briefer avant un jeu de rôle » par Matthieu B. : www.cestpasdujdr.fr/se-briefer-avant-un-jeu-de-role
- « La sécurité émotionnelle » par Skimy et Hoog d'après les fiches de Muril Algayres & Marianne Cailloux : www.electro-gn.com/11168-la-securite-emotionnelle
- « Un contrat social sain » par Frédéric Sintes : www.limbicsystemsjdr.com/tag/lignes-et-voiles
- *Les Origines du totalitarisme* d'*Hannah Arendt*
- « Le jeu de rôle c'est comme la baise » par Morora : suckmydic3.over-blog.com/2017/10/le-jeu-de-role-c-est-comme-la-baise.html
- « Les propositions » par Eugénie : jenesuispasmjmais.wordpress.com/2015/12/08/les-propositions-1
- *Pour un GN sécurisant* de Niina Niskanen, traduction d'Axelle Cazeneuve, Céline Foggie, Rachel Hoekendijk, Aurore Valojitch et Elise Mirkwood : www.ungnsecurisant.wordpress.com
- *Reconnaître le fascisme* d'Umberto Eco
- *Sex and Sorcery* de Ron Edwards : www.legrog.org/jeux/sorcerer/sex-and-sorcery-en
- *Le Vampire* de John Polidori
- *La Carte X* de John Stavropolous, traduction de Djiles et Gherhartd Sildoenfein pour PTGPTBvf : www.ptgptb.fr/la-carte-x

Index

A

Abus de substance (atouts et handicaps) 179
Accro aux liens (handicap) 180
Actions mentales 409
Actions physiques 411
Actions sociales 413
Addict fonctionnel (atout) 179
Addiction (handicap) 179
Addiction sévère (handicap) 179
Adversaires multiples 125
Affaiblissement 126
Affinité avec une discipline (atout) 182
Agripper 301
Alchimie du sang clair 282
Aliénation (pouvoir de Domination) 256
Alliés (historique) 184
Altération mémorielle (pouvoir de Domination) 256
Ambition 146, 173
Ambrus Maropis (Saga) 398
Anarch (mouvement) 54, 140, 363
Animalisme (discipline) 244
Animaux (antagoniste) 373
Animaux (compétence) 164
Antagonistes 370
Apparence (atouts et handicaps) 179
Apparence de la vie (atout) 183
Appel de Dagon (rituel de Sorcellerie du sang) 277
Archaïque (atouts et handicaps) 179
Archaïque (handicap) 180
Armes à distance 125
Armes à feu (compétence) 159
Armes bestiales (pouvoir de Protéisme) 267
Armes conventionnelles 379
Armes de jet 301
Armes dissimulées 379
Armes incendiaires 379
Armure 304
Armurerie dissimulée (atout) 190
Arrogance (compulsion de clan) 210
Artisanat (compétence) 160
Assaut massif (option de conflit) 298
Assaut précis 302
Astuce (attribut) 156
Athanor corporis (alchimie de sang clair) 283
Athlétisme (compétence) 160
Atouts de Sang Clair 151, 182
Atouts 179
Attaches 146, 173
Attaque-surprise 300
Attributs mentaux 156
Attributs physiques 155
Attributs sociaux 155
Auspex (discipline) 247
Autarkis 56
Avancée (option de conflit) 296
Avantages 149, 179

B

Bagarre (compétence) 160
Bahari (Saga) 382
Baiser persistant (pouvoir de Présence) 264
Bande de Crocs (type de coterie) 197
Baratin (action sociale) 414
Bas clans (Saga) 383
Beau (atout) 179
Bêtes endurantes (pouvoir de Force d'âme) 258
Biberonneur (style de prédation) 175, 307
Bibliothèque (atout) 191
Blessures incapacitantes 303
Bloc opératoire (atout) 191
Blocage (option de conflit) 297
Bond surhumain (pouvoir de Puissance) 270
Breuvage de puissance (pouvoir de Puissance) 271
Breuvage d'élégance (pouvoir de Célérité) 254
Breuvage d'endurance (pouvoir de Force d'âme) 259
Brouillage mémoriel (pouvoir de Domination) 256
Brouillard (alchimie de sang clair) 284
Brujah 65
Buveur matinal (atout) 183

C

Caitiff 105
Calcinatio (alchimie de sang clair) 284
Camarilla 49, 140, 363
Captif des liens (handicap) 180
Caresse de Baal (pouvoir de Sorcellerie du sang) 274
Carmelita Neillson (Saga) 399
Carna (Saga) 385
Carte des relations 142, 338
Célérité (discipline) 252
Cellule (atout) 190
Cerbère (type de coterie) 197
Cercle de protection contre les caïnites (rituel de Sorcellerie du sang) 280
Cercle de protection contre les esprits (rituel de Sorcellerie du sang) 278
Cercle de protection contre les goules (rituel de Sorcellerie du sang) 276
Cercle de protection contre les lupins (rituel de Sorcellerie du sang) 279
Cercles de protection (Sorcellerie du sang) 275
Chair de marbre (pouvoir de Force d'âme) 259
Chair morte (handicap) 183
Champions (type de coterie) 197
Change-forme (pouvoir de Protéisme) 267
Chaoscopes (équipement) 378
Charisme (attribut) 156
Chasse (mode) 149
Chasse 306
Chasseur de la Foi (antagoniste) 371
Chat de gouttière (style de prédation) 176, 307
Chaudron de sang (pouvoir de Sorcellerie du sang) 274
Chauve-souris (antagoniste) 373
Chemin du sang (rituel de Sorcellerie du sang) 275
Cheval (antagoniste) 373
Chien de garde (antagoniste) 373
Chronique 117
Clairvoyance (pouvoir d'Auspex) 251
Clans 63-113
Cocktail Molotov (équipement) 380
Cœur de pierre (rituel de Sorcellerie du sang) 280
Cœur sans entrave (pouvoir de Protéisme) 269
Combat à distance (avancé) 301
Combat physique 300
Combat rapproché (avancé) 301
Combat social 304
Commandement (compétence) 164
Commando (type de coterie) 198
Communiquer avec son sire (rituel de Sorcellerie du sang) 276
Compagnons anarchs (atout) 183
Compétences mentales 166
Compétences physiques 159
Compétences sociales 164
Compromis (handicap) 192
Compulsions de clan 210
Compulsions 208, 311
Conduite (compétence) 160
Conflit avancé 300
Conflits à jet unique 298
Conflits 123
Connu des services (handicap) 189
Consensualiste (style de prédation) 176, 307
Contact de la Camarilla (atout) 183
Contacts (historique) 185
Contrainte (pouvoir de Domination) 256
Convention de Thorns (Saga) 386
Convictions 146, 172
Convocation (pouvoir de Présence) 265
Coterie (types) 197
Coterie 151, 197
Couleurs de la vie 218
Coup de sang 216, 218
Courses poursuites (actions physiques) 411
Création artistique (action mentale) 409
Création de personnage (résumé) 136-137
Crédibilité (action sociale) 414
Critiques en combat 303
Critiques 120
Croyances 146, 172
Cryptophilie (compulsion de clan) 210
Culte sanglant (type de coterie) 198

D

Décapitation 221
Déclaré mort (handicap) 189
Décret ultime (pouvoir de Domination) 257
Défense contre les attaques à distance 301
Défense du refuge sacré (rituel de Sorcellerie du sang) 279
Défense impénétrable (option de conflit) 298
Défier les fléaux (pouvoir de Force d'âme) 258
Défractionnement (alchimie de sang clair) 285
Dégâts (types) 126
Dégâts aggravés 126
Dégâts des armes 303
Dégâts superficiels 126
Dégâts 126
Dégénérescence 239
Délire (compulsion de clan) 210

Dents de lait (handicap) 183
Dépendance à la vitae (handicap) 183
Dés de Soif 205
Désir 174
Destruction (compulsion) 209
Détective Inquisiteur (antagoniste) 372
Dette de vie 314
Dette majeure 314
Dette mineure 314
Dette triviale 314
Dettes 314
Déviation de la malédiction du bois (rituel de Sorcellerie du sang) 278
Dextérité (attribut) 155
Diablerie 234
Difficultés 119
Disciplines 243-287
Disparition (pouvoir d'Occultation) 262
Dissimulation (action mentale) 409
Dissimulation (pouvoir d'Occultation) 262
Domaine 195, 319
Domination (compulsion) 208
Domination (discipline) 254
Dompter la bête (pouvoir d'Animalisme) 246
Douleur salvatrice (pouvoir de Force d'âme) 259
Dyscrasie 227, 230

E
Ecclésiastiques (antagonistes) 371
Échec bestial 206
Élan aérien (alchimie de sang clair) 286
Empalement fatal (handicap) 182
Empathie (compétence) 164
Enveloppement (alchimie de sang clair) 285
Envoûtement (pouvoir de Présence) 264
Équipement 378
Érudition (compétence) 168
Escalade (action physique) 411
Escouade d'intervention tactique (antagoniste) 366
Esquive 125
Essaim serviteur (pouvoir d'Animalisme) 246
Essence de l'air (rituel de Sorcellerie du sang) 278
Estomac de fer (atout) 182
Étancher la Soif 211
Éteindre la vitae (pouvoir de Sorcellerie du sang) 273
Étincelle de rage (pouvoir de Puissance) 270
Étiquette (compétence) 165
Évacuation (atout) 191
Évêque nodiste (antagoniste) 375
Exalter le sang 211
Excunt 296
Expérience de la rue (compétence) 165
Expérience et progression 130, 137, 151
Explosifs (action mentale) 409

F
Faire la bringue (action sociale) 415
Fantôme dans la machine (pouvoir d'Occultation) 261
Fées (antagonistes) 377
Fermier (style de prédation) 176, 307
Festin animal (pouvoir d'Animalisme) 246
Feu 221
Filature (action physique) 411
Finances (compétence) 168
Fiorenza Savona (Saga) 401
Fixatio (alchimie de sang clair) 284
Fléau mythique (handicap) 181
Flétrissures 239, 240
Flippant (handicap) 191
Force (attribut) 155
Force d'âme (discipline) 257
Forme de brume (pouvoir de Protéisme) 267
Fortifier le masque intérieur (pouvoir de Force d'âme) 259
Fraction de seconde (pouvoir de Célérité) 254
Fragilité humaine (handicap) 183
Frappe éclair (pouvoir de Célérité) 254
Frappe tellurique (pouvoir de Puissance) 271
Frénésie 219
Froid extrême 221
Fulgurance (pouvoir de Célérité) 253
Furtivité (action physique) 412
Furtivité (compétence) 160
Fusil à filet (équipement) 380
Fusion avec la terre (pouvoir de Protéisme) 267

G
Gangrel 69
Génération 214
Golconde (Saga) 387
Goule (antagoniste) 372
Goût du sang (pouvoir de Sorcellerie du sang) 272
Grâce féline (pouvoir de Célérité) 252
Groupement de conflit social 304
Groupements de conflit 124
Groupements de dés 118
Guérison 127

H
Hafla DM34 (équipement) 380
Haï (handicap) 194
Handicaps de Sang Clair 151, 183
Handicaps 179
Hanté (handicap) 191
Harceleur (handicap) 193
Harpie de l'Elysium (antagoniste) 374
Hauts clans (Saga) 388
Hégémonie animale (pouvoir d'Animalisme) 247
Hérésie caïnite (Saga) 389
Historiques 184
Humanité (jauge) 239
Humanité 236
Humeur 226, 227
Humeurs animales 227
Hypnose (pouvoir de Domination) 256

I
Illettré (handicap) 181
Imposture (pouvoir d'Occultation) 262
Inaliénable (atout) 180
Indigent (handicap) 193
Infamie (handicap) 192
Influence (historique) 186
Informatique (action mentale) 409
Ingurgitation brutale (pouvoir de Puissance) 270
Injonction latente (pouvoir de Domination) 257
Inquisiteur Delta (antagoniste) 372
Intelligence (attribut) 156
Interrogatoire (action sociale) 415
Intimidation (action sociale) 416
Intimidation (compétence) 165
Intimider (pouvoir de Présence) 264
Intrusions (actions physiques) 412
Investigation (compétence) 168

J
Jeanette et Thérèse Voerman (Saga) 406
Jet unique 296
Jets en opposition 123
Jets étendus en opposition 294
Jets étendus 293
Jets simples 117
Jyhad 48

L
Laboratoire (atout) 191
Lâcher la bête (pouvoir d'Animalisme) 247
Laid (handicap) 179
Lamproie (style de prédation) 177, 307
Lance-flammes (équipement) 380
Lance-pieu (équipement) 381
Larcin (compétence) 163
Lecture de l'âme (pouvoir d'Auspex) 250
Lexique des damnés 58-61
Lien de sang (atouts et handicaps) 180
Lien de sang 233
Liens durables (handicap) 180
Liens réduits (atout) 180
Lier le famulus (pouvoir d'Animalisme) 245
Lieutenant de police (antagoniste) 371
Lignée de Karl Schrekt (Saga) 393
Lignée de Tyler (Saga) 394
Lignée de Vasantasena (Saga) 395
Lignée de Xaviar (Saga) 396
Lignée de Zelios (Saga) 397
Lignée d'Hardestadt (Saga) 391
Lignée d'Hélène (Saga) 392
Linguistique (atouts et handicaps) 180
Localisation (atout) 191
Loup (antagoniste) 373
Loup-garou (antagoniste) 376
Lumière du soleil 221
Luxueux (atout) 191

M
Mage (antagoniste) 377
Magnétisme médiatique (pouvoir de Présence) 265
Majesté (pouvoir de Présence) 265
Mal-aimé (handicap) 188
Malédiction de clan (handicap) 184

Malkavien 75
Manducation (atout) 181
Manipulation (attribut) 156
Manipulation des masses (pouvoir de Domination) 257
Manœuvre (option de conflit) 297
Manteau d'ombre (pouvoir d'Occultation) 260
Marchand de sable (style de prédation) 177, 307
Marcheur du feu (rituel de Sorcellerie du sang) 278
Maréchaux (type de coterie) 198
Marge 121
Marqué par la Camarilla (handicap) 184
Marques 322
Masque (historique) 188
Masque aux mille visages (pouvoir d'Occultation) 261
Masquer l'assemblée (pouvoir d'Occultation) 262
Matériel 378
Maturation du sang (pouvoir de Sorcellerie du sang) 273
Mawla (historique) 189
Médecine (compétence) 169
Mêlée (compétence) 163
Memoriam 311
Méprisé (handicap) 188
Métamorphose (pouvoir de Protéisme) 267
Méthodes de distillation (alchimie de sang clair) 283
Modèles de mortels 185
Modes de jeu 291
Monnaies anciennes (équipement surnaturel) 381
Mort ultime 223
Mortels types 185
Mouvements et conflits 298
Munitions souffle-du-dragon (équipement) 380
Murmures sauvages (pouvoir d'Animalisme) 245
Mythes et légendes (atouts et handicaps) 181

N

Natation (action physique) 412
Nomades (type de coterie) 198
Nosferatu 81
Nuée (type de coterie) 198

O

Obsession (compulsion de clan) 210
Obstacle mythique (handicap) 182
Occultation (discipline) 260
Occultisme (compétence) 169
Oiseau de proie (antagoniste) 373
Options de conflit 296
Oraison (action sociale) 416
Organophage (handicap) 182
Osiris (style de prédation) 177, 307
Ostracisé par les anarchs (handicap) 184
Ours (antagoniste) 373

P

Paranoïa (compulsion) 209
Parasite domestique (style de prédation) 177, 308
Partage des sens (pouvoir d'Auspex) 250
Partie de chasse (type de coterie) 198
Partie 116, 358
Passage incorporel (rituel de Sorcellerie du sang) 279
Passage invisible (pouvoir d'Occultation) 261
Pattes d'insecte (rituel de Sorcellerie du sang) 276
Perception (action mentale) 410
Perfectionnisme (compulsion de clan) 210
Persuasion (compétence) 166
Pierre de sang (rituel de Sorcellerie du sang) 276
Pierres gravées (équipement surnaturel) 381
Pieu à destruction différée (rituel de Sorcellerie du sang) 280
Pieux 221
Pilotage (action physique) 412
Pistage (action mentale) 411
Piste illuminée de la proie (rituel de Sorcellerie du sang) 277
Poids plume (pouvoir de Protéisme) 266
Poigne incroyable (pouvoir de Puissance) 270
Poing de Caïn (pouvoir de Puissance) 271
Politique (compétence) 170
Portée lointaine (alchimie de sang clair) 284
Possession (pouvoir d'Auspex) 251
Pouvoirs amalgamés 244
Praestation 314
Prédateur indéniable (handicap) 194
Prédation (style) 149, 175
Première Inquisition (Saga) 390
Prémonition (pouvoir d'Auspex) 249
Préparation (action mentale) 410
Présence (discipline) 263
Prestation artistique (action sociale) 416
Principes de la chronique 172
Profanation de la hiérogamie (alchimie de sang clair) 285
Proie taboue (handicap) 182
Projets 417
Prospectus 135
Protection contre les caïnites (rituel de Sorcellerie du sang) 279
Protection contre les esprits (rituel de Sorcellerie du sang) 277
Protection contre les lupins (rituel de Sorcellerie du sang) 279
Protections (Sorcellerie du sang) 274
Protéisme (discipline) 266
Prouesse (pouvoir de Puissance) 270
Psychométrie (pouvoir d'Auspex) 250
Puissance (discipline) 269
Puissance du sang 148, 214, 215
Pulsions sauvages (compulsion de clan) 210

Q

Questari (type de coterie) 199

R

Rapidité (pouvoir de Célérité) 253
Rat (antagoniste) 373
Rationalisation (pouvoir de Domination) 257
Raufoss (équipement) 380
Rébellion (compulsion de clan) 210
Rechargement 302
Recherches (action mentale) 410
Réflexes éclair (pouvoir de Célérité) 252
Refuge (historique) 190
Regard terrifiant (pouvoir de Présence) 265
Régence (type de coterie) 199
Régénération vampirique 218
Règles des trois tours 130
Reine de la nuit (style de prédation) 178, 308
Remords 239
Rempart 196
Renommée (historique) 192
Repoussant (handicap) 179
Représentation (compétence) 166
Résilience (pouvoir de Force d'âme) 258
Résistance (pouvoir de Force d'âme) 258
Résistance aux liens (atout) 180
Résistance vampirique (atout) 183
Résolution (attribut) 157
Résonance 226
Ressources (historique) 192
Réussites critiques 120
Réveil avec la fraîcheur du soir (rituel de Sorcellerie du sang) 276
Réveiller le dormeur (alchimie de sang clair) 286
Révérence (pouvoir de Présence) 264
Révolutionnaire anarch (antagoniste) 374
Rituel (Sorcellerie du sang) 274
Rudi (Saga) 400

S

Sacs pare-soleils (équipement) 378
Saga (historique) 151, 193
Sang actif (atout) 183
Sang Clair alchimiste (atout) 183
Sang contaminé 310
Sang préservé (équipement surnaturel) 381
Sang-froid (attribut) 156
Sangs Clairs 109, 140
Sans refuge (handicap) 190
Sans-Âme (antagoniste) 375
Sbirri (type de coterie) 199
Sceau de protection (atout) 191
Scénario 117
Scène 116, 290, 354
Schéma des relations 142, 338
Sciences (compétence) 170
Se nourrir (atouts et handicaps) 182
Seconde Inquisition 360
Sécurité du sanctuaire (rituel de Sorcellerie du sang) 281
Séduction (action sociale) 416
Semaine des Cauchemars (Saga) 402
Sens accrus (pouvoir d'Auspex) 249
Sentinelles (type de coterie) 199
Sentir la bête (pouvoir d'Animalisme) 245
Sentir l'invisible (pouvoir d'Auspex) 249
Servage 196
Servants (historique) 193
Shérif sanguinaire (antagoniste) 375

Silence de la mort (pouvoir d'Occultation) 261
Soif (compulsion) 208
Soif du mathusalem (handicap) 182
Soif 205
Sombre secret (handicap) 192
Sorcellerie du sang (discipline) 271
Soumission de l'esprit
(pouvoir d'Animalisme) 247
Spectre (antagoniste) 377
Splendide (atout) 179
Statut (historique) 193
Stigmates (handicap) 182
Styles de jeu 340
Subterfuge (compétence) 166
Succube (style de prédation) 178, 308
Surchasse 331
Survie (compétence) 164
Suspect (handicap) 194
Système circulatoire (Saga) 403
Système de sécurité (atout) 191

T

Technologie (compétence) 171
Télépathie (pouvoir d'Auspex) 251
Tempérament bestial (handicap) 184
Temps 115
Terrain de chasse 308, 321
Terre de sépulcre (équipement surnaturel) 381
Théo Bell (Saga) 384
Toréador 87
Torpeur 223
Toucher du scorpion
(pouvoir de Sorcellerie du sang) 273
Tour de passe-passe (action physique) 413
Tour 115
Tours de force (action physique) 412-413
Traditions 51-52
Traits 118, 155
Traqueur sanguin (atout) 182
Travail d'équipe 222
Traversée (pouvoir de Célérité) 253
Tremere 93
Trinité (Saga) 404
Triomphe brutal 206
Troupeau (historique) 194
Truand (antagoniste) 371

U

Urne des ancêtres (équipement surnaturel) 381

V

Végane (handicap) 182
Vehme (type de coterie) 199
Veille diurne (type de coterie) 199
Veilleurs (atout) 191
Ventrue 99
Vérité du sang
(rituel de Sorcellerie du sang) 277
Vestige du passé (handicap) 179
Vétéran de la guerre des sectes (Saga) 405
Viandis 196
Victoire à la Pyrrhus 121
Victoires automatiques 120
Vigilance (compétence) 171
Vigueur (attribut) 155
Vitae corrosive
(pouvoir de Sorcellerie du sang) 272
Voix impérieuse (pouvoir de Présence) 265
Vol de vitae
(pouvoir de Sorcellerie du sang) 273
Volonté 123, 157
Vraie Foi 222

X

XScopes (équipement) 378

Y

Yeux de Babel
(rituel de Sorcellerie du sang) 277
Yeux de la bête (pouvoir de Protéisme) 267
Yeux de l'engoulevent
(rituel de Sorcellerie du sang) 280

VAMPIRE

LA MASCARADE

Nom	Concept	Prédateur
Chronique	Ambition	Clan
Sire	Désir	Génération

ATTRIBUTS

Physique		*Social*		*Mental*	
Force	○○○○○	Charisme	○○○○○	Intelligence	○○○○○
Dextérité	○○○○○	Manipulation	○○○○○	Astuce	○○○○○
Vigueur	○○○○○	Sang-froid	○○○○○	Résolution	○○○○○

Santé □□□□□ □□□□□ **Volonté** □□□□□ □□□□□

COMPÉTENCES

Armes à feu ○○○○○	Animaux ○○○○○	Érudition ○○○○○
Artisanat ○○○○○	Commandement ○○○○○	Finances ○○○○○
Athlétisme ○○○○○	Empathie ○○○○○	Investigation ○○○○○
Bagarre ○○○○○	Étiquette ○○○○○	Médecine ○○○○○
Conduite ○○○○○	Expérience de la rue ○○○○○	Occultisme ○○○○○
Furtivité ○○○○○	Intimidation ○○○○○	Politique ○○○○○
Larcin ○○○○○	Performance ○○○○○	Sciences ○○○○○
Mêlée ○○○○○	Persuasion ○○○○○	Technologie ○○○○○
Survie ○○○○○	Subterfuge ○○○○○	Vigilance ○○○○○

DISCIPLINES

○○○○○	○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Résonance ..... **Soif** □□□□□ **Humanité** □□□□□ □□□□□

© 2019 White Wolf Entertainment

VAMPIRE
LA MASCARADE

Principes de la chronique	Attaches & Convictions	Fléau de clan

Avantages & handicaps

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Notes

Puissance du sang ○○○○○ ○○○○○

Coup de sang	Dégâts régénérés
Bonus aux pouvoirs	Relance du test d'Exaltation
Pénalité pour se nourrir	Score de Fléau

Expérience totale .....

Expérience dépensée .....

Âge véritable
Âge apparent
Date de naissance
Date de décès
Apparence
Signes distinctifs
Historique

© 2019 White Wolf Entertainment







WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

DÉPÔT LÉGAL : SEPTEMBRE 2019
IMPRESSION EN UE
ISBN : 978-2-37255-091-8
ISBN : 978-2-37255-095-6 (ÉDITION DELUXE)

50 VICTIMES

26 Joggeur·euse

Nom : Lam Vau, Peggy Hodges

Qui sont-ils : il faut nourrir le Fitbit, faire tous ces pas, c'est bon pour le cœur, un bloc de plus, puis ralentir pour boire un peu, il faut s'hydrater.

Que veulent-ils : conserver un rythme cardiaque élevé.

Résonance : bilieuse (ils courent pour éliminer leur stress, c'est pour ça qu'ils courent beaucoup)

27 Junkie

Nom : David Atwood, Gatty Rivera

Qui sont-ils : beaucoup trop maigres, des yeux ensommeillés et brillants, des « becs sucrés » amateurs de mauvaises « friandises ».

Que veulent-ils : « Se souvenir de ce livre sur ce type, je jure que je l'ai au bout de la langue, je souhaiterais avoir payé ma facture de téléphone, comme ça je pourrais vérifier. »

Résonance : flegmatique (a consommé hier, consommera probablement demain, il faut savoir rester fidèle à soi-même)

28 Mélodrame humain

Nom : Jack Stapleton, Charlotte Abrams

Qui sont-ils : « Mec, je veux juste rentrer chez moi. J'ai perdu mon téléphone et je viens de me faire agresser. » La banalité de votre prestation sape cet instant dramatique, en tout cas, c'est ce que vous vous dites.

Que veulent-ils : un bon gros naïf qui avalera cette histoire ce soir.

Résonance : flegmatique (« Ma prestation commence à devenir un peu monotone. »)

29 Membre du clergé

Nom : George Okasha, Elizabeth Park

Qui sont-ils : en direction de l'office de nuit, ou fermant l'église, la mosquée ou la synagogue.

Que veulent-ils : un signe prouvant que tout cela n'est pas vain.

Résonance : flegmatique (si le Tout-Puissant existe, ça pourrait même être pire)

30 Ouvrier·ère municipal·e

Nom : Jarrod Casiano, Helen Cooke

Qui sont-ils : gilet réfléchissant et casque de protection, installant des cônes de signalisation orange pendant leurs heures de boulot et parfois durant les heures sup'.

Que veulent-ils : une excuse pour s'assoir et prendre du poids.

Résonance : bilieuse (« Vous allez virer de là ou c'est moi qui vous vire. »)

31 Parieur·euse

Nom : Orian Murrin, Diane Kim

Qui sont-ils : c'est juste pour tenir un moment. « Qu'est-ce que c'est? Qu'est-ce que t'as eu? » Toujours à serrer des mains et à passer des coups de fil.

Que veulent-ils : un bon tuyau, peu importe lequel.

Résonance : flegmatique (« Je déteste les joueurs, pas le jeu ! »)

32 Petit·e péteux·euse

Nom : David Sarver, Kimmy Baez

Qui sont-ils : ces breloques jurent vraiment avec ce survêtement, mais le sourire de requin insatiable lui donne du style.

Que veulent-ils : une musique qui les met en transe.

Résonance : atrabilaire (cherche toujours à se mettre en avant, mais effrayé par de plus gros poissons)

33 Pétitionnaire

Nom : Alex Komerko, Rita Cintron

Qui sont-ils : tee-shirt voyant, sourire brillant et regard indifférent.

Que veulent-ils : l'utopie, ou à défaut une minute de votre temps.

Résonance : sanguine (« Ça fait tellement de bien de travailler pour un véritable changement! Vous n'êtes pas d'accord? »)

34 Pickpocket

Nom : Tommy Walchak, Keely Lloyd

Qui sont-ils : ils se tiennent juste un peu trop près dans le train ou à la sortie du ciné, les yeux rivés à leur téléphone.

Que veulent-ils : votre portefeuille.

Résonance : flegmatique (rester calme, c'est ça la clé; personne ne vous voit)

35 Policier·ère en uniforme

Nom : Shane Binion, Hope Jurado

Qui sont-ils : des flics qui font leur ronde, à un talkie-walkie d'intervenir en soutien.

Que veulent-ils : du respect.

Résonance : bilieuse (détestent profondément ces gens qui n'ont aucune considération pour eux si ce n'est lorsque quelqu'un s'introduit chez eux)

36 Pompier·ère

Nom : Artie Edison, Kinga Kaminski

Qui sont-ils : sur le chemin entre la caserne et un incident, ou à l'extérieur de la caserne en train de chiquer du tabac parce que la cigarette provoque des incendies.

Que veulent-ils : suffisamment de sommeil, peut-être ce weekend.

Résonance : bilieuse (passionnément épris de leur partenaire qu'ils n'ont pas vu·e depuis une semaine)

37 Prêcheur·euse de rue

Nom : Clayton Abraham Miller, Sherry Ellis

Qui sont-ils : ils portent un costume ayant connu des jours meilleurs, déclamant la volonté du Seigneur au travers d'un microphone, d'une voix calme mais emplie de gravité.

Que veulent-ils : sauver ces pécheurs.

Résonance : bilieuse (ne peuvent-ils pas entendre la parole du Tout-Puissant?)

38 Promeneur·euse de chiens

Nom : Justin Kucharski, Elaine Ardoin

Qui sont-ils : est-ce leur chien ou celui de quelqu'un d'autre? C'est un bon garçon ça, mais bien sûr il vous aboie dessus, petit monstre.

Que veulent-ils : être acteur·trice, c'est leur vrai boulot, ça c'est juste un truc à mi-temps.

Résonance : sanguine (les chiens s'en moquent, ils sont juste heureux de sortir et de renifler des trucs)

39 Réalisateur·trice

Nom : Valenty Duda, Kathleen Villa

Qui sont-ils : faisant du repérage pour leur nouveau film, tournant peut-être quelques scènes devant la caméra pour un éventuel *making-of*.

Que veulent-ils : le lieu parfait, le visage parfait.

Résonance : sanguine (le meilleur passage du film c'est celui-ci, quand il est plein de promesses et que personne ne l'a encore pourri)

40 Représentant·e de commerce

Nom : Paul Carson, Stacey Thomas

Qui sont-ils : « Je ne travaille pas pour l'instant, mais si tu veux je peux te parler de cette extraordinaire opportunité. »

Que veulent-ils : leur commission.

Résonance : atrabilaire (ne peuvent pas arrêter cette corvée, mais ne peuvent pas non plus s'en passer)

41 Revendeur·euse de drogues

Nom : Nikodem Petrovsky, Ashley Robinson

Qui sont-ils : vos meilleurs amis ; « Bien sûr que je peux te brancher, je connais un gars. »

Que veulent-ils : un moyen infaillible de faire transiter la marchandise ; participer à une grosse livraison, mais c'est au-delà de leurs moyens.

Résonance : flegmatique (les affaires sont les affaires, rien de personnel)

42 Robot de bureau

Nom : Phil Symanski, Kate Williams

Qui sont-ils : une sardine en boîte, un chauffeur de chaise, un *salaryman*, « Tous les avantages et tenue décontractée les vendredis, qui rigole maintenant ? »

Que veulent-ils : jouer à des jeux vidéo.

Résonance : flegmatique (vous ne pouvez pas changer le monde, mais l'entreprise vous permet de bien cotiser pour la retraite)

43 Rôdeur·euse nocturne

Nom : Paul Sutton, Stephanie Grahame

Qui sont-ils : les chaînes de télé ont besoin de contenu, les journaux ont besoin de photos, les rôdeurs nocturnes les obtiennent en traquant les pires ou les plus sensationnels événements se produisant à l'instant, les prenant sur le vif.

Que veulent-ils : scandale et sexe, ou sang et sexe.

Résonance : sanguine (toujours plus rapide)

44 Scenester

Nom : Celestyn Moultrie, Tania Ruiz Khan

Qui sont-ils : vêtus à leur mode, prêts pour ce truc dont vous ignoriez l'existence, ils entrent en scène et s'y abreuvent.

Que veulent-ils : prendre la vague de la prochaine mode.

Résonance : flegmatique (déjà vu en mieux à Brooklyn, c'était appréciable avant de devenir populaire)

45 Secouriste

Nom : Bob Lovejoy, Huyan Cao

Qui sont-ils : conduisant l'ambulance ou à l'arrière en soutien, sauvant des vies et remplissant des dossiers d'assurance ; des valkyries de seconde zone.

Que veulent-ils : sauver tout le monde ; impossible d'en laisser d'autres mourir si jeunes, il faut faire mieux !

Résonance : bilieuse (ont à cœur de sauver des vies, sont enragés par ceux qui risquent la leur)

46 Skater·euse

Nom : Justin Davis, Viola Gore

Qui sont-ils : des petits cons en skateboard, musclés comme des serpillières et affligés d'une voix trainante, mais capables de figures impressionnantes.

Que veulent-ils : éviter le gang adverse.

Résonance : sanguine (se défoncer au skateboard est meilleur que se défoncer en skateboard)

47 Taxi

Nom : Mohammed Mersal, Li An Phan

Qui sont-ils : conduisent la nuit et s'arrêtent pour tout le monde, sachant à quel point les autres taxis peuvent être racistes.

Que veulent-ils : gagner assez pour rapatrier leur fiancé·e du pays. Cette ville est peut-être froide, mais elle offre des opportunités.

Résonance : atrabilaire (vous savez, ils sont allés à l'université au pays)

48 Technicien·ne de surveillance

Nom : Raj Oberoi, Cornelia DiSanto

Qui sont-ils : assis dans la camionnette à écouter le mouchard ou à regarder le flux vidéo, attendant la fin de leur service. S'ils n'appartiennent pas à la Seconde Inquisition, ils en sont à trois degrés de séparation ou moins et pointent régulièrement.

Que veulent-ils : une preuve solide, sur bande.

Résonance : flegmatique (la clé pour survivre à une surveillance est de rester maître de soi, c'est un marathon, pas un sprint)

49 Vendeur·euse

Nom : Gilbert Franklin, Alia Kapoor

Qui sont-ils : un badge avec leur nom et le logo du magasin, les yeux dans le vide, encore jeune et pourtant…

Que veulent-ils : du sexe, probablement, mais n'importe quoi d'un tant soit peu excitant fera l'affaire.

Résonance : flegmatique (« Si ce boulot était important, ils me payeraient mieux. »)

50 Vétéran·e invalide

Nom : Joseph Navarro, Lisa Briley

Qui sont-ils : une veste militaire sur un jeans, en béquilles à la bibliothèque, dans le jardin public ou la gare. Ils ne parlent pas beaucoup.

Que veulent-ils : que le bruit s'arrête.

Résonance : atrabilaire (trouble de stress post-traumatique)

Nul n'a d'emprise sur moi.
Qu'il soit homme, dieu ou prince.
Qu'importe l'âge pour ceux qui sont immortels ?
Qu'importe le pouvoir pour ceux qui défient la mort ?
Lancez votre maudite chasse. Nous verrons bien
qui je traîne en enfer avec moi.

Un jeu de rôle narratif d'intrigues politiques et d'horreur personnelle.

CINQUIÈME ÉDITION

Avertissements : ce jeu traite de sujets sensibles et contient des éléments visuels ou narratifs explicites susceptibles de heurter la sensibilité du lectorat. Réservé à un public adulte averti.

WORLD OF DARKNESS
www.worldofdarkness.com
© White Wolf 2018

MÖDIPHIÜS ENTERTAINMENT

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

V05-01 55€
ISBN : 978-2-37255-091-8
9 782372 550918