

UN SUPPLÉMENT POUR VAMPIRE : LA MASCARADE

GUIDE DU JOUEUR

VAMPIRE

LA MASCARADE

ARKHANE ASYLUM



VAMPIRE

L A M A S C A R A D E



GUIDE DU JOUEUR

VAMPIRE

LA MASCARADE



GUIDE DU JOUEUR

Écrit par Justin Achilli, James Mendez Hodes, Khaldoun Khelil,
Saskia Liddick, Karim Muammar, Crystal Mazur,
Martyna « Outstar » Zych et Kenneth Hite

Révisé et développé par Kenneth Hite avec Elisa Teague

Consultants culturels: James Mendez Hodes
avec Omar Ramadan Santiago

Correction: Nathan Gerber

Producteur: Kevin Schluter

Directrice artistique: Sarah Robinson

Responsable des acquisitions d'art: Trivia Fox

Illustration de couverture: Mark Kelly

Illustrations de l'ouvrage: Tomas Arfert, Nevzat Aydin, Peter Bergting,
John-Paul Bichard, Krzysztof Bieniawski, Raquel Cornejo,
Kaitlin Cuthbertson, Martin Ericsson, Felipe Headley, Victor Herak,
Mark Kelly, Anders Muammar, Maichol Quinto et Martyna Zych

Conception graphique et maquette: Sarah Robinson

Intègre des éléments venant des suppléments suivants: Compagnon
Vampire : la Mascarade, Camarilla, Anarch, Chicago by night et Cultes
des dieux du Sang écrits par Justin Achilli, Jacqueline Bryk, Alison Cybe,
Matthew Dawkins, Erykah Fasset, Karim Muammar, Malcolm Sheppard
et d'autres encore

ÉQUIPE DE LA MARQUE MONDES DES TÉNÈBRES

Vice-président: Sean Greaney

Correcteur: Karim Muammar

Directeur artistique: Tomas Arfert

Développeuse communautaire: Martyna « Outstar » Zych

Responsable marketing: Jason Carl

Responsable des partenariats: Dhaunae De Vir

Responsable des licences: Nikola Filipov

Responsable des campagnes: Viktor Bovallius

RENEGADE GAME STUDIOS

Président & éditeur: Scott Gaeta

Vice-présidente, ventes & marketing: Sara Erickson

Contrôleuse: Robyn Gaeta

Directrice des opérations: Leisha Cummins

Cheffe de projet adjointe: Katie Gjesdahl

Cybercommerce: Nick Medinger

Directeur du programme ventes et marketing:
Matt Holland

Responsable marketing: Jordan Gaeta

Assistante marketing: Anais Morgan

Producteur principal des jeux de cartes et de plateau:
Dan Bojanowski

Producteur adjoint des jeux de cartes et de plateau:
Kane Klenko

Producteur des jeux de rôle: Kevin Schluter

Développeur principal, Monde des Ténèbres:
Juhana Pettersson

Concepteur de produits, jeux de rôle: Jason Keeley

Concepteur de jeux senior: Matt Hyra

Concepteurs de jeux:

Dan Blanchett & Christopher Chung

Directrice du design visuel: Anita Osburn

Directrice créative, jeux: Jeanne Torres

Directrice créative, jeux de rôle: Sarah Robinson

Production créative: Noelle Lopez et Gordon Tucker

Responsable du service client: Jenni Janikowski

Service client: Bethany Bauthues

Coordinatrice des finances et des ventes:
Madeline Minervini

VERSION FRANÇAISE

Une publication Arkhane Asylum Publishing



Directeur de publication: Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition: Fabien Marteau

Directeur Artistique: Christopher Guénard

Traduction: Caroline Hammer, Julie Plagès

Relecture: Annie Le Meur, Sébastien Mintoff

Maquette: Carine Savary

Office manager: Sabrina Beauflis

Moyens généraux: Raphaël Crouzat

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

© 2024 Renegade Game Studios. Tous droits réservés.
Paradox Interactive®, Vampire: The Masquerade®,
World of Darkness sont des marques déposées de
Paradox Interactive AB. Tous droits réservés.

Version française © 2024 Arkhane Asylum Publishing.
Tous droits réservés.

Dépôt légal: avril 2024
Impression en Lituanie
ISBN: 978-2-37255-274-5

APPEL À TÉMOINS



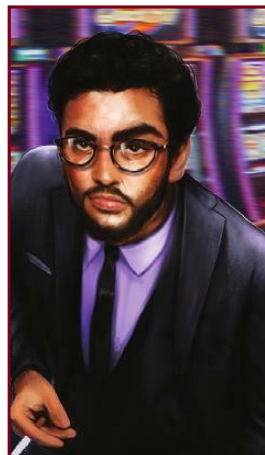
Hector Carson, victime



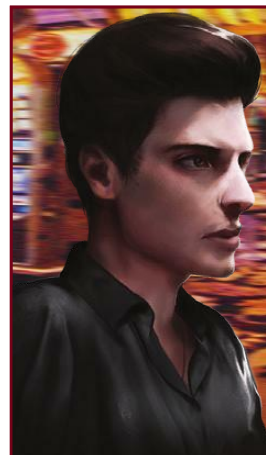
Suspect 1, « Jeri »



Suspect 2, « Ava »



Suspect 3, « Dalton »



Suspect 4, « Barry »

DÉTAILS DE L'AFFAIRE

Le 13 février 2022, Hector Carson, âgé de quarante-quatre ans, faisait son travail de vigile au casino Tangier dans le quartier nord de Las Vegas, ville située dans le Nevada. Quand il n'a pas confirmé que tout était normal par une communication de routine, son supérieur est allé voir ce qui se passait et a découvert son cadavre derrière le casino, la nuque brisée et avec d'autres blessures semblant confirmer qu'il avait été tué suite à une agression.

Les enquêteurs ont fait circuler les photos prises par le système de surveillance du casino (présentées ci-dessus) de quatre individus qui avaient eu des démêlés avec Carson plus tôt dans la soirée. Ils n'ont été vus dans aucun casino du Nevada depuis. Sur la base des témoignages recueillis, les enquêteurs ont établi les profils suivants pour ces individus.

Le suspect 1 est une femme hispanique ou américaine d'origine asiatique, ayant environ la vingtaine, mesurant environ 1,65 m et portant une grosse veste en cuir. Elle peut se faire appeler par le nom « Jeri » ou « Gerri » ou par le surnom « Fumée », peut-être parce qu'il s'agit d'une grosse fumeuse.

Le suspect 2 est une femme blanche, ayant environ la trentaine, mesurant environ 1,75 m, pesant environ 45 kg et portant un tatouage de serpent sur le bras gauche. Elle peut se faire appeler par le nom « Ava » ou « Eva » ou par le surnom « Serpent ».

Le suspect 3 est un homme hispanique ou noir, ayant environ la quarantaine, mesurant environ 1,80 m, pesant environ 55 kg et portant une cravate et un costume noirs. Il peut se faire appeler par le nom « Dalton », qui pourrait être son nom de famille ou son prénom.

Le suspect 4 est un homme hispanique ou blanc, ayant environ la vingtaine, mesurant environ 1,75 m, et pesant environ 70 kg. Il peut se faire appeler par le nom « Barry » ou « Prez ». Sa photo correspond à la description du suspect d'une autre affaire, le meurtre du directeur de casino Heron Stavridis le 7 décembre 2021.

Sur la base des enregistrements de vidéosurveillance et des informations recueillies par les enquêteurs, ces suspects inconnus se déplacent probablement ensemble.

Quiconque détient des renseignements à leur sujet est prié de contacter la police au 304-622-9069 ou de les transmettre par mail à l'adresse divinfocrim-xs-infos@das.fbi.gov. Toutes les informations seront recueillies et exploitées par les enquêteurs. Toute personne contactant ce numéro ou cette adresse peut choisir de rester anonyme.

Vous pouvez également contacter le bureau du FBI local ou l'ambassade ou le consulat des États-Unis le plus proche.

Bureau régional en charge de l'affaire: Las Vegas, Nevada.

TABLE DES MATIÈRES

Appel à témoins	3	Compulsion : Empathie affective	48	Célérité	72
Les éclaboussures du Sang	7	Archétypes salubriens	48	Domination	73
LE LANGAGE DE LA NON-VIE	8	TZIMISCES	51	Force d'âme	74
Clans	11	Qui sont les Tzimisces ?	53	Occultation	75
BANU HAQIM	15	Disciplines	53	Présence	78
Qui sont les Banu Haqim ?	17	Fléau	54	Protéisme	79
Disciplines	17	Compulsion : Convoitise	54	Puissance	82
Fléau	18	Archétypes tzimisces	54	Néant	83
Compulsion : Jugement	18	Variantes de Fléau de clan	56	Cérémonies de Néant	90
Archétypes banu haqim	18	Banu Haqim : Sang toxique	56	Sorcellerie du sang	96
HECATA	21	Brujah : Violence	56	Rituels de Sorcellerie du sang	97
Qui sont les Hecatas ?	22	Gangrel : Instincts de survie	56	Alchimie du sang clair	102
Disciplines	23	Hecata : Aura de décomposition	57	STYLES DE PRÉDATION	105
Fléau	23	Lasombra : Insensibilité	57	Chausse-trappe	106
Compulsion : Morbidité	24	Malkavien :	57	Faucheur	106
Archétypes hecatas	24	Manifestations surnaturelles	57	Montero	106
LASOMBRA	27	Nosferatu : Infestation	57	Pilleur de tombes	106
Qui sont les Lasombras ?	29	Ravnos : Nom de mort-naissance	58	Poursuivant	107
Disciplines	29	Sacerdoce : Sang froid	58	Racketteur	107
Fléau	29	Salubrien : Ascétisme	58	HISTORIQUES	108
Compulsion : Intransigeance	30	Toréador : Empathie douloureuse	58	Alliés	108
Archétypes lasombras	31	Tremere : Sang volé	59	Contacts	109
RAVNOS	33	Tzimisce : Courtoisie maudite	59	Influence	109
Qui sont les Ravnos ?	35	Ventrué : Hiérarchie	59	Masque	110
Disciplines	35	Personnages	61	Mawla	110
Fléau	36	FICHE RÉCAPITULATIVE DES TRAITS ET DES STYLES DE PRÉDATION	62	Refuge	112
Compulsion : Tenter le Diable	36	D'UN VAMPIRE	62	Renommée	114
Archétypes ravnos	36	Styles de prédation	62	Ressources	115
LE SACERDOCE	39	Attributs	62	Sagas	115
Qui sont les membres du Sacerdoce ?	41	Compétences	62	Servants	115
Disciplines	41	Disciplines	63	Statut	116
Fléau	42	Historiques	63	Troupeau	117
Compulsion : Transgression	42	VAMPIRES PRÊTS À JOUER	66	NOUVEAUX ATOUTS	117
Archétypes du Sacerdoce	42	Style de jeu	66	ET HANDICAPS	117
SALUBRIENS	45	Motivation	66	Atouts	117
Qui sont les Salubriens ?	46	Étreinte	67	Handicaps	119
Disciplines	47	POUVOIRS DE DISCIPLINE	68	Rebut	123
Fléau	47	Animalisme	68	FICHE RÉCAPITULATIVE DES REBUTS	124
		Auspex	70	CAITIFFS	125
				Atouts de Caitiff	126
				Handicaps de Caitiff	127

TABLE DES MATIÈRES

SANGS CLAIRS	128	Sbirri	167	Perdre votre Attache	211
La chronique de Sangs Clairs	128	Sentinelles	167	Pas d'Attache?	212
Organisation	130	Vehme	168	MEMORIAM	212
Les Sangs Clairs et les sectes	131	Veille diurne	168	Modeler le Memoriam	212
La destinée du Sang	132	SYSTÈMES DE COTERIE	169	Jouer un Memoriam	212
Archétypes sangs clairs	134	Changer de coterie	169	Memoriam à jet unique	213
Nouveaux atouts		Avantages de coterie	171	Règle facultative:	
et handicaps de Sang Clair	135	Création étendue de Domaine	173	échec sévère lors d'un Memoriam	213
GOULES	136	CLANS ET COTERIES	179	PROJETS	214
Dans la pénombre	137	Banu Haqim	179	Système de Projet simplifié	214
Addiction fatale	137	Brujah	180	Idées de Projets	215
Le rôle des goules	138	Gangrel	181	Projets collaboratifs	216
Archétypes de goule	138	Hecata	181	RÈGLES GÉNÉRALES POUR JOUER	
Créer un personnage goule	140	Lasombra	182	AVEC BIENVEILLANCE	216
Situations particulières	143	Malkavien	183	Culture et religion	216
MORTELS	145	Nosferatu	184	Romance, séduction et sexe	217
Pourquoi jouer un mortel?	145	Ravnos	184	Jouer avec les Malkaviens	219
Déséquilibre	145	Le Sacerdoce	185	Déséquilibres de pouvoir	219
Attrance dangereuse	145	Salubrien	186	Sagas et annexes	222
Archétypes de mortel	146	Toréador	186	Banquiers des Dunsirn	223
Le rôle des mortels	147	Tremere	187	Cannibales	224
Créer un personnage mortel	148	Tzimisce	188	Émissaires d'Ashur	225
Options pour le conteur	151	Ventrue	189	Enfants de Tenochtitlan	226
Coteries	153	Caitiff	189	Famiglia Giovanni	227
UN BUT PLUS VASTE	154	Sang Clair	190	Gorgones	228
Les personnages des joueurs	154	Chroniques	195	Nasyon San An	229
La coterie comme nuage	155	FORMES ALTERNATIVES DE JEU	196	Fiche récapitulative des traits et	
TYPES DE COTERIE	156	Jeu en one-shot	196	des styles de prédation d'un vampire	230
Bande de Crocs	158	Jeu en tête-à-tête	197	Liste globale des avantages	232
Cerbère	158	Jeu en troupe	198	Fiche de coterie	239
Champions	159	Jeu de rôle en solo	199	ANTAGONISTES REGROUPÉS	241
Commando	159	STYLES DE JEU EN LIGNE	200	Serviteurs goules des Tzimisce	241
Culte sanglant	160	Actual play	200	Revenants	243
Émissaires	160	Jeu de rôle sur table virtuelle	202	INDEX	244
Famille	161	Jeu de rôle textuel en ligne	202	TABLEAU DE PUISSANCE	
Firme	161	GN virtuel	204	DU SANG RÉVISÉ	248
Fugitifs	162	Jeu de rôle par TikTok	204		
Gardiens	162	CONVICTIONS	205		
Maréchaux	163	Exemples de Convictions	207		
Nomades	163	ATTACHES	207		
Nuée	164	Quelle est la relation?	208		
Partie de chasse	165	Exemples d'Attache	209		
Questari	165	Utiliser une Attache			
Régence	166	dans votre chronique	210		
Saboteurs	166				





Introduction :

LES ÉCLABOUSSURES DU SANG

*Le hors-la-loi, le révolutionnaire, le cabaliste
ou le membre d'une société secrète et d'ailleurs
les hérétiques de toutes sortes ont généralement tendance
à beaucoup fréquenter les autres et même à être très
sociables, et un certain élément de jeu joue un rôle
important dans toutes leurs actions.*

– JOHAN HUIZINGA, *Homo Ludens*

Bienvenue dans le **Guide du joueur de Vampire**. Notez que, malgré ce titre, il s'agit davantage d'un guide portant sur le jeu, y compris toutes les formes de jeu que nous avons vues émerger récemment. Cet ouvrage est pour les joueurs et les conteurs, pour ceux qui regardent des parties en ligne et ceux qui jouent les vampires sur Discord, et pour tous ceux qui abordent le jeu **Vampire : la Mascarade** d'une manière ou d'une autre afin d'explorer des thèmes d'horreur personnelle et politique.

Cela représente beaucoup de nouveaux joueurs et de nouveaux types de joueur. Ce livre est pour toutes les personnes curieuses de découvrir ces nouvelles manières de raconter des histoires de vampires.

Cet ouvrage est pour les joueurs de vampires. Et il est pour toujours et à jamais consacré aux joueurs de **Vampire**, qui disposent à présent de tous les clans marginaux rassemblés au même endroit, ce qui semble très dangereux formulé ainsi. Si cela fait trop de vampires pour vous, nous vous donnons également des règles pour jouer des mortels, des goules et des Sangs Clairs, ainsi que des chroniques mixtes incluant tous ces types de personnage en même temps.

Cela dit, nous avons essayé de concentrer principalement cet ouvrage sur les personnages vampiriques et non mortels, avec de nouveaux pouvoirs de discipline, de nouveaux rituels, de nouvelles formulae alchimiques, etc. plutôt que des listes d'armes à feu ou d'ordinateurs. Tout le monde a accès à Wikipédia maintenant, de toute façon.

Quand vous utilisez ces nouveaux pouvoirs, ou des armes à feu ou Wikipédia d'ailleurs, pensez avant tout à l'impression qu'ils doivent dégager dans l'histoire. Nous faisons passer l'intérêt dramatique avant tout et nous vous suggérons de faire de même. Notre objectif commun devrait être d'approfondir et d'améliorer l'expérience de chaque joueur, ainsi que les expériences communes des joueurs, pas de pousser au jeu juste pour être le plus fort.

Voilà pourquoi nous avons inclus des conseils pour jouer avec bienveillance plus détaillés, notamment de nouveaux garde-fous pour des sujets sérieux.

Voilà aussi pourquoi nous consacrons beaucoup de pages aux coteries, qui étaient souvent les parentes pauvres, voire même les beaux-enfants roux nés d'un premier mariage, de **Vampire** par le passé. (Détail intéressant : dans de nombreuses régions des Balkans, les croyances populaires affirmaient que les beaux-enfants roux nés d'un premier mariage devenaient des vampires après leur mort.) Les racines du jeu en coterie remontent très loin dans le passé de **Vampire** et construire une histoire commune reste un moyen, puissant et économique

à la fois, d'inciter les joueurs à s'investir dans le récit et de les pousser à créer davantage de valeur ajoutée narrative.

Une histoire commune : c'est ce que nous faisons encore tous quand nous jouons. Et idéalement, cet ouvrage peut tous nous aider, en tant que joueurs, à y parvenir.

Le langage de la non-vie

Les Descendants utilisent de nombreux termes qui ont soit un sens supplémentaire, soit un sens totalement différent au sein de l'espèce des vampires. Ce qui suit n'est pas un énième lexique d'argot de la Camarilla ou des anarchs, mais un moyen de contextualiser les mots que vous connaissez déjà en les voyant par leurs yeux. Gardez-le à l'esprit quand vos personnages discutent en jeu et peut-être aussi en réfléchissant à la chronique entre deux parties.

VIE, VIVAIT, ETC. : les vampires sont non-morts. Ils *mènent des non-vies*. Ils *existent*. Ils *installent leur refuge* à un endroit donné. Mais ils ne *vivent* nulle part, et ils ne voient pas ce que la *vie* peut offrir.

JOUR : votre vampire s'échappe pour revenir une autre *nuît*, pas un autre *jour*. Il se réveille trois *nuîts* plus tard. Le jour désigne uniquement la période littérale de la journée, c'est-à-dire quand les goules agissent et quand les banques sont ouvertes.

HUMAIN : les Descendants se croient humains, peut-être des prédateurs plus purs ou des animaux plus corrompus, mais ils s'accrochent à leur humanité tant qu'ils parviennent à croire en ne serait-ce qu'un tout petit fragment d'elle. Ils utilisent le terme « mortel » pour désigner un humain qui n'est pas un vampire.

DESCENDANTS, CAÏNITES, LE MOT EN V : la Camarilla emploie le terme *Descendant*, tout comme la plupart des vampires vieux de plus de quelques décennies. Avec le retour de l'Hérésie caïnite et la réintégration des Lasombas au sein de la société des Descendants à cause des atrocités du Sabbat, le terme *caïnite* est réapparu. Les romans d'horreur bon marché ont rendu le terme « vampire » trop vulgaire pour l'image que la Camarilla avait d'elle-même à partir des années 1800 environ. Ce terme est presque exclusivement utilisé par les Caitiffs de manière ironique ou pour provoquer les Descendants

qui leur seraient soi-disant supérieurs. Lors des nuits modernes, de plus en plus d'Enfants du crépuscule se réapproprient « le mot en v », une raison de plus pour les Descendants plus âgés de désespérer de la nouvelle génération.

CONTRÔLER: les vampires *influencent*. Ils sont des manipulateurs, pas des dictateurs. Les vampires ne peuvent même pas contrôler leur propre Soif. Fondamentalement, le contrôle indique un pouvoir absolu sur quelque chose. Vous contrôlez votre voiture ou un personnage dans un jeu vidéo. Mais est-ce que quiconque peut réellement *contrôler* une force de police ou les médias locaux? C'est peu probable, mais il est possible d'avoir une emprise significative sur ces institutions. De l'influence. C'est un mot plus adapté et il permet également de distinguer des degrés et des nuances.

MANIPULER: nous venons de dire que les vampires manipulent mais, dans les situations concrètes, ils ont intérêt (ou du moins vous avez intérêt) à préciser davantage car, après tout, ils manipulent tout ce qu'ils peuvent. Qu'est-ce qu'ils viennent de manipuler au cours de cette conversation ou dans ce contexte, et comment? Ne vous contentez pas de dire: « Le prince a manipulé les manifestants. » Est-ce qu'elle avait des agitateurs à sa solde dans la foule? Est-ce qu'il a payé le comité d'organisation? Est-ce qu'il a versé un pot-de-vin à un policier local pour qu'il commette un acte inacceptable afin que les manifestants se déchaînent et que tout tourne à l'émeute? Même si le prince garde le secret sur sa stratégie, les autres voient les répercussions qui en découlent.

CORROMPRE, CORRUPTION: comme la manipulation, la corruption semble être un paramètre par défaut chez les vampires. Ce qui veut dire que ce mot signifie... ne signifie rien dans ce contexte, en fait. Qui corrompt qui et pour obtenir quoi? La corruption vient-elle de l'extérieur, par exemple un policier qui profite de son statut pour extorquer les citoyens? Ou de l'intérieur, par exemple un gérant de casino qui pioche dans la caisse? Ou bien du système, qui ne donne accès à certaines choses que par népotisme? Réfléchissez aux personnes qui font l'offre sur laquelle les vampires doivent surenchérir, et avec quelle monnaie.

SERT, SERVANT: ce terme s'applique uniquement à ceux qui sont littéralement des subordonnés, les gens comme les Servants (justement), les goules et les autres qui font exactement ce que vous leur dites. Un serveur au restaurant vous sert. Les agents qui ont davantage de

libre arbitre peuvent servir *un objectif* sans le savoir, mais si un vampire prétend que la police le sert, il est au mieux grandiloquent, au pire présomptueux. Dans les deux cas, il sera vulnérable face à un ennemi qui comprend mieux les relations de pouvoir. Et d'ailleurs...

SERVIR LE CLAN: quel est votre nom de famille? Servez-vous votre famille? Quelle est votre nationalité? Servez-vous votre nation? Non, vous êtes seulement une personne. Voilà ce qu'est votre clan, une caractéristique et rien de plus. Même les justiciars qui servent la Camarilla servent la Tour d'Ivoire, pas leur lignage. Les Tremères ont fait l'erreur de placer le clan au-dessus de toutes les autres considérations et ont payé pour cela après la chute de Vienne.

CLANS: les clans ne sont ni définis ni limités par la géographie, les frontières nationales ou les cultures mortelles, ce sont des entités totalement différentes, mais ceux qui en sont membres comme les observateurs extérieurs font souvent l'erreur de confondre ces concepts. Votre clan n'est ni votre employeur ni votre commandant militaire. Au mieux, c'est votre famille éloignée et, après avoir passé quelques décennies à subir les caprices de votre sire, vous vous efforcez probablement de la garder relativement éloignée. ■





GUN



Chapitre un :

CLANS

Les familles malheureuses le sont chacune à leur façon.

– LÉON TOLSTOÏ, *Anna Karénine*

Le vingt-et-unième siècle n'a pas été tendre avec les Descendants jusqu'ici. Les gouvernements et les justiciers solitaires reprennent la chasse aux vampires, déclenchant une Seconde Inquisition. La Camarilla et les anarchs sont de nouveau en train de se livrer un combat sans merci, et ceux qui n'y participent pas sont dans une situation pire encore.

Comme les Tremeres, les Banu Haqim ont vu leur forteresse invincible tomber face à des ennemis intérieurs comme extérieurs. Ceux qui les ont invités au sein de la Camarilla sous le coup de la panique et parce qu'ils avaient besoin de leur soutien remettent à présent égoïstement en doute leur valeur et même leur présence. Les flammes de plus en plus hautes de la Seconde Inquisition dévorent les Hecatas, et quand la Géhenne a pris la non-vie de leur progéniteur, les Ravnos déjà déracinés par nature ont senti le sol se dérober sous leurs pieds. La fureur de la Géhenne a encore davantage plongé le Sabbat dans une frénésie religieuse d'une intensité perverse si aiguë que même une bonne partie des Lasombra et des Tzimisce fuient la Main Noire en tremblant.

En colère contre la Camarilla qui les a de nouveau rejetés, les vampires du Sacerdoce investissent dans le chaos émergeant avec l'espoir de récolter auprès des anarchs les fruits que la Tour d'Ivoire a refusé d'accorder aux Disciples de Set. Les Salubriens encore existants étaient déjà extrêmement rares et, alors que le monde des mortels se retourne contre tous les Descendants, les Descendants se retournent de plus en plus contre ceux qui prêchent la réconciliation.

Mais les clans survivent encore. D'une manière ou d'une autre, leur Sang circule toujours, changeant de canaux et suivant de nouveaux courants, descendant le flot du temps et de la destinée, vers la nuit prochaine et vers toutes les suivantes.

FICHE RÉCAPITULATIVE DES CLANS

VAMPIRE LA MASCARADE



BANU HACHIM LES JUGES

Juger, statuer, punir, exécuter, discipliner

FLÉAU: Addiction au Sang

COMPULSION: Jugement

DISCIPLINES



Brujah

LES REBELLES

Se révolter, protester, combattre, s'opposer, résister

FLÉAU: Tempérament violent

COMPULSION: Rébellion

DISCIPLINES



GANGREL

LES BÊTES

Se métamorphoser, combattre, traquer, rôder, endurer

FLÉAU: Traits animaux

COMPULSION: Pulsions sauvages

DISCIPLINES



HECATA

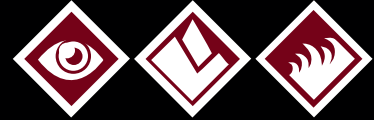
LES NÉCROMANCIENS

Ressusciter, invoquer et lier les fantômes, enquêter, effectuer des recherches, surveiller

FLÉAU: Baiser douloureux

COMPULSION: Morbidité

DISCIPLINES



LASOMBRA

LES MANIPULATEURS

Commander, persévérer, accomplir, tricher, tirer les ficelles

FLÉAU: Image déformée

COMPULSION: Intransigeance

DISCIPLINES



MALKAVIEN

LES ORACLES

Percevoir, comprendre, désorienter, prédire, augurer

FLÉAU: Esprit brisé

COMPULSION: Délire

DISCIPLINES



Nosferatu

LES MONSTRUOSITÉS

Espionner, se cacher, enquêter, rôder, observer

FLÉAU: Laideur repoussante

COMPULSION: Cryptophilie

DISCIPLINES



RAVNOS

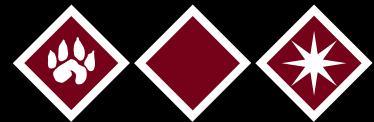
LES NOMADES

Échapper, tromper, bluffer, escroquer, errer

FLÉAU: Condamnés

COMPULSION: Tenter le Diable

DISCIPLINES



FICHE RÉCAPITULATIVE DES CLANS

VAMPIRE LA MASCARADE



LE SACERDOCE LES TENTATEURS

Influencer, piéger, mettre sous emprise, négocier, cultiver

FLÉAU: Aversion à la lumière **COMPULSION:** Transgression

DISCIPLINES

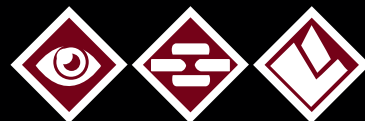


SALUBRIEN LES FUGITIFS

Se cacher, résister, survivre, racheter

FLÉAU: Traqués **COMPULSION:** Empathie affective

DISCIPLINES



Toreador LES SÉDUCTEURS

Séduire, attirer, obséder, représenter, charmer

FLÉAU: Obsession esthétique **COMPULSION:** Obsession

DISCIPLINES

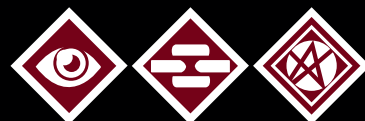


TREMERE LES SORCIERS

Étudier, perfectionner, apprendre, comploter, accomplir des rituels et de la sorcellerie

FLÉAU: Sang déficient **COMPULSION:** Perfectionnisme

DISCIPLINES



TZIMISCE LES DRAGONS

Saisir, posséder, transfigurer, modifier, contrôler

FLÉAU: Territoriaux **COMPULSION:** Convoitise

DISCIPLINES

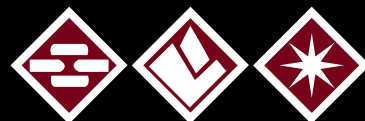


VENTRUE LES ARISTOCRATES

Diriger, mener, influencer, endurer, gouverner

FLÉAU: Palais délicat **COMPULSION:** Arrogance

DISCIPLINES



LÉGENDE DES DISCIPLINES



ANIMALISME



AUSPEX



CÉLÉRITÉ



DOMINATION



FORCE D'ÂME



NÉANT



OCCULTATION



PUISSANCE



PRÉSENCE



PROTÉISME



SORCELLERIE
DU SANG





BANU HAQIM

*Le clan des Traqueurs
Enfants d'Haqim
Médiateurs
Juges*

*Vous vous êtes révélé indigne de votre Sang,
mais je lui trouverai une fonction digne de lui.*





Les Juges des Banu Haqim sont déchirés entre leur soif héréditaire de Sang vampirique et leur passion pour la justice. Ce sont des arbitres sévères féroce­ment dévoués à l'appli­cation d'un code moral et ils étreignent des mortels capables d'évaluer et de gérer les menaces, de faire appliquer les lois et les traditions et de punir les transgresseurs.

Du point de vue des Banu Haqim, le Sang est en lui-même une loi, car il commu­nique un sens du devoir à ceux qui le portent en eux en plus de la malédiction qui les condamne à monter éternel­lement la garde face à la Bête. Issus de cultures et de traditions juridiques très diverses de leur vivant, les Banu Haqim découvrent tous que leur Sang les contraint à la rigueur et à l'honneur.

Les Banu Haqim ont tendance à graviter vers les sociétés ordonnées : selon leur raisonnement, les damnés ont besoin d'une structure (et donc de juges...) pour ne pas céder à leurs pulsions les plus ignobles qui transformerai­ent les domaines en enfers sanglants. Ce qui ne veut pas dire que les Banu Haqim sont des lèche-bottes à la loyauté aveugle envers une secte en particulier. La Camarilla est au mieux très imparfaite, les Ashirras sont trop souvent liés par une tradition que personne ne remet en question, les anarchs se placent eux-mêmes en position de fausses idoles et la Main Noire est moins une secte qu'un désastre constant. Les Juges les plus pragmatiques en viennent à préférer l'option la plus attirante parmi toute une couvée d'institutions perturbées, chaque domaine représentant une situation unique. Et comme le Sang fait loi, parfois, la meilleure option pour un Banu Haqim consiste à prendre sur ses épaules la charge d'un commandement juste, à l'image de son progéniteur.

Pour les Banu Haqim, comprendre et structurer l'état de Descendant va au-delà de l'interprétation des lois et de la punition des insurgés. Pour comprendre les lois du Sang, il est essentiel de comprendre le Sang lui-même, ce qui pousse beaucoup d'Enfants d'Haqim à effectuer des recherches sur ses propriétés et à apprendre à les maîtriser. Et quelle structure plus élégante qu'un triangle pour engendrer l'ordre à partir du désordre ? Voilà pourquoi il s'agit d'un motif courant parmi les Banu Haqim en tant que lignage tripartite composé de juges, de sorciers de sang et de bourreaux de tueurs. La dernière chose que risque de voir un Descendant condamné par un rival puissant est le visage de son assassin, du moins si ce dernier choisit de le dévoiler.

Leur perspective sur les choses leur pose parfois des problèmes pour trouver des alliés, car les Banu Haqim partent souvent du principe qu'ils doivent eux-mêmes juger de la structure de la société vampirique, ce qui pousse les observateurs extérieurs à les considérer

comme arrogants. Bien sûr, la réaction des Banu Haqim dans ce cas consiste à éliminer ceux qui voudraient se placer en dehors des structures et des protections de la société vampirique. En ces nuits d'Inquisition ravivée, les chasseurs n'ont besoin que d'une piste à suivre, et le péché du Premier Vampire ouvre grand la porte à la dépravation.

Qui sont les Banu Haqim ?

Les candidats les plus évidents pour l'Étreinte d'un nouveau Banu Haqim sont les juges, les policiers, les législateurs et les avocats, mais la philosophie du clan ne se résume pas à faire entrer dans la nuit des autoritaires choisis au hasard. Un sire avisé privilégie avant tout un infant potentiel qui a à la fois une vision assez globale pour se rendre compte que l'ordre est nécessaire et les moyens de construire quelque chose digne de subsister pour l'éternité. Les philosophes et les poètes, les sorciers et les scientifiques ont autant leur place au sein des Enfants d'Haqim que les assassins et magistrats non-morts mieux connus des autres clans.

Les Juges ont également la réputation de n'avoir aucun humour et d'être très stoïques, ne sachant pas s'amuser, portant la malédiction de Caïn comme un fardeau impossible à oublier et insistant pour que les autres fassent de même. Ce n'est pas entièrement faux, car les Banu Haqim voient la condition vampirique telle qu'elle est réellement, une combinaison impie de prédateur et de parasite. Mais les penseurs les plus perspicaces du clan examinent toutes les facettes de l'état de damné et savent apprécier le mystère sublime de leur éternité ternie, tout comme un mosaïste peut conjurer une merveille plus vaste à partir de fragments de pierre colorés. Les Banu Haqim peuvent bâtir une vaste bibliothèque à un étage oublié d'un gratte-ciel ou tenir un club de gentlemen enfumé qui vend les calices les plus délectables.

Les sires banu haqim recherchent un infant détenant un talent spécial qui contribuerait efficacement à leur vision d'une société ordonnée, qu'il corresponde au pouvoir en place du domaine ou aux objectifs privés du futur sire. Dans bien des cas, ce talent sert à éliminer les obstacles, notamment la faculté de liquider des cibles sur demande mais aussi une aptitude moins violente à s'assurer que les plans se déroulent comme ils le devraient.

Même s'ils n'ont pas naturellement tendance à rechercher des postes importants, les Banu Haqim sont souvent fiers des honneurs ou des titres qu'ils

accumulent, quelle que soit la secte à laquelle ils appartiennent. Sans surprise, la Camarilla semble abriter beaucoup de Juges, qui trouvent ses traditions et ses hiérarchies éternelles en phase avec les leurs. D'ailleurs, les lignages les plus connus au sein du clan ont juré fidélité à la Tour d'Ivoire, et les Enfants d'Haqim de la Camarilla sont à couteaux tirés avec les « bâtards rebelles » du clan qui font partie des anarchs.

Disciplines

CÉLÉRITÉ : les Enfants d'Haqim utilisent Célérité avec une efficacité terrifiante. Beaucoup sont plus doués pour cette discipline que pour toute autre, afin de compter sur la vitesse de leur jugement avant que le doute puisse ralentir une lame dans la gorge. Quand ils chassent, certains Banu Haqim deviennent littéralement un tourbillon flou, fondant sur leurs calices favoris pour boire tout leur saoul avant de disparaître aussi rapidement qu'ils sont apparus.

OCCULTATION : les Banu Haqim traquent leur proie sans jamais être repérés, que ce soit pour se nourrir discrètement ou pour infliger la Mort ultime à une cible sans les risques inutiles du combat au corps à corps. Certains Banu Haqim emploient cette discipline pour observer une cible accomplir un acte de transgression avant de délivrer leur jugement.

SORCELLERIE DU SANG : diverses méthodes et philosophies haqimites concernant la Sorcellerie du sang infléchissent les applications pratiques de cette discipline. Elle peut fournir des capacités meurtrières aux pratiquants mais aussi avoir des aspects rituels plus versatiles, servant à glaner des secrets dans son propre Sang et dans celui des autres.

Fléau

Les Banu Haqim ont tendance à se nourrir sur ceux qui méritent d'être punis. Ils sont tout particulièrement attirés par le Sang des vampires, l'essence même de la transgression. Lorsque l'un des Juges goûte le sang d'un autre caïnite, il a beaucoup de mal à s'arrêter. Étancher



au moins 1 point de Soif avec de la vitae vampirique déclenche un jet pour résister à la frénésie de Soif (voir page 220 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) avec une difficulté égale à 2 + le score de Fléau du Banu Haqim. Si le jet échoue, le Banu Haqim tente de se gorger de sang vampirique, parfois jusqu'à diableriser sa victime caïnite. Cela présente de nombreux problèmes pour les Enfants d'Haqim, car beaucoup de Descendants considèrent l'Amaranthe comme un blasphème, totalement opposé au genre de comportement ordonné que les Juges sont censés appliquer. Et, bien sûr, beaucoup de Banu Haqim se flagellent pour l'hypocrisie de leurs propres échecs.

Compulsion : Jugement

Le vampire ressent le besoin de punir tous ceux qu'il voit transgresser son credo personnel et de prendre leur sang comme juste vengeance pour ce crime.

Pendant une scène, le vampire doit étancher au moins 1 point de Soif sur quiconque, ami ou ennemi, agit à l'encontre de l'une des Convictions du Banu Haqim. (N'oubliez pas que les Convictions ne sont pas nécessairement liées à une culture mortelle ou à une secte en particulier; elles peuvent être totalement personnelles au vampire.) S'il ne le fait pas, son joueur subit une pénalité de 3 dés sur tous ses jets jusqu'à ce que la Compulsion soit accomplie ou jusqu'à la fin de la scène. (Si la personne mordue est aussi un vampire, n'oubliez pas de faire le jet pour résister à la frénésie de Soif déclenchée par le Fléau.)

Archétypes banu haqim

Exécutrice

Obéissant aux ordres des personnalités les plus augustes du domaine, l'exécutrice inflige la Mort ultime à ceux qui ont violé les coutumes des Descendants de manière impardonnable, que ce soient les traditions ou les décrets des sommités du domaine. Avec le prestige qui auréole son « permis de tuer », l'exécutrice est également prête à accepter des... contrats privés, tant qu'elle est d'accord avec les accusations du Descendant lésé. Cela peut sembler radicalement opposé à la justice perverse de son titre, mais juger les coupables est plus important que de respecter une procédure en particulier.

Hôte charmant

L'hôte charmant organise des parties de cartes dans la salle de bal d'un hôtel prestigieux, qui sont ce que la cité a de plus proche d'un Elysium éphémère au vu de la clientèle des tables (vampirique comme mortelle). Et ce n'est pas une opération qui risque de disparaître d'une nuit à l'autre : les parties se poursuivent sans interruption depuis cinq ans, gérées par des sous-fifres de confiance en journée, et tant que l'hôte charmant paie un tribut aux personnes adéquates, le jeu n'a aucune raison de devoir s'arrêter. Les fortunes se font et se défont, et la chance joue un rôle à la fois à la table de l'hôte charmant et parmi ceux qui reçoivent son invitation.

Cheffe de syndicat

Ce qui distingue cette Enfant d'Haqim de son sire rigide et conservateur, c'est qu'elle sait quand faire descendre les gens dans les rues, quand s'armer et abattre le représentant de l'oppression et quand se réfréner et se contenter de refuser d'aider un primogène dominateur. La cheffe de syndicat vient d'un milieu où connaître les failles dans la loi et savoir comment encourager les autres à agir a été essentiel pour son succès. Et elle accumule de plus en plus de soutiens qui voient là une occasion de créer un changement qui pourrait bénéficier à tous, ce que la cheffe de syndicat a du mal à équilibrer avec certaines des attentes de la société vampirique.

Architecte ésotérique

L'architecte ésotérique considère que son rôle est de construire des choses d'une importance durable. Il a dessiné seul les plans de beaucoup de refuges, de la planque passant totalement inaperçue à l'appartement confortable dans le quartier le plus chic de la ville. Mais, plus important encore, il a bâti beaucoup de fausses tombes un peu partout dans la cité qui abritent les corps en torpeur de Descendants qui ont disparu. Certains s'étaient mis à dos un primogène quelconque, d'autres étaient de jeunes talents prometteurs en ces temps tumultueux de la politique du domaine. Mais la question reste entière : qu'est-ce qui détermine qui l'architecte ésotérique envoie aux oubliettes, et comment décide-t-il où les construire ?





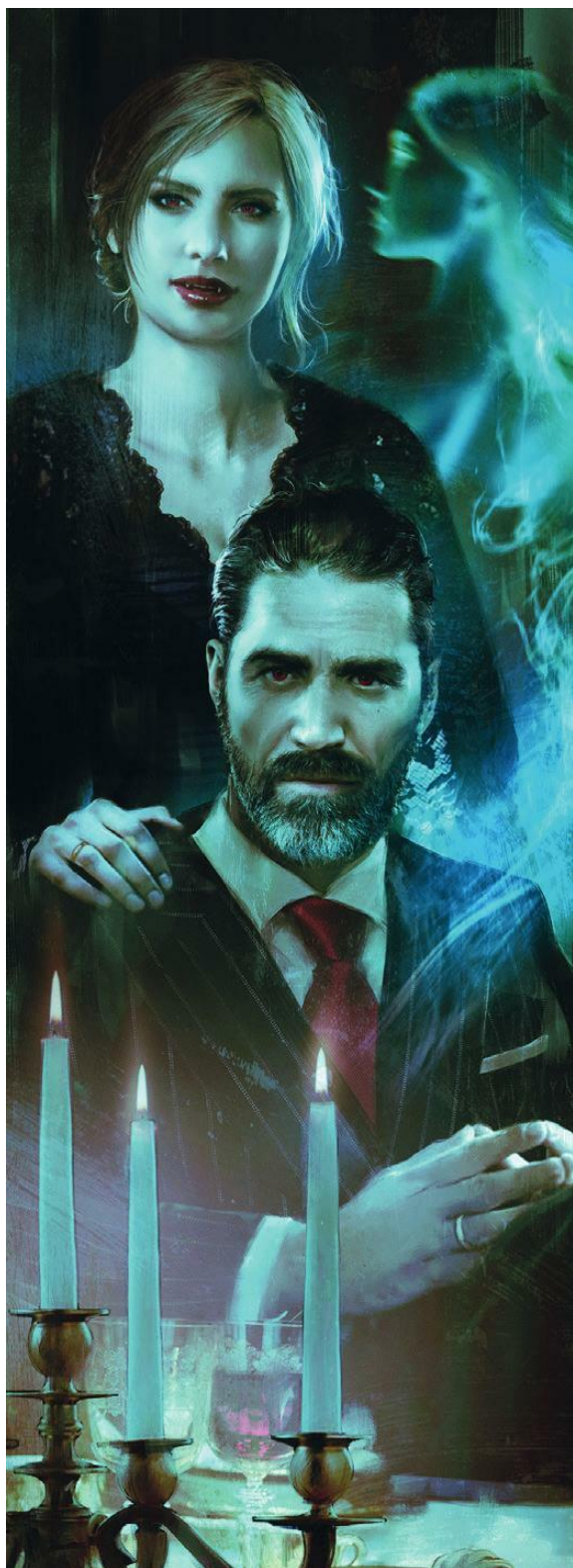


HECATA

*Nécromanciens
Descendants du Démon
Lazaréens
Le clan de la Mort*

Les Descendants ne sont qu'une expression de la mort parmi d'autres, une conscience encore vivante enveloppée dans une chair livide en décomposition, ou même qui semble encore vivante... et ce genre d'expression peut être en quelque sorte réinterprété.





Rassemblement hétéroclite de lignées vampiriques nécromantiques, le clan Hecata est uni par sa quête d'un seul et même sujet : la mort. Les Hecatas étudient l'après-vie et ressuscitent les morts... ou pire. Ils vendent leurs services au plus offrant ou agissent dans leur propre intérêt. Rares sont ceux qui parviennent à échapper à la surveillance de damnés capables d'invoquer les esprits mêmes des morts et de les contrôler.

Les impurs. Les mangeurs de chair. Ceux qui communiquent avec les morts, et ceux qui persuadent les défunts de parler en leur nom.

Au sein des clans vampiriques, les Hecatas sont une anomalie car ils forment pratiquement une secte indépendante, un clan composé d'étranges lignées et même de véritables liens familiaux entre les membres, le tout fondé sur la révérence et parfois l'asservissement de la mort elle-même. Ce clan inclut des Descendants allant des familles mafieuses de la vieille Europe vénérant leurs ancêtres aux prêtres brandissant des effigies en passant par les monstres dégénérés mangeurs de chair. Et une fascination malsaine pour l'enveloppe de chair mortelle est le seul point commun entre toutes les lignées qui en sont membres.

Un rituel morbide a récemment rassemblé ces consanguinités disparates en un véritable clan « uni », mais ces lignées hétérogènes rendent le clan plus proche d'une secte que d'un lignage traditionnel. Au vu des penchants impurs du clan et de sa tendance à manger à tous les râteliers en montant tous les camps les uns contre les autres, il n'est pas particulièrement apprécié de la société des Descendants dans son ensemble. Et pourtant, il a survécu pendant tout ce temps et continue de noircir les nuits modernes par son talent nécromantique indéniable.

Qui sont les Hecatas ?

Être un Hecata implique souvent d'hériter d'un catéchisme presque superstitieux d'interdits, de culpabilité ancestrale et de rituels qui colorent non seulement les interactions entre les membres du clan, mais aussi leurs interactions avec les morts. Pour un observateur extérieur, c'est incompréhensible, mais pour les Lazaréens, c'est une tradition familiale. La parole des anciens fait loi car les fondations mêmes du clan ont été bâties par un patriarche qui a abandonné sa propre mortalité pour que sa famille *et toutes les générations après lui, mortelles ou vampiriques*, puissent maîtriser les dons impies des damnés.

Cette monstrueuse « famille » s'est prodigieusement élargie depuis, invitant (ou peut-être emprisonnant) dans ses rangs d'autres vampires dont l'aisance avec les mystères de la mort rivalise avec la sienne. Le clan a absorbé plusieurs lignées et cultes funéraires marginaux au sein de sa structure semblable à celle d'une secte, se répandant comme une nécrose à la périphérie de la culture vampirique.

Les Hecatas croient en une philosophie cyclique de l'Étreinte, qu'ils symbolisent par trois facettes : Mort, Pourriture et Renaissance. Tous les membres du clan partagent un même talent pour brouiller les frontières entre la vie et la mort (et ses nuances, comme la non-vie). Les Hecatas commandent aux fantômes avec la même habileté que pour « ressusciter » les cadavres et la même passion que pour découvrir par divination les causes d'une mort... et ses coupables. Cela leur donne non seulement la capacité d'apprendre des secrets que tout le monde croit enterrés bien en sûreté, mais aussi celle d'épier les activités des vivants grâce aux fantômes asservis.

Inutile de dire que toutes ces coutumes sont considérées comme immondes par des sociétés moins grotesques que celle de ce clan, c'est pourquoi les Hecatas ont consacré beaucoup d'efforts à cultiver une autosuffisance à faire pâlir d'envie même les plus riches. D'ailleurs, leurs connaissances sur la mort et leur maîtrise de ce domaine leur rapportent beaucoup de profit quand ils s'en servent de manière avisée : pour sceller à jamais les secrets de crimes ayant engendré des fortunes, pour enquêter sur l'emplacement de trésors oubliés depuis longtemps et pour envoyer les morts sans repos arracher leurs secrets aux vivants, et à ceux qui ne sont pas assez morts pour avoir quitté cette catégorie, de gré ou de force.

Les sires hecatas préfèrent les mortels qui soit viennent de leurs propres familles ou factions mortelles, soit fournissent des liens avec des groupes extérieurs dont le sire pourrait tirer profit. Ils étreignent généralement plutôt des mortels aux tendances morbides, d'humour noir ou pragmatiques. Généralement, le sire n'a pas besoin d'une personne compatissante ou empathique, sauf si cet enfant lui sert à combler une lacune en particulier. Pour certains Hecatas, le clan, la *famille*, est tout, tandis que d'autres sont au mieux loyaux à la *famille* sur le papier, même si beaucoup de sires s'appuient sur la culpabilité, l'obligation et le sentiment de devoir familial pour forcer leur enfant à obéir quels que soient leurs véritables opinions sur la question.

LES LIGNÉES DES HECATAS

Le clan Hecata inclut de nombreuses lignées différentes, des anciens Cappadociens à la *Nasyon san an* résurgente. Certains Hecatas pensent que ces lignées étaient autrefois des clans à part entière mais, à notre époque, personne n'en est sûr, et d'ailleurs tout le monde s'en moque quand il y a du profit à faire et des mystères macabres à explorer. Les Sagas des lignées hecatas se trouvent en pages 223-229 de ce livre.

Disciplines

AUSPEX : les Hecatas considèrent souvent Auspex comme la perception de la destinée. Lire une aura devient un exercice qui vise à discerner comment les attitudes de l'individu le poussent vers son destin ; prendre possession d'un corps permet au vampire de diriger directement ce destin. C'est aussi une discipline qui nécessite une certaine finesse, que ce soit pour sentir les fantômes invisibles ou pour lire le passé spirituel d'un objet... et, souvent, les membres les plus brutaux du clan négligent ce pouvoir.

FORCE D'ÂME : qui peut mieux exalter la résistance physique du corps non-vivant que les Hecatas ? Force d'âme peut se manifester sous des formes très diverses allant de la futilité des coups contre un corps déjà mort à une maîtrise grandiose des lois mêmes de la Mort pour l'éviter.

NÉANT : Néant fait partie des disciplines les plus mystérieuses, car elle peut traverser le voile de l'après-vie. En l'utilisant, un Hecata peut interroger un fantôme ou lui ordonner de tourmenter un rival. Il peut faire pourrir la chair d'un vivant par un simple contact physique ou accomplir une cérémonie perverse pour infliger un sort sinistre à un mortel qui se mêle de ce qui ne le regarde pas. Néant met en péril le lien de celui qui l'utilise avec son Humanité, mais les Hecatas considèrent ce pouvoir comme un outil nécessaire à la compréhension de la relation entre la vie, la mort et la non-mort.

Fléau

Les Hecatas infligent un *Baiser douloureux et connu comme tel*. Les crocs des Lazaréens ne suscitent pas le plaisir, mais la souffrance. Les victimes prises par surprise résistent violemment si elles ne sont pas immobilisées, et rares sont ceux qui se soumettent volontairement



à la torture que représente le Baiser d'un Hecata. Quand il boit directement sur une victime, un Hecata boit obligatoirement sans se soucier de sa survie et déclenche une perte de sang trop importante (voir page 212 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Les mortels non consentants qui ne sont pas immobilisés essaient de s'échapper et, même pour ceux qui sont contraints ou consentants, leur joueur doit réussir un jet de Vigueur + Résolution dont la difficulté est égale à 2 + le score de Fléau de l'Hecata pour éviter que le personnage tente de s'arracher à la source de la douleur par simple réflexe. Pour les victimes vampiriques contraintes ou consentantes de la morsure d'un Hecata, leur joueur doit réussir un jet pour résister à la frénésie difficulté 3 pour éviter d'entrer en frénésie de terreur.

Compulsion : Morbidité

Le vampire ressent un besoin immédiat de faire passer quelque chose de la vie à la mort ou vice versa. Toute action qui n'est pas consacrée à mettre fin à l'existence de quelque chose ou à le ressusciter subit une pénalité de deux dés sur son groupement. La cible de l'action ne doit pas nécessairement être une personne, ou même une créature vivante, mais peut être un objet ou même un concept plus abstrait comme une idée ou une conversation. La Compulsion dure jusqu'à ce que le vampire réussisse à tuer ou à faire revenir à la vie quelque chose (figurativement ou littéralement).

Archétypes hecatas

Réanimatrice

Si vous amenez un macchabée sur sa table d'opération, la réanimatrice saura le faire reparler. Elle saura même le faire se relever et danser, une vraie danse macabre, si c'est ce que vous voulez. Vous voulez découvrir ce que le cadavre savait avant de mourir ? Pas de problème. Vous voulez qu'il se traîne jusque chez lui sur ses deux pieds et pointe un doigt accusateur vers quelqu'un ? Sans souci. La réanimatrice ne juge personne, mon gars. Mais une dernière chose : quand tout sera fini, vous devrez lui laisser le cadavre. Elle sait exactement ce qu'elle va en faire.

Expert médico-légal

Avant son Étreinte, l'expert médico-légal a toujours été l'un des premiers sur les scènes de crime et, à présent, il se sert de son expertise sur le terrain pour trafiquer les preuves, mal classer les rapports ou inventer une explication des causes du décès qui protège les intérêts de sa coterie, tout en étant confronté à la mort de façon régulière. Récemment, il se sent en conflit de loyauté et prend parfois le parti des jeunes Descendants avec lesquels il passe beaucoup de ses nuits et parfois celui de l'étrange famille qui l'a adopté dans ses rangs macabres mais puissants. Mais cette dernière a des exigences dangereuses, s'appuie sur la culpabilité et les coutumes familiales et abrite un bon nombre de vampires dont les méthodes pourraient faire convoquer l'expert médico-légal devant un supérieur qui noterait soigneusement tous les détails de leur comportement dans un rapport de terrain.

Nécromancienne innée

La nécromancienne innée s'est découvert un intérêt sincère et un véritable talent pour la magie de mort en regardant des séances de spiritisme sur le dark web, des vlogs de chasse aux fantômes et des exorcismes, et en étudiant ensuite des rituels occultes. Elle a moins été étreinte par les Hecatas que contrainte de les rejoindre par chantage et par menace. Son sire compte voir si son don pour les cérémonies vaut la peine d'être cultivé ou si la nouvelle infante va se contenter de servir pour l'éternité en tant qu'acolyte plus compétente que la moyenne. Mais la nécromancienne innée a ses propres plans et n'a nullement l'intention de jouer les sous-fifres pour un vampire de seconde zone qui n'a même pas eu assez d'initiative pour apprendre les ficelles du métier avant de devenir non-mort lui-même.

Banquier sans scrupules

Appartenant à la lignée Giovanni ou Dunsirn du clan Hecata, le banquier sans scrupules joue le rôle d'intermédiaire neutre pour les Descendants « investisseurs » dans toutes sortes d'affaires fiduciaires illégales. Il clame haut et fort que « les affaires sont les affaires » et est la voix parfaite de la médiation et de la protection des actifs grâce à son dévouement sans faille envers la non-implication dans la Lutte éternelle. Le banquier sans scrupules est prêt à tout pour faire du profit, que ce soit investir dans des affaires contraires à l'éthique, accepter de l'argent blanchi ou garder des investissements que la plupart des banques n'approcheraient pas à moins d'un mètre, notamment du sang, des mortels spéciaux ou un « colis » contenant un Descendant en torpeur qui vient d'arriver depuis un domaine des Ashirras.





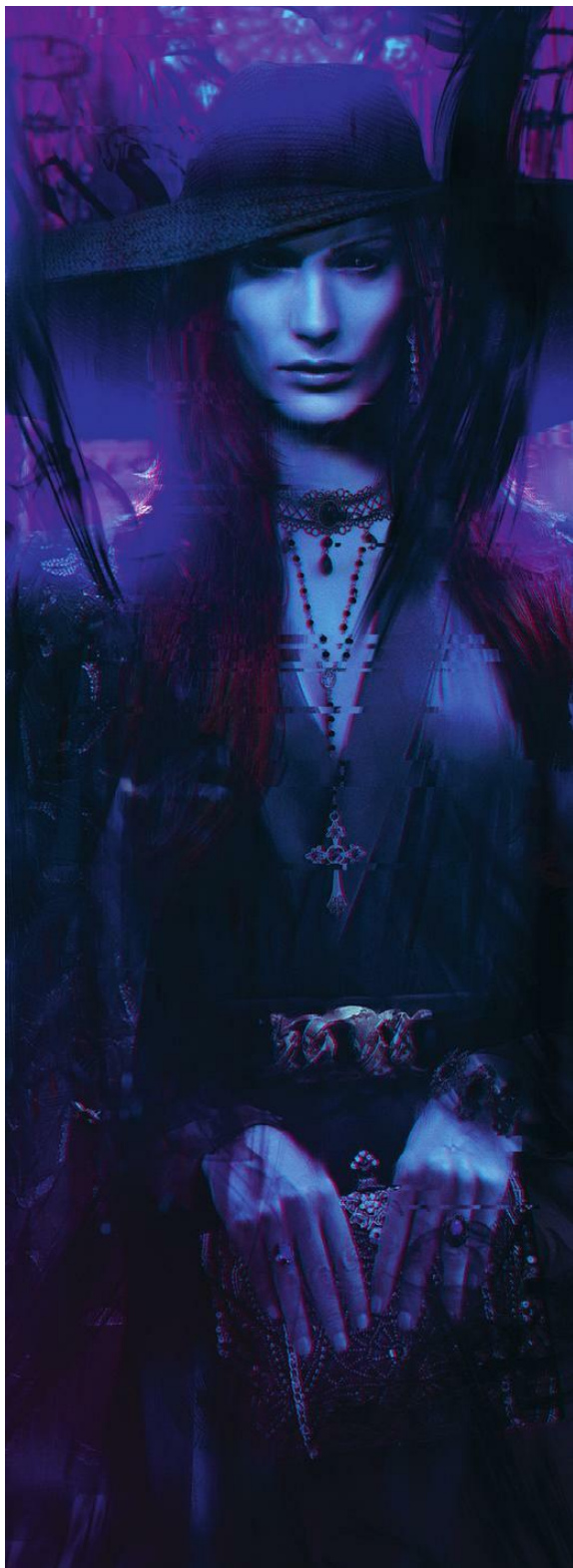


LASOMBRA

*Le clan de la Nuit
Précepteurs
Gardiens
Ombres*

Je suis votre allié constant, n'en doutez pas une seconde, mais je dois me résigner à résider dans les ombres, sans quoi ils comprendraient la véritable menace que constituent nos puissances combinées.





Les Lasombras sont des créatures subtilement en porte-à-faux avec la réalité ordinaire, qui doivent toujours triompher à tout prix. Les sires de ce clan recherchent des infants impitoyables, ce qui rend la réputation de traîtres et d'usurpateurs de ses membres bien méritée. La plupart des Lasombras ne tiennent pas à attirer l'attention et préfèrent jouer le rôle de marionnettiste et de pouvoir métaphorique derrière le trône. Pour une Ombre, la fin justifie tous les moyens.

Les vampires sont souvent associés aux ténèbres, car ce sont des créatures de la nuit, réprouvées par le soleil. Mais, même parmi les Descendants, l'affinité avec l'obscurité appartient à un clan en particulier : les Lasombras. Et depuis ces ombres, les Gardiens orchestrent leurs complots, tirant les ficelles des Descendants « inférieurs » et les manipulant comme des pantins accrochés à ces ficelles, jouant le théâtre d'ombres chinoises de la Lutte éternelle. N'importe quel Descendant peut acquérir du pouvoir, des titres et de l'influence, et lourde est la tête qui aspire à porter la couronne ou le titre de baron. Mais qui a l'oreille de ces princes et de ces barons et qui s'adresse à eux depuis les coulisses et les couloirs invisibles du pouvoir vampirique, mesquins et grandioses ? Les Précepteurs du clan Lasombra.

Les Lasombras estiment grandement les réussites, surtout dans les domaines par lesquels ils peuvent acquérir du pouvoir sur les autres. Ils n'aiment pas le risque, et les Gardiens se sont taillés la réputation, à juste titre, d'être doués pour les plans fourbes et les calculs froids. Que ce soit quand il enfonce un pieu dans le cœur d'un ennemi obstiné ou quand il détruit socialement un rival devant une assemblée d'anciens et d'ancillae, un Lasombra avisé sait parfaitement quelles sont ses chances de succès. De plus, les Précepteurs savent comment pousser les autres Descendants (ou un pigeon inconscient du danger) à agir de façon à obtenir le résultat que le Gardien désire. Et bien sûr, l'une des stratégies de manipulation les plus importantes consiste à savoir quand vous n'avez pas l'avantage, et donc quand il vaut mieux tout simplement tricher. Les grandes déclarations d'honneur font bonne impression à l'Elysium, mais l'honneur n'est qu'une arme parmi d'autres dans l'arsenal des Ombres.

Par le passé, les Lasombras ont déjà influencé toutes les sectes : ils ont été les premiers rebelles de la Révolte Anarch, les seigneurs de guerre du Sabbat aux Amériques et enfin les recrues redoutables de la Camarilla pendant l'ère moderne de la Seconde Inquisition. Leur clan est fait de membres à la non-vie haute en couleurs et de longs passés, mais c'est aussi un clan qui suscite la méfiance,

car il est composé de manipulateurs, et la crainte, à cause des choses invisibles qui se déplacent dans les ombres qu'il invoque.

Qui sont les Lasombras ?

Peut-être davantage que tout autre trait de personnalité, les sires lasombras privilégient l'ambition chez leur infant, et les Précepteurs se considèrent comme des exemples d'excellence. Les manifestations concrètes de cette excellence sont très diverses, car une toile d'ambition personnelle peut être organisée de façon à ce que plusieurs générations de Descendants lasombras agissent pour accomplir (consciemment ou non) les objectifs de leur sire. Les gens doués pour la politique, les génies du crime, les membres des forces militaires ou policières et même ceux qui ont survécu à une tragédie trouvent tous leur place dans les rangs des Ombres. Certains Précepteurs ont été étreints pour pouvoir une nuit prochaine diriger les vampires, tandis que d'autres sont les Ombres de leur sire et doivent le servir pour l'éternité.

De manière plus générale, beaucoup de Lasombras viennent des milieux riches et puissants ou des institutions religieuses (même s'ils ne sont pas nécessairement dévots eux-mêmes). Certains viennent même de lignages semi-aristocratiques. Quoi qu'il en soit, les sires lasombras semblent attirés par les vies mortelles passées à cultiver le pouvoir, un environnement dans lequel l'excellence des Précepteurs s'épanouit comme une ombre au crépuscule. En tant que membre d'une coterie, un Lasombra se considère presque toujours comme le plus important du groupe. Il suffit de lui poser la question.

L'ambition d'un Lasombra peut le pousser à rechercher une position d'autorité, que ce soit au sein de la société des Descendants ou par une influence importante (mais discrète) sur les mortels. Le clan a déjà inclus et inclut toujours des princes de la Tour d'Ivoire, des seigneurs de guerre anarchs, des sénéchaux, des prêtres et même des pillards maritimes. Mais, en parallèle, les Gardiens font également d'excellents espions, infiltrateurs et même assassins au vu de leurs dons pour se cacher dans les ombres et recueillir des informations ou pour préparer un puissant assaut en rôdant quelque part sans être perçus. S'ils se font prendre, ils savent s'en sortir en intimidant ou en frappant.

Disciplines

DOMINATION : les Lasombras comptent sur leur faculté d'écraser les volontés et de forcer l'obéissance sans y mettre les affectations raffinées de certains autres

damnés. Leur utilisation implacable de cette discipline leur a valu l'antipathie des autres clans, et pourtant peu de vampires osent nier le don que possèdent les Précepteurs dès qu'il s'agit de laver le cerveau d'une proie ou de la subjuguer. Un Lasombra recourt sans hésiter à la Domination pour ordonner à ses victimes de découvrir leur cou afin qu'il se nourrisse.

NÉANT : la faculté de manipuler les ombres permet aux Lasombras d'observer, de frapper et de s'échapper sans jamais devoir faire face à leur victime, ou d'employer des entités plus sombres que la mort dans le même but. On raconte que l'utilisation du Néant prélève un tribut sur l'âme du vampire ou que c'est à cause de l'abus de cette discipline que les Lasombras ont un reflet étrange et n'apparaissent pas normalement sur les formats de média modernes.

PUISSANCE : lorsqu'ils sont forcés de recourir à la violence physique, les Précepteurs peuvent préférer exploser le crâne d'un ennemi à mains nues, traverser l'estomac d'un vaurien d'un coup de botte, ou arracher une porte hors de ses gonds pour inspirer le respect et la peur dans d'autres circonstances. Peu de Lasombras recourent à la Puissance pour faciliter leurs repas, considérant qu'attraper un calice et le maintenir immobile à la seule force du poignet est un exercice des plus vulgaires, mais parfois la Soif doit être satisfaite immédiatement.

Fléau

Quiconque contemple le reflet d'un Lasombra ou son image sur un enregistrement (en direct ou non) reconnaît immédiatement sa nature vampirique, à condition que l'observateur sache ce qu'il cherche. Les gens qui ne savent rien des créatures surnaturelles sentent que quelque chose ne tourne pas rond, mais attribuent probablement les distorsions à des irrégularités de la surface réfléchissante ou à la mauvaise qualité de l'enregistrement. Ce phénomène ne garantit pas pour autant aux Lasombras de passer inaperçu à coup sûr, puisqu'ils ont autant de risque que leurs semblables d'être identifiés sur des caméras de surveillance. En outre, pour que le personnage utilise des moyens de communication moderne (et certaines technologies), y compris un simple appel téléphonique, son joueur doit effectuer un jet de Technologie de difficulté 2 + son score de Fléau, car les microphones ont les mêmes problèmes avec la voix des Lasombras que les caméras avec leur image. Éviter les systèmes de détection électroniques de vampires se fait aussi avec une pénalité égale au score de Fléau.

Compulsion : Intransigeance

Les Lasombras ont une sainte horreur de l'échec, qu'ils associent à une mauvaise planification ou à une défaillance chez la personne même. Quand ils sont touchés par cette compulsion, leur Sang les pousse à agir de toutes les façons imaginables afin de parvenir à leurs fins, aussi bien sur le moment que dans des intrigues



labyrinthiques s'étendant sur plusieurs siècles. Le moindre revers est vécu comme une blessure insupportable, et ils optent très vite pour les méthodes les plus impitoyables jusqu'à ce qu'ils atteignent leur but.

La prochaine fois que le vampire rate une action, il perd deux dés sur tous ses groupements jusqu'à ce qu'il effectue une nouvelle tentative et réussisse cette même action, ou jusqu'à la fin de la scène. Il est à noter que la pénalité s'applique également lorsqu'il tente d'effectuer à nouveau l'action qui a entraîné le malus.

LES LASOMBRAS ET LA TECHNOLOGIE

Si tous les vampires perdent un fragment de leur être lors de l'Étreinte, les Lasombras portent les stigmates les plus flagrants de la malédiction de Caïn. Quand on les regarde à travers une surface réfléchissante ou un enregistrement vidéo, leur silhouette apparaît distordue, parfois presque invisible. Qu'il vacille, se déforme ou devienne transparent, leur reflet trahit leur nature vampirique et leur lignée (si l'observateur sait ce qu'il en est). De même, les appareils tactiles ou nécessitant un autre type d'interaction directe – telle que la reconnaissance vocale, l'écran tactile ou l'utilisation d'un stylet – ont tendance à boguer ou à réagir une fois sur deux face aux Précepteurs, et les systèmes de détection électronique repèrent avec aisance les indices révélateurs de leur intrusion. C'est comme si les Lasombras existaient sur une fréquence différente du reste de l'univers, vacillant dans et hors de la lumière.

Bien que les novices du clan désespèrent devant le refus d'obéissance de la technologie, les Gardiens ingénieux s'attèlent rapidement au recrutement de mortels ou à la création de goules qu'ils chargent de « tâches subalternes » comme passer des appels ou conduire leur maître à travers la ville. Dans certains domaines, cette tendance est si prononcée parmi les Précepteurs qu'un Lasombra qui mène ses affaires sans assistant personnel est considéré comme vieux jeu à un point embarrassant ou même désavantagé.

Archétypes lasombras

Mentor

« Toujours chercher à obtenir mieux » : cette maxime s'applique particulièrement bien à la mentor, qui a réussi à capitaliser sur une mention quasi accidentelle de son nom par le prince pour obtenir l'un des territoires de chasse les plus prestigieux du domaine. Comme elle l'enseigne à ses protégés (et elle en prend un nouveau tous les dix ans environ, en lui promettant qu'il pourra déménager dans un autre domaine pour aider à « développer le réseau »), la praestation est la clé de la réussite, car beaucoup d'autres Descendants sont prêts à payer plus tard pour ce que quelqu'un leur offre dès ce soir. Et ce soir, la mentor est assise dans ses beaux habits de cour au sommet d'une montagne de dettes et de secrets qui causeraient un chaos atroce si tout cela sortait des ombres et arrivait dans la lumière de l'Elysium.

Appât

À l'origine étreinte pour mourir en sacrifice face à la Seconde Inquisition, l'appât s'est montrée plus maline que son sire et a mené la Division des affaires spéciales tout droit jusqu'à son refuge. C'est ainsi qu'elle a commencé sa carrière d'appât pour chasseurs de vampires à louer : elle sème stratégiquement des preuves qui attirent l'élite du FBI afin qu'elle abatte les rivaux de celui qui l'emploie. Mais tout cela fait partie d'un projet plus vaste, car l'appât ne propose ses services qu'aux Descendants dont les objectifs sont en phase avec les siens, et son travail devient plus risqué chaque nuit qui passe car la DAS en apprend de plus en plus sur la manière dont fonctionne la menace vampirique de la ville.

Chroniqueur en vogue

Comme beaucoup d'anciens ont récemment succombé à l'Appel, le chroniqueur en vogue est devenu très à la mode parmi les ancillae s'élevant dans la hiérarchie et ayant découvert qu'ils oubliaient des parties de leur histoire personnelle avec l'âge. Le chroniqueur en vogue transforme leurs histoires en mementos tangibles (des poèmes, des journaux, des mémoires, des élégies religieuses) pour que ces Descendants ne perdent pas à jamais leurs propres souvenirs. Et la personnalité du chroniqueur en vogue est tellement désarmante que tous ces vampires suffisants ne se méfient pas le moins du monde à l'idée de lui confier leurs secrets. Ils ont aussi dû oublier la fable du scorpion et de la grenouille.

Valet

En apparence au service d'un aristocrate riche mais stupide, le valet se déplace comme s'il était invisible au sein des classes qui ne remarquent jamais « le domestique », glanant les secrets de la haute société en s'occupant de son maître. Tout soupçon envers le duo est vite dissipé car le seigneur se révèle toujours trop bête pour avoir orchestré le coup fourré qui a attiré l'attention. Et avec toutes ces heures de nuit passées parmi le personnel de service qui en est souvent venu à haïr les privilèges dont hérite la noblesse, le valet trouve facilement des complices quand un membre arrogant des riches oisifs a besoin d'être remis à sa place.







RAVNOS

*Indépendants
Corbeaux
Risque-tout
Les Hantés*

*Éblouir puis disparaître, toujours en mouvement et
constamment en fuite.*





Ce clan a été presque annihilé lors des premières salves de la guerre de la Géhenne, mais ses braises se ravivent à présent davantage chaque nuit qui passe. Les autres considèrent les Ravnos comme des messagers, des vagabonds et des escrocs, mais les Ravnos savent que leur héritage est bien plus vaste que cela, une flamme de divinité capricieuse couvant dans leur Sang. Leurs méthodes ne reposent pas sur la force brute, sur l'adoration des foules ou sur des complots méticuleux s'étendant sur des siècles mais sont fondées sur l'astuce et le panache, le charme rusé et l'illusion pure et simple. Les escrocs, les confidentes, les traders, les performeurs et les vagabonds font tous partie de la palette très diverse du clan Ravnos à notre époque.

La relation des Ravnos avec les mortels varie. Historiquement, ils ont tendance à parasiter diverses sociétés subalternes, cherchant à se dissimuler parmi un groupe de marginaux que la majorité respectable trouve déjà douteux de toute façon. Beaucoup de Corbeaux se greffent même sur des groupes commerciaux itinérants, par exemple des fêtes foraines, au sein desquels non seulement ils ont accès à un cycle de proies sans cesse renouvelé, mais où ils peuvent même parfois gagner de l'argent grâce à leurs talents. Comme dans la plupart des relations des Descendants avec leurs troupes, l'influence vampirique des Indépendants est rarement bénigne et, bien que certains Ravnos se préoccupent réellement du sort de leurs mortels, d'autres les considèrent uniquement comme des outils ou des calices, destinés à être utilisés puis jetés. Un navire de réfugiés abritant un Ravnos a autant de chances d'arriver en un seul morceau grâce à un mystérieux bienfaiteur que d'arriver au port vide, vaisseau fantôme sur lequel des os et des taches de sang seuls témoignent de la présence de passagers autrefois.

Qui sont les Ravnos ?

Les Indépendants sont les maîtres de la tromperie et préfèrent éviter de se battre ou de saigner pour quelque chose qu'ils peuvent obtenir par des moyens plus subtils. Ils savent charmer et disparaître en l'espace du même instant, et ceux qui ont été trompés une fois apprennent vite à douter même de leurs propres sens quand ils sont en compagnie d'un Corbeau. C'est pourquoi les vampires ravnos clament rarement haut et fort leur nature et s'enfuient en vitesse une fois leur couverture percée à jour. Cela dit, ils n'ont pas vraiment le choix de toute façon, car une sentence de mort inexorable hante leur vitae et menace de les consumer s'ils s'arrêtent quelque part pour se reposer. Mais, alors même que la déflagration de la supposée destruction de leur progéniteur embrase tout le clan, les nouvelles générations réussissent à garder une longueur d'avance sur cet incendie dans leur Sang et rétablissent discrètement leur lignage.

Ce qui ne veut pas dire qu'ils sont inoffensifs ou même compatissants, car dans la plupart des cas, prendre des risques nécessite d'avoir un cœur endurci devenu peu sensible à la souffrance des autres, et beaucoup de Risque-tout recherchaient avant tout leur propre intérêt même avant de se transformer en créatures nocturnes buveuses de sang. Cela rend d'ailleurs la transition plus facile, et beaucoup de novices ravnos s'habituent à l'état de non-vie avec plus d'aisance que ceux des autres clans, ayant déjà coupé tout lien avec leurs amis, leur famille et la société.

Même si les habitudes nomades (qui sont en fait plus proches d'une nécessité) du clan l'empêchent pour l'essentiel de posséder une quelconque forme de structure officielle, une sorte de résurrection des Ravnos est en train d'avoir lieu, engendrée par les membres du clan les plus grégaires. Un ensemble complexe de signes et de signaux, connus et appris uniquement par les membres du clan, les aide à se retrouver et à se reconnaître entre eux, ainsi qu'à organiser des rassemblements ponctuels pour échanger des rumeurs et des informations sur l'état des affaires vampiriques dans tous les domaines. L'art du conte est populaire parmi les Ravnos, et une sorte de mythologie est en train d'émerger parmi les jeunes Corbeaux, selon laquelle ils se considèrent comme des descendants de divers fripons divins. Ils vont jusqu'à former des coteries ou étreindre des groupes d'enfants dédiés au culte d'un dieu rusé en particulier. En l'absence d'ancêtres encore actifs, les Ravnos se créent les leurs et élèvent leur talent au rang de mandat divin.

De plus en plus de Risque-tout choisissent de se débrouiller seuls, ou de combattre leur malédiction en

tendant de s'établir dans un domaine existant. Pour éviter leur malédiction, ils installent plusieurs refuges et utilisent souvent un nombre de masques mortels tout aussi impressionnant. Aucun clan n'est aussi doué pour se fondre parmi les humains que les Ravnos, et beaucoup mènent leurs activités sous les radars de la communauté vampirique du domaine, ou se présentent comme d'inoffensifs Caitiffs. Ceux qui déclarent ouvertement leur héritage ont tendance à adopter une position farouchement indépendante et à vendre leurs services d'espions, de saboteurs et de négociateurs au plus offrant. Mais rares sont les Corbeaux à pouvoir agir ainsi longtemps au sein d'un domaine, et la plupart finissent par repartir. Que ce soit parce qu'il a accumulé trop d'ennemis, à cause de victimes qui cherchent vengeance ou à cause de la malédiction qui bout dans son Sang, un Ravnos finit toujours par se retrouver en fuite. La plupart des autres Descendants ne sont pas gênés par cet état de fait, car ils ne peuvent pas s'empêcher de considérer le sort des Ravnos comme une leçon à retenir, le résultat final de la guerre de la Géhenne.

Disciplines

ANIMALISME : les Ravnos entretiennent une relation presque amicale avec les animaux, en particulier les corbeaux, les renards, les coyotes, les araignées et les singes (si le conteur l'autorise, la difficulté des tests d'Animalisme impliquant ces animaux est réduite de -1 et augmente de +1 pour tous les autres types d'animaux). Comme il utilise ces familiers comme espions, diversions et parfois compagnons, un Ravnos n'est jamais vraiment seul sur les routes.

OCCULTATION : beaucoup d'Indépendants sont capables de disparaître aux yeux des autres et de rester cachés, mais le clan sait aussi étendre l'utilisation d'Occultation pour créer des hallucinations élaborées et durables. Dans les faits, le Ravnos utilise sa Présence pour projeter plus largement les propriétés d'Occultation afin qu'elle englobe davantage que l'apparence physique du vampire.

PRÉSENCE : la méthode préférée du clan quand le charme naturel et la persuasion ne suffisent pas. Rares sont les Risque-tout qui ne possèdent pas au moins les bases de cette discipline. Les Ravnos emploient souvent Présence pour se procurer des victimes dans les situations compliquées, et la discipline joue aussi un rôle dans leurs pouvoirs hallucinatoires.

Fléau

Les Ravnos sont condamnés. Le feu du soleil qui a incinéré leur fondateur fait rage dans le sang du clan et jaillit de la chair même d'un Ravnos s'il reste au même endroit trop longtemps. Si un Ravnos dort au même endroit plus d'une fois toutes les sept nuits, lancez un nombre de dés égal à son score de Fléau. Il subit un nombre de points de dégâts aggravés égal au nombre de 10 (résultats critiques) obtenus, car il brûle de l'intérieur. Ce phénomène a lieu



chaque fois que le Ravnos passe la journée dans un lieu où il a déjà dormi il y a moins d'une semaine (cela s'applique également aux Ravnos en torpeur).

La définition d'un « lieu » pour les besoins de ce Fléau dépend de l'étendue géographique de la chronique mais, sauf précision contraire, deux endroits où dormir doivent se trouver à au moins 1,5 km de distance pour éviter de déclencher le Fléau. De plus, un refuge mobile, par exemple un camion de déménagement, est sûr tant que l'endroit où le camion est garé se trouve à au moins 1,5 km du dernier endroit de repos. Les personnages ravnos ne peuvent pas prendre le handicap Sans refuge à la création.

Compulsion : Tenter le diable

Son Sang pousse le vampire à flirter avec le danger. Il est déjà hanté par le feu vertueux qui ronge sa lignée depuis la base, alors quelle différence ? La prochaine fois que le damné est confronté à un problème à résoudre, toute tentative pour appliquer une solution qui n'est pas la plus audacieuse ou la plus dangereuse voit son groupement de dés réduit de deux dés (les tentatives suffisamment tape-à-l'œil et risquées peuvent même recevoir des dés bonus à cette occasion). Le Risque-tout est libre de convaincre les autres de faire les choses à sa manière, mais peut tout aussi bien agir seul. La Compulsion persiste jusqu'à ce que le problème soit résolu ou jusqu'à ce qu'il devienne impossible de tenter de le résoudre.

Archétypes ravnos

Coursière à moto de minuit

Quand un colis doit absolument être livré intact, à l'heure et au beau milieu de la nuit, la coursière à moto de minuit est sur le coup. Elle n'est référencée sur aucun site Internet connu, mais les gens importants, mortels comme immortels, ont son numéro dans leur répertoire. La coursière sait quelles routes emprunter quand la guerre des sectes fait rage, quelles pattes graisser quand il faut traverser un domaine et où se cacher quand les choses tournent mal. Et surtout, elle a toujours une porte de sortie. Comme elle sert de logiciel de sauvegarde vivant (enfin, non-vivant) à toutes les grandes figures de la cité, elle les manipule aisément, mais a toujours une moto tout-terrain au réservoir plein non immatriculée prête à démarrer. Juste au cas où.

Agent secret à louer

Les agents secrets sont rares parmi les Indépendants, car ils sont discrets, professionnels et, surtout, dignes de confiance. L'agent secret accomplit sa mission en suivant rigoureusement les instructions, que cela implique de l'espionnage, de la diplomatie ou un assassinat occasionnel. Une fois payé, il disparaît jusqu'à ce que l'on fasse de nouveau appel à lui. Tout le monde sait que l'agent secret mange à tous les râteliers, mais il est bien trop utile pour être supprimé. Et d'ailleurs, personne ne veut s'en faire un ennemi. La plupart de ses clients paient une petite commission de « fidélité » à l'agent secret pour se prémunir contre ce risque. Et cela lui convient très bien.

Agent de voyages

Voir le monde peut se révéler très compliqué pour quelqu'un qui entre en combustion spontanée à la lumière du soleil et est recherché par les agences d'espionnage du monde entier. C'est là qu'intervient l'agent de voyages. Il gère une agence discrète avec des contacts aux quatre coins du monde et peut vous emmener n'importe où. Ses clients savent pour quoi ils signent, ou alors ils n'ont pas le choix de toute façon. Cela peut impliquer de passer treize jours dans un camion frigorifique ou de se cacher dans une cargaison qui sera pillée par des pirates du golfe de Guinée, mais l'agent de voyages amène le client à destination. Celui-ci ne sera peut-être plus tout à fait le même à l'arrivée, mais c'est un risque à courir.

Antiquaire

L'antiquaire connaît bien la valeur de l'histoire, a le sens du détail et possède des raisons personnelles de rechercher des artefacts oubliés. Elle semble toujours sur le point de faire une nouvelle découverte importante. Parfois, ces objets lui rapportent un bénéfice personnel quand elle les vend à des musées ou à des collectionneurs privés. Mais, dans d'autres cas, l'antiquaire se spécialise dans la localisation d'objets ayant un intérêt particulier pour les Descendants, que ce soit des bibelots marquant le statut d'un lignage en particulier ou des reliques importantes pour les damnés dans leur ensemble. Si l'objet vaut la peine d'être trouvé, l'antiquaire arrivera à le trouver et à le déterrer... ou au moins à vous convaincre que c'est bien ce que vous voyez.





mk
2023



LE SACERDOCE

*Serpents
Le clan de la Foi
Le clan des Mensonges
Setites*

*Vous me traitez de menteur, de tentateur et de dégénéré, mais
toutes vos prétendues insultes ne sont que le poids des chaînes avec
lesquelles vous vous entravez volontairement depuis toujours.*





Le Sacerdoce a toujours quelque chose à offrir. Ce clan souvent proche d'un culte recrute ceux qui savent employer la tentation comme arme. Ses membres étreignent ceux qui ont la volonté et les moyens d'influencer, de piéger et, en fin de compte, de libérer leurs cibles de ce qu'elles cherchent : leurs possessions matérielles, leur allégeance ou même leur foi. Pour les Serpents, tout a un prix.

Moitié clan, moitié culte, le Sacerdoce occupe une étrange niche au sein de la société des Descendants. À ses propres yeux, le Sacerdoce a pour but de libérer les individus de l'acceptation aveugle du fardeau du « péché » qui a été placé sur leurs épaules, que ce soit sous la forme d'une doctrine religieuse, d'un opprobre social ou même des traditions des damnés. Mais ses détracteurs sont loin d'avoir une aussi haute opinion de lui et le considèrent souvent comme un ramassis d'agitateurs dégénérés maniant tout un arsenal d'hérésies qui servent leurs intérêts.

Le prêtre souriant offrant un pardon facile, le dealer sordide vendant un paradis chimique rapide, l'imprésario burlesque proposant une nuit d'abandon, le contrebandier charismatique affirmant qu'il peut faire disparaître votre problème : tous ces gens et bien plus encore représentent le Sacerdoce dans un monde hédoniste où vos ennuis et leurs solutions forment leur propre écosystème. Vous avez un problème ? Un membre du Sacerdoce va se faire un plaisir de vous aider à le régler... et d'aider à vous convaincre qu'en fait, ce n'est pas vraiment un problème au départ, tant que vous voyez les choses sous le bon angle. Évidemment, cet angle a une fâcheuse tendance à vous replacer dans la même position, et le Serpent vous fait obligeamment tourner et tourner encore le long de la spirale destructrice qu'il vous a choisie. Sans surprise, cela lui attire souvent les foudres de ceux qui bénéficient de l'ordre établi ou qui entretiennent leur propre importance en dictant les mœurs sociales.

Cela ne veut pas dire que le Sacerdoce est amoral, du moins pas exactement. En fait, d'une certaine façon, c'est le contraire. Dans l'esprit du Sacerdoce, remettre les choses en question est en soit un sacrement. Sans péché, quelle valeur a la vertu ? Et qu'est-ce que condamner le péché, sinon une méthode de contrôle ? L'approche du Sacerdoce consiste à mettre en doute la moralité dominante, à demander : « Pourquoi cela est-il interdit ? » et à tester les mérites de ce qu'il y a à gagner en subvertissant la moralité par défaut. S'il se trouve justement que remettre en question ce qui est interdit permet de révéler une faiblesse chez les autres qu'un Serpent peut exploiter à son avantage, cela revient pratiquement à créer une divinité à sa propre image.

Beaucoup de membres du Sacerdoce installent des autels, des temples, des églises ou d'autres lieux servant à la fois à parodier la religion traditionnelle et à démontrer la piété du Serpent concerné. Cela peut aller d'une alcôve dans un appartement avec quelques bougies, bâtons d'encens et icônes ayant une importance personnelle à un véritable temple où beaucoup de Serpents réputés fraternisent et prient. D'ailleurs, ce qui constitue peut-être la plus grosse faction du clan s'est appropriée le dieu égyptien Set, avec lequel les anciens du clan affirment avoir un lien ou même partager leur sang.

Qui sont les membres du Sacerdoce ?

Les Descendants du Sacerdoce choisissent souvent un enfant avant tout pour son assurance et sa détermination à s'opposer à la majorité sur *quelque chose*, que ce soit une autorité religieuse, sociale ou autre. D'ailleurs, certains Serpents ne dépassent jamais le stade d'une sorte de rébellion adolescente après avoir découvert le pouvoir du Sang et de nombreuses hiérarchies secrètes auxquelles faire un pied de nez. Mais quand un Serpent commence à mieux comprendre la réalité de la condition vampirique, il voit dans le Sang l'occasion de remodeler la société caïnite en retournant ses tabous contre elle. Les autres Descendants les considèrent peut-être comme des agents du chaos ou de la corruption, mais la plupart des membres du Sacerdoce savent exactement qui ils contrent et pourquoi, que ce soit un prince au statut élevé ou un lècheur du caniveau qui pourrait bientôt devenir un outil ou un pion utile.

Le Sacerdoce apprécie ceux qui ont assez de confiance en eux, de témérité ou juste de *tripes* pour remettre en question ce que les autres exaltent comme « le bien commun ». Le bien commun, selon qui ? Après tout, des monstres qui boivent le sang des innocents pour se nourrir ne peuvent pas vraiment se poser en modèles de moralité.

Mais remettre en question un ensemble de croyances dominantes ne fait pas automatiquement de vous le parangon d'une perspective différente sur les choses, et les Descendants du Sacerdoce succombent souvent, très souvent, aux tentations des transgressions qu'ils présentent comme des libérations. Le clan abrite énormément de drogués au sang, d'accros au risque et d'autres arrogants hypocrites. Les jugements moraux faciles présentent ces transgressions comme des péchés mais, trop souvent, ce qu'elles représentent effectivement sont des convictions impossibles à maintenir. Si un Serpent n'est pas assez vigilant concernant le prix de la « libération »,

il peut se retrouver prostré devant la Bête et n'y avoir gagné que quelques dépendances onéreuses. Cela dit, le Sacerdoce est parfaitement conscient de ce risque et c'est précisément ce genre de faiblesse que ses membres les plus opportunistes cherchent à utiliser comme arme contre les autres Descendants. Le Serpent n'est pas un vendeur de vices, c'est l'organisateur personnel de *votre* chute dans la complaisance et sous sa coupe, un Diable allégorique avec lequel les Descendants imprudents passent un pacte.

Les membres réellement dévots du Sacerdoce se considèrent parfois comme des gardiens, des protecteurs et même des soldats contre une force maléfique plus grande que celles perçues par le ramassis de fois religieuses myopes actuellement présentes dans le monde. Tout comme les Descendants cèdent à leurs pulsions avec la devise « J'accepte la Bête en moi de peur d'en devenir une », ces Serpents tentent et dégradent ceux qui sont sous leur emprise pour les protéger contre des damnations plus grandes. Mieux vaut gâcher ses nuits non-vivantes dans le carré VIP d'une boîte de nuit, abruti par les drogues fournies par le Serpent dealer, que servir éternellement et se perdre dans la Lutte éternelle. C'est pour votre bien, évidemment.

Les Descendants du Sacerdoce apprécient souvent les bijoux, les accessoires et les autres expressions abstraites de motifs ou de concepts religieux, par exemple les symboles de vie éternelle ou l'esthétique sur le thème du serpent. Ils peuvent porter ces symboles avec une touche d'ironie ou pour affirmer sincèrement leur foi. Les Serpents ont pleinement conscience de la relation entre leur surnom de clan de la Foi et leur surnom de clan des Mensonges, car ces deux concepts peuvent être les deux faces d'une même pièce.

Disciplines

OCCULTATION : les Descendants du Sacerdoce utilisent ce pouvoir pour découvrir les croyances, les credo et les vices des vampires comme des mortels afin de mieux les exploiter et les libérer. Les Serpents puissants endossent aussi souvent le visage de personnes et d'amis de confiance pour mieux attirer les proies dans leurs sanctuaires et leurs temples, ou simplement dans l'endroit isolé le plus proche.

PRÉSENCE : c'est la discipline favorite de beaucoup de membres du Sacerdoce des nuits modernes. Elle offre de la puissance, mais avec une finesse satisfaisant même les Descendants qui se sont autoproclamés défenseurs de la Mascarade. Les Serpents utilisent Présence avec beaucoup de talent, par des gestes majestueux et des discours

retentissants touchant le cœur d'une congrégation rassemblée pour la prière ou d'un marginal solitaire égaré.

PROTÉISME: les Serpents utilisent cette discipline pour frapper de terreur les spectateurs, mais profitent aussi de ses nombreuses manières innovantes d'échapper aux ennuis. Ils prennent souvent la forme d'un serpent plutôt que d'un loup, mais ils peuvent se fondre dans la terre pour éviter le soleil aussi bien que n'importe quel Gangrel.

Fléau

Le Sang d'un Serpent abhorre la lumière. Lorsqu'ils sont exposés à un éclairage direct, naturel ou artificiel, les membres du clan reculent. Lorsqu'un Serpent est exposé à une forte lumière dirigée directement vers lui, retirez à tous ses groupements de dés un nombre de dés égal au score de Fléau du personnage. Ce score de Fléau est également ajouté aux dégâts aggravés qui leur sont infligés par la lumière du soleil.

Compulsion : Transgression

L'idéologie dominante au sein du clan de la Foi (ou des Mensonges...) enseigne que l'esprit et l'âme d'une personne sont liés par des chaînes invisibles qu'elle a elle-même créées. Le Sang du Serpent se rebelle contre ces entraves et il ressent un besoin impérieux de les briser. Retirez deux dés à tous les groupements du vampire ne visant pas à pousser quelqu'un (lui y compris) à violer un Principe de la chronique ou une Conviction personnelle. Cette Compulsion prend fin quand elle cause au moins 1 Flétrissure.

Archétypes du Sacerdoce

Guérisseur miraculeux

Ce Serpent a toujours excellé dans l'art de gagner la confiance des gens par le pouvoir de la parole et de la foi. De son vivant, il était prêtre et persuadait les autres par sa gentillesse et sa force de conviction que tous les maux pouvaient être chassés par la puissance de la croyance. Dans la non-vie, il n'a pas beaucoup changé. Maintenant, il prêche contre le péché de la Bête et non de simples pulsions mortelles.

LE CULTE DE SET

L'influence du Sacerdoce prend racine un peu partout dans le monde en divers lieux de foi, des murs de grandes institutions religieuses aux cérémonies étranges accomplies par quelques croyants désespérés dans des caves d'immeuble et des cabanes abandonnées en montagne. Des Descendants sont présents partout où du sang est présent, c'est donc aussi le cas du Sacerdoce. Ses cultes sont nombreux, variés et étendus.

La plus grosse faction au sein du Sacerdoce est indéniablement celle des Disciples de Set, dont le nom est souvent utilisé comme synonyme du Sacerdoce dans son ensemble. Ce fait ressort également dans le surnom de « Setites » donné aux membres du clan. Le credo des Setites élabore (ou corrobore...) certains des mystères du Livre de Nod, et identifie l'un des terribles antédiluviens sous le nom de Set. Il semble au mieux blasphématoire de confondre Set, la divinité égyptienne antique, avec le progéniteur du Sacerdoce mais, évidemment, les cultes du clan de la Foi ont l'habitude de flirter avec le blasphème, l'hérésie ou tout autre dogme qu'ils peuvent utiliser pour subvertir la notion de péché.

Dans beaucoup de domaines, les Setites constituent l'unique présence du Sacerdoce car ils peuvent être la seule foi du Sacerdoce présente en ville. Dans d'autres, le culte de Set n'est que l'un des visages des Serpents ou n'est même pas représenté, et les membres du Sacerdoce peuvent s'être infiltrés au sein des congrégations de fidèles existantes en plus d'avoir fondé les leurs.

Par ailleurs, faites preuve de respect en ce qui concerne la culture du monde réel et son utilisation dans la société vampirique. Si votre groupe de jeu préfère ne pas dire que les non-morts se sont appropriés cet élément de la culture égyptienne, le Sacerdoce contient beaucoup d'autres subversions qui pourraient servir lors d'une chronique sans poser ce genre de problème.

Et cela lui a rapporté beaucoup : grâce à son statut au sein de son domaine, ses croyants, ses soutiens et ses pénitents sont nombreux.

Imposteur né

Les imposteurs, les escrocs et les charlatans trouvent rapidement leur place au sein du Sacerdoce, s'ils ont du talent dans l'art de soulager les autres vampires de culpabilités et de déviances pesant bien lourd sur leur conscience. De son vivant, ce Serpent avait un faux nom, un travail pour lequel il n'était pas qualifié et une série de contrats conclus un peu partout dans le pays pour lesquels il n'avait pas respecté ses obligations, car il racontait davantage de mensonges que de vérités à ses « collègues ». Le Sang lui a donné des pouvoirs qui lui permettent de déménager facilement de ville en ville en n'emportant qu'une simple valise, vantant les mérites d'une bonne affaire dont il promet qu'elle va rapporter au moins le double de ce que sa dernière cible a investi dedans, garanti !

Porte-parole du divin

Ce Serpent entendait la voix de Dieu avant d'être étreint. Fervent croyant et doué pour concrétiser ses visions par des actes, il avait réussi dans la vie ; il avait des enfants, il dirigeait une entreprise et il avait bonne réputation dans la ville où il vivait. Maintenant qu'il est devenu un vampire, la voix de Dieu s'est démultipliée. Avec toutes ces voix en lui (la Bête, le Sang et les nombreuses résonances résiduelles de ses victimes), le porte-parole du divin est encore davantage persuadé qu'il sert de canal à une conscience plus vaste que la vie ou la mort.

Figurante

Une carrière principalement passée à jouer dans des séries télévisées ayant peu de succès, et parfois quelques rôles çà et là dans des émissions populaires et des films à la diffusion limitée, a fini par attirer l'attention du Sacerdoce sur la figurante. Elle avait un don pour avoir l'air perpétuellement intéressée par tout et savait donner aux gens l'impression qu'ils la connaissaient déjà et les mettre à l'aise. Sa petite célébrité, mais pas au point de devenir une figure intouchable, fait de la figurante une bonne représentante pour le culte, qui offre un moyen de se mêler aux gens un peu connus. Oh, et pendant que vous êtes là, je voudrais vous montrer quelque chose...







SALUBRIEN

*Cyclopes
Voleurs d'âme
Dajjals
Progéniture de Saulot*

*Établir son refuge dans cette vallée de larmes et
parcourir pour toujours un chemin d'épines.*





Comme l'immense majorité d'entre eux ont été exterminés par des usurpateurs non-morts, le Sang si désirable des Salubriens traqués est un trophée de valeur pour les autres vampires. Combiné à leur réticence à étreindre, cela les rend rares à l'époque moderne. Ils recrutent souvent des personnes au bord de la mort, pensant que leur malédiction peut offrir une deuxième chance à ceux qui la méritent, et ils comptent certains des vampires les plus humains dans leurs rangs.

Les complots des Descendants donnent des gagnants et des perdants, et chaque gagnant exige qu'un perdant paie le prix de sa réussite. Tel fut le cas des Salubriens, connus pour leur sagesse et leur érudition voilà des siècles, mais à présent une simple note de bas de page méprisante dans les intrigues des vampires. À notre époque et selon certains, les Salubriens ne peuvent d'ailleurs plus prétendre au titre de clan, car leur progéniteur est censé avoir succombé sous les crocs d'un usurpateur plus ambitieux qui bâtit son propre clan, les Tremères, grâce à ce sang volé. L'histoire des Cyclopes est une tragédie, mais aussi une leçon amère sur la lutte éternelle des non-morts s'étendant sur des millénaires car, en les détruisant, leurs rivaux rejetèrent la culpabilité sur les victimes en répandant des rumeurs les accusant de voler des âmes et de faire bien pire encore en se dissimulant derrière leurs paroles pieuses. Et comme pour alourdir encore l'acceptation par la société vampirique de cette culpabilité, tous les Salubriens ont un troisième œil au centre du front qui marque clairement leur lignage.

Qui sont les Salubriens ?

Les enfants salubriens sont rares. Les rumeurs racontent qu'il ne pourrait en exister que sept simultanément, mais impossible de savoir si cela est encore vrai ou faux à notre époque. Selon leur coutume, les sires salubriens n'étreignent que lorsqu'ils atteignent Golconde, transmettant ainsi de nouveau leur malédiction chaque fois, mais là encore, au vu de la situation actuelle de la société vampirique, il est douteux que cette coutume ait continué à être scrupuleusement suivie. À cause de cette tradition, le choix d'un enfant est une décision encore plus profondément personnelle pour un Salubrien que pour tout autre Descendant. Pour un sire salubrien qui envisage de procréer, un enfant potentiel doit avoir un problème à résoudre. Les Salubriens n'étreignent pas par caprice. Ils peuvent choisir une personne au stade terminal d'une maladie, quelqu'un qui a subi une tragédie familiale ou quelqu'un qui désire passionnément corriger une injustice du monde.

Le progéniteur du clan, l'énigmatique Saulot, est censé avoir été le premier Descendant à atteindre Golconde, et son lignage tente toujours de suivre cette voie plusieurs siècles après sa destruction. Les Salubriens mènent souvent des non-vies troublées, accablés par la condition vampirique, mais réconfortés par la promesse de la rédemption, aussi insaisissable soit-elle. Imperturbables, les Salubriens rechercheraient la réponse à la damnation de Caïn, et en auraient même aidé d'autres à trouver leur propre absolution personnelle.

Du moins, c'est ce que dit une partie des rumeurs, mais ce ne sont pas les seules. Le pouvoir d'aider est aussi le pouvoir de blesser, surtout à en croire les histoires d'âmes volées et de communion avec des entités infernales qui foisonnent depuis la ruine du clan Salubrien. S'y ajoutent les récits de la politique agressive menée par certaines Salubriens envers les autres Descendants, à savoir traquer et détruire ceux qu'ils considèrent comme dangereusement proches de la Bête. Tout cela a troublé la réputation du clan pour les rares personnes qui le connaissent. Mais sont-ce des faits ou des racontars ?

Rares sont les princes qui acceptent les Salubriens dans leur domaine, car généralement au moins un de ses habitants est brouillé avec les Cyclopes, et même les barons anarchs ont rarement pitié des Salubriens au point d'abriter un fugitif sur leur territoire. Le lot d'un Salubrien est généralement d'être haï et traqué pour un crime que ses ancêtres ont peut-être commis voilà des siècles.

Le destin des Salubriens lors des nuits de la guerre de la Géhenne est sombre, mais ils y font face en adoptant un point de vue rare parmi les Descendants. Prêts à aider les autres à suivre la voie difficile vers Golconde, beaucoup de Salubriens semblent sincèrement vouloir « résoudre » le problème de la condition vampirique plutôt qu'en profiter. D'autres font le serment de détruire les pires engeances des damnés et recrutent d'autres personnes pour les aider à les traquer. Ils sauvent ou détruisent les Sans-Âme, les vampires à l'Humanité basse et ceux qui se délectent de leur damnation.

Disciplines

AUSPEX : une grande partie de la célèbre sagesse des Salubriens vient du fait qu'ils sont capables de percevoir des choses allant au-delà de la compréhension de Descendants moins attentifs. Quand elles sont observées par un esprit de philosophe, les vérités cachées du monde se dévoilent d'elles-mêmes.

DOMINATION : les Salubriens utilisent Domination pour soulager les autres des horreurs de la condition vampirique, ou du souvenir des atrocités qu'un Descendant peut commettre. Que ce soit en effaçant des souvenirs traumatisants ou en renforçant les individus face aux conséquences non désirées de leurs actions, les Salubriens ont développé la capacité d'utiliser cette discipline comme moyen de guérison à l'occasion.

FORCE D'ÂME : un clan aussi méprisé que celui des Cyclopes a besoin de tous les avantages à sa portée pour survivre aux nuits modernes, et les Salubriens ont aussi appris à projeter leur propre robustesse pour guérir les autres.

Fléau

Les Salubriens sont traqués : les Descendants des autres clans sont particulièrement... friands de la vitae salubrienne. Quand un vampire non Salubrien boit le sang d'un Cyclope, il a souvent du mal à s'arrêter. En boire assez pour éteindre au moins 1 point de Soif déclenche un jet pour résister à la frénésie de Soif (voir page 220 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**), dont la difficulté est égale à 2 + le score de Fléau du Salubrien (3 + le score de Fléau du Salubrien pour les Banu Haqim). Si le jet échoue, le vampire continue de boire à tel point que le Salubrien peut devoir le repousser par la force.

De plus, le troisième œil que Saulot ouvrit lors de l'un de ses nombreux voyages est transmis au nouveau membre du lignage chaque fois qu'un Salubrien étreint. Cet œil n'a pas toujours une apparence humaine et des rumeurs persistantes parlent de pupilles verticales et reptiliennes, ou même d'ocelles de vers ou d'insectes. Le troisième œil peut être physiquement recouvert, par exemple par un bandana ou par un capuchon, mais il est toujours présent et aucun pouvoir surnaturel ne peut le dissimuler. Dès qu'un Salubrien active un pouvoir de discipline, son troisième œil pleure de la vitae, en quantité proportionnelle au niveau de la discipline utilisée, qui va de quelques gouttes à un flot torrentiel. Le flux de sang du troisième œil déclenche un jet pour résister à la frénésie de Soif pour les vampires à proximité qui sont à 4 points de Soif ou plus.

Compulsion : Empathie affective

Quand un Salubrien subit une Compulsion, il est submergé par la compassion envers un problème personnel qui tourmente quelqu'un de présent dans la scène et

cherche à aider à le résoudre. L'ampleur de ce problème personnel importe peu ; le Salubrien comprend que parfois, la souffrance provient de beaucoup de facteurs qui se cumulent et non d'un stimulus isolé. Toute action qui ne vise pas à atténuer ce trouble personnel voit son groupement de dés réduit de deux dés. La Compulsion persiste jusqu'à ce que le fardeau de celui qui souffre soit allégé ou jusqu'à ce qu'une crise plus immédiate l'emporte sur ce problème, ou jusqu'à la fin de la scène.

Archétypes salubriens

Il existe très peu de Salubriens lors des nuits modernes. En un sens, chaque Salubrien est son propre archétype ; si un Salubrien est présent dans le domaine de la chronique, il est là pour une bonne raison.

Chercheur de vérité

Que ce soit à cause de l'influence de son sire ou simplement parce qu'un troisième œil est mystérieusement apparu sur son front et revient même après avoir été arraché ou extrait par des moyens chirurgicaux, le chercheur de vérité sait que *tout cela* doit avoir un sens plus profond, et consacre sa non-vie à une quête grandiose de réponses. Autrefois étudiant en philosophie, chercheur autoproclamé dans des domaines scientifiques inconnus ou « influenceur spirituel », ce Cyclope se concentre sur la nature des non-morts en examinant son propre corps et en observant ses réactions aux stimuli externes (est-ce que le troisième œil se comporte exactement comme les deux autres ?), à la recherche d'une illumination dans les paroles ou les écrits d'autres Descendants et affamant sa Bête pour percer les mystères de Golconde. Là où les autres voient des choses ordinaires ou des risques qui ne valent pas la peine d'être pris, le chercheur de vérité voit une occasion d'apprendre, même au prix de sa propre sécurité.

Guérisseuse malgré elle

Certains sont nés pour aider les autres et ne veulent rien tant que soigner les malades, apaiser les affligés et offrir une main secourable à tous ceux qui en ont besoin. D'autres se retrouvent à exercer cette activité parce que leur famille a payé leurs études de médecine (et parce que le salaire n'est pas mauvais). Mais peu importe la nature de la motivation de la guérisseuse malgré elle à l'origine, l'Étreinte lui a donné de nouveaux outils : à présent, elle est capable de soigner les vivants (et même les non-morts) avec son Sang. Malheureusement, elle n'avait vraiment pas signé pour ça. Arrachée à son ancien travail et à son ancienne vie qu'elle *croyait* seulement haïr par



comparaison, elle se retrouve à ne pas vouloir poursuivre dans cette voie, mais à y être contrainte par son sire, par les autres Descendants et par sa propre Compulsion empathique. Blasée, elle fait ce qu'elle doit tout en attendant avec impatience tout ce qui pourrait rendre son travail de nouveau gratifiant.

Monstre chasseur de monstres

Soyons honnête, la perspective de passer l'éternité à dissimuler son front et à lutter contre la Soif n'est pas précisément un rêve devenu réalité. Constamment en train de se cacher, ne comprenant jamais pourquoi qui que ce soit infligerait à quelqu'un d'autre la punition de l'Étreinte, le monstre chasseur de monstres transforme son ressentiment en moteur pour agir. N'étant pas la bienvenue au sein de la société des Descendants, elle travaille activement contre elle et joue le rôle d'informatrice anonyme pour la police locale ou surveille de près les autres prédateurs qui se déplacent seuls et sabote leurs tentatives pour se nourrir quand la situation le permet. La perspective d'éliminer le plus de non-morts possible est tentante pour elle, mais que ce soit de ses propres mains ou en coopérant avec des forces mortelles qui s'opposent aux Descendants, elle joue à un jeu incroyablement dangereux.

Espion mercenaire

Cacher le troisième œil (et le sang qui a tendance à en suinter au pire moment possible) demande de l'entraînement et de la rigueur. Les bandanas, les chapeaux, les bandages et les pansements, les tissus absorbants méticuleusement collés sur sa peau et cachés sous des vêtements, les masques en silicone réalistes, l'évitement des zones éclairées et des caméras... Avec une routine quotidienne composée de tant de précautions, il n'est pas étonnant que l'espion mercenaire soit toujours déguisé, travaille sous couverture et ne laisse aucune trace derrière lui. Embaucher un supposé voleur d'âme pour un travail secret peut sembler le dernier recours pour beaucoup, mais comme leur existence exige de faire constamment profil bas, les Salubriens pourraient bien être les candidats les plus fiables pour toute tâche qui nécessite une approche incognito. Tant qu'il peut compter sur la protection et la discrétion de son employeur, l'espion mercenaire est prêt à accepter n'importe quelle tâche, pour le bon prix évidemment.







CZIMISŁE

*Dragons
Le Vieux Clan
Voïvodes
Stokers*

Pas mener, pas triompher, mais dominer ; posséder totalement.





Pour les Tzimisce, la possession est tout ce qui importe. Ils veulent dominer et s'approprier l'objet de leur possessivité, et le garder jalousement comme un dragon (dont ils ont gagné le nom) son trésor. Que ce soit un territoire, une personne, un culte, une entreprise ou un gang, tout ce qui peut être conquis peut tomber entre les griffes cupides d'un Dragon. Cette possessivité implacable s'étend également au corps du Tzimisce lui-même, et les Voïvodes remodèlent souvent leur chair pour prendre des formes parfaites, hideuses ou qui ne ressemblent à rien de connu, afin de mieux afficher leur contrôle total sur tout ce qui leur appartient.

Traditionnellement, les propriétés du clan étaient définies par la géographie, par exemple un pays ou le peuple d'une région, mais comme les domaines en Transylvanie se font de plus en plus rares, les Tzimisce étendent leurs obsessions à des gangs, des chaînes de magasins ou même des unités militaires. Leur convoitise n'étant limitée que par l'absence d'opportunité, ils sont incroyablement difficiles à déloger une fois qu'ils ont planté leurs crocs dans quelque chose.

Rares sont les vampires à être plus rancuniers ou à haïr davantage les anciens que les Tzimisce, et de nombreux membres du clan appartiennent soit au Sabbat, soit aux anarchs. Les Dragons avides faisant partie de la Main Noire ont une mentalité quasi médiévale qui les pousse à détruire les pantins des méprisables anciens. De la même manière, être exclus des domaines les plus désirables pousse souvent les jeunes Tzimisce à adopter les méthodes modernes des anarchs, car ils redéfinissent leur identité et leur propriété pour s'emparer de possessions adaptées à l'époque moderne. Quelques Tzimisce, généralement des ultra-traditionnalistes, puisent un réconfort familial (certains diraient anachronique ou même stagnant...) dans le néo-féodalisme de la Camarilla, mais ils sont relativement rares et la plupart des cours de la Camarilla n'apprécient guère leur avarice. L'immense majorité des Tzimisce considèrent leur secte presque uniquement comme un moyen pour arriver à leurs fins personnelles et, en retour, la Camarilla ne leur fait pas confiance. Dans les pires cas, les Tzimisce sont des tyrans, dépourvus du sentiment d'obligation ou de devoir que la noblesse évoque généralement.

Qui sont les Tzimisce ?

Quelqu'un qui a été étreint au sein du clan Tzimisce possède pour le plaisir de posséder et empêche à tout prix les autres de mettre la main sur ce qu'il a. D'ailleurs, beaucoup de Tzimisce considèrent l'Étreinte elle-même comme un acte d'appropriation et ont des relations résolument traditionnelles avec leurs infants, qu'ils peuvent même considérer comme leurs propriétés dans les cas extrêmes. S'ils sont acculés, ils préfèrent brûler avec leurs biens plutôt que de les laisser tomber entre les mains d'autres personnes. Ils sont les Dragons et le concept de « terre brûlée » n'a aucun secret pour eux. Même à notre époque, ils sont la main de fer, et le gant de velours est entièrement optionnel. Dans de rares cas, leurs sujets sont consentants mais, le plus souvent, ce troupeau vit dans la peur d'un maître distant qui se moque du bonheur de son trophée et veut juste le garder pour lui. Les membres d'autres clans en visite sont parfois choqués en voyant des domaines tzimisce délabrés, négligés ou déserts, jusqu'à ce qu'ils se rappellent que les Dragons ne tiennent pas nécessairement à ce que leur propriété prospère, ils veulent seulement la posséder totalement. Un domaine tzimisce peut tout aussi bien être un immeuble décrépit qu'un manoir opulent sur des terres ancestrales.

Cette possessivité implacable s'étend également à la forme physique (et à la forme tout court) des Tzimisce, qui se considèrent comme les propriétaires ultimes de leur corps, même au-delà des limites de la malédiction de Caïn. Beaucoup de Dragons pratiquent une spécialisation de la discipline Protéisme appelée Vicissitude qui leur permet de remodeler leur corps et ceux de leurs sujets, voire de victimes moins consentantes. D'ailleurs, ceux qui connaissent bien l'histoire du clan se rappellent des nuits où naquit la Vicissitude, quand les Tzimisce refusèrent de se soumettre aux limites de la chauve-souris et du loup imposées par Protéisme, et poussèrent leur maîtrise au-delà. En ce temps, ils créèrent leurs serviteurs remodelés, les hideuses *szlachta* et les terrifiantes bêtes recomposées connues sous le nom de *vozhd* (voir *Antagonistes*, page 241).

Même en dehors de la pratique de la Vicissitude physique, les Dragons désirent ardemment étendre leur maîtrise au domaine mental et spirituel. Ces Tzimisce pratiquent une forme de transcendantalisme qui travaille sur les limites même du vampirisme. Ils se transforment en statues ou en icônes, altèrent leurs traits genrés (des vestiges si évidents de la mortalité...) ou se créent des contingents de sosies pour submerger leur

propre individualité. À en croire les légendes les plus anciennes, certains seigneurs voïvodes fusionnèrent avec leur refuge ou même se fondirent dans leur terre natale, unissant leur conscience à la terre même du domaine. Existait-il un meilleur moyen de démontrer qu'ils possédaient la terre et ses habitants que de devenir cette terre et de nourrir les générations à venir ?

Sans grande surprise, cela crée un fossé énorme entre les jeunes Tzimisce, qui ont souvent très peu de choses qui pourraient être considérées comme leur domaine au sens traditionnel du terme, et les Dragons plus âgés, qui ont eu le temps de s'emparer de leurs précieux territoires et de les étendre, et ce fossé existe depuis la nuit des temps. Il n'est donc pas non plus surprenant d'apprendre que les Tzimisce participèrent très activement à la Révolte Anarch et furent l'un des clans fondateurs du Sabbat, qui se rebellait contre la tyrannie des anciens. Même à notre époque, cette méfiance entre anciens et jeunes persiste, et les Dragons se montrent exceptionnellement rusés dans la définition de leur propriété, afin d'éviter qu'un Voïvode plus cupide s'en empare.

Disciplines

ANIMALISME : certains Tzimisce pratiquent Animalisme comme une extension de leur fusion avec leur domaine. D'autres considèrent ce pouvoir comme un outil pour mieux commander à des hordes de bêtes inférieures afin de s'emparer de ce domaine. En tous les cas, les Tzimisce ont depuis longtemps une affinité avec les résidents les plus bestiaux de leurs terres ancestrales.

DOMINATION : la discipline parfaite pour faire appliquer ses édits par la seule force de son esprit. Non seulement Domination aide les Dragons à s'emparer de l'objet de leur obsession, mais elle conditionne aussi les serviteurs fidèles pour qu'ils deviennent des extensions de la volonté incontestable du Démon.

PROTÉISME : en tant que maîtres de leur propre forme physique, les Tzimisce utilisent Protéisme pour forcer leur corps à prendre d'autres formes, en particulier celles associées à beaucoup des terres ancestrales du Vieux clan, par exemple la chauve-souris et le loup. En dehors de ces apparences vampiriques traditionnelles, beaucoup de Tzimisce pratiquent les pouvoirs de la Vicissitude (voir page 79), qui leur permet de transcender les formes classiques de Protéisme et de traiter leur propre corps et celui de leurs sujets comme de l'argile primordiale.



Fléau

Les Tzimisces sont territoriaux: chaque Tzimisce doit choisir une propriété spécifique, qui peut être un domaine physique, un groupe de personnes, une organisation ou même quelque chose de plus ésotérique, mais qui doit être clairement définie et délimitée. Pendant la journée, le Descendant doit dormir entouré par la propriété qu'il a choisie. Par le passé, cela voulait souvent dire dormir dans la terre de leur domaine, mais cela peut aussi impliquer d'être entouré par ce que le Tzimisce domine à l'époque moderne: un certain type de personne, un bâtiment profondément lié à son obsession, une faction de contreculture locale ou d'autres éléments plus exotiques. Si ce n'est pas le cas, le Tzimisce subit un nombre de points de dégâts de Volonté aggravés égal à son score de Fléau en se réveillant la nuit suivante.

Compulsion : Convoitise

Quand un Tzimisce subit une Compulsion, le Descendant devient obsédé par l'idée de posséder un élément qui se trouve dans la scène et veut l'ajouter à son trésor de Dragon. Cet élément peut être un objet, un terrain, une personne, etc. Toute action qui ne vise pas à se l'approprier voit son groupement de dés réduit de deux dés. La Compulsion persiste jusqu'à ce que le Tzimisce ait pris possession de l'élément (si ce n'est pas un objet, le conteur détermine ce que signifie « en prendre possession ») ou jusqu'à ce que cela devienne impossible.

Archétypes tzimisces

Bailleresse

Depuis la nuit des temps, les Tzimisces sont les seigneurs de leurs domaines. Cependant, à l'époque moderne, il ne reste plus beaucoup de seigneurs au sommet d'une montagne. Mais les Tzimisces sont un clan astucieux et même s'ils ne sont plus les nobles suzerains des terres ancestrales du Vieux Monde, ils ont trouvé de nouveaux moyens d'exercer un contrôle sur les domaines urbains et les territoires ruraux à leur portée. Une bailleresse peut posséder des immeubles insalubres ou des gratte-ciels modernes, mais le résultat est le même: elle saigne ses locataires de leur richesse tout comme elle saigne ses victimes de leur sang, et elle considère les deux comme des extensions de ses biens.

Chef de gang

C'est moins un gang qu'une manière de s'assurer que tout le monde couvre mutuellement ses arrières quand le reste du monde a totalement abandonné le groupe en question. Le chef de gang s'évertue à démontrer que tous ceux qui travaillent à un objectif commun que la société leur refuse doivent simplement s'en emparer par eux-mêmes. S'il ne dirigeait pas un cartel de la drogue ou un racket de protection, le chef de gang serait sûrement célébré comme un entrepreneur audacieux.

Vengeur

Depuis que les Tzimisce contrôlent des domaines, ils sont en conflit avec ceux qui veulent les leur prendre, ce qui, pour les cupides Démon, se résume souvent à « tout le monde ». Ils ont en particulier des guerres de longue date avec les Tremeres, les Gangrels et les Nosferatus, qu'ils considèrent tour à tour non seulement comme des usurpateurs du Sang, mais aussi comme des intrus sur des territoires qui leur appartenaient de droit, à eux ou à leur sire ou dame. Des Vengeurs se lèvent chaque nuit pour exercer une infime vengeance glacée contre ceux dont ils jugent qu'ils les ont offensés, et l'offense peut très bien avoir été transmise au fil d'un lignage exécré, ce qui fait que le Stoker exécute une vendetta contre les infants des infants de rivaux honnis.

Commandante des forces spéciales

La commandante ne possède pas de domaine terrien traditionnel; au lieu de cela, elle a le respect quasi fanatique de son unité, et ses soldats la suivraient jusqu'en Enfer. Donc, elle se montre patiente et entraîne ses troupes pour la nuit où elle pourra peut-être négocier après une insurrection ou une action de maintien de l'ordre pour obtenir un domaine plus étendu.



VARIANTES DE FLÉAU DE CLAN

L'un des traits fondamentaux des clans de vampires est leur Fléau. Les disciplines, les stéréotypes et les sphères mortelles autour desquelles les clans gravitent peuvent se chevaucher d'un clan à l'autre mais chaque Fléau est unique et est autant une caractéristique qu'une malédiction. En raison de la nature de certains scénarios, un Fléau peut ne pas avoir beaucoup d'impact ou, à l'inverse, rendre un clan totalement injouable. Une chronique de non-vie nomade rend le Fléau des Ravnos presque sans conséquence, tandis qu'un scénario focalisé sur la survie dans le caniveau pourrait aggraver au-delà du raisonnable le Fléau des Toréadors. Ce chapitre présente des Fléaux alternatifs pour tous les clans, ce qui permet à un groupe de jeu de les remplacer pour redonner de la fraîcheur à l'univers ou pour s'assurer que tous les clans restent jouables. À noter que toute variante de Fléau doit s'appliquer au clan dans son ensemble, car le Fléau est le signe distinctif d'une lignée, pas une particularité individuelle. (Cette règle ne s'applique pas au handicap Deux fois maudit en page 120, car ce handicap représente une extension du Fléau, pas un remplacement.)

Banu Haqim : Sang toxique



La mort rôde dans le sang de ceux que les autres surnomment les Assassins. Les effets du sang des Banu Haqim sur les autres vampires sont les mêmes que ceux de n'importe quelle vitae mais, pour les mortels, il est toxique et il met en danger la vie de tout individu qu'un Haqimite veut transformer en goule ou lier au sang.

Si un mortel boit le sang d'un Banu Haqim, il subit un nombre de points de dégâts aggravés égal au score de Fléau du vampire pour chaque quantité de sang ingérée équivalente à un test d'Exaltation. De plus, la vitae d'un Banu Haqim ne peut pas être utilisée pour guérir les blessures d'un mortel (voir page 140). La vitae d'un Banu Haqim n'a pas d'autre propriété toxique; en quantité moindre que celle nécessaire pour créer un lien de sang, elle n'inflige pas de dégâts même si elle est, par exemple, injectée directement dans le sang.

Cette variante est utile quand la chronique se concentre sur la société des mortels et les interactions avec eux plutôt que sur les autres vampires. Les goules banu haqim vont donc être rares, car seuls les mortels les plus robustes seront capables de survivre au pouvoir empoisonné fourni par ce clan.

Brujah : Violence



Les Brujahs sont des vecteurs non-vivants de révolte. Ils ne peuvent pas s'empêcher de changer les choses, souvent violemment et pas toujours dans le bon sens. Tous les vampires ont des facultés destructrices, mais un Brujah assoiffé fait toujours des dégâts d'une manière ou d'une autre.

En cas de triomphe brutal sur un jet de compétence en dehors d'un combat, un Brujah inflige un nombre de points de dégâts (de santé ou de Volonté selon la situation) au sujet avec lequel il interagit égal à son score de Fléau, en plus de tout autre résultat des dés de Soif. Les dégâts sont des dégâts aggravés, sauf si le joueur dépense 1 point de Volonté pour les rendre superficiels.

Cette variante est utile dans une chronique où la frénésie, y compris le Fléau bruja ordinaire, entre rarement en jeu, soit à cause de l'histoire, soit parce que le groupe de jeu a une approche narrative qui fait peu intervenir les règles.

Gangrel : Instincts de survie



Pour les animaux, rien ne compte davantage que la survie. Comptant parmi les plus tenaces de tous les clans de vampires, les Gangrels peuvent presque tout supporter et s'épanouir dans les conditions les plus rudes. Là où la Bête peut souvent mettre un vampire dans des situations défavorables, les instincts d'un Gangrel sont calibrés avant tout pour s'assurer qu'il survive une nuit de plus.

Retirez un nombre de dés égal au score de Fléau du Gangrel du groupement pour tout jet visant à résister à une frénésie de terreur. Le groupement ne peut pas tomber en dessous de 1 dé.

Cette variante est utile dans les chroniques remplies de danger où le feu et le soleil sont des menaces constantes mais où les conflits mentaux et sociaux sont moins fréquents, ou si le groupe de jeu n'a juste pas envie de se fatiguer à noter des pénalités temporaires sur les groupements de dés.

Hecata : Aura de décomposition



À cause de leur lien avec la mort et l'entropie, les Hecatas irradient pratiquement la décomposition et rongent lentement tout ce qui les entoure, que ce soit vivant ou inerte. Leur refuge se délabre en quelques nuits, les plantes fanent autour d'eux et même les mortels deviennent hagards et maladroits en cas d'exposition prolongée. Certains Hecatas acceptent cet état de fait et se contentent d'un refuge en ruines et de peu de serveurs mortels, voire s'en passent. Ceux qui ne se satisfont pas de cette situation doivent consacrer beaucoup de temps et d'efforts à empêcher leurs possessions de se décomposer autour d'eux.

Les Hecatas subissent un nombre de points de handicap supplémentaires égal à leur score de Fléau répartis comme ils le désirent entre handicaps de Servant, de Refuge et de Ressources. Ces handicaps peuvent soit être pris à la création de personnage, soit être « rachetés » en payant deux fois le nombre de points du personnage dans un historique. De plus, acheter des points dans ces avantages coûte un nombre de points d'expérience supplémentaires égal au score de Fléau du vampire.

Si la chronique ne met pas l'accent sur les scènes de chasse ou si les personnages peuvent se procurer des calices de manières plus contrôlées, cette variante peut fournir une perspective intéressante sur les Hecatas.

Lasombra : Insensibilité



Que ce soit parce qu'ils sélectionnent généralement des mortels particulièrement impitoyables à étreindre ou parce que quelque chose ronge leur psyché, les Lasombras ont tendance à se montrer inhumains, quelle que soit leur secte ou leur style de non-vie. Quelque chose semble tout simplement perturbant chez eux et les Lasombras qui tiennent à conserver leur santé mentale doivent se montrer très prudents pour ne pas laisser leur Bête dévorer un autre morceau de leur Humanité.

Quand vous faites un jet de Remords, retirez au groupement un nombre de dés égal au score de Fléau du Lasombra. Le groupement ne peut pas tomber en dessous de 1 dé.

Les chroniques qui se focalisent sur l'Humanité et sur sa perte peuvent bénéficier de cette variante, tout comme celles qui se déroulent dans le passé et ne font pas beaucoup appel à la technologie.

Malkavien : Manifestations surnaturelles



Même l'Oracle à l'apparence la plus ordinaire hérisse les poils de ceux qui l'entourent quand il fait appel aux pouvoirs de son étrange sang. Même s'ils se rendent rarement compte de l'origine de ces sensations, les mortels réagissent par un malaise notable quand un Malkavien utilise ses pouvoirs, et les autres vampires peuvent facilement ressentir la présence d'un autre non-mort.

Chaque fois qu'un Malkavien utilise un pouvoir de discipline, les mortels qui se trouvent à proximité (à peu près dans la même pièce ou équivalent) sont effrayés et, pour toute interaction sociale avec eux en dehors de l'intimidation, le joueur perd un nombre de dés sur son groupement égal au score de Fléau du Malkavien. Cette sensation ne constitue pas un bris de Mascarade, mais le mortel est frappé par une peur ou une hostilité soudaine envers le vampire, qui dure une scène. Les autres vampires ressentent une sensation similaire et se rendent tout de suite compte que le Malkavien est un vampire, mais aucune pénalité ne s'applique aux interactions avec eux.

Si le groupe de jeu veut souligner la nature dérangeante des Malkaviens et mettre l'accent sur leur étrangeté, cette variante peut l'aider à le faire.

Nosferatu : Infestation



Peu importe où ils se rendent ou tentent de se cacher, des essaims de vermine suivent toujours les Nosferatus. Certains sont harcelés par des colonies de rats, d'autres attirent les cafards et d'autres encore ne peuvent pas se débarrasser de ces maudits pigeons et de leurs restes de nourriture. Dans beaucoup de cas, le Nosferatu a droit à tout ce qui précède et à plus encore. Quel que soit l'emplacement de son refuge, il fait rapidement fuir tous les autres habitants de l'endroit. Même un séjour très bref

peut faire venir des invités indésirables qui restent bien après le départ du Rat d'égout.

Le Refuge d'un Nosferatu est toujours infesté de vermine, ce qui retire un nombre de dés égal à 2 + le score de Fléau du vampire au groupement pour toute tentative d'activité (par le Nosferatu ou par quelqu'un d'autre) nécessitant de la concentration, ainsi que pour tous les jets sociaux si le conteur le décide. De plus, chaque fois qu'un Nosferatu passe une scène dans un lieu fermé, l'infestation de vermine produit un effet similaire, mais le nombre de dés retirés est seulement égal au score de Fléau du Descendant. Toute tentative pour contrôler (temporairement) la vermine avec Animalisme perd un nombre de dés sur le groupement égal au score de Fléau du Nosferatu.

À noter qu'avec ce Fléau, les Nosferatus ne sont pas nécessairement physiquement difformes, mais ils peuvent tout de même avoir une apparence physique étrange si le joueur le désire.

Testez cette variante de Fléau si vous voulez que les Nosferatus de votre chronique soient repoussants autrement que par leur apparence et qu'ils aient une présence plus visible. Mais attention, les Nosferatus de cette chronique ne vont probablement pas être invités à l'Elysium, sauf s'ils peuvent amener leur propre équipe de dératisation.

Ravnos : nom de mort-naissance



Les Ravnos s'appuient sur une unique vérité inaliénable pour s'ancrer quand ils se livrent à leurs manigances aux frontières du réel : leur nom. Quel que soit le nom qu'ils portaient au moment de leur Étreinte, les Illusionnistes prennent grand soin de le cacher, car quiconque connaît ce « nom de mort-naissance » acquiert un pouvoir sur eux.

Quiconque prononce le nom de mort-naissance d'un Ravnos devant lui reçoit un bonus égal au score de Fléau du Ravnos pour résister à ses pouvoirs de discipline, et le Ravnos perd le même nombre de dés pour résister aux pouvoirs surnaturels utilisés par l'opposant qui a prononcé son nom.

Si le Fléau ordinaire des Ravnos serait trop violent ou au contraire trop négligeable (dans les chroniques respectivement très sédentaires ou très nomades), cette variante peut aider à définir le clan Ravnos autrement.

Sacerdoce : Sang froid



Souvent comparé à celui des serpents, le sang des membres du Sacerdoce est froid au propre comme au figuré. S'il n'a pas du sang frais et chaud dans les veines, un vampire de ce clan ne peut pas imiter le souffle et le pouls d'un mortel et même avec du sang fraîchement bu, cela lui demande beaucoup d'efforts.

Un vampire du Sacerdoce ne peut prendre les Couleurs de la vie que s'il a récemment bu sur un calice vivant (lors de la scène en cours ou il y a environ 1 heure maximum, au choix de la conteuse) et pour prendre les Couleurs de la vie, son joueur doit faire un nombre de tests d'Exaltation égal au score de Fléau du personnage, pas seulement un.

Les chroniques sociales et subtiles lors desquelles les interactions sans heurts avec les mortels sont importantes peuvent ajouter de la tension avec cette variante.

Salubrien : Ascétisme



Quelque chose dans l'être du Salubrien résiste à la condition vampirique et plus il cède à sa Soif, moins son Sang a tendance à lui obéir. Ce n'est que dans l'abstinence qu'il est libre d'employer toute l'étendue de ses pouvoirs, car un Salubrien a besoin des tiraillements de la privation pour ne pas entraver ses capacités surnaturelles.

Quand sa Soif est en dessous de 3, un Salubrien perd un nombre de dés égal à son score de Fléau sur tous ses groupements de discipline. Ce Fléau s'ajoute au troisième œil, décrit en page 47.

Cette variante caractérise les Salubriens dans des chroniques où il n'est pas pratique ou intéressant de souligner le fait qu'ils sont traqués, par exemple quand la coterie des PJ fournit ses services à la majorité des vampires du domaine.

Toréador : Empathie douloureuse



La malédiction des Toréadors les force à ressentir une trop grande part des sensations autour d'eux, parfois littéralement. En particulier dans les moments intimes, par exemple quand elle boit du sang, une Diva subit physiquement la douleur qu'elle inflige à un mortel, et les

dégâts sur son corps mort imitent les blessures provoquées chez le calice.

Quand un Toréador inflige des dégâts à un mortel en se nourrissant sur lui, il subit le même nombre de points de dégâts (généralement aggravés) en retour, mais une seule morsure lui inflige un nombre de points de dégâts maximaux égal à son score de Fléau. Les dégâts prennent la forme de saignements internes involontaires et le vampire a d'énormes bleus sur le corps à l'endroit où il a mordu le corps sa victime.

Comme le Fléau ordinaire des Toréadors dépend beaucoup des décisions du conteur, cette variante peut mieux convenir aux groupes de jeu qui préfèrent les systèmes plus stricts.

Tremere : Sang volé



Comme ils descendent de vampires qui ont usurpé la malédiction de Caïn, les Tremeres ne peuvent pas utiliser leur sang aussi efficacement que les Descendants des autres clans. Ils peuvent faire appel au pouvoir de leur vitae pour employer des disciplines et animer leur corps, mais la capacité inhérente à accomplir des prouesses surhumaines est bien plus difficile à déployer pour les Tremeres.

Quand un Tremere déclenche un Coup de sang (voir page 218 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**), son joueur doit effectuer un nombre de tests d'Exaltation égal au score de Fléau du vampire. Si ces tests d'Exaltation font monter la Soif du vampire à 5 ou plus, le joueur peut décider soit d'abandonner son Coup de sang, soit de l'accomplir et d'atteindre 5 en Soif tout de suite après.

Cette variante est utile quand la chronique se concentre sur la société vampirique et les interactions avec les vampires plutôt que sur la société des mortels, ou si le lien de sang est rarement employé, par exemple dans certains domaines anarchs.

Tzimisce : Courtoisie maudite



Tout comme de nombreux Tzimisces considèrent leur refuge et leur propriété comme sacrés, ils sont contraints de traiter ceux des autres comme sacrés. Si un Tzimisce entre

chez quelqu'un d'autre sans y être invité, il est rongé par l'angoisse et a un désir presque physique de partir.

Si un Tzimisce veut entrer dans un endroit où quelqu'un vit (maison ou refuge) sans y être invité, il doit dépenser un nombre de points de Volonté égal à son score de Fléau et perd le même nombre de dés sur ses groupements de discipline pendant son séjour. Il doit être invité à entrer par quelqu'un qui vit (ou non-vit) là, ce qui veut dire que seuls les maisons ou les refuges réellement habités déclenchent ce Fléau. Le Tzimisce peut librement entrer dans les bâtiments publics ou abandonnés; pour les besoins de ce Fléau, chaque appartement d'un immeuble est considéré comme une maison distincte. La conteuse tranche dans les cas limites.

Si un Tzimisce est soumis à ce Fléau, il ne peut pas subir l'Obstacle mythique identique comme handicap.

Si la chronique se déroule au sein d'un domaine bien établi où les refuges changent rarement, cette variante de Fléau éclaire les caractéristiques des Tzimisces sous un autre angle.

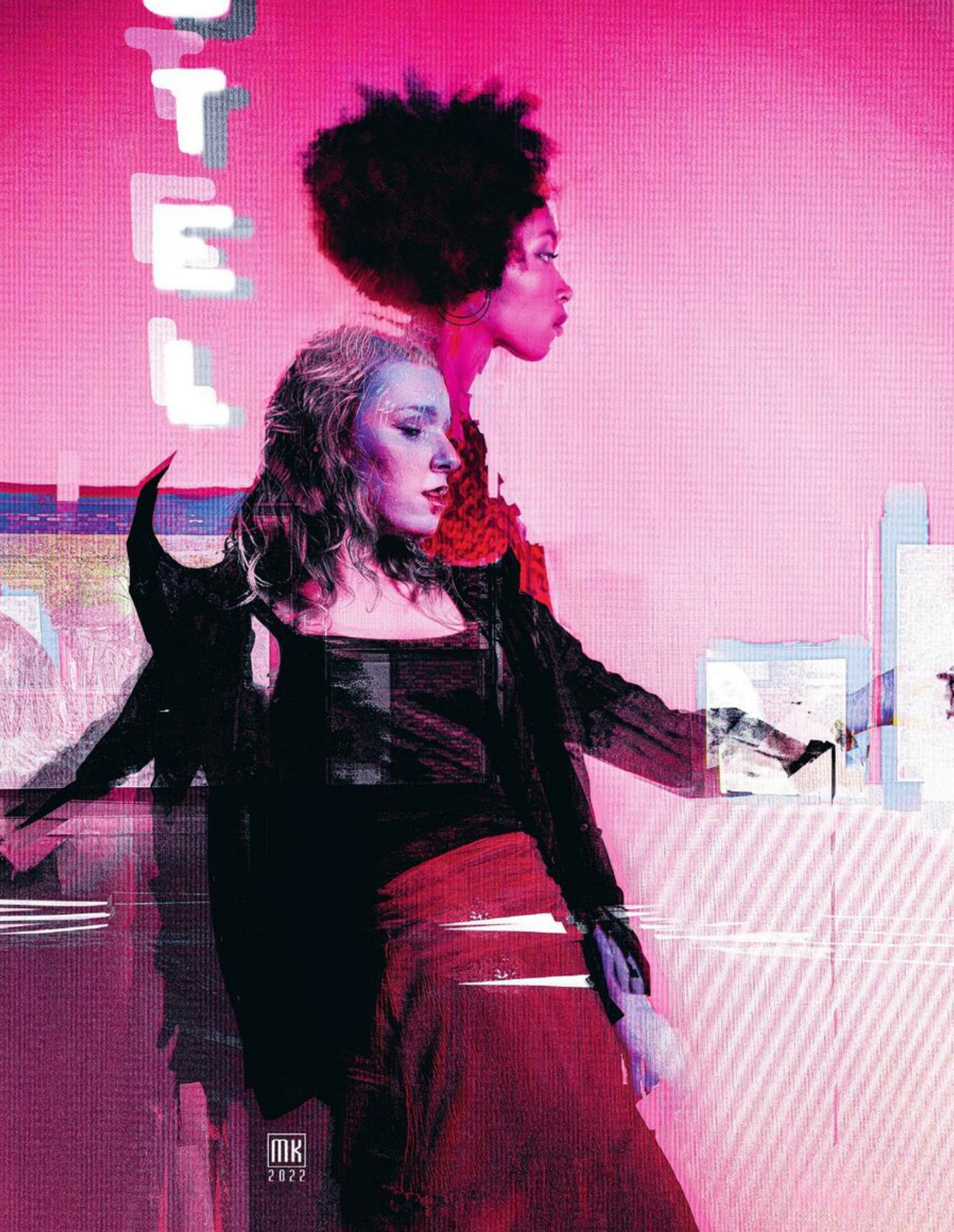
Ventruie : Hiérarchie



Beaucoup de Ventruie veulent commander, mais ils sont aussi prompts à obéir à leurs supérieurs. Souvent choisis pour leur mentalité pragmatique, les enfants ventruies apprennent à écouter leur sire et les instincts dans leur Sang les poussent souvent à céder de manière identique à n'importe quel vampire au sang plus ancien.

Un Ventruie perd un nombre de dés sur ses groupements de discipline égal à son score de Fléau quand il tente d'utiliser ses pouvoirs sur un vampire dont la génération est plus basse que la sienne. Il doit aussi dépenser un nombre de points de Volonté égal à son score de Fléau s'il veut attaquer directement un vampire dont la génération est plus basse que la sienne.

Si la chronique ne met pas l'accent sur les scènes de chasse ou si les personnages peuvent se procurer des calices de manières plus contrôlées, cette variante aide à placer les Ventruies sur un spectre allant du respect de codes sociaux féodaux anachroniques au lèche-bottes éhonté. ■



Chapitre deux :

PERSONNAGES

Même si je possédais la capacité de conférer l'animation, préparer un corps qui allait la recevoir, avec toute sa complexité de fibres, de muscles et de veines, restait malgré tout un travail d'une difficulté et d'une énergie inconcevable.

– MARY SHELLEY, *Frankenstein*

Les personnages sont les piliers de l'univers de jeu. Ils lui donnent une raison d'exister. Le monde de l'histoire tourne autour d'eux, même s'ils semblent être des novices perdus dépassés par les événements ou des ancillae hors de leur élément. Ils centrent l'histoire parce qu'ils sont animés par les joueurs. Ces personnages de papier boivent leur vitalité, leur originalité, leur caractère et leur personnalité dans les veines des joueurs et deviennent quelque chose de différent, quelque chose de meilleur. S'ils n'étaient pas des vampires, nous dirions qu'ils prennent vie.

Mais même les vampires doivent être soutenus par un squelette. Les règles suivantes prennent les os des mécaniques de jeu, les font tourner dans plusieurs directions différentes, montrent certaines possibilités, et... ce qui se passe ensuite dépend de vous. Après tout, vous êtes les joueurs. Et vos personnages ont Soif.

VAMPIRE LA MASCARADE

Pour une liste exhaustive des avantages et des handicaps, reportez-vous à l'annexe en page 232.

Fiche récapitulative des traits et des styles de prédation d'un vampire

Styles de prédation

BIBERONNEUR: le vampire se procure du sang en poche ou sur des cadavres au lieu de chasser (Sorcellerie du sang ou Occultation).

CHAT DE GOUTTIÈRE: le vampire prend du sang par la force ou les menaces (Célérité ou Puissance).

CHASSE-TRAPPE: le vampire rôde dans son nid et y attire des proies (Protéisme ou Occultation).

CONSENSUALISTE: le vampire prend du sang avec le consentement de sa cible (Auspex ou Force d'âme).

FAUCHEUR: le vampire se nourrit sur les mortels qui sont sur le point de mourir (Auspex ou Néant).

FERMIER: le vampire se nourrit sur des animaux (Animalisme ou Protéisme).

LAMPROIE: le vampire se nourrit sur d'autres vampires (Célérité ou Protéisme).

MARCHAND DE SABLE: le vampire se nourrit sur des victimes endormies (Auspex ou Occultation).

MONTERO: le vampire compte sur ses serveurs pour lui ramener des proies (Domination ou Occultation).

OSIRIS: le vampire se nourrit sur les membres de son culte ou sur ses fans (Sorcellerie du sang ou Présence).

PARASITE DOMESTIQUE: le vampire prend secrètement du sang à sa famille mortelle (Domination ou Animalisme).

PILLEUR DE TOMBES: le vampire recherche des victimes dans les hôpitaux et les morgues (Force d'âme ou Néant).

POURSUIVANT: le vampire étudie et suit sa victime avant de frapper (Animalisme ou Auspex).

RACKETTEUR: le vampire force des mortels à le payer en sang pour ses services ou sa protection (Domination ou Puissance).

REINE DE LA NUIT: le vampire se nourrit sur les personnes appartenant à une sous-culture ou à un groupe exclusif (Domination ou Puissance).

SUCCUBE: le vampire se nourrit en séduisant ses victimes (Force d'âme ou Présence).

Attributs

Attributs mentaux

INTELLIGENCE: mémoire, raisonnement, intellect

ASTUCE: réaction rapide, intuition, prise de décision rapide

RÉSOLUTION: focus, concentration, attention

Attributs physiques

FORCE: puissance musculaire, dégâts en combat au corps à corps

DEXTÉRITÉ: agilité, grâce, réflexes

VIGUEUR: robustesse, résistance, endurance

Attributs sociaux

CHARISME: charme, magnétisme, force de personnalité

MANIPULATION: finesse verbale, ruse sociale, entregent

SANG-FROID: maîtrise de soi, calme, impassibilité

Compétences

Compétences physiques

ARMES À FEU: utilisation d'armes à distance telles que les pistolets et les arcs

ARTISANAT: création, construction, modelage

ATHLÉTISME: course, saut, escalade

BAGARRE: combat à mains nues, quel que soit le type

CONDUITE: pilotage de véhicules

FURTIVITÉ: ne pas être vu, entendu ou reconnu

LARCIN: entrer par effraction quelque part, protéger un lieu pour empêcher quelqu'un de le faire

MÊLÉE: combat rapproché avec une arme

SURVIE: rester en vie dans un environnement hostile

Compétences sociales

ANIMAUX: dressage des animaux et communication avec eux

COMMANDEMENT: diriger et inspirer les autres

EMPATHIE: déterminer l'état d'esprit et les motivations d'une personne

ÉTIQUETTE: politesse dans un cadre social

EXPÉRIENCE DE LA RUE: comprendre les rouages du monde criminel et urbain

INTIMIDATION: faire peur à une autre personne pour la forcer à renoncer

PERSUASION: convaincre les autres verbalement ou émotionnellement

REPRÉSENTATION: expression artistique effectuée en personne devant un public

SUBTERFUGE: tromper les autres pour qu'ils fassent ce que vous voulez

Compétences mentales

ÉRUDITION: lettres, art, apprentissage par les livres

FINANCES: gestion, mouvements et génération de capitaux

INVESTIGATION: suivre des indices, résoudre des mystères

MÉDECINE: guérir les blessures, diagnostiquer les maladies

OCCULTISME: connaissances secrètes, réelles ou fictives

POLITIQUE: finesse diplomatique et bureaucratique

SCIENCES: connaissance et théorie du monde physique

TECHNOLOGIE: compréhension et utilisation de la technologie moderne, des ordinateurs et d'Internet

VIGILANCE: perception sensorielle, conscience de son environnement, détection des menaces

Disciplines

ALCHIMIE DU SANG CLAIR: art de mélanger le sang, l'émotion et d'autres ingrédients pour créer des effets puissants (Sang Clair)

ANIMALISME: affinité surnaturelle avec les animaux et contrôle des bêtes (Gangrel, Nosferatu, Ravnos, Tzimisce)

AUSPEX: perception, conscience et prémonition extrasensorielles (Hecata, Malkavien, Toréador, Tremere, Salubrien)

CÉLÉRITÉ: rapidité et réflexes surnaturels (Banu Haqim, Brujah, Toréador)

DOMINATION: contrôle mental (Malkavien, Salubrien, Tremere, Tzimisce, Ventrue)

FORCE D'ÂME: endurance monstrueuse (Gangrel, Hecata, Salubrien, Ventrue)

NÉANT: nécromancie et modelage des ombres (Hecata, Lasombra)

OCCULTATION: faculté de rester discret et d'échapper aux regards (Banu Haqim, Malkavien, Nosferatu, Ravnos, Sacerdoce)

PRÉSENCE: faculté de susciter, de modifier et de contrôler les émotions (Brujah, Ravnos, Sacerdoce, Toréador, Ventrue)

PROTÉISME: maîtrise de sa propre forme (Gangrel, Sacerdoce, Tzimisce)

PUISSANCE: force physique surnaturelle (Brujah, Lasombra, Nosferatu)

SORCELLERIE DU SANG: utilisation du Sang pour faire de la magie (Banu Haqim, Tremere)

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 secrète 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

1 CONCEPT CENTRAL

Quel est le nom de votre personnage ?

Son concept peut venir de qui il était de son vivant ou de ce qu'il fait maintenant, après son Étreinte. Les archétypes dans la description de chaque clan illustrent des concepts typiques. Un concept peut être un métier, un rôle social ou une attitude (voir pages 141 et 148 du livre de base de **Mascarade**).

2 CLAN

Le lignage surnaturel de votre vampire, dont il hérite des pouvoirs et des faiblesses. Pour une liste des clans, de leurs disciplines et de leurs Fléaux, reportez-vous à la *fiche récapitulative des clans* en page 12. Le vampire qui vous a étreint, votre sire (ou votre dame), était membre de votre clan.

Outre ces clans, votre personnage peut être un rebut vampirique et, dans ce cas, son sire peut appartenir à n'importe quel clan.

Caitiff : les Sans clan (choisissez 2 disciplines, n'importe lesquelles, comme pouvoirs de départ).

Fléau : paria; ils font progresser leurs disciplines plus lentement que les autres vampires.

Sang Clair : les Enfants du crépuscule (Alchimie du sang clair disponible, 1 discipline correspondant à la Résonance du dernier sang que le vampire a bu).

Fléau : aucun, mais voir **Mascarade** (pages 111-113) pour plus de détails sur leurs faiblesses et leurs forces par rapport aux autres vampires.

En fonction de votre clan, notez votre Fléau.

Notez le nom de votre sire ou laissez la case vierge pour l'instant. Si vous avez nommé votre sire, ajoutez-le sur le schéma des relations.

SECTES VAMPIRIQUES

Votre clan peut vous impliquer dans une secte globale de vampires. N'importe quel vampire en particulier peut appartenir à n'importe quelle secte mais la majorité des clans sont répartis comme suit :

CAMARILLA: Banu Haqim, Lasombras, Malkaviens, Nosferatus, Toréadors, Tremeres, Ventrues, Brujahs dissidents et Gangrels dissidents

MOUVEMENT ANARCH: Brujahs, Gangrels, Sacerdoce, certains Caitiffs, dissidents des clans de la Camarilla

AUTRES: Hecatas, Lasombras renégats, Ravnos, Salubriens, Sangs Clairs, Tzimisce, certains Caitiffs

Les membres d'une coterie appartiennent généralement tous à une seule et même secte, du moins « officiellement », donc assurez-vous que tout le groupe de jeu s'est mis d'accord sur le choix d'une secte.

3 STYLE DE PRÉDATION

Comment votre vampire se nourrit-il ? C'est votre style de prédation et il définit la manière dont votre personnage s'y prend pour survivre. Reportez-vous à la liste de styles de prédation en page 62.

Choisissez votre style de prédation (voir pages 175-178 de **Mascarade** et page 105 de ce livre) et appliquez-le.

Ajoutez l'une des spécialités indiquées.

Ajoutez 1 point dans l'une des disciplines indiquées.

Les Sangs Clairs et les autres vampires fraîchement étreints n'ont pas encore choisi de style de prédation. Les Sangs Clairs ne reçoivent jamais de points de discipline grâce à leur style de prédation.

4 ATTRIBUTS

Les facultés essentielles de votre vampire, comme la Force, le Charisme et l'Intelligence (voir pages 155-157 de **Mascarade**). Reportez-vous à la liste des attributs en page 62. Chaque type d'attribut (mental, physique ou social) a un trait de « puissance », un trait de « finesse » et un trait de « résistance » ; nous vous conseillons de garder ces catégories à l'esprit quand vous décidez comment vous voulez que votre personnage aborde une situation.

Mettez votre meilleur attribut à 4

Mettez votre pire attribut à 1

Mettez trois attributs à 3

Mettez le reste de vos attributs à 2

Attributs secondaires

Santé: Vigueur + 3

Volonté: Sang-froid + Résolution

CHOISIR LES COMPÉTENCES

Si vous ne savez pas vraiment quelle distribution des compétences conviendrait le mieux à votre personnage, il vaut souvent mieux choisir Spécialiste. Non seulement c'est la distribution la plus facile à utiliser, mais elle vous garantit d'avoir un bon groupement de dés dans au moins quatre compétences. Les compétences ne servent pas à activer les disciplines mais certaines compétences deviennent bien plus efficaces quand elles sont combinées avec certains pouvoirs. En règle générale, mieux vaut choisir des compétences qui correspondent à votre style de prédation et qui se marient bien avec l'une de vos disciplines: Animaux et Animalisme, Bagarre et Puissance, Furtivité et Occultation ou Vigilance et Auspex.

5 COMPÉTENCES

Les aptitudes apprises et innées de votre vampire, par exemple l'efficacité de ses coups de poing et sa connaissance des appareils modernes (voir pages 159-171 de **Mascarade**). Reportez-vous à la liste des compétences en page 62 de ce livre.

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.

Quatre compétences ont chacune une spécialité gratuite: Artisanat, Érudition, Représentation et Sciences. Si vous avez au moins 1 point dans l'une de ces compétences, choisissez une spécialité liée (voir page 159 de **Mascarade**).

Prenez une spécialité gratuite supplémentaire dans n'importe quelle compétence dans laquelle vous avez au moins 1 point.

6 DISCIPLINES

Les pouvoirs surnaturels de votre vampire. Reportez-vous à la liste de disciplines en page 63.

Choisissez deux de vos disciplines de clan. Mettez 2 points dans l'une et 1 point dans l'autre.

Pour les Caitiffs, choisissez deux disciplines, n'importe lesquelles. Mettez 2 points dans l'une et 1 point dans l'autre.

Choisissez un pouvoir dans chaque niveau de discipline dont vous disposez, pour un total d'un pouvoir par point (voir pages 244-287 de **Mascarade** et pages 68-105 de ce livre). Vous pouvez échanger un pouvoir de niveau plus élevé contre un pouvoir de niveau inférieur mais pas l'inverse. (Un personnage qui a 2 points dans une discipline peut prendre un pouvoir de niveau 1 et un pouvoir de niveau 2 ou deux pouvoirs de niveau 1, mais pas deux pouvoirs de niveau 2.)

Les Sangs Clairs n'ont pas de disciplines innées mais peuvent mettre 1 point dans Alchimie du sang clair s'ils prennent l'atout Sang Clair alchimiste (voir page 183 de **Mascarade**).

7 AVANTAGES

Les historiques qui vous relient au monde des mortels, les atouts et les handicaps (voir pages 179-194 de **Mascarade** plus les nouveaux atouts et handicaps en page 117 de ce livre, les atouts et handicaps de Caitiff en page 126 de ce livre et les atouts de coterie de clan en page 171 de ce livre). Reportez-vous à la liste générale des avantages en page 232.

Dépensez 7 points dans les avantages et prenez 2 points de handicaps. Les avantages et les handicaps acquis à cause de votre style de prédation ne comptent pas dans cette limite.

Vous pouvez avoir intérêt à garder une partie de vos points d'avantage pour votre réserve de points de coterie (voir page 171).

Les Sangs Clairs doivent prendre entre un et trois atouts de Sang Clair et le même nombre de handicaps de Sang Clair (voir pages 182-184 de **Mascarade** et page 135 de ce livre).

Ajoutez vos Alliés, vos Contacts, vos Mawali, vos Servants et tout autre personnage secondaire lié aux avantages sur le schéma des relations.

8 CROYANCES

Les Convictions sont les principes directeurs qui aident votre vampire à non-vivre avec ses mauvaises décisions. Les Attaches sont les mortels qui l'ancrent à ses Convictions.

Choisissez entre une et trois Convictions (voir pages 146 et 172 de **Mascarade** et page 205 de ce livre). Vous pouvez décider de ne pas choisir de Conviction (voir page 212 de ce livre), mais votre personnage risque de perdre son Humanité beaucoup plus rapidement.

Créez autant d'Attaches que de Convictions choisies (voir pages 146-147 et 173 de **Mascarade** et page 207 de ce livre), chacune reliée à une Conviction. Ajoutez vos Attaches sur le schéma des relations.

9 HUMANITÉ ET OBJECTIFS

Votre Humanité est de 7. Vérifiez si votre style de prédation modifie ou non ce score.

Quelle est votre Ambition à long terme (voir pages 148 et 173-174 de **Mascarade**)?

Si vous voulez, choisissez un Désir à court terme pour cette partie (voir pages 174-175 de **Mascarade**).

10 GÉNÉRATION

Par défaut, les personnages sont des Enfants, mais, si le conteur et les autres joueurs sont d'accord, vous pouvez décider de jouer un groupe de vampires plus vieux (voir page 151 de **Mascarade**). Notez votre génération et votre Puissance du sang en fonction de votre âge.

Enfants

Étreints au cours des 15 dernières années. Génération: douzième ou treizième (Puissance du sang 1) ou Sangs Clairs: quatorzième, quinzième ou seizième génération (Puissance du sang 0).

Nouveau-nés

Étreints entre 1940 et voilà une décennie. Génération: douzième ou treizième (Puissance du sang 1).

Chaque joueur dépense 15 points d'expérience.

Ancillae

Étreints entre 1780 et 1940. Génération: dixième ou onzième (Puissance du sang 2).

Chaque joueur ajoute 2 points d'avantages et 2 points de handicaps, retire 1 point d'Humanité et dépense 35 points d'expérience.

COÛT DES TRAITS EN POINTS D'EXPÉRIENCE

TRAIT	POINTS D'EXPÉRIENCE
Augmentation d'attribut	Niveau à atteindre × 5
Augmentation de compétence	Niveau à atteindre × 3
Nouvelle spécialité	3
Discipline de clan	Niveau à atteindre × 5
Discipline hors clan	Niveau à atteindre × 7
Discipline pour un Caitiff	Niveau à atteindre × 6
Rituel de Sorcellerie du sang	Niveau du rituel × 3
Formule d'Alchimie du sang clair	Niveau de la formule × 3
Avantage	3 par point
Puissance du sang	Niveau à atteindre × 10

Vampires prêts à jouer

Chaque vampire est aussi unique que le mortel qui est mort pour le créer. Il n'existe pas de vampire « générique ». Cela dit, peut-être que vous voulez commencer à jouer rapidement et que cela ne vous dérange pas de laisser les détails uniques de votre personnage émerger en jeu.

Cette section vous permet de créer rapidement un personnage vampirique archétype en trois étapes seulement: style, motivation et Étreinte. Ce système crée un personnage complet prêt pour jouer immédiatement, mais les joueurs doivent ensuite déterminer ensemble le schéma des relations, les détails de la coterie et les Principes de la chronique.

Si vous obtenez le même pouvoir de discipline par votre style de prédation et par votre Étreinte, remplacez-en un par un autre pouvoir.

Style de jeu

Comment abordez-vous les problèmes? Choisissez un style.

La brute

Bon, quand est-ce qu'on casse des trucs? J'ai Soif à force de parler, et je suis de mauvais poil quand j'ai Soif.

Force 4, Dextérité 3, Vigueur 3

Charisme 2, Manipulation 1, Sang-froid 2

Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 3

Santé 6, Volonté 5, Humanité 6

Compétences : Animaux 2, Armes à feu 2, Athlétisme 3, Bagarre (lutte) 4, Commandement 1, Expérience de la rue 3, Intimidation 2, Mêlée 3, Survie 1, Vigilance 1

Style de prédation : Chat de gouttière. Vous gagnez Puissance 1: Corps létal et l'historique Contacts (Criminels) 3

Le baratineur

Restons calmes et laissez-moi parler. Personne ne me refuse jamais rien.

Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2

Charisme 4, Manipulation 3, Sang-froid 3

Intelligence 1, Astuce 2, Résolution 2

Santé 5, Volonté 5, Humanité 7

Compétences : Armes à feu 3, Commandement 3, Conduite 2, Empathie 2, Étiquette 1, Larcin 1, Persuasion (séduction) 4, Politique 2, Subterfuge 3, Vigilance 1

Style de prédation : Succube. Vous gagnez Présence 1: Révérence, l'atout d'apparence Beau 2 et le handicap Ennemi 1

Le cerveau

D'abord, il nous faut un plan, pour que rien ne nous revienne en pleine figure si les choses tournent mal.

Force 1, Dextérité 2, Vigueur 2

Charisme 2, Manipulation 2, Sang-froid 3

Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3

Santé 5, Volonté 6, Humanité 7

Compétences : Armes à feu 2, Érudition 1, Furtivité 2, Investigation 4, Larcin (crochetage) 2, Occultisme 3, Politique 1, Expérience de la rue 1, Technologie 3, Vigilance 3

Style de prédation : Biberonneur. Vous gagnez Occultation 1: Manteau d'ombre, l'atout Estomac de fer de la catégorie Se nourrir et le handicap Ennemi 2

Motivation

Qu'est-ce qui pousse votre personnage à continuer? N'oubliez pas qu'une Ambition doit avoir une cible bien spécifique, pas seulement un objectif générique. Les noms des Attaches sont à remplacer par ceux que vous inventez. Choisissez une motivation et personnalisez-la.

Vengeance

Maintenant, je peux les faire payer.

Ambition : détruire ceux qui m'ont fait du mal (choisissez quelqu'un de très puissant)

Avantages (handicaps) : Refuge 2, Servants 3, Troupeau 2 (Adversaire 2)

Convictions (Attaches) : personne ne vous double (le professeur Seams), toujours punir les coupables (Elizabeth Fund), ne jamais faire passer l'argent avant la famille (Khalid)

Domaine de la coterie : +1 point de Viandis

Pouvoir

Tout ce que j'ai toujours voulu est à portée de main... Il me suffit de le saisir.

Ambition : prendre le contrôle de mon domaine (choisissez un endroit vaste et bien défendu)

Avantages (handicaps) : Influence 2, Mawla 2, Ressources 3 (Sombre secret: complot pour renverser le pouvoir en place 2)

Convictions (Attaches) : personne ne peut me dire quoi faire (M. Alkassim), je préfère mourir que mentir (Judy Kramer), toujours défendre les faibles (docteur Kashani)

Domaine de la coterie : +1 point de Rempart

Rédemption

J'ai eu droit à une seconde chance et je ne vais pas la gaspiller.

Ambition : réparer mes erreurs passées (choisissez quelque chose de très difficile à réparer)

Avantages (handicaps) : Alliés 2, Masque 2, Refuge 3 (handicap de refuge: Compromis 2)

Convictions (Attaches) : ne jamais faire de mal à un innocent (Mme Turner), toujours prendre ce qui vous revient, mais pas davantage (Bes), je n'abandonne personne (Fran Serrani)

Domaine de la coterie : +1 point de Servage

Étreinte

Pourquoi votre sire vous a-t-il choisi pour l'Étreinte? Les modèles ci-dessous sont chacun associés à une arcanes de tarot qui leur sert de nom. Choisissez-en un.

La Justice

Il m'a jugée digne de son don. Maintenant, je dois légitimer son verdict.

Clan : Banu Haqim, douzième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Célérité 1: Grâce féline, Célérité 2: Rapidité; Occultation 1: Silence de la mort

Le Chariot

Nous allons changer le monde ensemble. Je le ferai seul si je n'ai pas le choix.

Clan : Brujah, treizième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Puissance 1: Corps létal, Puissance 2: Prouesse; Célérité 1 : Réflexes éclair

La Mort

Il m'a choisie parmi sa famille mortelle. Que savent les morts de notre Sang?

Clan : Hecata, treizième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Néant 1: Entraves des morts (voir page 85), Néant 2: Faiblesses du Voile (page 86); cérémonie de niveau 1: Invocation d'esprit (voir page 91); Auspex 1: Sentir l'invisible

L'Impératrice

Je suis prêt à affronter le monde. Elle m'a donné la liberté et je ne serai plus jamais enchaîné.

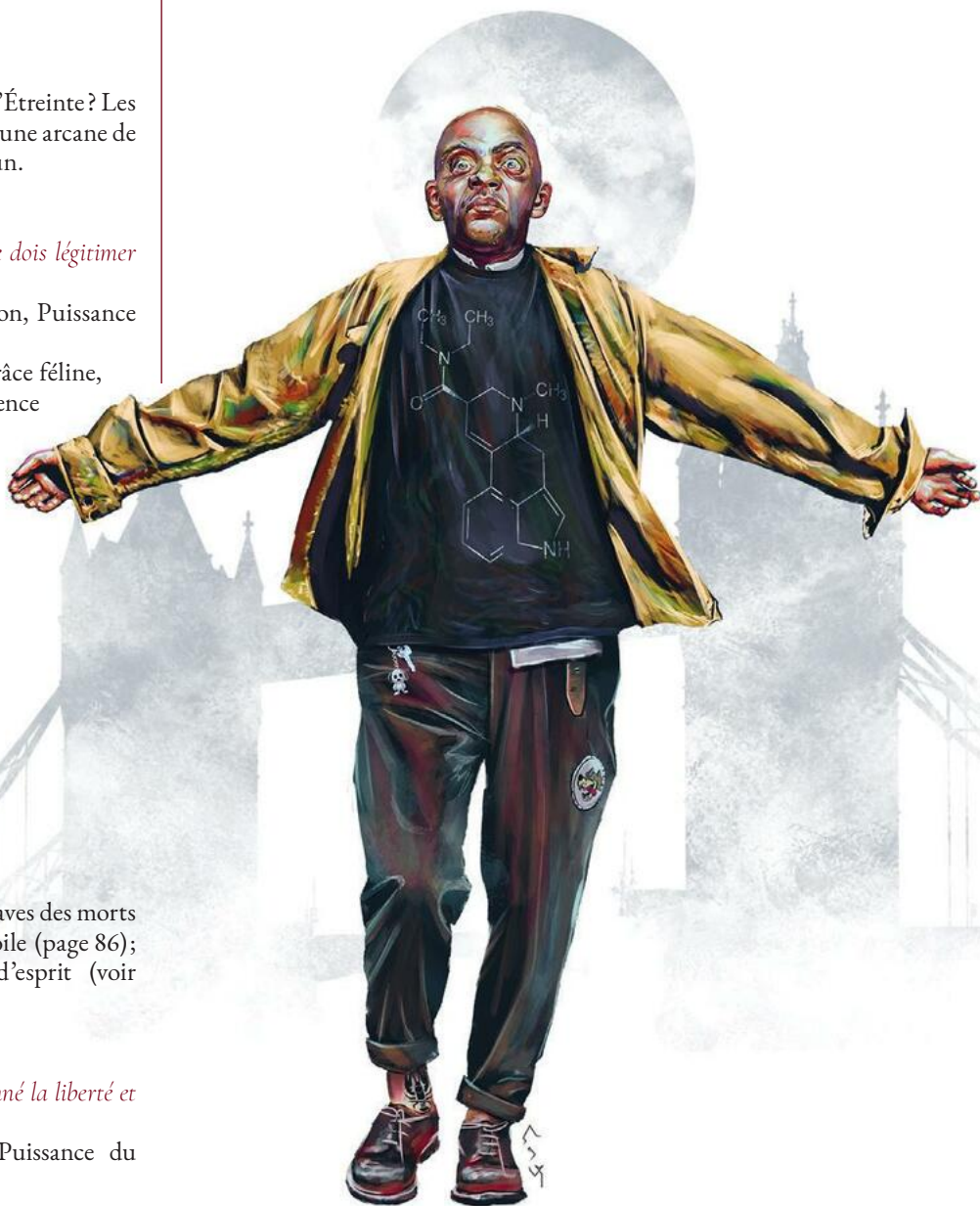
Clan : Gangrel, treizième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Protéisme 1: Yeux de la Bête, Protéisme 2: Armes bestiales; Force d'âme 1: Résilience

La Grande prêtresse

Je devais être sa puissante main gauche, cachée mais mortelle. Je dois rester forte et me préparer à frapper.

Clan : Lasombra, treizième génération, Puissance du sang 1



Disciplines et pouvoirs : Puissance 1: Bond surhumain, Puissance 2: Poigne implacable (voir page 82); Néant 1: Cape de ténèbres (voir page 84)

La Lune

Je comprends pourquoi il avait besoin de moi à présent. Tout s'éclaire, mais tout ça est trop horrible pour l'expliquer à quelqu'un d'autre.

Clan : Malkavien, douzième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Auspex 1: Sentir l'invisible, Auspex 2: Prémonition; Domination 1: Brouillage mémoriel

L'Ermite

Il voulait m'apprendre quelque chose sur moi-même, mais je ne suis pas sûre d'être prête pour cette leçon.

Clan : Nosferatu, treizième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Occultation 1: Silence de la mort, Occultation 2: Passage invisible; Animalisme 1: Lier le famulus

Le Mat

Elle m'a rencontré sur la route, et elle m'a tué. Après ma renaissance, je peux suivre la route vers n'importe où.

Clan : Ravnos, treizième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Occultation 1: Manteau d'ombre, Occultation 2: Chimérie (voir page 75); Présence 1: Révérence

Le Pendu

Le Seigneur l'a poussée à m'etreindre, pour que je puisse percevoir Ses vérités.

Clan : Sacerdoce, douzième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Présence 1: Yeux du serpent (voir page 78), Présence 1: Révérence; Protéisme 1: Yeux de la Bête

La Tempérance

Il m'a choisi pour guérir une blessure en lui, et pour soigner les cicatrices que notre espèce laisse derrière elle.

Clan : Salubrien, douzième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Force d'âme 1: Esprit résolu, Force d'âme 2: Vitae revigorante (voir page 74); Auspex 1: Sentir l'invisible

Les Amoureux

Elle disait que nous serions ensemble pour l'éternité. Comment vais-je affronter le monde seule ?

Clan : Toréador, douzième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Présence 1: Intimider, Présence 2: Baiser persistant; Célérité 1: Grâce féline

La Tour

Il m'a choisi pour appartenir à quelque chose de plus vaste que nous deux. Et maintenant, je dois reconstruire cette chose.

Clan : Tremere, douzième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Sorcellerie du sang 1: Goût du sang, Sorcellerie du sang 2: En lettres de sang (voir page 96); rituel de niveau 1: Chemin du sang; Domination 1: Contrainte

Le Diable

Elle m'a dit que j'étais libre... Je dois juste découvrir qui je veux être.

Clan : Tzimisce, douzième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Protéisme 1: Poids plume, Protéisme 2: Armes bestiales; Domination 1: Contrainte

Le Monde

L'univers entier est à nous. Je vais lui montrer que je peux diriger, moi aussi.

Clan : Ventruë, douzième génération, Puissance du sang 1

Disciplines et pouvoirs : Domination 1: Contrainte, Domination 2: Hypnose; Force d'âme 1: Esprit résolu

Pouvoirs de discipline



Animalisme

Niveau 2

MESSAGER ANIMAL

Prérequis : Lier le famulus

Pouvoir amalgamé : Auspex 1

Le famulus du vampire peut porter un message court à une personne que son maître lui désigne, à supposer que le famulus parvienne jusqu'à elle. Ceux qui se trouvent à portée de voix entendent le message comme si le famulus parlait avec la voix de son maître.

Coût : un test d'Exaltation par nuit.

Groupement de dés : aucun, mais le joueur du famulus doit faire un jet de Résolution + Expérience de la rue/Survie (ou équivalent) si l'emplacement de la cible est inconnu.

Système : le vampire murmure une seule phrase au famulus et déclare la cible. Si l'emplacement du destinataire est inconnu, le famulus doit le retrouver et son joueur doit faire un jet de pistage (voir ci-dessus) dont la difficulté est de 2, ou un jet en opposition contre l'Intelligence + Expérience de la rue/Survie de la cible si elle tente activement de se cacher (que ce soit du famulus ou d'autres menaces supposées). Le jet peut être effectué une fois par nuit. Le message est remis dès que le famulus établit un contact visuel avec la cible, après quoi il revient vers son maître.

Durée : une ou plusieurs nuits selon la durée de la recherche

Niveau 3

ORDRE DU MESSAGER

Prérequis : Messenger animal et Contrainte ou Hypnose

Pouvoir amalgamé : Domination 1

Le vampire est capable d'utiliser Contrainte ou Hypnose avec un ordre transmis par le famulus, en imposant sa volonté à la cible du message.

Coût : aucun

Groupements de dés : voir Contrainte ou Hypnose, mais le score de Domination ne peut pas dépasser le score d'Animalisme de l'utilisateur.

Système : voir Messenger animal ci-dessus. Faites le jet pour Contrainte ou Hypnose dès que le famulus établit un contact visuel avec la cible.

Durée : voir Messenger animal

PLAIE DES BÊTES

Le vampire peut marquer un individu et ainsi attirer l'attention des animaux sur lui. Quelles que soient les bêtes ou les vermines présentes dans la zone, elles convergent sur la cible et lui aboient dessus, lui donnent des coups de bec, la griffent et gâchent sa nuit de manière générale. Les animaux gardent suffisamment d'instinct pour ne pas se mettre trop en danger mais la victime va avoir beaucoup de mal à faire quoi que ce soit d'autre que les repousser.

Coût : un test d'Exaltation

Groupements de dés : Manipulation + Animalisme contre Sang-froid + Animaux

Système : le vampire choisit une cible dans sa ligne de vue et son joueur fait un jet de Manipulation + Animalisme contre le Sang-froid + Animaux de la cible. En cas de victoire du vampire, la cible devient le centre de l'attention de tous les animaux à proximité d'elle pendant le reste de la nuit et perd un nombre de dés sur tous ses groupements de compétence égal à la marge de réussites de la victoire, sauf si elle peut s'isoler physiquement de la faune locale. La cible devient également plus facile à pister, et tout poursuivant reçoit un bonus de dés égal à la même marge de réussites. La pénalité aux groupements de compétence ne s'applique pas aux conflits physiques, car les animaux ne sont pas assez suicidaires pour rester là quand les coups ou les balles commencent à pleuvoir, même s'ils reviennent une fois que les choses se sont calmées.

Durée : une nuit

Niveau 4

INFLUENCER LA MEUTE

Le vampire peut influencer l'humeur générale des animaux dans une vaste zone. Il ne peut pas contrôler les actions spécifiques effectuées par les bêtes mais il peut orienter leur comportement dans n'importe quelle direction, que ce soit une indifférence léthargique ou une agressivité aveugle. L'utilisation de ce pouvoir peut être subtile et se contenter de faire taire le chant des oiseaux ou elle peut déclencher un chaos total et forcer les gens à se barricader chez eux tandis que les carcasses jonchent le sol, car les bêtes déchiquettent tout ce qui bouge dans une frénésie de rage.

Coût : un ou plusieurs tests d'Exaltation

Groupement de dés : Sang-froid + Animalisme

Système : le vampire décide quel comportement il veut encourager chez les animaux locaux et son joueur fait un jet de Sang-froid + Animalisme. La puissance de l'effet dépend du nombre de réussites : avec 1 réussite, les animaux ne sont pas notablement influencés, tandis qu'avec 5 réussites leur comportement est totalement dominé par la pulsion désirée, c'est-à-dire que les animaux calmés s'endorment tandis que les animaux irrités attaquent tout le monde ou s'attaquent entre eux sans aucune provocation. Le nombre de réussites sur le jet s'ajoute à la difficulté de toute tentative non magique pour contrôler les animaux. La zone touchée fait environ la taille d'un terrain de football, mais elle peut être étendue avec des tests d'Exaltation supplémentaires, jusqu'à cinq pour une petite ville.

Durée : une nuit



Niveau 5

INFLUENCER LA BÊTE

Le vampire exerce une influence subtile sur la Bête de tous les autres Descendants présents et peut exciter ou apaiser les instincts vampiriques de tous les caïnites à proximité immédiate. En chantant, en fredonnant ou en grognant doucement, l'utilisateur tire les pulsions de toutes les Bêtes et les esprits s'échauffent ou se calment au gré de ses caprices.

Coût : un test d'Exaltation

Groupement de dés : Manipulation + Animalisme

Système : le vampire décide s'il veut agiter ou calmer puis fredonne une mélodie sans paroles ou émet un autre son subtil du même type, et son joueur fait un jet de Manipulation + Animalisme (difficulté 3). Chaque réussite de marge augmente ou diminue de 1 la difficulté pour résister à la frénésie pour tous les autres vampires à portée de voix. Si la difficulté diminue, les joueurs de tous les vampires qui sont déjà en frénésie ont droit à un nouveau jet pour y résister et, en cas de victoire, le Descendant concerné sort de frénésie.

Durée : tant que l'utilisateur continue de fredonner



Auspex

Niveau 2

PANACÉE

Pouvoir amalgamé : Force d'âme 1

Le vampire apaise le tourment mental ou émotionnel de sa cible et lui rend un peu de détermination. Ce pouvoir est particulièrement efficace quand il est utilisé sur des mortels, soit pour les aider à surmonter un trouble momentané, soit pour les calmer avant de boire leur sang.

Groupement de dés : Sang-froid + Auspex

Coût : un test d'Exaltation et parfois des points de Volonté selon les circonstances

Système : le joueur du vampire fait un jet de Sang-froid + Auspex difficulté 2 et guérit un nombre de points de dégâts de Volonté superficiels égal à la marge de réussite sur le jet. L'utilisateur peut aussi guérir 1 point de dégâts de Volonté aggravés par tranche de trois réussites de marge.

Panacée a le même effet sur un mortel que sur un vampire : il le calme s'il est en proie à une agitation émotionnelle ou le met à l'aise de manière générale.

Utiliser ce pouvoir prend un tour entier. Si le vampire choisit d'y consacrer une scène entière à la place, réduisez la difficulté à 0. Panacée doit être utilisé sur

quelqu'un d'autre que le vampire qui fait appel au pouvoir. Une cible ne peut subir les effets de ce pouvoir qu'une fois par nuit.

Si l'utilisateur apaise plus d'une cible par nuit, il subit un nombre de points de dégâts de Volonté superficiels égal à la moitié du nombre de réussites de la marge pour chaque cible après la première, car il porte le fardeau de beaucoup de protégés.

Durée : non applicable

RÉVÉLATION DES HUMEURS

Le vampire peut flairer la Résonance de la cible, ainsi que toute Dyscrasie qu'elle abrite dans son sang. Il peut aussi flairer si un autre vampire a bu récemment ainsi que la Résonance de sa dernière victime (si elle en avait une).

Coût : un test d'Exaltation

Groupements de dés : Intelligence + Auspex contre Sang-froid + Subterfuge

Système : quand le pouvoir est actif, le joueur de l'utilisateur peut faire un jet d'Intelligence + Auspex contre le Sang-froid + Subterfuge d'une cible. En cas de victoire de l'utilisateur, le pouvoir révèle la Résonance du mortel observé ainsi que toute autre particularité de son sang, par exemple les Dyscrasies. En cas de victoire critique, le joueur de l'utilisateur gagne aussi un bonus de 2 dés sur ses interactions avec la cible pour le reste de la scène, car il peut adapter son approche à l'état émotionnel du mortel. Contre un vampire, une victoire révèle la Résonance du dernier mortel sur lequel il a bu et, en cas de victoire critique, l'utilisateur a une image plus nuancée du calice au moment de la morsure, ce qui dévoile la méthode et le style de prédation du vampire.

Durée : une scène

Niveau 3

TROUVER LA FAILLE

Pouvoir amalgamé : Néant 1

Tout peut être brisé, et le vampire qui utilise ce pouvoir arrive à voir les lignes de faille que va suivre la destruction. En observant le travail subtil de l'entropie, il parvient à percevoir le talon d'Achille d'une cible, que ce soit une faille dans ses murailles mentales ou une faiblesse dans son armure matérielle.

Coût : un test d'Exaltation

Groupements de dés : Intelligence + Auspex contre Sang-froid ou Vigueur + Subterfuge

Système : l'utilisateur passe un tour à observer attentivement la cible, à la recherche d'une faille dans ses défenses, et son joueur fait un jet d'Intelligence + Auspex contre le Sang-froid (pour les faiblesses mentales) ou la



Vigueur (pour les faiblesses physiques) + Subterfuge de la cible. En cas de victoire de l'utilisateur, il sait désormais comment attaquer sa cible au mieux: il connaît son groupement de défense physique ou mental le plus bas et reçoit un bonus de 2 dés sur ses attaques contre ce groupement. Si l'utilisateur informe quelqu'un d'autre de cette faiblesse, cette personne gagne un bonus d'1 dé.
Durée : une scène

Niveau 5

SOULAGER L'ÂME BESTIALE

Pouvoir amalgamé : Domination 3

Prérequis : Panacée

Certains vampires qui recherchent la promesse de Golconde travaillent aussi sur des moyens de réparer les âmes tourmentées de leurs pairs damnés. Ce pouvoir partage une partie de la sérénité morale du vampire avec un Descendant repentant et lui permet de ressentir de nouveau un minimum de remords tout en tenant la Bête à distance. Il nécessite cependant que l'utilisateur s'unisse à une partie de l'esprit et de l'âme de sa cible, enchaînant son âme à celle de l'utilisateur. (Le plus souvent possédé par les Salubriens, ce pouvoir a très certainement contribué à leur réputation de monstrueux voleurs d'âme...)

Coût : deux tests d'Exaltation et l'utilisateur subit 1 Flétriiture

Groupement de dés : Sang-froid + Auspex contre Humanité

Système : le vampire passe une scène isolé avec sa cible et son joueur effectue un jet en opposition de Sang-froid + Auspex contre l'Humanité de la cible. Pour chaque réussite de la marge, l'utilisateur peut enlever 1 Flétriiture à la cible, ou ériger un « bouclier » psychologique qui protégera la cible contre de futures Flétrissures sur une base d'un pour un. Par exemple, une marge de trois réussites appliquée à une cible qui n'a pas de Flétriiture « annulerait » en pratique jusqu'à 3 Flétrissures acquises plus tard lors de la partie.

En cas de victoire critique, l'utilisateur peut choisir de ne pas appliquer les bénéfices ci-dessus et de rendre un seul point d'Humanité à la cible à la place, mais un vampire ne peut recevoir cette forme de guérison qu'une seule et unique fois dans toute sa non-vie.

Soulager l'âme bestiale ne fonctionne que sur les vampires, et uniquement sur les cibles dont l'Humanité est inférieure à celle de l'utilisateur.

Quels que soient les bénéfices reçus, la cible est engourdie mentalement pendant le reste de la partie, car une partie de son esprit a fusionné avec celui de l'utilisateur, et tout pouvoir de Domination que l'utilisateur exerce sur elle réussit automatiquement sans nécessiter de contact visuel.

Quand ce pouvoir prend fin, tous les « boucliers » psychologiques non utilisés sont perdus, mais les Flétrissures enlevées à l'utilisation ne reviennent pas et l'Humanité gagnée reste.

Durée : une partie



Célérité

Niveau 2

TRAVAIL EXPRESS

Le vampire peut accomplir des tâches normalement longues à une vitesse époustouflante. Ses doigts et ses mains ne sont plus que des formes floues tandis qu'il écrit, répare ou construit quelque chose en un temps record. À cause de la concentration requise, il ne peut pas utiliser cette vitesse pour attaquer, mais elle lui permet de réaliser n'importe quelle tâche non violente plus vite même sous la pression, voire en étant attaqué.

Coût : un test d'Exaltation

Groupement de dés : non applicable

Système : quand il est actif, ce pouvoir permet au vampire de terminer des tâches liées à une compétence qui prendraient normalement un ou plusieurs tours en l'espace de quelques secondes, et il peut ainsi considérer une action complète comme une action mineure (voir page 298 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Ce pouvoir ne peut être utilisé ni pour accélérer les attaques ou les défenses ni pour accomplir toute autre tâche à laquelle quelqu'un s'oppose activement, mais il permet par exemple au vampire de forcer une serrure *et* de tirer avec un pistolet (cette dernière action perdant 2 dés sur son groupement conformément à la règle sur les actions mineures).

Durée : une scène

Niveau 3

ESQUIVE DES PROJECTILES

Prérequis : Réflexes éclair

Un vampire qui possède ce pouvoir se déplace assez vite pour que les projectiles comme les couteaux de lancer ou les balles semblent lents pour lui. Il peut donc les éviter plus facilement.

Coût : un test d'Exaltation

Groupement de dés : non applicable

Système : l'utilisateur ne perd pas de dés quand il se défend contre plusieurs attaques à distance en utilisant Dextérité + Athlétisme. Il peut aussi ajouter son score de Célérité à *toutes* les défenses de ce type tant que ce pouvoir est actif.

Durée : une scène

Niveau 4

FRAPPE INVISIBLE

Prérequis : Fulgurance

Pouvoir amalgamé : Occultation 4

Ce pouvoir létal permet au vampire non seulement de disparaître en pleine lumière mais aussi de se déplacer instantanément à côté d'un ennemi et de lui porter un coup fatal. Un Descendant qui maîtrise bien cet art peut rapidement renverser une situation en disparaissant devant ses poursuivants et en réussissant non seulement à s'échapper, mais aussi à emporter la vie de quelqu'un avec lui.

Coût : deux tests d'Exaltation

Groupements de dés : Dextérité + Célérité contre Astuce + Vigilance

Système : ce pouvoir combine les effets de Fulgurance avec des éléments du pouvoir d'Occultation Disparition. Pour un observateur extérieur, le vampire semble disparaître et la cible est prise au dépourvu et reçoit une attaque-surprise. Sauf si la victime parvient à réagir (son joueur remporte un jet en opposition de la Dextérité + Célérité de l'utilisateur contre l'Astuce + Vigilance de la cible), elle ne peut pas se défendre contre l'attaque et l'attaque a une difficulté non modifiable de 1 (voir Attaque-surprise en page 300 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Si le joueur de l'attaquant rate ce jet, l'attaquant porte tout de même une attaque ordinaire, selon les mêmes règles que pour le pouvoir Fulgurance (voir page 253 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**), et Frappe invisible est également soumis aux mêmes restrictions de déplacement que Fulgurance.

Durée : un tour

MIRAGE DE VITESSE

Les mouvements du vampire accélèrent au point qu'il n'est plus qu'une image floue et tremblante, c'est pourquoi il devient extrêmement difficile de le toucher avec une attaque même quand il n'a pas conscience de la présence de l'adversaire ou quand il ne se défend pas activement.

Coût : un test d'Exaltation par tour

Groupement de dés : non applicable

Système : les attaques qui obtiennent un nombre de réussites inférieur au score de Célérité de l'utilisateur le ratent systématiquement, quel que soit le résultat d'un jet de défense ou d'esquive (le cas échéant). Ce pouvoir fonctionne aussi contre les attaques-surprises ou les autres attaques interdisant les jets de défense, par exemple Frappe éclair. Activer ce pouvoir nécessite un

test d'Exaltation et le prolonger nécessite un test d'Exaltation supplémentaire par tour où il reste actif.

Durée : jusqu'à ce que l'utilisateur cesse de le maintenir.

Domination

Niveau 1

DÉVOTION ABSOLUE

Pouvoir amalgamé : Force d'âme 1

Ceux qui sont déjà sous la domination mentale du vampire voient leurs esprits renforcés contre l'ingérence de tout autre Descendant.

Coût : pas de coût supplémentaire

Système : la difficulté de toute tentative de coercition mentale sur un personnage qui est déjà sous l'influence de la Domination du vampire subit une pénalité égale à la Force d'âme de ce dernier.

Durée : passif

Niveau 2

FAVEUR DU DOMITOR

Les Descendants sont des créatures dotées d'une ironie cruelle, et le nom de ce pouvoir de discipline en est un exemple. Quand il est conditionné par Faveur du domitor, un soumis lié au sang à ce vampire a beaucoup plus de mal à agir contre son maître. Les Tzimisce dominateurs apprécient tout particulièrement ce pouvoir et l'emploient pour garantir la loyauté de leurs serveurs.

Coût : un test d'Exaltation

Système : Faveur du domitor retire trois dés au groupement des jets de désobéissance des soumis obstinés subissant les effets de ce pouvoir et ils ne peuvent pas dépenser de Volonté sur ces jets. De plus, si le joueur du soumis obtient un échec total sur un jet de désobéissance, le lien de sang ne s'affaiblit pas ce mois-ci. (voir pages 233-234 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.)

Durée : 1 mois

Niveau 4

HYPNOSE ANCESTRALE

Prérequis : Hypnose

Pouvoir amalgamé : Sorcellerie du sang 2

Les vampires très âgés et très puissants parviennent à exercer leur volonté par le Sang, en se dispensant du contact visuel et de la communication verbale avec leur





cible et sans portée maximale. Ce pouvoir permet à un caïnite de contraindre l'un de ses descendants à effectuer une action pour lui, même si la cible serait normalement opposée à cette action. Quand il est soumis à ce pouvoir, un vampire sait instinctivement qu'un ancêtre le manipule.

Coût : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : Manipulation + Domination contre Résolution + Occultisme

Système : si le lanceur réussit son jet de Manipulation + Domination contre la Résolution + Occultisme de sa victime, celle-ci agit pour satisfaire la requête du vampire qui la domine, à condition que cela n'implique pas qu'elle se fasse du mal. Pour chaque génération qui sépare l'utilisateur de ce pouvoir de sa cible, le vampire qui résiste gagne un dé supplémentaire sur le jet. Par exemple, quand un vampire de neuvième génération tente d'utiliser ce pouvoir sur l'un de ses descendants de onzième génération, le descendant gagne deux dés en défense. L'utilisation de ce pouvoir ne nécessite aucun contact visuel ni commandement verbal (la requête est discrètement transmise par le Sang), mais elle reste sujette à toutes les autres limitations s'appliquant à la Domination.

Durée : jusqu'à ce que l'action ordonnée soit effectuée ou jusqu'à la fin de la scène (celui de ces deux événements qui se produit le premier).

INFLUENCE SUBLIMINALE

Pouvoir amalgamé : Présence 1

Le vampire possède le pouvoir de modifier la personnalité ou les opinions mêmes d'une cible, du moins temporairement. Là où d'autres facultés le conduisent à tirer les ficelles de victimes décérébrées, cette aptitude lui permet d'altérer les intentions ou les passions d'un sujet à la place. Il peut pousser quelqu'un à désirer un inconnu, à abandonner sa famille, à se méfier de ses propres croyances ou simplement à vouloir une bière. Les Descendants connus pour utiliser ce pouvoir sur un peu n'importe qui se retrouvent souvent ostracisés par leurs pairs, par mépris ou par peur pure et simple.

Coût : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : Manipulation + Domination contre Sang-froid + Résolution

Système : aucun jet n'est nécessaire contre une victime mortelle non préparée, mais contre un mortel préparé ou contre un autre vampire, le joueur doit réussir un jet de Manipulation + Domination contre le Sang-froid + Résolution de la cible. Les changements radicaux de croyances essentielles, par exemple donner envie d'un steak à un végétarien ou rendre un pacifiste violent, justifient également un jet pour résister, même pour un mortel

non préparé. L'influence reste active pendant une scène puis la victime la repousse.

Durée : une scène

Force d'âme

Niveau 2

PILIER DE LA TERRE

Un vampire doté de ce pouvoir est presque impossible à déplacer quand il est actif. Le Descendant puise dans la force de la terre pour s'ancrer et canalise sa permanence pour s'enraciner sur place.

Coût : un test d'Exaltation

Système : quand ce pouvoir est actif, la seule manière de déplacer le vampire est qu'il choisisse de bouger par lui-même. Cela ne le rend pas résistant aux dégâts, et il peut tout de même être écrasé, déchiqueté ou réduit en miettes, tout comme le sol sur lequel il se tient.

Durée : une scène ou jusqu'à ce que l'utilisateur y mette fin (celui de ces deux événements qui se produit le premier).

VITAE REVIGORANTE

Pouvoir amalgamé : Auspex 1

Le vampire est capable de renforcer la capacité de son sang à régénérer la chair mortelle et à guérir les maladies. Les êtres vivants qui boivent sa vitae récupèrent une excellente santé à une vitesse étonnante.

Coût : aucun en dehors des tests d'Exaltation pour donner du sang

Grouperments de dés : non applicable

Système : utiliser de la vitae pour guérir les vivants (voir page 140) guérit 3 points de dégâts aggravés par test d'Exaltation au lieu d'1. Les autres effets (devenir une goule, risquer le lien de sang) ne changent pas.

Durée : passif

Niveau 3

VALEREN

Pouvoir amalgamé : Auspex 1

Le vampire projette sa Force d'âme vers l'extérieur et exerce le pouvoir de son Sang pour réparer le corps blessé d'un autre vampire.

Coût : un test d'Exaltation et parfois des niveaux de santé selon les circonstances

Grouperment de dés : Intelligence + Force d'âme

Système : le joueur du vampire fait un jet d'Intelligence + Force d'âme difficulté 2 et guérit un nombre de points de dégâts de santé superficiels égal à la marge de réussite sur le jet. L'utilisateur peut aussi guérir 1 point de dégâts de santé aggravés par tranche de trois réussites de marge.

Utiliser ce pouvoir prend un tour entier. Si le vampire choisit d'y consacrer une scène entière à la place, réduisez la difficulté à 0. Valeren doit être utilisé sur quelqu'un d'autre que le vampire qui fait appel au pouvoir, et ne peut être utilisé que sur des vampires. Une cible ne peut profiter des effets de ce pouvoir qu'une fois par nuit. Si l'utilisateur guérit plus d'une cible par nuit, il subit un nombre de points de dégâts de santé superficiels égal à la moitié du nombre de réussites de la marge pour chaque cible après la première, car il porte le fardeau de beaucoup de protégés.

Durée : non applicable

Niveau 4

ÉCAILLES DE LA GORGONE

La Résonance du sang dans le corps du vampire lui offre diverses défenses contre les pouvoirs des autres Descendants, ou le protège contre les faiblesses ordinaires de son espèce. Trouver le bon calice pour répondre à un besoin défensif immédiat n'est pas toujours facile, mais les vampires particulièrement impitoyables gardent parfois des calices dotés de différentes Résonances sous la main, en employant des tactiques de manipulation élaborées ou simplement des drogues pour que leurs émotions restent vivaces et prêtes à être exploitées.

Coût : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : non applicable

Système : à l'activation du pouvoir, le vampire gagne une série d'immunités ou de résistances en fonction de la Résonance du sang qu'il a bu en dernier.

- **Atrabilaire** : les dégâts de santé aggravés causés par le feu deviennent des dégâts superficiels. La Résonance est perdue après avoir modifié 4 points de dégâts.
- **Bilieuse** : si un pieu devrait se planter dans le cœur du vampire, il pourrit ou se change en cendres à la fin de la scène, libérant immédiatement le Descendant de la paralysie. La Résonance est ensuite perdue.
- **Flegmatique** : le vampire gagne un bonus de 4 dés pour résister aux pouvoirs d'Auspex qui devraient révéler quelque chose sur lui ou sur ce qu'il sait. Une fois le pouvoir activé, il dure une scène puis la Résonance est perdue.

- **Sanguine** : les dégâts de santé aggravés causés par la lumière du soleil deviennent des dégâts superficiels. La Résonance est perdue après avoir modifié 4 points de dégâts.

Durée : jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce que la Résonance soit perdue (celui de ces deux événements qui se produit le premier).

Occultation

Niveau 2

CHIMÉRIE

Pouvoir amalgamé : Présence 1

Le vampire est capable de créer des hallucinations brèves, mais vivaces, qui distraient les cibles et attirent leur attention. Une hallucination ne peut toucher qu'un seul sens (elle peut être visuelle, auditive, tactile, etc.) et dure assez longtemps pour produire l'effet voulu avant de s'arrêter. L'utilisateur détermine les détails spécifiques de l'hallucination, même si, en raison de sa nature brève, elle ne peut simuler que quelque chose d'entraîné du coin de l'œil ou qu'une voix faiblement entendue (elle ne peut pas servir à créer une fausse carte d'identité, par exemple).

Coût : un test d'Exaltation

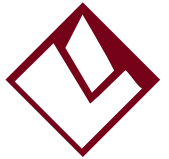
Grouperment de dés : Manipulation + Occultation contre Sang-froid + Astuce

Système : le joueur du vampire effectue un jet de Manipulation + Occultation. Toute personne que le vampire voit, qui ne s'y attend pas et qui peut percevoir l'hallucination (par exemple parce qu'elle peut voir l'apparence projetée ou parce qu'elle est la cible d'une sensation tactile) est distraite et le groupement de dés de sa prochaine action est réduit de deux dés. De plus, les personnes qui ne réussissent pas à résister en utilisant leur Sang-froid + Astuce perdent leur prochaine action active (cependant, elles peuvent toujours se défendre et résister normalement, avec une pénalité de deux dés). À l'inverse de la plupart des pouvoirs de Présence, Chimérie peut être utilisé durant un conflit physique stressant comme un combat, mais les cibles ne peuvent être affectées qu'une seule fois par conflit.

Les autres effets de l'hallucination sont déterminés par le conteur, mais nous lui conseillons de se montrer parcimonieux.

Ces hallucinations ne peuvent jamais être enregistrées ou transmises (par exemple en utilisant Fantôme dans la machine).

Durée : un tour



Niveau 3

FATA MORGANA

Pouvoir amalgamé : Présence 2

Le vampire peut créer des hallucinations élaborées, qui font en sorte que toute cible à proximité de l'utilisateur voie, entende et sente tout ce qu'il peut imaginer. Fata Morgana peut faire vivre à des témoins des choses qui ne sont tout simplement pas réelles, que ce soit voir et goûter le contenu d'un tupperware rempli de vers et de riz ou voir et sentir un torrent rugissant de sang rance à l'odeur immonde se déversant des égouts.

Le nombre de victimes pouvant être touchées simultanément par Fata Morgana n'est pas limité, mais, pour être touchée, une victime doit voir l'utilisateur ou vice versa, même si l'un n'a pas besoin d'être activement conscient de la présence de l'autre. Le vampire n'a pas besoin de rester présent une fois qu'une victime a été touchée.

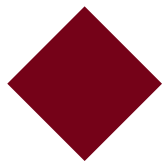
Les effets visuels sont toujours des objets distincts. Ils ne peuvent pas être employés pour « masquer » ou dissimuler de toute autre manière des objets ou des individus, et ne peuvent jamais totalement obstruer la vision de quelqu'un. Les hallucinations de Fata Morgana ne peuvent pas sembler avoir un effet sur la réalité

environnante: le torrent de sang n'emporte pas les voitures garées dans la rue ou les piétons, et une explosion créée par ce pouvoir ne cause pas de dégâts, hallucinatoires ou non. Un escalier qui s'effondre ne fait pas tomber les gens qui sont en train de le descendre. Les effets sensoriels créés par Fata Morgana ne peuvent pas aveugler, assourdir ou surcharger d'autres sens, même si ces sens sont rendus surnaturellement plus puissants. De la même manière, les hallucinations ne sont pas enregistrées par les caméras ou les autres appareils enregistreurs.

Coût : un test d'Exaltation

Groupement de dés : Manipulation + Occultation

Système : l'utilisateur effectue un jet de Manipulation + Occultation dont la difficulté est égale à 1 + le nombre de sens ciblés par l'hallucination (donc, une hallucination audiovisuelle serait difficulté 3, tandis qu'une expérience ciblant les cinq sens serait difficulté 6). Les hallucinations visuelles les plus faciles à créer sont relativement petites ou discrètes; augmentez de 1 la difficulté pour les hallucinations occupant toute une pièce, de 2 pour celles occupant toute une maison, etc. D'autres complications peuvent faire augmenter la difficulté au choix du conteur. Toute tentative visant à imiter l'apparence d'un individu en particulier ou à mentir à d'autres personnes d'une quelconque manière peut



nécessiter des jets supplémentaires de Représentation ou de Subterfuge selon les cas.

Les vampires et les autres créatures surnaturelles ont une chance de voir au travers de l'hallucination, mais les mortels ne le peuvent que s'ils ont une raison de se douter qu'elle est fausse. Dans les deux cas, le joueur du personnage concerné effectue un jet en opposition d'Intelligence + Vigilance contre la Manipulation + Présence de l'utilisateur. En cas de réussite, l'individu en question ne subit plus les effets de l'hallucination et, en pratique, elle disparaît pour lui. Toute tentative pour interagir avec l'hallucination la dissipe également totalement, car toutes les personnes présentes se rendent compte de sa nature illusoire (comme dans l'exemple de l'escalier qui s'effondre, si quelqu'un monte ou descend l'escalier). À noter que l'utilisation de ce pouvoir n'est pas voyante, donc, même si l'hallucination est révélée, l'identité de celui qui l'a créée n'est pas évidente.

Ces hallucinations ne peuvent jamais être enregistrées ou transmises (par exemple en utilisant Fantôme dans la machine). Si l'hallucination peut déclencher la frénésie ou toute réaction similaire chez sa cible, demandez le même jet mais avec une difficulté réduite de 1 par rapport à la difficulté originale.

Durée : une scène, sauf si le vampire choisit de dissiper l'hallucination avant.

LABYRINTHE MENTAL

Pouvoir amalgamé : Domination 1

Labyrinthe mental donne la faculté de priver totalement une victime de son sens de l'orientation et même de sa conscience de l'emplacement où elle se trouve, ce qui permet au vampire d'emprisonner sa cible dans son environnement actuel, par exemple une maison, une boîte de nuit ou, pire, la cave du vampire. La victime a l'impression que le lieu où elle se trouve se replie sur lui-même comme une illusion d'Escher. Sa perception des pièces qu'elle a déjà traversées est subtilement altérée, ce qui la persuade qu'une véritable sortie ne ferait que l'enfoncer davantage dans le labyrinthe et finit par plonger son esprit dans un état de panique et de fragilité.

Coût : un ou trois tests d'Exaltation

Grouperments de dés : Charisme + Occultation contre Astuce + Résolution

Système : le vampire établit un contact visuel avec sa victime et son joueur fait un jet de Charisme + Occultation contre l'Astuce + Résolution de la cible. Un vampire à la génération plus basse que le lanceur peut annuler automatiquement le pouvoir en dépensant 1 point de Volonté, conformément aux caractéristiques

de Domination (voir page 255 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). En cas de victoire du lanceur, la victime aura beaucoup de mal à trouver la sortie du bâtiment dans lequel elle se trouve. Deux tests d'Exaltation supplémentaires permettent d'utiliser ce pouvoir dans une seule pièce ou dans un environnement en extérieur avec beaucoup d'obstacles très rapprochés (par exemple un chantier ou une forêt).

Les mortels ne peuvent pas tenter de s'échapper, mais les joueurs des créatures surnaturelles peuvent faire un jet de Résolution + Vigilance chaque scène dont la difficulté est égale au nombre de réussites initial du lanceur. Si le jet échoue, la créature subit 1 point de dégâts de Volonté superficiels par réussite manquante. Ce jet ne peut pas bénéficier du travail d'équipe, car les instructions données ne correspondent pas à ce que la victime perçoit. Ce pouvoir prend fin si l'environnement devient dangereux (par exemple si le bâtiment prend feu), sauf si le lanceur possède Décret ultime (voir page 257 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

Durée : une nuit

MASQUE MENTAL

Pouvoir amalgamé : Domination 2

Le vampire peut créer l'illusion d'une personnalité totalement différente, dissimulant ses véritables pensées et sentiments à quiconque utilise des capacités surnaturelles pour lire son état mental, son aura, ses pensées ou tout autre élément du même type. Ceux qui regardent dans son esprit ne voient que ce que l'utilisateur veut qu'ils voient, et seuls les télépathes les plus accomplis peuvent percer cette façade élaborée.

Coût : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : Intelligence + Occultation

Système : le joueur de l'utilisateur fait un jet d'Intelligence + Occultation avec une difficulté allant de 1 à 3 (voire plus) en fonction de la complexité de la ruse qu'il veut mettre en place. 1 représente une simple dissimulation de son état émotionnel et 3 ou plus une personnalité alternative élaborée possédant de fausses pensées et de faux souvenirs. La marge de réussites en cas de victoire est ajoutée à la difficulté de toute tentative pour « lire » le Descendant. Si la difficulté modifiée n'est pas atteinte, celui qui tente de lire l'utilisateur ne voit que la fausse personnalité qu'il a créée, sans se rendre compte le moins du monde de la supercherie. (Si la difficulté ordinaire n'est pas atteinte, le pouvoir de lecture ne donne rien conformément aux règles normales, pour ne pas laisser deviner qu'une fausse personnalité est présente.)

Durée : une scène





Présence

Niveau 1

YEUX DU SERPENT

Pouvoir amalgamé : Protéisme 1

Les yeux du vampire deviennent des orbes serpentins aux pupilles oblongues capables de figer sur place un mortel croisant le regard du Descendant. L'utilisateur peut même hypnotiser d'autres vampires avec ce pouvoir mais, dans ce cas, l'effet est de courte durée et risque de mettre la victime en colère.

Coût : gratuit

Grouperments de dés : Charisme + Présence contre Astuce + Sang-froid

Système : en croisant le regard d'un mortel (voir page 255 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**), le vampire peut immobiliser la victime et la maintenir figée sur place tant qu'il continue de la regarder dans les yeux. L'effet ne peut être maintenu que sur une victime à la fois et prend fin si la victime subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre rompt le contact visuel de force. Elle peut encore parler, mais elle ne peut pas crier.

Pour paralyser un vampire de cette façon, l'utilisateur doit remporter un jet en opposition de Charisme + Présence contre Astuce + Sang-froid. La victime vampirique peut échapper à la paralysie n'importe quand après le premier tour en dépensant 1 point de Volonté.

Durée : jusqu'à ce que le contact visuel soit rompu ou jusqu'à la fin de la scène (celui de ces deux événements qui se produit le premier).

Niveau 2

MELPOMINÉE

La voix de l'utilisateur devient pareille à celle d'une sirène, capable d'envoûter ou de terrifier à elle seule sans que l'utilisateur doive être présent. La voix peut toucher tous ceux qui se trouvent à portée de voix mais ne conserve pas sa capacité si elle est enregistrée ou transmise électroniquement.

Coût : gratuit

Grouperments de dés : non applicable

Système : le vampire peut utiliser *Révérence*, *Intimider*, *Regard terrifiant*, *Envoûtement* et *Majesté* uniquement par sa voix. Il n'a pas besoin de voir la cible et la cible n'a pas besoin de se trouver en sa présence, seulement d'être assez proche pour entendre sa voix.

Durée : non applicable

Niveau 3

PROJECTION VOCALE

Pouvoir amalgamé : Auspex 1

Le vampire peut faire émaner sa voix de n'importe quel endroit dans sa ligne de vue, que ce soit sous forme de murmure ou de hurlement. La voix est audible comme si le Descendant se tenait à l'endroit qu'il a choisi et peut être entendue par tous ceux qui se trouvent à portée de voix de cet endroit, selon sa force. La voix peut aussi être laissée à un endroit donné et continuer d'attirer ou de terrifier ceux qui s'y retrouvent, en fonction du pouvoir utilisé.

Coût : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : non applicable

Système : aucun jet n'est nécessaire, en dehors du test d'Exaltation. Si ce pouvoir est combiné avec *Voix impérieuse*, *Melpominée* ou d'autres pouvoirs similaires, le jet pour ces pouvoirs doit être fait normalement.

Durée : une scène

Niveau 4

DE LA CAVE AU GRENIER

Quand il est présent dans un bâtiment ou dans un endroit similaire, le vampire est capable d'étendre les pouvoirs *Révérence*, *Intimider* et *Majesté* à travers la structure même du bâtiment. Quiconque se trouve dans le bâtiment ou le regarde est la cible de ces pouvoirs et réagit au bâtiment comme si le Descendant lui-même était présent à sa place.

Coût : gratuit

Grouperments de dés : identique à celui du pouvoir transmis dans le bâtiment

Système : quiconque voit le bâtiment depuis l'extérieur ou est présent à l'intérieur doit résister au pouvoir utilisé comme si le vampire était présent, sauf si le vampire est dans la ligne de vue d'une personne concernée, auquel cas le Descendant devient lui-même le point focal du pouvoir. Comme un bâtiment n'a généralement pas de joueur pour faire des jets de compétence, appliquez les bonus des pouvoirs aux réactions que la victime a envers ce bâtiment à la place. Si une boîte de nuit est sous l'influence de *Révérence*, la queue pour entrer s'étire sur plusieurs dizaines de mètres, tandis que si un refuge est sous l'influence d'*Intimider*, il repousse tout le monde à l'exception des enquêteurs les plus acharnés. L'utilisation de *Majesté* doit être effectuée avec beaucoup de prudence car les résultats peuvent être aussi spectaculaires que volatils, dépassant de loin l'effet des pouvoirs plus subtils.

Durée : identique à celle du pouvoir transmis dans le bâtiment.

Protéisme

Niveau 2

VICISSITUDE

Pouvoir amalgamé : Domination 2

Rare en dehors du clan Tzimisce, ce pouvoir permet au vampire d'exiger l'obéissance de sa propre chair. La peau, les muscles et même les os peuvent être sculptés ou déformés et le résultat final est parfois d'une beauté troublante, mais parfois monstrueux. Les utilisateurs talentueux peuvent modeler des caractéristiques étranges ou redéfinir tout leur corps, même si les grandes transformations coûtent beaucoup à leur chair. Les Descendants qui emploient la Vicissitude peuvent créer des choses allant des outils corporels utiles aux décorations... expressives.

Coût : un test d'Exaltation

Grouperment de dés : Résolution + Protéisme

Système : faites un jet de Résolution + Protéisme. Chaque réussite sur le jet permet d'apporter une seule modification de Vicissitude à l'utilisateur, mais le nombre total de modifications ne peut pas dépasser son score de Protéisme, quel que soit le nombre d'utilisations de ce pouvoir ou de réussites. Chaque modification fait perdre 1 point d'attribut physique à l'utilisateur, car la masse corporelle doit bien venir de quelque part (un attribut ne peut pas être réduit en dessous de 1). Chaque utilisation de ce pouvoir prend un tour entier.

Les modifications de Vicissitude possibles sont énumérées ci-dessous.

- **Redistribution** : ajoutez 1 point à n'importe lequel des attributs physiques de l'utilisateur. Un attribut ne peut pas dépasser 5 de cette manière. Ces modifications sont visibles, mais ne violent pas la Mascarade. Notez que les joueurs doivent conserver une trace de leurs valeurs d'attributs originales, car elles sont toujours utilisées afin de calculer le coût en points d'expérience pour les augmenter.
- **Armes (une fois par cible uniquement)** : l'utilisateur gagne l'équivalent d'une arme perforante légère ou d'une arme contondante lourde (+2 points de dégâts) sous la forme de piques d'os ou de blocs de cartilage dense. (Contrairement aux Armes bestiales, les dégâts causés par ces armes sont normaux, mais les Armes bestiales employées par un vampire qui connaît la Vicissitude prennent souvent la forme de piques et de lames osseuses qui ressemblent au résultat de ce pouvoir.)





- **Armure** : 1 point d'attribut peut être transformé en 2 points d'armure (voir page 304 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) jusqu'à un maximum de 6 points d'armure. L'armure prend souvent la forme d'un tissu sous-cutané renforcé, d'os fortifiés ou de couches de graisse et de cartilage, et a une apparence de plus en plus inhumaine au fur et à mesure que le nombre de points alloués augmente. Bien que les vampires n'en retirent pas grand-chose, ces modifications sont très utiles pour les mortels et les goulés serviles (voir **Sculpture de la chair**, ci-contre).
- **Apparence** : l'utilisateur peut modifier son apparence, que ce soit pour cacher son identité, pour améliorer son atout Apparence ou pour imiter l'apparence de quelqu'un d'autre. Cela prend du temps, une scène entière, et nécessite un jet de Dextérité + Artisanat pour réussir. La difficulté est de 3 pour dissimuler son identité, de 4 pour améliorer Apparence (chaque niveau de cet atout compte comme une modification) et de 5 pour imiter le physique d'une personne en particulier. En cas d'échec, la modification ne donne aucun résultat (mais le point d'attribut est quand même perdu) tandis qu'en cas d'échec total, l'atout Apparence diminue d'un niveau et peut se transformer en handicap s'il était à 0. Les Nosferatus ne peuvent pas utiliser cet aspect du pouvoir pour faire autre chose que cacher leur identité.
- **Autres modifications** : les utilisations plus créatives de ce pouvoir, par exemple modeler une cavité secrète quelque part sur le corps ou déplacer ses yeux ailleurs, ne sont pas incluses dans les mécaniques de jeu présentées ici et le conteur doit déterminer le nombre de modifications (et de points d'attribut perdus) nécessaires, et la difficulté et le temps requis pour l'opération. Dextérité + Artisanat et Intelligence + Médecine sont les jets les plus courants dans ces cas. Les modifications peuvent être guéries (et donc annulées) comme des dégâts aggravés. Chaque modification est l'équivalent de 1 point de dégâts (et sa guérison restaure le point d'attribut perdu en conséquence).

Durée : permanent

Niveau 3

SCULPTURE DE LA CHAIR

Pouvoir amalgamé : Domination 2

Prérequis : Vicissitude

Le vampire étend sa maîtrise sur la chair et est à présent capable d'infliger ses attentions au corps d'autrui. Ce pouvoir est craint à juste titre, car beaucoup de ses utilisateurs ont la réputation de l'employer pour de la torture inhumaine, même si certains l'utilisent très efficacement pour améliorer et adapter leurs serviteurs et leurs alliés.

Coût : un test d'Exaltation

Grouperements de dés : Résolution + Protéisme contre Vigueur + Résolution

Système : pour utiliser ce pouvoir, le vampire doit travailler sur sa cible sans être dérangé. La cible doit donc être soit consentante, soit immobilisée. Pour une cible consentante, utilisez le même système que pour Vicissitude (ci-dessus). Une cible non consentante peut résister avec sa Vigueur + Résolution, et la marge de réussite de l'utilisateur compte comme des réussites pour Vicissitude. Chaque utilisation de ce pouvoir prend une scène entière. Là encore, le nombre total de modifications ne peut pas dépasser le score de Protéisme de l'utilisateur, quel que soit le nombre d'utilisations de ce pouvoir ou de réussites. Si plusieurs utilisateurs travaillent sur une même cible, ne prenez en compte que le score de Protéisme le plus élevé parmi eux.

Les modifications peuvent être guéries (et donc annulées) comme des dégâts aggravés. Chaque modification est l'équivalent de 1 point de dégâts (les mortels vont donc avoir besoin d'un traitement chirurgical lourd).

Niveau 4

FORME MONSTRUEUSE

Pouvoir amalgamé : Domination 2

Prérequis : Vicissitude

Avec une maîtrise du corps si complète qu'elle peut surpasser les limitations naturelles, le vampire peut adopter une forme réellement monstrueuse, dotée de griffes acérées, de crocs saillants, de dentelures et de muscles massifs comme des cordes. Même si les traits exacts peuvent varier selon l'occasion, la forme possède souvent une apparence spécifique qui lui est propre et qui se manifeste chaque fois que ce pouvoir est utilisé; une vision de la Bête de l'utilisateur faite chair. Certaines formes monstrueuses ressemblent à des animaux infernalement déformés, certaines à des démons ou à des cauchemars primitifs et certaines ne peuvent être reliées à rien de

connu. Beaucoup intègrent les traits d'autres vampires naturels, par exemple les sangsues, les chauves-souris, les tiques et les moustiques, amplifiés dans des proportions grotesques.

Coût : un test d'Exaltation

Système : activer *Forme monstrueuse* prend un tour entier, pendant lequel le vampire ne peut que se défendre, en utilisant ses groupements de dés pré-*Forme monstrueuse*. La forme accorde ensuite au vampire un nombre de modifications de *Vicissitude* gratuites (aucun point d'attribut n'est perdu) égal à son score de *Protéisme*. Ces points peuvent être dépensés en redistribution, en armes et en armure. Un conteur généreux peut aussi autoriser d'autres modifications, par exemple des membranes sous les bras permettant au vampire de planer, des membres plus longs donnant davantage de portée ou d'autres utilisations créatives (mais plausibles). Cependant, comme la Bête est très proche de la surface, n'importe quelle victoire critique obtenue pendant l'utilisation de *Forme monstrueuse*, quelle qu'en soit la

cause, est considérée comme un triomphe brutal, et la difficulté de n'importe quel jet pour résister à la frénésie augmente de +2. Le vampire prend aussi une apparence clairement inhumaine et ne peut communiquer que par des grognements, des sifflements et des rugissements.

Durée : une scène, sauf si le vampire y met fin volontairement avant.

Niveau 5

UNION À LA TERRE

Pouvoir amalgamé : Animalisme 2

Prérequis : Fusion avec la terre

Le Descendant possède une telle maîtrise de sa propre forme qu'il peut l'étendre jusqu'à son propre domaine. Non seulement le vampire peut fusionner avec la terre elle-même, mais il acquiert une conscience surnaturelle des événements qui se déroulent au sein du domaine.

Coût : deux tests d'Exaltation



Système : ce pouvoir fonctionne comme Fusion avec la terre (voir page 267 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**), sauf que le vampire n'est pas limité par la composition de la surface dans laquelle il se repose. Certains vampires se dispersent dans les murs de leur manoir, tandis que d'autres se cachent dans les planches tordues d'un squat ou même dans une flaque d'eau stagnante.

De plus, sur une distance de 1,5 km dans n'importe quelle direction depuis l'endroit où le corps du vampire s'est uni à la terre, le vampire peut choisir de ressentir n'importe quel stimulus sensoriel ayant lieu dans la zone, par exemple écouter une conversation, ressentir physiquement le plaisir d'un amant ou sentir l'odeur d'un feu attisé par une foule en colère. Le vampire acquiert ces sens grâce à la présence d'animaux, même très petits ou très peu nombreux, à proximité des événements. Si les événements sont discrets ou intentionnellement dissimulés, un jet en opposition d'Astuce + Animalisme contre le groupement de dés adverse pertinent est requis.

Sortir de cet état avant la tombée de la nuit pendant la journée où il est en cours nécessite un jet de Résolution + Protéisme difficulté 4 et, même ainsi, le vampire peut mettre plus d'une heure à se reconstituer totalement. Cependant, une victoire critique lui permet de se réveiller instantanément.

Durée : un jour ou plus, ou jusqu'à ce que le vampire soit physiquement dérangé.

Puissance

Niveau 2

POIGNE IMPLACABLE

La poigne du vampire devient incroyablement forte et, une fois qu'il a bien agrippé quelque chose, il est presque impossible à déloger sans être démembré.

Coût : un test d'Exaltation

Groupements de dés : non applicable

Système : le joueur du vampire ajoute un nombre de réussites automatiques égal au score de Puissance du personnage à toute tentative pour rester accroché à quelque chose. Cela inclut les tentatives pour maintenir une prise après avoir agrippé, mais le jet initial pour agripper ne bénéficie pas de ce bonus.

Durée : une scène

Niveau 3

DÉMOLITION

Prérequis : Prouesse

Le vampire est capable d'exercer une force violente et aveugle sur un objet statique pour le briser, l'écraser et le détruire. Le temps de préparation nécessaire pour invoquer cette force rend cette capacité inutile au combat, mais elle est très pratique quand il faut ôter une porte qui vous barre le chemin, immobiliser une voiture ou faire un exemple d'une statue offensante.

Coût : gratuit

Groupements de dés : non applicable

Système : le joueur de l'utilisateur multiplie par 2 le score de Puissance du personnage quand il emploie Prouesse pour des tours de force impliquant d'endommager ou de détruire un objet inanimé.

Durée : identique à celle de Prouesse

Niveau 4

ATERRISSAGE ÉCRASANT

Prérequis : Bond surhumain

Le vampire a affûté ses capacités et peut maintenant piler de toutes ses forces à l'atterrissage de son *Bond surhumain*. Il va s'arrêter net quels que soient les obstacles à l'endroit où il atterrit et infliger des dégâts à tous ceux sur lesquels ou à côté desquels il atterrit.

Coût : un test d'Exaltation

Groupements de dés : Force + Puissance

Système : quand il utilise *Bond surhumain*, le vampire peut activer *Atterrissage écrasant* et infliger des dégâts dans une petite zone d'effet. Quiconque se trouve à 3 m ou moins subit un jet d'attaque avec la Force + Puissance de l'utilisateur contre sa Dextérité + Athlétisme et subit un nombre de points de dégâts superficiels égal à la marge de réussites. Quiconque subit au moins 3 points de dégâts ou un échec total sur le jet de défense est mis à terre (voir page 122 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

Durée : non applicable

Niveau 5

MAÎTRISE DE LA MASSE

Imprégnée de force surhumaine, chaque partie du corps du vampire devient capable de projeter la totalité de sa force. Une chiquenaude de son doigt peut être chargée de la force d'un coup de poing dévastateur et un léger coup de son orteil devient un coup de pied qui brise le

béton. À noter que ce pouvoir ne rend pas le Descendant plus fort, seulement capable d'utiliser sa force préexistante par des mouvements mineurs et subtils.

Coût : gratuit

Grouperments de dés : non applicable

Système : porter une attaque au corps à corps à mains nues ou effectuer un tour de force est à présent considéré comme une action mineure retirant 2 dés (voir Actions mineures en page 298 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Un personnage ne peut accomplir qu'une seule action mineure couverte par *Maîtrise de la masse* par tour, et il ne peut pas porter d'autre attaque durant le même tour. La capacité de concentrer toute sa force dans n'importe quelle partie de son corps a également d'autres avantages, et tout tour de force pour lequel l'utilisateur ne peut pas bouger librement (par exemple briser des entraves) reçoit un bonus de 4 dés ou plus, à la discrétion du conteur.

Durée : passif

Néant

L'explosion de chaleur qui émana soudainement du cardinal Renate poisseuse d'essence fit reculer Talley, qui se protégea les yeux avec la main. Un réflexe on ne peut plus mortel. Talley corrigea son geste pour regarder le corps brûler. Traquer Renate, la capturer puis lui planter un pieu avait fini par se résumer à savoir lequel des deux adversaires était le plus doué dans les arts lasombras. Cette tâche, certes épuisante, ne lui avait pas déplu.

Alors que sa goule commençait à taper « Affaire réglée » sur le téléphone de Talley, les rares lumières de la rue s'éteignirent l'une après l'autre. Les ténèbres s'engouffrèrent dans le quartier, le plongeant dans une noirceur d'encre. Talley regarda autour de lui, à la recherche de la source de cette magie, mais ne trouva rien. Un son le fit se retourner vers le feu. Le corps du cardinal avait disparu, il ne restait plus que des flammes mourantes. Un morceau de pieu reposait dans les cendres. « Nous nous reverrons peut-être plus tôt que prévu, très chère. »

Tandis que Talley époussetait la cendre de sa veste, son complice posté à l'autre bout de la rue prit la parole. « Sur ordre des Amis de la Nuit, vous êtes le prochain sur la liste, seigneur Talley. » Les ténèbres de la rue convergèrent à toute vitesse vers le templier, serpentant le long des murs et du sol pendant que son assaillant restait à bonne distance. Talley regarda les vrilles d'ombre se rapprocher et réfléchit un instant avant d'adresser un signe de tête respectueux à son infant meurtrier, puis il plongea dans les ténèbres.

Surnoms : Obténébration, Nécromancie, *Shadow-boxing*, Maîtrise de l'Abysses, Tenebrae Imperiosae, Mortis, les Arts sombres, Magie noire, Entropie

En dehors des Hecatas et du clan Lasombra, peu de Descendants connaissent la discipline Néant et, de l'avis de la Camarilla, il s'agit d'une bonne nouvelle. Alors que les Lasombras préfèrent la puissance brute de cette discipline, les Hecatas, qui sont plus intéressés par la nécromancie, explorent ses aspects rituels. Grâce au Néant, le vampire transforme la matière fondamentale des ténèbres et de la non-vie en armes. Certaines personnes appellent la source de ce pouvoir l'Abysses, tandis que d'autres pratiquants la désignent sous le nom de Labyrinthe. Ce qui est sûr, c'est que le Néant canalise les arts les plus obscurs que l'on connaisse, qui proviennent du lieu où les morts vont pour mourir.

Les maîtres de Néant se servent de leurs pouvoirs pour s'envelopper du voile de la nuit, asservir des spectres ou étrangler des victimes avec leur propre ombre. Chaque fois qu'ils les utilisent, ils courent le risque de perdre leur âme et leur Humanité au profit d'une entité plus noire que la mort et deux fois plus affamée.



Caractéristiques

Les pouvoirs de Néant permettent de contrôler des puissances ou des esprits composés d'une matière extra-dimensionnelle, originaire d'un plan de mort et de néant. Quand elle se manifeste, cette matière s'insinue dans notre réalité sous la forme d'ombres planes qui recouvrent la surface d'objets en trois dimensions. Elles naissent de manière autonome ou prennent racine dans l'ombre du vampire et se glissent sur le sol, les murs, les objets ou les gens. Il est donc presque impossible de les attaquer physiquement, puisque les coups n'atteignent que la surface sur laquelle les ombres sont projetées, et non les entités elles-mêmes.

Les projections et les esprits de Néant subissent des dégâts lorsqu'ils sont exposés au feu et à la lumière du soleil; ils comptent alors comme des vampires avec une Puissance du sang 1. Les lumières vives et directes leur infligent également 1 point de dégâts aggravés par tour. Les armes et artefacts bénis peuvent également leur causer des dégâts (superficiels ou aggravés) en fonction de la bénédiction et d'un éventuel atout Vraie Foi du porteur.

Les pouvoirs de Néant ne fonctionnent pas dans les zones très lumineuses. La lumière du jour et les salles dépourvues d'ombres sont donc particulièrement rédhibitoires pour une utilisation réussie de la discipline; en revanche, les endroits éclairés par des lumières à ultraviolet et infrarouges n'ont pas d'influence sur le fonctionnement de Néant. Les pièces dotées d'un éclairage



modéré infligent une pénalité d'un dé aux jets concernés de cette discipline.

Le recours à ces pouvoirs prélève un lourd tribut sur l'esprit de l'utilisateur et nombre d'entre eux infligent des Flétrissures au fur et à mesure que le vide abrutissant du Néant s'insinue dans la psyché du vampire.

Type : mentale

Danger pour la Mascarade : de moyen à élevé. Les ombres de l'abysse sont presque imperceptibles sur les caméras, mais leur aspect surnaturel est indéniable quand on les observe directement.

Résonance du sang : les psychopathes et les gens victimes de détachement émotionnel. Le sang vide de toute Résonance.

Note : pour chaque test d'Exaltation provoqué par un pouvoir de Néant, un résultat de 1 ou 10 inflige une Flétrissure, en plus des éventuels niveaux de Soif accumulés. Si la Puissance du sang du personnage lui permet de relancer son test d'Exaltation, il peut choisir d'appliquer le résultat de l'un ou l'autre jet.

Niveau 1

CAPE DE TÉNÈBRES

En imprimant avec subtilité l'influence de Néant sur les ombres environnantes, l'utilisateur se dissimule ou bien apparaît plus sinistre et menaçant.

Coût : gratuit

Système : le vampire gagne deux dés sur ses groupements de Furtivité, et sur ses groupements d'Intimidation sur des mortels.

Durée : passif

CENDRES TU ES

Détruire les preuves d'un repas est une nécessité courante parmi les vampires qui laissent des cadavres dans leur sillage. Ce pouvoir permet à un vampire de détruire un cadavre, qu'il soit frais ou bien mort depuis longtemps, en introduisant sa vitae dans le corps. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les vampires, mais peut fonctionner sur les cadavres animés, à la discrétion du conteur.

Coût : un test d'Exaltation

Groupements de dés : Vigueur + Néant contre Vigueur + Force d'âme

Système : le joueur du vampire effectue un test d'Exaltation pour dépenser la vitae et le vampire introduit sa vitae dans le cadavre. S'il n'est pas animé, le corps se désintègre en trois tours sans qu'aucun jet soit nécessaire. S'il est animé, le joueur de l'utilisateur de Cendres tu es fait un jet en opposition contre la Vigueur du cadavre (les cadavres qui possèdent Force d'âme peuvent résister

avec Vigueur + Force d'âme). Si l'utilisateur remporte le jet, le cadavre animé se dissout en cinq tours moins la marge de réussites (en un tour minimum, et un cadavre en train de se désintégrer subit un Affaiblissement physique). En cas de victoire critique, le cadavre se désintègre immédiatement. En cas d'échec total, le cadavre se putréfie, mais ne se désintègre pas, et est ensuite immunisé contre ce pouvoir, quel que soit son utilisateur.

Durée : variable

ENTRAVES DES MORTS

Le vampire peut identifier les objets ou les lieux importants pour les fantômes. Ces « Entraves » jouent le rôle d'icônes qui lient les morts à leur existence. Une Entrave peut être un objet, un bâtiment ou même une personne. Savoir qu'un objet est une Entrave permet à un nécromancien de mieux manipuler le fantôme. Les Entraves émettent des auras variables : certaines éclatent de vitalité et brillent d'une lumière dorée, tandis que d'autres irradiant la pourriture ou répandent des odeurs importantes pour le fantôme lié, par exemple celle du pain frais, de l'essence ou de la fumée de cigarette.

Coût : gratuit

Grouperments de dés : Astuce + Néant

Système : quand l'utilisateur active ce pouvoir, ses sens s'harmonisent surnaturellement avec les énergies des Entraves et il peut identifier leurs auras par la vue, l'odorat et tous ses autres sens. Tant qu'il utilise ce pouvoir, le nécromancien est distrait et ne prête pas beaucoup attention à toute autre activité autour de lui ; son joueur subit une pénalité de -2 sur tous ses jets de Dextérité et d'Astuce.

Durée : une scène

VISION DU NÉANT

Les yeux du vampire deviennent noirs, lui permettant à présent de voir dans l'obscurité totale comme en plein jour et de percevoir les fantômes qui ne dissimulent pas activement leur présence.

Coût : gratuit

Système : quand le pouvoir est activé, les yeux de l'utilisateur s'accoutument surnaturellement à l'obscurité, il ignore alors les pénalités infligées par la faible luminosité, même si elle est d'origine surnaturelle. Il demeure néanmoins handicapé par les bandeaux et autres accessoires du genre, puisqu'il faut absolument que son regard soit dégagé.

Si un fantôme est présent et qu'il ne cherche pas à rester discret ou à se cacher à l'aide d'un pouvoir, l'esprit devient visible pour le vampire qui fait usage de la Vision du Néant. Dans ce cas, les fantômes adoptent l'apparence de leur choix, que ce soit celles d'humains arborant les blessures

ayant entraîné leur trépas, de monstruosité spectrales ou de cadavres parfaitement immaculés. Les spectres ne se rendent pas automatiquement compte qu'un vampire les a détectés, mais, lorsque cela arrive, ils réagissent généralement avec peur ou colère, rarement avec passivité.

Ce pouvoir ne permet pas d'établir un contact physique avec un fantôme. En outre, ces yeux entièrement noirs imposent une pénalité de deux dés lors de toute interaction sociale avec un mortel.

Durée : une scène

Niveau 2

BRAS D'AHIRMAN

Pouvoir amalgamé : Puissance 2

Le vampire invoque des appendices abyssaux à partir de zones d'ombre situées dans son champ de vision. Les ombres locales se déforment sous la percée de tentacules ténébreux qui convergent vers une ou plusieurs victimes malchanceuses. Que ce soit en glissant le long de son corps ou en empoignant son ombre dans une étreinte mystique, les bras sont capables d'immobiliser ou d'étouffer leur cible.

Coût : un test d'Exaltation

Groupement de dés : Astuce + Néant

Système : l'utilisateur paie le coût requis et consacre un tour à l'invocation des tentacules d'ombre. Pendant chaque tour qui s'ensuit, le vampire peut s'en servir pour effectuer des attaques contondantes ou agripper des cibles lointaines. Des bras supplémentaires peuvent être créés en divisant le groupement de dés, ce qui permet d'engager plusieurs adversaires à la fois (voir **Vampire : la Mascarade**, page 125). Les bras utilisent l'Astuce + Néant du vampire pour attaquer et infligent des dégâts superficiels ou agrippent la cible, en ajoutant la moitié du rang de Puissance de l'utilisateur (arrondi au supérieur) comme bonus de dégâts. Tant que le pouvoir est actif, le vampire ne peut rien faire d'autre que contrôler les bras.

Ces derniers peuvent aussi effectuer des actions simples (ouvrir des portes et tirer des leviers), mais pas d'actions aussi complexes que taper sur un clavier ou conduire un véhicule. La longueur des tentacules, en mètres, est égale au double du rang de Néant du personnage. (Notez que les bras étant constitués d'ombre, ils se déplacent sur des surfaces et non dans l'air, il faut donc en tenir compte lors du calcul des distances.)

Les bras ne peuvent être bannis que par une lumière vive (qui émane par exemple du soleil) ou une torche puissante. Cependant, un jet réussi d'Astuce + Néant (difficulté 3) permet aux ombres d'échapper à la lumière pendant un tour.



Durée : une scène ou jusqu’à destruction ou dissipation des bras (celui de ces deux événements qui se produit le premier).

FAIBLESSES DU VOILE

Les vampires qui savent manier Néant peuvent sentir les endroits où le voile entre le monde des vivants et des morts s’affaiblit. Ce pouvoir n’indique pas directement au vampire *pourquoi* le voile entre les mondes est mince à un endroit donné. Dans les lieux où le voile est très affaibli, les mortels sont en mauvaise santé et l’utilisation de la discipline Néant devient plus aisée.

Coût : un test d’Exaltation

Grouperments de dés : Intelligence + Néant

Système : après avoir fait un test d’Exaltation, le joueur fait un jet d’Intelligence + Néant (difficulté 3) et, en cas de victoire, le vampire peut déterminer l’épaisseur du

Voile autour de lui, sur une zone de la taille d’un bâtiment ou d’un autre élément du décor équivalent. En cas de victoire critique, le jet révèle si l’épaisseur du Voile a changé récemment ou non. En cas d’échec total, le pouvoir dysfonctionne et donne de fausses informations.

Sans l’utilisation de ce pouvoir, les utilisateurs de Néant ne peuvent bénéficier d’une faiblesse du Voile et des pénalités peuvent s’appliquer, à la discrétion du conteur.

Durée : un tour

OMBRE PORTÉE

Malgré la puissance de Néant, la simple absence d’obscurité nécessaire à son invocation suffit à en déjouer les effets. L’Ombre portée puise dans les ténèbres intérieures de l’utilisateur pour projeter une ombre surnaturelle de laquelle invoquer d’autres pouvoirs, quelle que



ÉPAISSEUR DU VOILE

Épaisseur du Voile	Cause possible	Effet
Impénétrable	Personne n’est jamais mort ici, terre consacrée	Les fantômes ne peuvent pas traverser le Voile ici
Épais	Quelqu’un est mort ici il y a longtemps, un endroit joyeux	Pas d’effet
Faible	Quelqu’un est mort ici récemment, des mortels atrabilaires passent souvent par cet endroit	La difficulté des jets de Cérémonie de Néant est réduite de –1
Troué	Une série de morts a eu lieu ici, des nécromanciens accomplissent souvent des cérémonies ici	La difficulté des jets de Cérémonie de Néant est réduite de –2
Absent	Déchirer le Voile (voir page 94) a été utilisé ici, des spectres traversent régulièrement cette partie du Voile	La difficulté des jets de Cérémonie de Néant est réduite de –2, les fantômes peuvent librement passer du monde des morts à celui des vivants et vice versa, les mortels subissent 2 points de dégâts de santé superficiels dans cette zone qui ne peuvent guérir qu’une fois qu’ils la quittent

soit la luminosité ambiante. Cette ombre mime en général les mouvements et la silhouette du vampire, mais elle grossit parfois de façon distordue, voire monstrueuse, en écho à l’humeur actuelle de son propriétaire.

Coût : un test d’Exaltation

Système : en activant ce pouvoir, le vampire invoque une ombre surnaturelle à partir de son corps. Tant que le pouvoir est actif, l’utilisateur projette cette tache d’obscurité, que seule la lumière du jour directe est capable d’effacer.

N’importe quel témoin remarque que l’ombre ne provient pas d’une source de lumière visible en réussissant un jet d’Astuce + Vigilance (difficulté 3). Le vampire contrôle la trajectoire de son ombre, il peut la ralentir ou la déformer à sa guise (sans jamais la détacher de lui), mais il arrive parfois qu’elle agisse de son propre chef, à la discrétion du conteur. Pour les besoins d’autres pouvoirs comme Perspective des ombres, l’ombre peut être allongée jusqu’à une longueur en mètres égale au double du niveau de Néant de l’utilisateur.

Les dégâts de Volonté infligés par les conflits sociaux augmentent de +1 (après division dans le cas de dégâts superficiels) pour toutes les personnes situées à portée de l'ombre. En effet, se tenir dans une ombre de Néant est une perspective terrifiante.

Durée : une scène

PRÉDICTION FATALE

Pouvoir amalgamé : Auspex 2

Le vampire peut coudre des fils invisibles d'entropie à un mortel ciblé, augmentant les probabilités qu'il subisse des blessures ou même meure au cours de la nuit et de la journée qui vont suivre. L'effet ressemble à celui d'une malédiction, mais le vampire ne peut pas interagir avec le mortel condamné sinon le pouvoir cesse d'agir.

Coût : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : Résolution + Néant contre Astuce + Occultisme

Système : le joueur du Descendant fait un jet de Résolution + Néant contre l'Astuce + Occultisme du mortel ciblé. Pour chaque réussite de marge, la cible subit 1 point de dégâts aggravés à un moment quelconque au cours des 24 prochaines heures. La source peut aller d'une maladie soudaine à un accident improbable, mais le vampire ne doit jamais interagir, directement ou indirectement, avec la victime car cela risque d'annuler le pouvoir. (Le conteur détermine ce qui peut ou non constituer une interaction « indirecte » mais, par exemple, envoyer des serviteurs pour « hâter » le résultat en constitue indéniablement une.) L'utilisation de ce pouvoir est invisible mais un observateur extérieur peut sentir que quelque chose de non naturel est à l'œuvre si son joueur réussit un jet d'Astuce + Occultisme (difficulté 3). Seuls les mortels (y compris les goules) peuvent être touchés par ce pouvoir, car les vampires sont déjà morts et donc bien plus résistants à ce genre de manipulation de l'entropie.

Durée : une nuit et un jour, soit 24 heures

Niveau 3

AURA DE DÉCOMPOSITION

Les Descendants fortement liés à Néant découvrent que la discipline a un impact sur le monde autour d'eux : les plantes se flétrissent, les animaux et les humains tombent malades et la nourriture devient avariée. Certains d'entre eux exploitent cette aura pour en faire un pouvoir, souillant la vitalité par la putréfaction et accélérant la dégradation de la vie. Ce pouvoir n'accélère pas la décomposition des cadavres.

Coût : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : Vigueur + Néant contre Vigueur + Médecine ou Force d'âme

Système : le joueur du vampire fait un test d'Exaltation puis un jet de Vigueur + Néant (difficulté 3). En cas de réussite, toutes les matières non intelligentes, qu'elles soient organiques ou inorganiques, situées dans un rayon de 5 m du vampire se décomposent : les plantes noircissent et meurent, la nourriture pourrit dans son emballage et même les briques se mettent à s'effriter. La matière touchée par ce pouvoir peut devenir impropre à la consommation, par exemple si l'Aura de décomposition est utilisée dans une cuisine ou sur un point d'eau. Si elles sont consommées, la nourriture et l'eau toxiques infligeront alors 2 points de dégâts de santé superficiels à l'individu qui les consomme au cours de la scène suivante et de toutes les scènes d'après jusqu'à ce que l'intoxication soit traitée avec un jet d'Intelligence + Médecine (difficulté 3).

Si une créature vivante est présente dans la zone d'effet, son joueur fait un jet en opposition de Vigueur + Médecine (les créatures possédant Force d'âme peuvent résister avec Vigueur + Force d'âme) contre le jet d'activation du joueur du vampire. Pour chaque réussite de marge du joueur du vampire, la victime subit 1 point de dégâts de santé superficiels, non réduits de moitié. Ces dégâts sont lentement appliqués au cours de la scène. Plusieurs utilisations de ce pouvoir au cours de la même scène n'ont pas d'effet sur la santé des mortels qui ont déjà subi le pouvoir.

Ce pouvoir est une aura qui dure une scène entière avant de se dissiper. Quiconque possède un sens de l'odorat peut sentir une odeur de pourriture émanant du vampire pendant la période où le pouvoir est actif, ce qui inflige une pénalité de deux dés à tous les jets sociaux effectués par le joueur du vampire.

Durée : une scène

FESTIN DE PASSIONS

Pouvoir amalgamé : Force d'âme 2

Lorsqu'un vampire doit passer une longue période dans les Terres des morts ou veut tourmenter un esprit, ce pouvoir de Néant lui permet de se nourrir des passions des fantômes plutôt que de sang. Un nécromancien accompli peut se nourrir de ces passions pendant un temps, ce qui lui permet de survivre sans sang pendant plus longtemps que les autres Descendants.

Coût : gratuit

Grouperments de dés : Résolution + Néant contre Résolution + Sang-froid



Système : un vampire qui possède ce pouvoir peut vider un fantôme de sa Passion. Lorsqu'il se trouve près du fantôme (à 3 m maximum), son joueur fait un jet en opposition de Résolution + Néant contre la Résolution + Sang-froid du joueur du fantôme. Une victoire pour le vampire inflige 1 point de dégâts de Volonté aggravés au fantôme et réduit la Soif du vampire de 1 point. Se nourrir sur un fantôme peut infliger une Flétrissure si le conteur le décide, car la Passion consommée affaiblit la raison d'être du fantôme, ce qui le poussera probablement à des actes autodestructeurs. Le conteur détermine le nombre de Passions que possède un fantôme (même s'il est rare qu'il en possède plus de cinq) et peut décider que le fantôme devient un spectre meurtrier incontrôlable une fois que toutes ses Passions ont été consommées.

Durée : passif



PERSPECTIVE DES OMBRES

Le vampire projette ses sens dans une ombre située dans son champ de vision, afin de voir et d'entendre comme s'il se cachait dedans. Il peut se servir de sa propre ombre, en la manipulant par exemple avec Ombre portée (voir page 86).

Coût : un test d'Exaltation

Système : après le test d'Exaltation, la présence du vampire dans l'obscurité est indécélable si ce n'est par des moyens surnaturels (en utilisant Sentir l'invisible par exemple). Tant que le pouvoir reste actif, le vampire récolte toutes sortes d'informations sur son environnement, comme s'il regardait à travers un écran ou une ouverture.

Durée : jusqu'à une scène

SERVITEUR D'OMBRE

Pouvoir amalgamé : Auspex 1

Le vampire insuffle une vie propre à une partie de son ombre et peut l'utiliser pour espionner ses ennemis ou les effrayer.

Coût : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : aucun

Système : le serviteur n'a pas d'intelligence propre, mais suit les ordres mentaux de son créateur. L'ombre voyage à la vitesse de course d'un humain normal et peut se glisser sous les portes, grimper aux murs ou se faufiler dans ou par les plus petites fissures sans effort, même si elle ne supporte pas les zones fortement éclairées. Elle peut aussi s'accrocher aux véhicules en mouvement, et sa portée n'est limitée que par la distance qu'elle peut parcourir en une nuit. Elle entend et voit tout ce qui se trouve autour d'elle et peut transmettre ces informations dès qu'elle est réabsorbée dans l'ombre de son

créateur. Le serviteur d'ombre ne peut être banni que par une vive lumière, par exemple une puissante lampe torche ou la lumière du jour, mais un jet réussit d'Assurance + Néant (difficulté 3) permet au serviteur d'éviter la lumière pendant un tour.

Durée : une scène

TOUCHER DU NÉANT

Le vampire utilisant le Toucher du Néant peut blesser ou estropier sa victime d'un simple contact, n'importe quelle partie du corps touchée vieillissant de façon catastrophique. On l'utilise principalement pour flétrir un membre, provoquer un étouffement au niveau de la gorge ou rendre la victime aveugle.

Coût : un test d'Exaltation

Système : après un test d'Exaltation, le vampire agrippe sa cible (nécessitant un jet de Force + Bagarre si elle tente de l'éviter) qui subit deux points de dégâts aggravés ainsi qu'une blessure incapacitante.

Si cette attaque vise un bras ou une jambe, la victime est estropiée. Pour les mortels, cela signifie de longues séances de rééducation en perspective, alors que les vampires peuvent se soigner comme s'ils avaient subi des dégâts aggravés normaux.

Dans le même ordre d'idée, Toucher du Néant peut rendre la cible muette, sourde ou aveugle. Voyez la section consacrée aux blessures incapacitantes dans **Vampire : la Mascarade** (page 303) pour les détails de règles correspondants.

Le conteur peut juger qu'infliger de telles mutilations vaudrait quelques Flétrissures.

Durée : un tour

Niveau 4

LINCEUL STYGIEN

Les ténèbres surgissent d'une ombre voisine tandis que le vampire plonge les environs dans une obscurité rappelant une nuit sans lune et que les sons, étouffés, deviennent indistincts. Ceux qui assistent à la scène de l'extérieur aperçoivent une ombre qui s'étend sur toute la surface de la zone, y compris sur les corps des victimes. Les personnes prises dans l'aire d'effet, en dehors de l'invocateur, peinent à voir et à entendre ce qui se passe autour d'elles, pendant que ce pouvoir asphyxiant aspire l'essence vitale des mortels.

Coût : un test d'Exaltation

Système : l'utilisateur réalise un test d'Exaltation et se concentre pendant un tour pour répandre l'obscurité sur les surfaces désirées. L'effet couvre une aire circulaire dont le rayon, en mètres, est égal au double du niveau

de Néant du vampire. Il est centré sur l'utilisateur du pouvoir ou sur un point situé dans son champ de vision.

Toute personne prise dans le Linceul stygien perd trois dés sur tous ses groupements, à moins qu'elle ne possède une capacité lui permettant de percer les ténèbres surnaturelles. Les mortels se trouvant dans l'aire d'effet du Linceul stygien subissent un point de dégâts superficiels par tour tant qu'ils restent à l'intérieur à cause des effets suffocants de ce pouvoir.

Durée : une scène

PESTE NÉCROTIQUE

Le vampire peut empoisonner le sang d'une victime mortelle simplement en la touchant, l'imprégnant d'une maladie qui ronge et ravage son corps. Cette maladie peut devenir contagieuse et transmettre les mêmes dommages à d'autres mortels. Les nécromanciens formés à la médecine ont suffisamment de talent pour donner à ce pouvoir la forme d'une maladie en particulier, y compris parfois des maux censés avoir disparu.

Coût : un test d'Exaltation

Groupements de dés : Intelligence + Néant contre Vigueur + Force d'âme

Système : le joueur de l'utilisateur fait un test d'Exaltation, puis un jet d'Intelligence + Néant alors que le vampire touche sa victime. Si la victime est faible (un bébé, une personne âgée, une personne convalescente, une personne mourante ou tout personnage ayant trois cases de santé non cochées ou moins), elle est automatiquement infectée. Si la victime est en bonne santé, son joueur fait un jet de Vigueur (les victimes qui possèdent Force d'âme peuvent résister avec Vigueur + Force d'âme) et, s'il obtient davantage de réussites que le joueur du vampire, la victime résiste à la maladie.

Les victimes de la maladie subissent 1 point de dégâts de santé aggravés au début de chaque scène suivant leur infection. La victime souffre de la maladie pendant un nombre de scènes égal au niveau de Néant de l'utilisateur. Le mal ne peut pas être traité par la médecine, car il est d'origine surnaturelle, mais il est guéri si la victime boit de la vitae.

En cas de victoire critique du joueur quand il active ce pouvoir, il peut décider de rendre la maladie transmissible par contact physique. Les victimes ultérieures souffrent de la maladie pendant une scène de moins que la victime qui les a infectées.

Le conteur peut décider qu'utiliser ce pouvoir inflige des Flétrissures.

Durée : un tour d'activation, maladie de durée variable

Niveau 5

AVATAR TÉNÉBREUX

Le vampire acquiert la capacité de métamorphoser sa substance corporelle en celle d'une ombre, devenant ainsi une flaque d'obscurité bidimensionnelle, capable de ramper sur n'importe quelle surface et de se glisser dans des lézardes et des trous minuscules. Tant qu'il demeure sous cette forme, seuls le feu et la lumière du soleil peuvent le blesser.

Coût : deux tests d'Exaltation

Système : la transformation nécessite un tour, durant lequel le vampire ne peut rien faire d'autre. Une fois la métamorphose accomplie, le damné peut se déplacer à vitesse de marche le long du sol ou des murs, et seules les barrières totalement hermétiques sont capables d'arrêter sa progression.

Un vampire sous forme d'Avatar ténébreux peut envelopper une victime, lui faisant perdre trois dés sur tous ses groupements. Si la cible est un mortel, il peut l'étouffer comme dans le cas du Linceul stygien, ou se nourrir sans avoir besoin de lui enfoncer ses crocs dans la chair.

Les utilisateurs de ce pouvoir ne subissent pas de dégâts physiques, mais ils craignent toujours les dommages causés par le feu et la lumière du soleil. Si le conteur est d'accord, le vampire peut se servir de disciplines mentales sous cette forme.

Durée : une scène ou jusqu'à ce que le vampire y mette fin (celui de ces deux événements qui se produit le premier).

CHÂTIMENT DE SKULD

Ce pouvoir permet à un vampire de réveiller des maladies chez des victimes qui en ont guéri, de casser des os ressoudés depuis longtemps et d'annuler l'immunité contre le vieillissement des goulés. Châtiment de Skuld ne fonctionne pas sur les vampires, mais c'est un bon moyen de faucher leurs serviteurs et de s'assurer que les dettes envers le destin soient remboursées, sans pour autant devoir entrer en contact avec la personne concernée.

Coût : deux tests d'Exaltation

Groupements de dés : Vigueur + Néant contre Vigueur + Vigueur ou Force d'âme

Système : le joueur du vampire fait deux tests d'Exaltation alors que le vampire dépense suffisamment de vitae pour en enduire ses paumes et son visage tout en se remémorant les visages de ses cibles. Si l'utilisateur remporte un jet en opposition de Vigueur + Néant contre la Vigueur x 2 de la victime (les victimes qui possèdent Force d'âme peuvent résister avec Vigueur + Force



d'âme), la cible subit un problème de santé sérieux qu'elle a déjà subi par le passé et dont elle a guéri, par exemple un cancer traité, une fracture ou une maladie (qui peut être une maladie infligée par Peste nécrotique, voir page 89). Tous les effets débilissants de ce problème se manifestent immédiatement. Le conteur détermine les effets en question, mais ils doivent être graves (vous pouvez consulter le tableau Blessures incapacitantes en page 303 du livre de base de **Vampire : la Mascarade** comme source d'inspiration). Si la victime est une goule, ce pouvoir annule son immunité contre le vieillissement et élimine toute la vitae qui se trouve dans son corps, ce qui peut tuer une vieille goule, voire la désintégrer sur place. En cas de victoire critique, ce pouvoir peut tuer la victime en arrêtant totalement son cœur si l'utilisateur le désire. En cas d'échec total, le vampire ne peut plus réutiliser ce pouvoir contre l'individu ciblé.

Durée : variable selon que le problème de santé est traitable ou non.



MARCHE À TRAVERS L'OMBRE

Marchant dans une ombre proche, le vampire disparaît pour émerger plus loin, de la même ombre ou d'une autre. Nombreux sont les Lasombras et les Hecatas qui s'interrogent sur le mécanisme de ce pouvoir, ne sachant pas s'ils pénètrent dans le Labyrinthe ou ne font qu'effleurer sa surface, mais, quoi qu'il en soit, les dommages psychiques encourus sont la preuve qu'ils entrent en contact avec une entité méphitique.

Coût : un test d'Exaltation

Système : le vampire doit entrer dans une ombre assez grande pour recouvrir son corps, puis émerger d'une autre un tour plus tard. L'ombre d'arrivée doit se situer dans son champ de vision, bien qu'elle puisse aussi, si le vampire le désire, être perçue par des moyens surnaturels comme Perspective des ombres par exemple.

Le vampire peut emmener quelqu'un d'autre, mais, à moins que cette personne soit consentante, il doit au préalable réussir à l'agripper. Si l'utilisation de ce pouvoir provoque une Flétrissure, le passager en subit également une.

Durée : un tour

Cérémonies de Néant

Les cérémonies sont l'équivalent pour le Néant des rituels de Sorcellerie du sang, et elles fonctionnent de la même façon avec cependant quelques exceptions décrites ci-dessous.

Sauf précision contraire, accomplir une cérémonie nécessite un test d'Exaltation, 5 minutes par niveau pour la lancer et un jet réussi de Résolution + Néant (dont la difficulté est égale au niveau de la cérémonie + 1). Les cérémonies requièrent généralement des ingrédients ou des sacrifices supplémentaires auxquels mêler la vitae du lanceur. Sauf précision contraire, le lanceur ne peut accomplir les cérémonies offrant un bénéfice que sur lui-même. Les goules de nécromanciens ou les Sangs Clairs qui boivent sur des personnes vides d'émotion gagnent temporairement l'accès aux pouvoirs de Néant, mais non aux cérémonies.

Chaque cérémonie a comme prérequis un pouvoir de Néant en particulier. À la création de personnage, le joueur peut choisir une cérémonie de niveau 1 s'il possède au moins un pouvoir de Néant noté comme prérequis pour cette cérémonie. Les personnages peuvent acheter de nouvelles cérémonies pour un coût en points d'expérience égal au niveau de la cérémonie x 3 s'ils possèdent le pouvoir prérequis. Apprendre de nouvelles cérémonies en jeu nécessite à la fois de l'expérience et du temps, ainsi qu'un professeur qui connaît déjà la cérémonie. Comptez au minimum un nombre de semaines égal au niveau du rituel au carré pour l'apprentissage.

Niveau 1

DON DE VIE FACTICE

En utilisant cette cérémonie, un vampire peut animer un cadavre ou un groupe de cadavres pour qu'ils accomplissent des tâches simples, uniques ou répétitives.

PRÉREQUIS DES CÉRÉMONIES

Niveau	Cérémonie	Pouvoir de Néant
1	Don de vie factice	Cendres tu es
1	Invocation d'esprit	Entraves des morts
2	Contrainte d'esprit	Faiblesses du Voile
2	Éveil du serviteur homuncule	Faiblesses du Voile
3	Accueil d'esprit	Aura de décomposition
3	Hordes putréfiées	Aura de décomposition
4	Déchirer le Voile	Peste nécrotique
4	Enchaînement d'esprit	Peste nécrotique
5	Bénédiction de Lazare	Châtiment de Skuld

Prérequis : Cendres tu es

Ingrédients : un ou plusieurs cadavres humains, une petite concoction de sang, de flegme et de bile.

Préparation : après avoir appliqué le mélange sur le ou les cadavres et avoir effectué la cérémonie, les corps touchés sont animés par une forme de vie factice. Ils suivent un seul ordre du vampire, à condition qu'il soit simple et que le cadavre soit physiquement capable de l'exécuter, par exemple « Balaye par terre », « Tiens cette porte fermée » ou « Promène-toi dans le périmètre de la maison ». Le cadavre ne peut ni penser ni calculer, donc les ordres conditionnels ou compliqués comme « Attaque la prochaine personne qui passera sous ce portique », « Conduis cette voiture » ou « Construis un abri » ne fonctionnent pas. Le cadavre peut être dirigé sur une cible en particulier pour l'attaquer ou effectuer une autre action sur elle si le nécromancien pointe la cible du doigt.

Système : le joueur fait son jet de Cérémonie et, en cas de victoire, l'utilisateur anime un nombre de cadavres égal à son niveau de Néant ou le nombre de cadavres qu'il a préparés pour la cérémonie (le plus bas des deux). En cas de victoire critique, il peut animer un nombre de cadavres égal à son score de Néant x 2. L'animation du cadavre décérébré prend fin lorsqu'il est détruit ou lorsqu'il termine sa tâche. Le cadavre ne se défend pas contre les attaques et il continue de se putréfier normalement; la cérémonie ne lui offre pas d'immunité contre les éléments ou le temps.

CADAVRE DÉCÉRÉBRÉ

Groupements de dés standard: Physique 2, Social 0, Mental 0

Attributs secondaires: santé 4, Volonté 0

Groupement de dés exceptionnel: Intimidation 4

Spécial: les cadavres décérébrés subissent les dégâts superficiels et aggravés de la même manière que les vampires, mis à part le fait qu'ils sont immunisés contre la lumière du soleil. Ils ne peuvent ni guérir ni soigner les dégâts subis et la putréfaction leur inflige au moins 1 point de dégâts de santé superficiels par jour. Ils ne peuvent être ni dominés ni influencés mentalement, car ils sont liés à leur maître. Ils ne réagissent pas au mouvement, aux paroles ou à l'interférence de quiconque à part leur créateur. Les cadavres décérébrés peuvent toujours contribuer au travail d'équipe (voir page 122 du livre de base de Vampire : la Mascarade) pour les tâches basiques comme creuser, soulever ou pousser quelque chose, même s'ils n'ont pas de compétences.

Difficultés générales: 2/1



INVOCATION D'ESPRIT

Cette cérémonie permet à un vampire d'invoquer un esprit de l'Outremonde.

Prérequis : Entraves des morts

Ingrédients : l'une des Entraves du fantôme ciblé (voir *Entraves des morts*, page 85), une photo ou un autre type de représentation visuelle du fantôme ou de sa signature, la vitae du lanceur.

Préparation : le nécromancien verse sa vitae sur l'Entrave d'un fantôme et, en regardant attentivement l'image ou la signature, il appelle l'esprit par son nom. Le fantôme ressent l'appel de son Entrave et se met en route depuis son emplacement dans l'Outremonde pour rejoindre l'emplacement du lanceur. Même si la géographie n'est pas à la même échelle dans l'Outremonde, un voyage peut tout de même prendre plusieurs nuits si l'esprit se trouve à l'autre bout du monde. Si le Voile est suffisamment faible à l'endroit de l'invocation, le fantôme est tiré à travers, entre les mondes, par la force d'attraction de l'Entrave. Le fantôme invoqué n'a pas d'obligation de servir le vampire en étant invoqué et peut se comporter de manière hostile s'il pense que le vampire menace son Entrave. D'un autre côté, le fantôme peut être reconnaissant d'avoir été invoqué parce que cela lui permet d'avoir de la compagnie.

Système : le lanceur enduit l'Entrave de sa vitae et son joueur fait un jet de Cérémonie. Le fantôme ne peut pas traverser le Voile s'il est impénétrable sur le lieu de la cérémonie (voir page 86) et déplacer l'Entrave après la cérémonie n'y change rien, car la capacité du fantôme à traverser le Voile disparaît si l'Entrave quitte le site de la cérémonie. Le fantôme disparaît à la fin de la scène, sauf si une autre cérémonie est utilisée pour le contraindre ou le lier.

Les fantômes invoqués de cette manière se manifestent non pas physiquement, mais sous forme d'ombres sur les murs, des copies noires tremblantes de l'apparence qu'ils avaient de leur vivant, desquelles des voix peuvent émerger. Les fantômes parlent les mêmes langues que de leur vivant, sauf s'ils se sont donné la peine d'en apprendre de nouvelles dans l'Outremonde.



Niveau 2

CONTRAINTE D'ESPRIT

Cette cérémonie permet à un vampire de soumettre un fantôme à sa volonté.

Prérequis : Faiblesses du Voile

Ingrédients : l'Entrave d'un fantôme, la vitae du lanceur, un objet (ou une menace) qui suffirait à endommager l'Entrave.

Préparation : le vampire doit se trouver près d'un fantôme pour utiliser cette cérémonie, généralement après avoir utilisé Invocation d'esprit (voir page 91). Le nécromancien lance une poignée de sa propre vitae en direction du fantôme tout en tenant un objet destructeur juste à côté de l'Entrave (un couteau, un marteau, un pistolet ou tenir l'Entrave au-dessus d'un feu si elle y était sensible) ou en proférant des menaces auxquelles le fantôme croit. Le vampire et le fantôme entament un duel de volontés. Si le vampire prend l'ascendant sur le fantôme, le fantôme doit le servir et suivre ses ordres, du moins temporairement. Si le fantôme prend l'ascendant sur le vampire, le Descendant est en incapacité mentale et l'Entrave disparaît de ses mains.

Système : le joueur du vampire fait un jet en opposition de Cérémonie de Néant contre la Résolution + Sang-froid du fantôme. Si le vampire n'a aucun moyen de menacer physiquement l'Entrave, son joueur doit auparavant réussir un jet de Manipulation + Intimidation (dont la difficulté est égale à la Résolution + Sang-froid du fantôme).

Si le joueur du vampire obtient davantage de réussites sur son jet de Cérémonie que le joueur du fantôme sur son jet de résistance, le vampire peut ordonner au fantôme d'accomplir un nombre de tâches à la difficulté modérée (espionner, effectuer des recherches, répondre à des questions sans mentir, etc.) égal au nombre de réussites obtenues sur son jet. Au prix de deux réussites, le vampire peut ordonner au fantôme d'accomplir une tâche difficile à la place (attaquer quelqu'un, faire quelque chose que le fantôme trouve révoltant, etc.). En cas de victoire critique, le vampire peut exiger du fantôme n'importe quelle action et le fantôme fera de son mieux pour accomplir la tâche. Le fantôme reste au service du vampire jusqu'à la fin de la chronique ou jusqu'à ce qu'il ait exécuté les ordres de son maître, puis il retourne dans l'Outremonde avec une inimitié éternelle envers le nécromancien.

Si le fantôme remporte n'importe lequel des deux jets, le vampire subit un nombre de points de dégâts de santé superficiels égal à sa marge. Le fantôme retourne ensuite dans l'Outremonde et l'Entrave disparaît.

La compulsion imposée au fantôme prend fin immédiatement si le vampire l'attaque. Si le vampire endommage l'Entrave menacée, le fantôme subit entre 1 et 3 points de dégâts de Volonté aggravés (selon l'importance de l'Entrave) et est renvoyé dans l'Outremonde pour y être tourmenté par un spectre meurtrier, et peut-être en devenir un lui-même (voir page 377 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

SERVITEUR HOMONCULE

Groupements de dés standard: Physique 1, Social 0, Mental 1

Attributs secondaires: santé 3, Volonté 1

Groupements de dés exceptionnels: Furtivité 6, Athlétisme 4; Intimidation 4

Spécial: les serviteurs homuncules subissent les dégâts superficiels et aggravés de la même manière que les vampires, mis à part le fait qu'ils sont immunisés contre la lumière du soleil. Ils ne peuvent ni guérir ni soigner les dégâts subis. Ils ne peuvent être ni dominés ni influencés mentalement, car ils sont liés à leur maître. Ils n'ont besoin ni d'yeux ni d'oreilles pour percevoir tout ce qui se trouve autour d'eux comme le pourrait quelqu'un qui voit et entend sans problème. Ils peuvent transmettre télépathiquement une seule image, odeur ou son par scène à leur maître.

Difficultés générales: 3/1

ÉVEIL DU SERVITEUR HOMUNCULE

Les vampires utilisent cette cérémonie pour créer des espions et des guetteurs à partir de morceaux de corps humain comme les mains ou les crânes, ou de petits animaux morts comme les rats ou les renards. Certains nécromanciens travaillent exclusivement avec des homuncules et leur atelier grouille de créatures étranges.

Prérequis : Faiblesses du Voile

Ingrédients : le morceau de corps humain ou la carcasse d'animal nécessaire, l'arme utilisée pour trancher ou tuer ce qui précède, une petite concoction d'urine, de matière fécale et de sperme.

Préparation : le lanceur enduit une lame (ou un autre instrument adapté à la tâche) d'un cocktail répugnant de fluides corporels, et l'utilise pour trancher l'appendice ciblé et le détacher du membre ou du corps dont il vient, ou pour tuer le petit animal (qui ne peut pas être plus gros qu'un petit chien et ne peut pas voler, même si sa carcasse a des ailes). Après avoir enduit la cible de vitae, elle revient à la vie comme serviteur homuncule, indéfectiblement loyal envers son maître.

Système : le joueur du nécromancien fait un jet de Cérémonie, puis le vampire gagne un serviteur homuncule qui espionne, suit ou intimide des cibles sur ordre du nécromancien. Si le serviteur s'éloigne à plus de 100 mètres du vampire, il devient inerte et s'éveille de nouveau lorsque le vampire revient à 100 mètres ou moins. En dehors de cela, il reste actif pendant un nombre de nuits égal au nombre de réussites obtenues sur le jet. En cas de victoire critique sur le jet, il reste actif de manière permanente, mais un échec total sur le jet détruit tous les composants impliqués dans la cérémonie.

L'homuncule peut escalader les murs, sauter (même s'il ne possède pas les membres nécessaires pour cela) et se cacher efficacement, cependant les variations sont nombreuses et dépendent des tâches pour lesquelles il a été conçu. Il ne peut ni parler ni accomplir de tâche nécessitant une réflexion profonde, mais il peut communiquer télépathiquement des images, odeurs ou sons isolés à son créateur.

Niveau 3

ACCUEIL D'ESPRIT

Cette cérémonie permet à un vampire d'ouvrir son corps à la possession par un fantôme.

Prérequis : Aura de décomposition

Ingrédients : un cadeau faisant office d'offrande pour un fantôme (la valeur que le fantôme y attachera dépend de l'individu concerné), un insecte parasite, deux dents extraites de la bouche du vampire.

Préparation : le vampire doit se trouver près d'un fantôme pour utiliser ce pouvoir, généralement après avoir utilisé Invocation d'esprit (voir page 91). Le nécromancien présente une offrande au fantôme, par exemple de l'alcool versé sur la tombe de l'esprit, un sac de pièces enterré dans le sol ou même la tête fraîchement coupée de l'un des ennemis du fantôme qui était encore vivant il y a peu. Le vampire arrache ensuite deux dents de sa bouche, généralement avec des tenailles, et croque dans un parasite avec les dents qu'il lui reste. Puis il ouvre la bouche et le fantôme peut décider de bondir à l'intérieur et d'habiter le corps du vampire.

Le fait qu'un fantôme « chevauche » le corps du vampire procure des avantages : une amélioration des facultés physiques, l'accès aux souvenirs que le fantôme choisit de partager et la voix du fantôme qui donne des conseils au vampire. Le fantôme *peut* prendre totalement possession du vampire s'il le décide, ce que certains nécromanciens considèrent comme une bénédiction et d'autres comme la raison principale de ne pas utiliser ce pouvoir.

Permettre à un fantôme de contrôler les actions du vampire pendant une nuit est un bon moyen de désorienter et soumettre la Bête, ainsi que de manifester des capacités physiques et des connaissances auxquels le vampire n'a peut-être pas accès en temps normal.

Système : le joueur du vampire doit réussir un jet de Cérémonie. Si le fantôme accepte la proposition, il entre ensuite dans le corps du vampire et peut y rester pendant un nombre de scènes égal au nombre de réussites obtenues sur le jet de Cérémonie. Avec le fantôme à l'intérieur de lui, le vampire gagne deux dés sur tous ses jets d'attributs physiques et deux cases de santé jusqu'à ce que le fantôme s'en aille. Le vampire entend la voix du fantôme dans sa tête et le conteur interprète ses conseils, ses cajoleries ou ses paroles de soutien. À la discrétion du conteur, le vampire peut substituer les compétences du fantôme aux siennes.

Un fantôme peut décider d'affirmer sa possession au lieu de se contenter d'être un simple passager. Si le vampire résiste, son joueur fait un jet en opposition de Résolution + Sang-froid contre la Résolution + Sang-froid du fantôme. Si le vampire remporte le jet, il rejette l'influence du fantôme. Si le vampire perd, le fantôme dirige le corps du vampire jusqu'à la fin de la scène, même s'il ne peut pas forcer le vampire à faire quoi que ce soit d'autodestructeur.

HORDES PUTRÉFIÉES

Cette cérémonie permet à un vampire d'animer un groupe de serviteurs morts-vivants agressifs.

Prérequis : Aura de décomposition





Ingrédients : un ou plusieurs cadavres humains, un sacrifice humain frais.

Préparation : le vampire doit avoir sous la main un cadavre et un humain à sacrifier (le cadavre ne peut pas être celui de l'humain à sacrifier). Le Descendant tue la victime sacrificielle et verse son sang sur le ou les cadavres à ranimer. Si la cérémonie réussit, les cadavres se relèvent (mais pas celui de la victime sacrificielle), ranimés par le sang frais, et exécutent les ordres du vampire.

Système : à cause de la quantité de sang versé lors de cette cérémonie, le joueur du lanceur doit aussi faire un jet pour résister à la frénésie de Soif (difficulté 2). Le joueur fait ensuite son jet de Cérémonie, et le personnage peut subir des Flétrissures en sacrifiant la victime en fonction des Principes de la chronique et de ce que décide le conteur. En cas de victoire, un nombre de morts agressifs égal au score de Néant du nécromancien ou au nombre de cadavres préparés (le plus bas des deux) reçoivent le don d'animation. Les cadavres animés de cette manière ne se décomposent pas et ne redeviennent totalement morts que si le vampire le leur ordonne, si le vampire subit la Mort ultime ou si les cadavres sont détruits.

Les cadavres animés peuvent obéir à des ordres d'une complexité modérée, par exemple « Tuez tous ceux qui entrent dans cette pièce », « Grognez si vous voyez quelqu'un passer par ce couloir » ou « Terrorisez le quartier ». Contrairement aux cadavres ranimés en utilisant Don de vie factice (voir page 90), ces morts animés ne se contentent pas de rester assis à ne rien faire si le nécromancien ne leur donne pas d'ordres : dans ce cas, ils attaquent tous ceux qui se trouvent autour d'eux mis à part leur maître.

Conformément aux règles normales pour les avantages temporaires comme celui de cette horde (voir **Vampire : la Mascarade**, page 180), pour que les cadavres continuent de servir efficacement le vampire après le scénario en cours, ils doivent être achetés en dépensant des points d'expérience, par exemple sous la forme de l'historique Servants (voir **Vampire : la Mascarade**, page 193), sinon les cadavres agressifs peuvent devenir instables et indisciplinés.

CADAVRE AGRESSIF

Groupements de dés standard : Physique 4, Social 0, Mental 0

Attributs secondaires : santé 6, Volonté 0

Groupements de dés exceptionnels : Bagarre 6; Intimidation 5

Spécial : les cadavres agressifs subissent les dégâts superficiels et aggravés de la même manière que les vampires, mis à part le fait qu'ils sont immunisés contre la lumière du soleil. Ils ne peuvent ni guérir ni soigner les dégâts subis. Ils ne peuvent être ni dominés ni influencés mentalement, car ils sont liés à leur maître. Ils n'ont besoin ni d'yeux ni d'oreilles pour percevoir tout ce qui se trouve autour d'eux comme le pourrait quelqu'un qui voit et entend sans problème. Les morsures des cadavres agressifs infligent +2 points de dégâts de santé, aggravés contre les mortels.

Difficultés générales : 3/2

Niveau 4

DÉCHIRER LE VOILE

Cette cérémonie permet à un vampire de créer une déchirure dans le Voile par laquelle les fantômes peuvent passer. Les fantômes qui pénètrent dans notre monde par cette voie ont tendance à hanter des lieux et des personnes, à déchaîner leurs passions et à posséder des humains si leurs pouvoirs le leur permettent. Certains traitent le vampire avec gratitude pour avoir déchiré le Voile, tandis que d'autres aiment harceler le responsable.

Prérequis : Peste nécrotique

Ingrédients : une lame qui a été utilisée pour couper quelqu'un de vivant, de la craie ou du charbon, un drap de soie, un sacrifice humain.

Préparation : le vampire suspend un drap de soie sur un mur dans un endroit où le Voile est *épais*, *faible* ou *troué* (voir page 86). Puis il pratique un sacrifice humain sur ce drap et, quand le sang recouvre le drap, le vampire y pratique une ouverture avec la lame. La cérémonie ouvre grand le portail entre le monde des vivants et celui des morts.

Système : le lanceur tue le sacrifice humain, ce qui peut lui infliger des Flétrissures en fonction des Principes

de la chronique et de ce que décide le conteur. Quand il tranche le drapeau de soie, son joueur fait le jet de Cérémonie. À cause de la quantité de sang versé lors de cette cérémonie, le joueur du lanceur doit aussi faire un jet pour résister à la frénésie de Soif (difficulté 2). Pour chaque réussite sur le jet de Cérémonie, l'épaisseur du Voile est réduite d'un degré, mais ne peut pas descendre en dessous d'*absent* (voir *Faiblesses du Voile*, page 86).

Si l'épaisseur du Voile tombe à *absent*, tous les fantômes qui le veulent peuvent se déverser dans le monde physique pendant le reste de la session (ou de la nuit). À la fin de cette période, si l'épaisseur du Voile était à *absent*, elle passe à *troué* et le portail se referme pour les fantômes.

ENCHAÎNEMENT D'ESPRIT

Les vampires qui ont accès à cette cérémonie sont capables d'enchaîner des fantômes à des endroits ou à des personnes spécifiques.

Prérequis : Peste nécrotique

Ingédients : L'Entrave d'un fantôme, la vitae du lanceur, le sacrifice d'un humain innocent, assez de sel pour entourer une propriété ou un individu. Si la cible à hanter est un individu, le nécromancien doit posséder un fragment de son corps, par exemple des ongles, des cheveux, du sang ou de la peau.

Préparation : le vampire doit déjà avoir placé un fantôme sous son contrôle en utilisant Contrainte d'esprit (voir page 92). Le nécromancien tue un humain innocent (même si le concept d'innocence est subjectif, cela a tendance à s'appliquer aux enfants, à ceux qui prennent soin des autres et aux personnes sincèrement pieuses) dans un lieu ou à proximité d'un lieu ou d'une personne qu'il veut voir hanté par le fantôme. Ensuite, il mélange sa vitae avec assez de sel pour entourer la cible à hanter et trace un cercle avec la mixture. L'Entrave du fantôme est placée quelque part dans le lieu ou en possession de la personne.

Système : après l'accomplissement de la cérémonie, le vampire peut subir des Flétrissures pour le meurtre en fonction des Principes de la chronique et de ce que décide le conteur. Le joueur fait un jet de Cérémonie auquel le fantôme ne peut pas résister, car il doit déjà être contraint pour que ce pouvoir fonctionne.

Le fantôme est enchaîné de manière permanente au lieu ou à l'individu pris pour cible; les effets de la cérémonie n'ont pas de durée. Toute émotion que le fantôme ressent intensément pendant qu'il est enchaîné se répercute sur les habitants du lieu ou sur l'individu auquel il est enchaîné: toute personne touchée perd deux dés



sur tous les jets effectués pour ne pas agir conformément aux sentiments du fantôme ou ne pas les ressentir soi-même. Donc, un fantôme en colère peut rendre les vampires plus enclins à la frénésie, tandis qu'un fantôme déprimé peut pousser un mortel à cesser de se préoccuper de son propre bien-être. Les fantômes enchaînés ont les mêmes pouvoirs que les spectres (voir **Vampire : la Mascarade**, page 377).

Le fantôme est lié à la cible pour toujours, sauf si le vampire annule la cérémonie, si l'Entrave est déplacée hors du lieu ou n'est plus en possession de l'individu ou si le fantôme est détruit. L'enchaînement prend également fin si le nécromancien attaque le fantôme. La plupart des fantômes enchaînés de cette façon sont rendus furieux ou mélancoliques par leur sort, et leur humeur se répercute sur la zone autour d'eux. Beaucoup de nécromanciens se servent de cette méthode pour défendre leurs refuges ou hanter leurs ennemis.



Niveau 5

BÉNÉDICTION DE LAZARE

Cette cérémonie permet à un nécromancien de ramener un cadavre mort récemment à la vie, mais pas sous la forme de la personne dont sa famille et ses amis pourraient se souvenir.

Prérequis : Châtiment de Skuld

Ingédients : un sacrifice humain, de l'encens, le cœur d'un mammifère, de la poudre d'argent.

Préparation : le nécromancien brûle de l'encens pour parfumer l'air avant d'effectuer un sacrifice humain, extrayant le cœur de la victime et le remplaçant par le cœur d'un autre mammifère, même si le cœur n'a pas besoin d'être cousu dans la poitrine et de battre pour que la cérémonie fonctionne. Après avoir versé un sac de poudre d'argent sur les yeux ouverts du mortel mourant ou mort, le vampire invite un fantôme à prendre possession du mortel décédé. Il ne peut pas forcer un fantôme à posséder le corps, mais rares sont les fantômes qui refusent l'occasion d'être de nouveau semi-vivants.

Système : tuer un mortel pour cette cérémonie peut infliger des Flétrissures en fonction des Principes de la chronique. Si le cœur de remplacement a lui aussi été pris sur quelqu'un que le vampire a tué, ce meurtre peut également infliger des Flétrissures. Une fois que le joueur a réussi son jet de Cérémonie, un fantôme peut pénétrer dans le corps fraîchement tué et y vivre comme si le corps lui appartenait. Le fantôme doit être présent pendant l'acte de sacrifice.

Le cadavre possédé se réveille en portant les blessures qui l'ont tué, même si le cœur de remplacement

fonctionne (peu importe son origine ou la manière dont il a été placé) et le corps guérit de 1 point de dégâts de santé au début de la possession. Les dégâts de santé restants guérissent avec le temps (de la même façon que les vampires). Le corps ne gagne pas de résistance particulière aux dégâts en dehors des disciplines qu'il pouvait posséder de son vivant. Le corps dispose des mêmes attributs physiques, disciplines (si c'était celui d'une goule) et historiques que de son vivant. Les attributs sociaux et mentaux, les compétences et toute forme de score de moralité sont ceux du fantôme.

Cette possession dure indéfiniment, jusqu'à ce que le corps possédé meure de nouveau ou jusqu'à ce que le fantôme soit exorcisé du corps.



Sorcellerie du sang

La Sorcellerie du sang fait appel à la nature du sang pour révéler des vérités, blesser physiquement et provoquer d'autres phénomènes. La discipline elle-même compte relativement peu de pouvoirs car elle se concentre davantage sur la polyvalence des rituels.

Niveau 2

EN LETTRES DE SANG

Le sorcier de sang fait couler des ruisselets de sa vitae qui commencent à chercher des informations sur un sujet de son choix. Le sang recouvre l'objet de ses recherches et permet au sorcier de sang de traiter d'énormes quantités de texte et de livres en quelques minutes. L'objet sur lequel les recherches ont été effectuées porte ensuite une tache de sang révélatrice de ce qui s'est produit.

Coût : un test d'Exaltation

Système : le joueur de l'utilisateur fait le test d'Exaltation puis fait un jet d'Intelligence + Sorcellerie du sang dont la difficulté est déterminée par le conteur et peut aller de 2 pour une seule lettre dans un bureau ordinaire à 5 pour des informations cryptées et dissimulées dans une vaste bibliothèque. Si les informations ont été cachées de manière surnaturelle, la difficulté augmente encore. Le temps passé à effectuer les recherches dépend de la taille de la zone à fouiller : le sorcier peut fouiller une seule pièce en quelques minutes avec ce pouvoir, mais une bibliothèque entière nécessite tout de même plusieurs heures, si ce n'est la nuit entière. De plus, *En lettres de sang* ne donne pas la faculté de comprendre les informations si elles sont écrites dans une langue inconnue du sorcier ou en code.

Si les connaissances recherchées sont stockées dans un format non écrit, par exemple des peintures, de la musique ou de vieilles disquettes informatiques, le pouvoir fonctionne si le conteur l'autorise, et la difficulté va probablement augmenter.

Durée : une nuit ou jusqu'à ce que les informations soient trouvées ou que les recherches fassent chou blanc (celui de ces événements qui se produit le premier).

Niveau 4

ÉGIDE DE SANG

Le vampire peut ordonner à sa vitae de former une barrière protectrice physique. La barrière se manifeste sous la forme d'une plaque de sang frémissant et le fluide bouge par lui-même pour intercepter et arrêter les projectiles qui arrivent sur l'utilisateur.

Coût : un ou plusieurs tests d'Exaltation

Système : l'utilisateur dépense une quantité de sang égale à un ou plusieurs tests d'Exaltation. Pour chaque test, la barrière flottante peut réduire les dégâts des attaques à distance contre l'utilisateur de 5 points. L'effet est automatique car la vitae intercepte tous les projectiles qui arrivent dans une gerbe de sang, puis se reforme tant que le pouvoir reste actif. Une fois toute la protection dépensée, le sang devient inerte et reste éclaboussé sur toute la zone de conflit.

Durée : une scène ou jusqu'à ce que les points de dégâts soient tous dépensés (celui de ces deux événements qui se produit le premier).

Rituels de Sorcellerie du sang

Rituels de niveau 1

ÉTOUFFER LA PEUR

Ce rituel permet à celui qui le lance de réprimer brièvement sa peur vampirique naturelle du feu.

Ingrédient : un objet sacré, par exemple un crucifix, une Bible ou un Coran.

Préparation : le vampire doit brûler le symbole. Il n'a pas besoin de détruire l'objet, simplement de l'exposer au feu.

Système : un jet de Rituel réussi après avoir brûlé l'objet sacré offre au personnage deux dés supplémentaires sur tous les jets pour résister au Röttschreck. En cas de



victoire critique, le joueur du personnage n'a pas besoin de faire de jet pour résister à la frénésie de terreur. L'effet dure une nuit.

SCELLER LA MARQUE

Normalement, les tatouages, les cicatrices et les autres changements dans la chair d'un vampire se dissipent pendant son sommeil diurne. Mais certains Descendants veulent appliquer une marque sur leur chair et la rendre permanente.

Ingrédients : de l'argent fondu versé sur un tatouage, une marque au fer rouge ou une autre modification corporelle.

Préparation : le vampire qui lance le rituel verse l'argent fondu sur le tatouage, la marque au fer rouge ou la modification corporelle de la cible. La cible subit des dégâts à cause de l'argent fondu mais une fois ces dégâts régénérés, la modification ciblée reste permanente.

Système : si le rituel réussit, il donne une modification corporelle permanente pour la cible. Cette modification ne peut être retirée par aucun autre moyen et est à présent considérée comme faisant partie du corps non-mort de la cible. Verser l'argent fondu sur la modification corporelle inflige 1 point de dégâts superficiels, qui peut être régénéré normalement.



Rituels de niveau 2

CALIX SECRETUS

Le sorcier peut transformer un objet ordinaire en réceptacle pour son sang, ce qui lui permet de stocker des quantités surprenantes de vitae dans cet objet et de les récupérer pour les utiliser plus tard.

Ingrédients : un objet qui tient dans la main du lanceur et le sang de l'utilisateur.

Préparation : l'utilisateur baigne l'objet de son sang et prononce les paroles du rituel. Une fois le rituel terminé, l'objet absorbe le sang.

Système : la préparation prend 1 heure. Faites un jet de Rituel et, en cas de victoire, le vampire imprègne l'objet d'une certaine quantité de sang venant du lanceur. Si le lanceur veut faire sortir son sang de l'objet, il doit prononcer le mot de commande. La quantité de sang stockée peut éteindre 1 point de Soif par tranche de deux tests d'Exaltation effectués au moment du stockage du sang. (Stocker une quantité de sang équivalente à un seul test d'Exaltation permet à une goule d'avoir sa dose de sang ou permet d'utiliser la vitae comme ingrédient d'un autre rituel.)

TELLE LA BRUME SUR L'EAU

Grâce à ce rituel, le vampire peut traverser n'importe quel plan d'eau en marchant dessus silencieusement comme s'il ne pesait rien. De la brume s'élève des endroits où il a posé les pieds.

Ingrédients : un morceau de bois venant d'un bateau, de l'eau et la vitae du lanceur.

Préparation : le vampire immerge le morceau de bois dans le plan d'eau qu'il veut traverser tout en versant son sang dans l'eau.

Système : en cas de victoire sur le jet de Rituel, le vampire peut marcher sur la surface de l'eau pendant le reste de la nuit. Il peut mettre fin à cet effet dès qu'il le désire mais ne peut ensuite plus remarcher sur la surface avant d'avoir relancé le rituel.

TOUCHER SOPORIFIQUE

Le sorcier de sang peut transformer une dose de sa propre vitae en une drogue agissant au toucher, qui désinhibe la victime et la rend vulnérable à des disciplines telles que Présence et Domination ainsi qu'aux tentatives ordinaires de manipulation, de coercition et d'interrogatoire.

Ingrédients : une petite quantité de haschich ou d'un autre stupéfiant et la vitae du lanceur.

Préparation : le sorcier mélange la substance choisie à son propre sang et frotte le tout entre ses doigts en récitant (ou en murmurant) l'incantation. Préparer le rituel ne prend que quelques minutes.

Système : faites un jet de Rituel contre la Vigueur + Résolution de la cible quand elle est entrée en contact avec la vitae préparée. Pendant le reste de la scène, le joueur de la victime subit une pénalité sur tous ses groupements de résistance impliquant Sang-froid ou Résolution. (N'appliquez la pénalité qu'une fois si le groupement inclut les deux attributs.) Il perd un nombre de dés égal à la marge de réussites sur le jet de Rituel. La vitae droguée conserve son pouvoir jusqu'à ce qu'elle soit touchée ou jusqu'à la fin de la scène (celui de ces deux événements qui se produit le premier).

Rituels de niveau 3

ENFLAMMER LE SANG

Ce rituel permet au vampire de déclencher les dommages provoqués par le feu dans le sang d'une victime. Une chaleur ardente sort des veines de la cible et cause une intense souffrance. Le pouvoir de ce rituel est différent de celui de Chaudron de sang (voir page 274 du livre de base de Vampire : la Mascarade), car il est utilisable à



distance et constitue un moyen efficace de blesser la victime plutôt que de la tuer.

Ingrédients : un échantillon du sang de la victime, une représentation visuelle de la cible telle qu'une photo, un tableau ou un enregistrement vidéo, une chandelle en cire rouge ou un briquet en fer.

Préparation : le vampire se concentre sur la représentation visuelle de sa cible (qui peut être l'individu en personne) et brûle l'échantillon de sang de la cible, généralement contenu dans une boîte de Petri, une bouteille en verre ou une fiole, avec la flamme. L'effet se déclenche presque instantanément et le sang de la victime bout dans ses veines.

Système : le joueur fait un jet de Rituel après l'incantation en opposition à la Résolution + Occultisme de la cible (ou à la Résolution + Force d'âme de la cible si la cible est une créature qui possède cette discipline). Chaque réussite de la marge du vampire inflige 1 point de dégâts de santé superficiels à la cible ainsi qu'une douleur atroce, ce qui entraîne une pénalité de deux dés sur tous ses groupements physiques pendant le reste de la scène. En cas de victoire critique, cette pénalité passe à trois dés. Le joueur d'une cible vampirique doit faire un

test d'Exaltation, car le pouvoir a directement détruit une partie de sa vitae. Une cible ne peut être affectée par ce rituel qu'une seule fois par nuit.

S'UNIR À LA LAME

Certains Descendants forgent une relation étroite avec leur arme favorite, qu'ils portent et utilisent pendant des siècles. Une telle arme ne rouille et ne s'émousse jamais tant qu'elle demeure en possession du vampire.

Si quelqu'un d'autre en prend physiquement possession, elle vieillit rapidement, de la même manière qu'une goule qui ne prend plus de vitae. Si l'arme est encore utilisable après cette dégénérescence et qu'elle est utilisée contre son propriétaire d'origine (le sorcier de sang), elle peut lui infliger des blessures horribles.

Ingrédients : une arme de mêlée et une quantité suffisante de la vitae du lanceur pour l'immerger totalement.

Préparation : le vampire immerge l'arme choisie dans sa propre vitae et prête un serment dédiant sa non-vie à l'arme. L'arme doit rester totalement immergée sans interruption jusqu'au prochain lever de soleil.

Système : une fois que le sang est recueilli et que l'arme y est immergée, faites un jet de Rituel. Si le jet est une

réussite, l'arme devient magiquement dédiée à l'utilisateur. Elle reste toujours impeccable, à moins d'être volontairement dégradée lorsqu'elle n'est pas en possession du lanceur. De plus, si l'utilisateur l'oint de son sang par la suite, elle donne un bonus de 2 dés lorsqu'elle est utilisée en combat. L'oinde prend un tour, déclenche un test d'Exaltation et dure une scène entière. Un vampire ne peut jamais posséder plus d'une arme fétiche créée de cette manière. Pour exécuter ce rituel sur une nouvelle arme, l'ancienne arme fétiche doit d'abord être détruite.

Si cette arme est utilisée contre son propriétaire d'origine, elle ne donne pas de dés supplémentaires, mais elle lui inflige des dégâts aggravés.

Rituels de niveau 4



ENTRAVES INVISIBLES

Le sorcier de sang ligote une cible par des entraves invisibles et l'emprisonne dans un seul et unique endroit pendant toute la durée du rituel.

Ingrédients : un maillon de chaîne et la vitae du lanceur.

Préparation : le sorcier trace les pentacles sur la chaîne en utilisant son propre sang. La préparation prend 1 heure et, ensuite, le maillon de chaîne peut être dissimulé sur la personne du sorcier et utilisé sur une cible plus tard, en le jetant à ses pieds.

Système : quand l'utilisateur lance le maillon préparé sur une cible, son joueur fait un jet de Rituel contre la Force + Résolution de la cible. La cible ne peut pas bouger de l'emplacement où elle se trouve pendant 1 heure par réussite de marge obtenue tant que le maillon de chaîne reste intact et à 3 m ou moins de la cible. Une cible entravée perd 4 dés sur tous les jets de défense physique et sur les actions de bagarre et de mêlée.

Le maillon de chaîne tombe en poussière corrodée quand l'effet du rituel prend fin.

FESTIN DE CENDRES

Quelle meilleure manière de tourmenter un rival que de transformer le sang en cendre dans sa bouche? Les Descendants touchés par ce rituel ne peuvent pas boire de sang pendant une nuit entière.

Ingrédients : un morceau de parchemin sur lequel est écrit le nom de la cible et qui est brûlé, puis les cendres du parchemin brûlé et la vitae du lanceur.

Préparation : le lanceur écrit le nom de sa cible sur un morceau de parchemin et le brûle. Il recueille les cendres et utilise son propre sang mélangé à elles pour tracer les pentacles requis afin d'effectuer le rituel.

Système : faites un jet de Rituel contre la Résolution + Volonté de la cible. En cas de victoire sur ce jet, la cible ne peut pas consommer de sang pendant 1 nuit et le vomit comme si c'était de la nourriture ou une boisson de mortel. Seules les cendres étanchent sa Soif et elles ne peuvent pas la réduire en dessous de 3, mais rares sont les victimes qui pensent à manger des cendres, sauf si elles connaissent l'existence de ce sort.

MÉMOIRE GUIDÉE

En buvant le sang d'un Descendant consentant, un vampire peut revivre les souvenirs du donneur, qui le guide dans ses expériences passées. Cela peut permettre au caïnite de se « rappeler » de souvenirs datant d'avant sa naissance! De plus, ces voyages guidés peuvent déverrouiller des pouvoirs de discipline, des atouts et potentiellement d'autres facultés du sang du donneur.

Ingrédients : la vitae d'un autre vampire, du romarin séché et des coquelicots ou des myosotis frais.

Préparation : le sorcier brûle les fleurs et le romarin puis mélange les cendres à la vitae donnée et enfin boit le sang.

Système : le sorcier choisit un objectif de Memoriam (voir page 312 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) ou l'un des objectifs ci-dessous.

- Un pouvoir de discipline de niveau 1 ou un atout à 1 point
- Un pouvoir de discipline de niveau 2 ou un atout à 2 points
- Un pouvoir de discipline de niveau 3 ou un atout à 3 points

L'utilisateur peut voir une application du pouvoir pendant le Memoriam ou le souvenir même peut être celui du donneur qui apprend le pouvoir. L'atout peut découler d'une situation similaire ou résulter du fait que le personnage découvre un secret ou un potentiel dans le passé.

Le joueur peut rechercher un pouvoir ou un atout spécifique, mais le conteur détermine quel don le personnage acquiert en fin de compte.

Toutes les facultés venant d'un Memoriam guidé se dissipent quand de nouveaux souvenirs du personnage lui-même recouvrent ces réminiscences déterrées et importées. Les facultés durent jusqu'à la fin de la partie ou (si le Memoriam guidé a eu lieu à la fin de la partie) jusqu'à la fin de la prochaine partie.

Pouvoirs

Ce pouvoir est indépendant des autres pouvoirs du sorcier et ne compte pas dans la limite de pouvoirs qu'il peut posséder dans une seule et même discipline, même si le sorcier doit tout de même posséder un score assez élevé dans la discipline pour apprendre le pouvoir. Ce

pouvoir ne peut pas être utilisé comme prérequis pour apprendre un autre pouvoir, mais un personnage pourrait gagner un pouvoir amalgamé temporairement s'il connaissait déjà l'autre pouvoir prérequis.

Atouts

Les points d'atout ne peuvent ni être répartis entre différents atouts ni ajoutés à des atouts existants que le personnage joueur possède déjà.

Entrer dans le Memoriam guidé

Un Memoriam guidé suit les mêmes règles qu'un Memoriam ordinaire en dehors du fait que le joueur du Descendant qui donne le sang et les souvenirs fait le test d'Exaltation requis. Le donneur reste là pendant toute la scène sous la forme d'une présence ou d'un guide spirituel ou désincarné avec lequel seul le Descendant qui vit le Memoriam guidé peut interagir. Tous ceux qui vivent le Memoriam guidé doivent boire le sang donné.

Évoluer dans les souvenirs d'un autre Descendant est une expérience particulièrement contre nature et inflige des pénalités qui dépendent de la période de temps remontée par ce voyage. Le sang fourni par le Descendant donateur est toujours considéré comme une quantité importante de vitae (voir page 313 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**), donc les bonus reçus compensent généralement une partie de ces pénalités.

Modificateurs supplémentaires pour le Memoriam guidé

- La scène a lieu pendant ou après votre vie mortelle : vous perdez 1 dé.
- La scène a lieu moins de 1 siècle avant votre vie mortelle : vous perdez 2 dés.
- La scène a lieu entre 1 et 2 siècles avant votre vie mortelle : vous perdez 4 dés.
- La scène a lieu au moins 3 siècles avant votre vie mortelle : vous perdez 6 dés.

Rituels de niveau 5

ANTEBRACHIA IGNIUM

Celui qui lance ce rituel détourne les flammes affamées de sa chair en utilisant un revêtement enchanté de vitae pour faire tampon et peut enflammer des objets et des gens avec ce feu.

Ingrédients : une quantité de vitae suffisante (qui peut venir de n'importe quel vampire) pour en badigeonner les bras du lanceur jusqu'aux coudes, une source de feu (par exemple un briquet).

Préparation : le vampire plonge ses bras dans le sang et résiste à l'impulsion de se nourrir ou d'entrer en frénésie (s'il utilise sa propre vitae pour cela, son joueur doit faire trois tests d'Exaltation). Après avoir ressorti ses bras, l'exposition à une flamme embrasera la vitae et non le vampire sur laquelle elle a été badigeonnée. Le vampire peut ensuite enflammer des cibles en utilisant le feu sur sa peau.

Système : si l'utilisateur est à au moins 4 en Soif, faites un jet pour résister à la frénésie de Soif (difficulté 3) afin d'éviter de boire les ingrédients. À n'importe quel moment pendant la nuit, le vampire peut exposer la vitae au feu ; le joueur fait alors le jet de Rituel. En cas de victoire, des flammes s'allument sur les mains et les bras du vampire et cette manifestation spectaculaire déclenche un jet pour résister à la frénésie de terreur (difficulté 2) pour tous les vampires à proximité mis à part le lanceur. Le lanceur peut toucher quelqu'un d'autre avec un jet de Dextérité + Bagarre en combat physique pour infliger 2 points de dégâts de santé aggravés. Agripper quelqu'un enflamme les vêtements de la cible et les dégâts sont de nouveau infligés chaque tour jusqu'à ce que le joueur de la cible réussisse un jet de Sang-froid + Survie (difficulté 3) pour étouffer les flammes. Le lanceur ne résiste aux flammes qu'au niveau des bras et brûlera normalement partout ailleurs. Les bras enflammés s'éteignent quand le lanceur le veut ou à la fin de la scène.



HÉGÉMONIE

Le sorcier de sang acquiert un contrôle sur les pouvoirs surnaturels dans son propre domaine, contrecarrant l'utilisation de la plupart des capacités vampiriques par d'autres.

Ingrédients : un sceau en fer encastré sur chaque encadrement de porte du bâtiment, la vitae du lanceur.

Préparation : lancer le rituel prend 3 heures. Le lanceur doit passer ce temps à encastrer des sceaux en fer au-dessus de chaque encadrement de porte, à les consacrer avec sa propre vitae et à graver des pentacles sur les portes.

Système : en cas de victoire sur le jet de Rituel, le sorcier de sang bloque toute utilisation d'Animalisme, d'Auspex, de Domination ou de Présence, sauf si l'utilisation vient de lui. Toute utilisation de ces disciplines dans le bâtiment déclenche tout de même les tests d'Exaltation requis. À noter que la quantité de sang dépensée pour accomplir ce rituel varie et peut aller d'un test d'Exaltation pour un appartement à cinq pour un vaste manoir. Le rituel dure indéfiniment, mais peut être rompu en détruisant au moins un sceau.

Alchimie du sang clair

L'Alchimie du sang clair fait ressembler la Sorcellerie du sang à une pratique statique et restreinte par comparaison. C'est la plus récente des disciplines et ses utilisateurs sont encore en train d'explorer son potentiel. De nouvelles formulae et de nouveaux concepts semblent émerger presque chaque nuit.

N'importe quel Sang Clair peut apprendre l'Alchimie du sang clair pour le coût en expérience d'une discipline de clan, même s'il n'a pas acheté l'atout Sang Clair alchimiste à la création de personnage.

Formulae de niveau 1

LANGUE DE MERCURE

L'alchimiste peut parler la langue natale du mortel dont il a utilisé le sang pour la formula, et les langues maternelles de ceux sur lesquels il boit jusqu'à sa prochaine phase de sommeil.

Ingrédients : la vitae de l'alchimiste, le sang d'un mortel dont la langue maternelle est différente de celle de l'alchimiste, la langue d'un poisson ou d'un oiseau, de la sauce piquante venant d'un autre pays et de la limaille de cuivre.

Coût d'activation : un test d'Exaltation

Système : l'alchimiste peut parler la langue maternelle du mortel dont il a utilisé le sang pour la formula. En dépensant 1 point de Volonté et en buvant sur un mortel, il peut remplacer sa nouvelle langue par la langue maternelle de ce mortel.

Durée : une nuit ou jusqu'à ce que l'alchimiste boive sur quelqu'un qui a la même langue maternelle que lui (celui de ces deux événements qui se produit le premier).

PLUG-IN

L'alchimiste peut produire un courant électrique de faible intensité émanant de son corps et ainsi alimenter des sources d'éclairage, des chargeurs ou d'autres appareils.

Ingrédients : la vitae de l'alchimiste, du sang sanguin, de l'azote liquide, des copeaux de tungstène et une batterie cassée.

Coût d'activation : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : Résolution + Alchimie

Système : faites un jet de Résolution + Alchimie (difficulté 2). En cas de victoire, le corps de l'alchimiste s'emplit de courants électriques, qui peuvent être utilisés pour alimenter de petits appareils, par exemple un smartphone, un ordinateur de bureau ou une ampoule. Ces courants alimentent l'objet par contact physique avec l'alchimiste et l'alimentation cesse dès que le contact prend fin.

Durée : une scène si l'alchimiste éclaire une pièce, jusqu'à ce que la batterie soit à moitié chargée s'il alimente un appareil.

Formulae de niveau 2

LISTE D'AMIS

Cette formula permet à l'alchimiste de voir les relations entre les mortels et les Descendants. Elles se présentent sous la forme d'un mince fil d'argent qui relie les deux personnes et donne à l'alchimiste une idée des vampires avec qui un mortel pourrait avoir une relation.

Ingrédients : la vitae de l'alchimiste, du sang flegmatique, les yeux d'un engoulevent, d'un hibou ou d'un autre oiseau nocturne et un fil d'argent.

Coût d'activation : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : Intelligence + Alchimie

Système : quand il active ce pouvoir, le joueur de l'alchimiste fait un jet d'Intelligence + Alchimie pour que son personnage voie un mince fil d'argent reliant un mortel à un vampire avec lequel il a une relation quelconque. (Évidemment, aucun fil n'apparaît si le mortel n'a de relation avec aucun Descendant.) Si le vampire n'est pas physiquement proche du mortel, l'alchimiste peut suivre le fil.

Voir les relations fortes nécessite moins de réussites : une goule peut ne demander que 1 réussite mais un contact ou un allié lointain peut en demander jusqu'à 5. Pour un mortel ayant des relations avec plusieurs vampires, le fil le plus fort apparaît en premier mais l'alchimiste peut voir tous les fils avec assez de réussites.

Durée : une scène

Formulae de niveau 3

MANDRAGORE

Aussi appelée « le Relent » par les alchimistes qui copient et ajustent la formula.

L'alchimiste est capable de faire émettre à son sang un gaz toxique qui cause une paralysie rigide chez les mortels comme chez les créatures surnaturelles.

Ingrédients : la vitae de l'alchimiste, du sang flegmatique, de la graisse humaine, de la cire de bougie, de l'éther, de l'huile de sésame, du sulfate de fer ou du vert-de-gris et du borax.

Coût d'activation : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : Vigueur + Alchimie contre Vigueur + Résolution

Système : ouvrir une veine de l'athanor émet une puanteur âcre quand la formula se déverse, qui emplit une pièce (ou une maison en cas de victoire critique sur le jet de Vigueur + Alchimie). Les mortels qui ne parviennent pas à résister (avec le jet en opposition) voient leur corps totalement paralysé et plongent dans un coma éveillé pour le reste de la scène. Les créatures surnaturelles qui n'y parviennent pas ressentent les effets de la rigidité cadavérique : elles perdent 2 dés sur tous les jets physiques à cause des crampes intenses.

Fixatio : la potion peut être versée dans une boisson ou dans un repas comme poison, ou brûlée pour agir comme un gaz paralysant (voir ci-dessus).

Durée : trois tours

RUMEUR

Les alchimistes utilisent fréquemment cette formula pendant des négociations pour tenter de mettre au moins une personne de leur côté ; cependant, elle peut être facile à repérer si quelqu'un se montre assez vigilant. Rumeur permet à l'alchimiste d'affirmer quelque chose et de convaincre une personne d'être d'accord avec cette assertion.

Ingrédients : la vitae de l'alchimiste, du sang flegmatique, du poivre, de l'huile et du graphite ou du mercure.

Coût d'activation : un test d'Exaltation

Grouperments de dés : Manipulation + Alchimie contre Astuce + Vigilance

Système : quand il active ce pouvoir, l'alchimiste affirme quelque chose et invite la cible à exprimer son accord, par exemple : « J'ai entendu dire que vous aviez l'intention d'investir dans le nouveau funérarium du centre-ville. C'est vrai ? » En cas de victoire sur le jet, la cible est d'accord et continue de croire qu'elle a accepté l'affirmation de sa propre volonté. Pour pousser la cible à concrétiser son acceptation (par exemple à signer un contrat d'investissement), il faut généralement réussir un

autre jet en opposition de Manipulation + Subterfuge (ou un groupement similaire), mais le joueur de l'alchimiste peut ajouter sa marge de réussites sur le jet en opposition d'Alchimie à son groupement pour le deuxième jet en opposition.

Durée : une scène, puis jusqu'à ce que quelque chose (ou quelqu'un) contredise l'accord de la cible de manière persuasive (« Je n'aurais jamais accepté ça ! Quelqu'un a dû me droguer ! »).

TANK

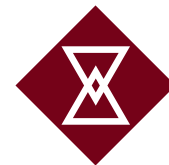
L'alchimiste peut utiliser cette formula pour renforcer sa résistance aux dégâts, mais de manière temporaire seulement.

Ingrédients : la vitae de l'alchimiste, du sang bilieux, du vin boisé ou du bourbon et soit des fibres de Kevlar, soit du ciment, soit des écailles de tortue réduites en poudre.

Coût d'activation : un test d'Exaltation

Système : la première fois que l'alchimiste subit des dégâts lors d'une scène, réduisez ces dégâts de 5 points (avant de les réduire de moitié normalement le cas échéant). Puis la formula cesse d'agir.

Durée : jusqu'à ce que l'alchimiste subisse des dégâts ou jusqu'à la fin de la scène (celui de ces deux événements qui se produit le premier).



Formulae de niveau 4

COURT-CIRCUIT

Un alchimiste peut utiliser cette formula pour surcharger les batteries de n'importe quel appareil électronique ou électrique, y compris la batterie d'une voiture ou les fusibles d'un bâtiment.

Ingrédients : la vitae de l'alchimiste, de l'acide sulfurique, du sang atrabilaire et de l'eau salée.

Coût d'activation : un test d'Exaltation

Système : quand l'alchimiste touche l'appareil (ou le métal qui y est relié), son joueur fait un test d'Exaltation et l'alchimiste déclenche automatiquement et silencieusement un court-circuit dans l'appareil. Cela lui permet par exemple de provoquer une coupure d'électricité dans un bâtiment entier en touchant une prise de courant ou sur une voiture en l'effleurant.

Durée : non applicable

PERSONNALITÉ TOXIQUE

L'alchimiste secrète une bile très corrosive par ses pores et ses orifices, qui ronge les métaux, le bois et les tissus vivants. Quand il active cette capacité, il peut toucher et manipuler la bile sans subir ses effets.



Ingrédients : la vitae de l'alchimiste, du sang bilieux, de la potasse ou de la soude, la rate d'un animal, de la mousseline et de l'iode.

Coût d'activation : un ou deux tests d'Exaltation

Grouperments de dés : Force ou Dextérité + Alchimie contre Dextérité + Athlétisme

Système : quand ce pouvoir est actif, il permet à l'alchimiste de corroder n'importe quel matériau en quelques secondes simplement en le touchant et de gagner un bonus de dégâts de +2 sur ses attaques de bagarre, car son simple contact physique devient acide. (Comme l'alchimiste contrôle comment et quand il excrète l'acide, ses vêtements ne sont généralement pas touchés par l'effet.) Le conteur détermine l'étendue des dégâts causés, mais l'acide est surnaturellement puissant et bien plus fort que celui produit par Vitae corrosive (voir page 272 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

Le joueur de l'alchimiste peut faire un deuxième test d'Exaltation pour que son personnage vomisse la bile en jet en tant qu'attaque (Force + Alchimie pendant un combat de mêlée, Dextérité + Alchimie pour une attaque de crachat à distance). En cas de victoire, la bile inflige un nombre de points de dégâts de santé superficiels (aggravés pour les mortels) égal à la marge de réussites + 3.

Athanor corporis ou calcinatio : l'alchimiste ou le cobaye ne peut garder cette formula en lui après distillation que pendant 1 semaine avant de commencer à avoir une apparence malade : des veines bleues ressortent sur sa peau pâle et la peau elle-même s'affaisse beaucoup sur son corps. Après 1 mois, la bile ronge le cobaye de calcinatio si elle n'est pas extraite.

Fixatio : le contenant de la bile est lentement rongé et est totalement détruit en 4 semaines + Alchimie.

Durée : une scène

Niveau 5

FLORAISON D'AMARANTHE

Cette forme de diablerie partagée extrait des vertus de la vitae d'un véritable Descendant et les déverse dans l'alchimiste et dans ses assistants.

Ingrédients : la vitae de l'alchimiste et de tous les Sangs Clairs qui participent (3 Sangs Clairs en comptant l'alchimiste maximum), le jus de fleurs d'amarante rouges venant d'une plante fertilisée avec du sang, des sangsues pulvérisées, du sulfure d'hydrogène et du néon.

Coût d'activation : les joueurs des participants doivent chacun faire un test d'Exaltation

Grouperments de dés : Résolution + Alchimie contre réserve de Volonté temporaire + Puissance du sang

Système : l'alchimiste et 2 autres participants maximum attachent une cordelette de soie autour de leurs poignets et les relient pour former un triangle entourant un véritable Descendant qui est la cible de la formula, dont les poignets sont également liés par la cordelette. Le joueur de l'alchimiste fait un jet de Résolution + Alchimie; chaque Sang Clair participant supplémentaire peut ajouter 1 dé au groupement en dépensant 2 points de Volonté. Si le véritable vampire résiste, son groupement est égal à sa réserve de Volonté temporaire + sa Puissance du sang. En cas de victoire sur le jet, les Sangs Clairs participants gagnent 1 point dans l'une des disciplines de clan essentielles de la cible, choisie au hasard. (En cas de victoire critique, l'alchimiste peut choisir la discipline.) Les participants ne peuvent ni apprendre ni acheter cette discipline au-delà du premier point mais, pour tout le reste, ils peuvent l'utiliser comme s'ils étaient de véritables Descendants. Ils ne gagnent pas de génération plus basse, mais ils perdent tout de même 1 point d'Humanité chacun et acquièrent l'aura veinée de noir de la diablerie. La victime vampirique est concrètement détruite, selon les règles de la diablerie (voir page 234 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

MOMENT DE LUCIDITÉ

L'alchimiste est capable de réprimer temporairement ses instincts vampiriques et d'exploiter la puissance de la Bête pour soutenir, plutôt que pour perturber, son acuité mentale. Pendant une brève période, il peut atteindre un niveau surhumain d'intelligence et de concentration tout en évitant que la Bête gêne ses actions.

Ingrédients : la vitae de l'alchimiste, du sang flegmatique, du cadmium, des nootropes et les cendres des pages brûlées d'un texte important pour l'alchimiste (le texte sacré de sa religion, son roman préféré quand il était enfant, etc.).

Coût d'activation : un test d'Exaltation

Système : à l'activation, l'alchimiste gagne en clarté mentale, ses facultés intellectuelles sont aiguisées et la Bête est temporairement rassasiée. Il ajoute 4 dés à ses groupements de compétence mentale ou de compétence de discipline et peut ajouter 4 dés aux jets de résistance mentale contre les disciplines qui en autorisent: Domination, Animalisme, Présence, Auspex et leurs pouvoirs amalgamés. Il est également immunisé contre les triomphes brutaux et la frénésie, s'il est vulnérable à cette dernière.

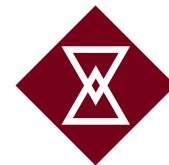
Durée : une scène

Styles de prédation

La manière dont un Descendant chasse ses proies définit sa non-vie, peut-être davantage que tout autre aspect de sa nature. La méthode de chasse que vous avez choisie (ou qui est devenue une obsession pour vous) peut avoir encore davantage d'effets sur vous que votre clan. Après tout, vous pourriez ne jamais rencontrer d'autre vampire du même clan que vous, mais vous chassez chaque nuit pour l'éternité.

En fin de compte, les vampires sont fondamentalement et essentiellement des prédateurs, qui doivent tuer (ou du moins chasser) pour survivre. Les styles de prédation dans le jeu sont là pour évoquer le caractère central de la chasse et pour recentrer le joueur sur les contraintes que sa nature impose au personnage. Cela dit, ils ne s'intègrent pas toujours bien à toutes les chroniques et ils ne marchent pas forcément avec tous les groupes de joueurs possibles.

Si ce problème se présente pour votre groupe de jeu, ajoutez simplement 1 point supplémentaire à la réserve de points de coterie pour chaque membre du groupe ayant un style de prédation « trop faible » ou « pas pratique », en définissant ces notions comme vous le souhaitez: par la valeur totale en points d'expérience du lot de traits du style, par le nombre de points d'avantage nets ou par le paramètre dont vous avez le sentiment qu'il « déséquilibre » le jeu. Après tout, un style de chasse moins voyant ou demandant moins d'implication implique plus de temps et de ressources pour le groupe.



NOTES CONCERNANT LES DISCIPLINES DE PRÉDATION

N'oubliez pas que votre style de prédation peut vous donner 1 point de discipline hors clan. La Soif peut être plus forte que le lignage.

Les personnages banu haqim peuvent prendre 1 point de Sorcellerie du sang avec le style de prédation Biberonneur ou Osiris.

Chausse-trappe

Comme une mygale, vous installez votre nid quelque part puis vous y attirez votre proie. Vous pouvez rôder dans le train fantôme d'un parc d'attraction ou dans un hammam rempli de vapeur, hanter une maison ou gérer un club de combats, mais vos victimes viennent d'elles-mêmes à l'endroit que vous contrôlez. Une fois là-bas, vous pouvez jouer avec elles en les terrorisant, les emprisonner et les vider lentement de leur sang ou seulement boire une bonne lampée puis les renvoyer d'où elles viennent.

Le personnage :

- gagne la spécialité Persuasion (marketing) ou Furtivité (embuscades ou pièges);
- gagne 1 point de Protéisme ou d'Occultation;
- gagne 1 point dans l'historique Refuge;
- gagne soit 1 point de Servants (son rabatteur, son majordome, etc.), soit 1 point de Troupeau (des visiteurs réguliers pour une raison ou pour une autre), soit un deuxième point de Refuge;
- acquiert un handicap de la catégorie Refuge: Flip-pant (•) ou Hanté (•).

Groupement de prédation : Charisme + Furtivité si les victimes du vampire pénètrent sur son territoire de chasse en s'attendant à passer la nuit à s'amuser ou Dextérité + Furtivité si le vampire se nourrit sur les intrus, les explorateurs urbains ou d'autres passants. Pour que le Descendant parvienne à s'orienter dans le labyrinthe à l'intérieur de son repaire, son joueur doit réussir un jet d'Astuce + Vigilance (mais il peut ajouter un nombre de dés égal au score de Refuge du personnage au groupement car le vampire connaît très bien l'endroit).

Faucheur

Aussi appelé « rat porteur de peste », le Faucheur se nourrit uniquement sur des personnes qui sont sur le point de mourir. Il rôde dans les établissements de soins palliatifs, les EHPAD et les centres d'hébergement pour personnes en difficulté. Il est donc constamment en mouvement à la recherche de nouvelles victimes dont la vie va s'achever bientôt et a souvent du mal à s'installer quelque part lui-même.

Le personnage :

- gagne la spécialité Vigilance (décès) ou Larcin (contrefaçon);
- gagne 1 point d'Auspex ou de Néant;
- gagne 1 point dans l'historique Alliés ou Influence au sein de la communauté médicale;
- gagne 1 point d'Humanité;

- acquiert le handicap Proie taboue (•) : mortels en bonne santé de la catégorie Se nourrir.

Groupement de prédation : Intelligence + Vigilance ou Médecine. À la longue, le vampire peut aussi développer une préférence pour certaines maladies spécifiques et devenir capable de les identifier facilement à leur goût.

Montero

Depuis le Moyen Âge, les nobles espagnols pratiquent la *montería*, une chasse au cerf lors de laquelle des équipes de rabatteurs poussent le gibier droit sur la lance (et plus tard, sur le pistolet) du *montero*, du chasseur. Vous perpétuez cette tradition, en utilisant des serviteurs qui guident vos victimes vers vous pour le coup de grâce. Votre *montería* peut prendre la forme d'une escroquerie sur le long terme, d'un flash mob, d'une nasse lors d'une manifestation, d'un remaniement administratif sans fin ou d'une poursuite par un gang apparemment sans raison.

Le personnage :

- gagne la spécialité Commandement (groupe de chasseurs) ou Furtivité (surveillance);
- gagne 1 point de Domination ou d'Occultation;
- gagne 2 points de Servants;
- perd 1 point d'Humanité.

Groupement de prédation : avec une équipe de serviteurs expérimentés, la chasse n'est plus qu'une question de planification, c'est-à-dire Intelligence + Furtivité. Avec un plan bien préparé, la chasse n'exige plus que d'attendre patiemment que le gibier arrive, c'est-à-dire Résolution + Furtivité.

Pilleur de tombes

Les pillers de tombes boivent souvent sur des cadavres frais mais, malgré leur nom, ils chassent également les personnes endeuillées dans les cimetières et les visiteurs et les patients des hôpitaux. La Résonance atrabilaire dans le sang d'une victime les attire plus que toute autre humeur. Ce style de prédation nécessite souvent que le vampire ait un refuge ou des relations au sein d'une église, d'un hôpital ou d'une morgue.

Le personnage :

- gagne la spécialité Occultisme (rituels funéraires) ou Médecine (cadavres);
- gagne 1 point de Force d'âme ou de Néant;
- gagne l'atout Estomac de fer (••) de la catégorie Se nourrir;
- gagne l'avantage Refuge (•);
- acquiert le handicap Prédateur indéniable (••) de la catégorie Troupeau: sa nature froide le pousse à se



comporter de manière extrêmement dérangeante quand il chasse.

Groupement de prédation : Résolution + Médecine pour fouiller parmi les morts réellement morts (contrairement au vampire) à la recherche d'un cadavre contenant du sang rance. Manipulation + Empathie pour chasser parmi les mortels malheureux et les mordre quand ils sont vulnérables. Un cadavre froid peut éteindre jusqu'à 3 points de Soif, mais il subit les mêmes pénalités que le sang en poche pour ce qui est d'éteindre la Soif. Si un vampire s'est déjà nourri dessus, si le cadavre a été vidé de son sang après la mort ou s'il manque des morceaux au corps, il éteint moins de points de Soif.

Poursuivant

Certaines proies ne seront jamais crues par personne, et d'autres ne manqueront jamais à personne. Le vampire étudie sa victime afin de découvrir sa routine et de savoir si elle peut disparaître sans que cela fasse trop de bruit. Puis il prend sa victime en filature et la poursuit pendant une nuit entière et ne frappe que lorsque sa sensibilité et sa Soif atteignent leur paroxysme le plus délicieux.

Le personnage:

- gagne la spécialité Investigation (profilage) ou Furtivité (filature);
- gagne 1 point d'Animalisme ou d'Auspex;
- gagne l'atout Traqueur sanguin (•);
- gagne 1 point de Contacts parmi les habitués peu regardants sur la morale de son terrain de chasse: les videurs de boîte de nuit, les SDF qui peuvent faire le guet, les commerçants dont la boutique est ouverte de nuit, les dealers de rue, etc. Bref toutes les personnes qui répondent au Descendant quand il leur demande: « Par où est-ce qu'elle est partie? »
- perd 1 point d'Humanité.

Groupement de prédation : Intelligence + Investigation pour trouver une victime qui ne manquera à personne ou Vigueur + Furtivité pour les longues filatures d'une proie urbaine inconsciente du danger.

Racketteur

Le racketteur aime forcer ses victimes à saigner pour lui. En apparence, il obtient du sang en échange de services tels que la sécurité ou la surveillance, mais si dans

la moitié des cas le besoin de protection est réel, dans l'autre moitié c'est une fiction maintenue pour que l'arrangement semble acceptable à la victime.

Le personnage :

- gagne la spécialité Intimidation (coercition) ou Larcin (sécurité);
- gagne 1 point de Domination ou de Puissance;
- son joueur répartit comme il le souhaite 3 points entre les historiques Contacts et Ressources;
- acquiert le handicap Ennemi (••) : la police ou une victime qui a échappé à son racket et veut maintenant se venger.

Groupement de prédation : Force ou Manipulation + Intimidation, le personnage se nourrit par la coercition, à la fois subtile et douloureusement évidente.

Historiques

Acheter des historiques pose un cadre solide représentant la personne qu'était le vampire lors de sa vie mortelle, et montrant quelles parties de lui il a choisi de garder ou d'abandonner en entrant dans la non-vie éternelle. Les historiques sont les armes de l'arsenal d'un Descendant servant à régler les problèmes ordinaires auxquels il est confronté, ainsi que ses méthodes pour survivre et maintenir la Mascarade. Même si vous n'avez pas acheté cet historique avec la réserve de points de coterie, votre personnage peut partager un Refuge, quelques Ressources ou même un membre d'un Troupeau avec ses camarades. Réfléchissez bien aux parties de votre personnage que vous désirez ou non partager avec ses alliés non-morts.

HANDICAPS SANS HISTORIQUE

N'oubliez pas que vous n'êtes pas obligé de posséder des points d'atout dans un historique pour prendre un handicap dans cet historique. Cette règle peut rendre certains historiques moins efficaces mais peut aussi introduire du jeu intéressant et alimenter la progression de l'intrigue. Les autres joueurs peuvent avoir un avis sur un handicap que vous envisagez de prendre et le considérer comme dangereux (ou peu amusant) pour votre coterie; déterminez ensemble à quel point le danger qui menace votre personnage ou ses frasques doivent guider l'histoire du groupe. Votre conteur aide également à déterminer comment

ces handicaps se manifestent et détermine s'ils sont applicables correctement et conviennent à l'histoire dans le cadre de la chronique.

Par exemple, prenons le handicap Flippant de la catégorie Refuge alors que le personnage n'a pas de points dans l'historique Refuge. Votre vampire peut connaître une maison abandonnée parce qu'elle est devenue une scène de crime il y a quelques années. Comme il sait que les taches de sang jamais nettoyées font peur aux curieux qui pourraient venir fouiner, votre personnage a un endroit relativement sûr où se reposer. Mais l'inconvénient peut toujours entrer en jeu quand le conteur le décide.

Vous pouvez aussi prendre des handicaps au début uniquement pour mieux caractériser votre personnage mais décider plus tard de régler leur cause en jeu et même finir par les transformer en atouts avec des points d'expérience. Certes, dormir dans votre maison de meurtrier Flippante est une solution provisoire qui vaut mieux que dormir dans la rue ou sous le soleil, mais si votre personnage répareit la porte de derrière pour qu'elle ferme de nouveau, ou même s'il achetait l'endroit par un intermédiaire?

Alliés

Les Alliés peuvent être très complexes, par exemple un groupe de réflexion financé par un vampire en sous-main, ou très simples, par exemple des amis d'enfance ou des membres de la famille du Descendant. Les Alliés viennent aider votre personnage en cas de besoin, dans la limite de leurs capacités évidemment. Le nombre de points que vous mettez dans vos Alliés détermine à quel point ils sont fiables en cas de problème. Quand vous mettez des points dans cet historique, prenez le temps de réfléchir à d'autres parties de votre personnage qui justifieraient le fait qu'il a accès à un Allié. Par exemple, pour un Descendant dont le style de prédation est Succube, son Allié peut être son agent qui est en mesure de l'aider à rencontrer le nouveau primogène toréador à une exposition d'art. Un Ventrué suivant l'archétype de personnage du parrain a sans doute à la fois des Alliés et des Ennemis, qui viennent respectivement de sa famille de mafieux de son vivant et d'une famille rivale qui est arrivée sur son territoire à un moment donné. Quel que soit leur degré de puissance, les Alliés ne sont jamais des vampires.

Ennemis

L'opposé des Alliés est le handicap d'historique Ennemis. Si les Alliés de votre vampire gèrent une petite agence de détectives privés, leurs Ennemis peuvent devenir les siens : un gang de cambrioleurs qui s'attaque à leurs clients (et au Domaine de votre personnage) ou un service de police qui se sert de la bureaucratie pour demander constamment de la paperasse inutile ou se saisir de preuves qui auraient dû revenir à votre personnage. Votre Descendant peut aussi ne pas avoir d'Alliés du tout, seulement des Ennemis qui tentent de placer autant d'obstacles que possible sur sa route.

Cependant, votre personnage peut essayer d'exploiter ce handicap à son avantage, par exemple en manipulant ses Ennemis à l'aide de l'un de ses Masques pour les envoyer affronter ses propres adversaires sans qu'il soit possible de remonter jusqu'à lui, ou en leur faisant porter le chapeau pour une attaque contre un rival. Évidemment, les Ennemis ont déjà beaucoup de bonnes raisons de l'accuser (ou d'accuser sa coterie) de ces coups tordus, et il prend aussi le risque de leur faire rencontrer ses rivaux vampiriques. Discutez de ces tactiques avec le conteur et avec les autres joueurs du groupe, car ce handicap peut aussi avoir des effets sur leurs personnages. Comme les Alliés, les Ennemis sont toujours des mortels, ou parfois des goules.

Contacts

Là où les Alliés aident votre personnage à déclencher des événements, les Contacts l'aident à découvrir quels événements se sont produits pour d'autres. La manière dont il a accès à un Contact en particulier n'est pas nécessairement liée à son passé ou à votre concept de personnage (après tout, un Descendant ingénieux a des yeux et des oreilles partout), mais créer une raison concrète d'avoir ce Contact en particulier rend l'histoire meilleure et plus plausible. Les coteries de rue peuvent faire appel à des Contacts à 1 ou 2 points qui leur fournissent des objets et des informations venant de la rue simplement parce qu'ils partagent le même milieu.

Attribuez un nom et une personnalité de base à votre Contact, sur le schéma des relations ou dans vos notes. Un personnage qui était auparavant un animateur radio connu peut connaître l'équipe technique de son studio, ou un thanatopracteur peut avoir gardé des relations avec son funérarium. La manière dont la mort de votre personnage a modifié votre relation avec ces gens (ou le fait qu'elle ne l'ait pas modifiée du tout) donne de bonnes occasions de jeu même lors d'une courte scène

d'achat de drogue auprès d'un dealer par exemple. Au fur et à mesure que le vampire vieillit et rencontre de nouveaux mortels à ajouter à son arsenal, jouer au jeu et vous montrer opportuniste quand vous rencontrez des mortels peut créer de nouveaux Contacts et ouvrir de nouvelles possibilités de scénario et de ressources.

Influence

Fondée sur le pouvoir politique, l'Influence ajoute de l'intrigue et des guerres politiques à une chronique. L'utilisation de l'Influence ne se limite pas à manipuler la politique de la ville ou les médias de manière abstraite. Les vampires de certains clans peuvent avoir moins de mal à acquérir et à utiliser de l'Influence dans certains secteurs que dans d'autres. Les Brujahs ont des affinités avec les activistes politiques ou les milices locales. Les Malkaviens ont davantage tendance à avoir de l'Influence dans d'étranges communautés ou dans les cercles mystiques.

Quand vous créez vos Influences et quand vous déterminez la manière dont elles sont liées à votre personnage, réfléchissez aussi à son style de prédation : qui devrait-il manipuler pour avoir plus de facilité à chasser ? L'Influence fournit également une protection de secours au Domaine de votre coterie. Au sein d'une coterie, disposer d'une vaste palette d'Influences (et d'un réseau étendu de Contacts) donne de la souplesse à votre groupe pour planifier des choses et réagir aux actions de ses ennemis. Par exemple, avoir de l'influence dans un bureau politique local ne serait pas aussi efficace pour bloquer la circulation dans une rue que de l'influence dans une circonscription de la police, mais le bureau du conseiller municipal peut inscrire les gardes du Refuge de votre Descendant sur la liste des « groupes d'action pour la jeunesse » approuvés.

Méprisé et Mal-aimé

Ces deux handicaps permettent un jeu intéressant si vous voulez pousser vos vampires à fonctionner en autonomie dans leur propre Domaine. Méprisé signifie qu'un groupe ou une région de la ville va travailler contre votre personnage de manière active et que même les personnes neutres vont le traiter avec froideur, tandis que Mal-aimé met tout le monde contre le personnage avec la même intensité. Le personnage peut jouer sur ces deux handicaps pour rallier son quartier. Évidemment, quand il envoie ses Alliés et ses Servants dans d'autres quartiers, ils risquent de rencontrer des problèmes supplémentaires même si ces handicaps n'ont pas d'effet direct sur eux (ou sur ses Contacts).

Votre vampire peut aussi subir les conséquences de ces handicaps lors d'une sortie nocturne, par exemple un Toréador Mal-aimé parce qu'il a posté une vidéo conspuant l'équipe de football locale sur Internet qui se fait sans arrêt accoster et haranguer par des fans de sport alors qu'il veut juste chasser en paix. Vous pouvez même combiner Méprisé et Mal-aimé avec de l'Influence ordinaire : la conseillère municipale n'accepte de rencontrer le caïnite que dans un parking souterrain et insiste pour être payée en liquide, mais elle signe tout de même une autorisation d'ouverture du crépuscule à l'aube pour sa boîte de nuit et une autre pour son aire de chargement automobile.

Masque

Les intrigues et l'horreur politiques impliquent de changer souvent d'identité ou d'en avoir plusieurs, un point essentiel de cet historique. En substance, cet historique permet à votre personnage d'avoir un travail, de conduire une voiture, de payer sa facture de téléphone, d'utiliser une carte bancaire et de rester plus ou moins relié à la société des mortels de manière générale. Dans une chronique qui met l'accent sur les changements d'identité ou sur les identités multiples, le conteur peut aussi permettre à un personnage possédant plusieurs Masques d'atténuer les problèmes venant de sa Renommée ou de se cacher de ses Adversaires, du moins pendant un temps.

Fantôme et Costumier

Fantôme est idéal pour un personnage qui travaille comme espion ou agent pour sa secte, un fantôme dans la machine qui travaille à ses propres objectifs ou à ceux de ses mécènes. Costumier donne à un personnage joueur la capacité de créer des Masques pour les autres, contre paiement et en prenant un petit risque. Cet historique est un excellent travail à temps partiel et fournit de nombreuses accroches de scénario : le personnage peut vendre son talent en échange d'argent liquide ou de dettes, tout en créant un danger potentiel venant des chasseurs et des ennemis qui traquent son client.

Connu des services et Déclaré mort

Comme pour les autres handicaps d'historique, le personnage n'est pas obligé de posséder des points dans l'historique Masque pour avoir ces deux handicaps. Ce sont des moyens narratifs d'attirer l'attention indésirable d'ennemis ou même de proches, d'ailleurs. Un personnage qui veille soigneusement à éviter les caméras de

surveillance et la vigilance des services de sécurité peut passer sous les radars de la Coalition même avec le handicap Connu des services, mais éviter que les autorités se rendent compte que le personnage est Déclaré mort sans activer de pouvoir de déguisement est plus difficile.

Le fait que beaucoup de gens sachent que votre personnage est mort le rend vulnérable chaque fois que les mortels le remarquent : peut-être que Netflix a diffusé un documentaire sur l'affaire de son meurtre jamais résolue ou peut-être que des activistes ont collé son portrait partout en ville lors de la veillée funéraire aux chandelles pour lui. Ou il a été candidat à des élections, ou son sourire commercial a orné des affiches de publicité pour un produit quelconque.

Mawla

Dans la majeure partie des cas, le Mawla de votre personnage est un Descendant plus âgé ou plus expérimenté. Le Mawla standard est le sire qui cherche à favoriser l'avancement de son infant. Un membre de la faction ou de la secte qui l'a « recruté » peut aussi devenir son mentor en idéologie politique ou son confesseur sur ordre de la hiérarchie pour s'assurer que le personnage ne gaspille pas le potentiel que ses créateurs ont décelé en lui. Cependant, le personnage peut aussi avoir un Mawla jeune : un ami fidèle datant de l'époque où il était mortel qui a lui aussi été étreint et qui, chose rare, reste fiable malgré tout.

Beaucoup de points dans cet historique peuvent représenter un Mawla occupant un poste plus important : un nouveau-né qui vaudrait normalement 1 point peut en valoir 2 ou même 3 s'il s'agit de l'informateur de votre personnage dans l'entourage personnel du baron ou du prince local. Le conteur détermine si, dans votre chronique, avoir un espion dans le camp ennemi vaut plus ou moins de points qu'avoir un espion à la cour de son propre seigneur.

Adversaire

Comme un Adversaire peut engendrer des éléments d'intrigue à tout moment, le conteur et le joueur doivent discuter de son profil dès le début de la chronique et de manière assez détaillée : la secte ou la faction de l'Adversaire va forcément jouer un rôle majeur dans l'histoire de la chronique, donc mieux vaut prendre un Adversaire qui s'intègre bien dans cette histoire dès le départ. Les Adversaires puissants prennent votre personnage pour cible afin de nuire à leur véritable ennemi : son sire, son Mawla, ou l'un de ses autres supérieurs hiérarchiques en théorie.

Cela dit, un Adversaire personnel peut être intéressant : l'Adversaire de votre vampire et lui peuvent avoir été étreints au même moment et rivaliser pour l'avancement au sein de leur secte depuis. Ou, à l'inverse, c'est votre personnage qui est le grand ennemi de son Adversaire. Peut-être que l'Adversaire l'a trahi, a fait croire au prince que le personnage avait commis un crime avec de fausses preuves et l'a fait expulser de la cour ou exiler de la ville. Maintenant, votre personnage est de retour et a pour objectif principal d'abattre son Adversaire.

Faveurs et dettes

Dans la plupart des cas, Statut, Influence, Mawla et d'autres historiques suffisent à représenter les ressources sociales d'un personnage, mais, dans certaines situations, l'histoire peut être mieux servie par un usage plus détaillé des faveurs et des dettes (voir pages 314-315 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) dues à des individus spécifiques : « Mon sire a sauvé votre refuge pendant la Révolte, vous vous souvenez ? » est plus excitant et plus intrigant qu'un point en Statut. C'est aussi plus situationnel, mais cela fournit une influence mieux définie sur un vampire en particulier.

À titre individuel, un personnage peut acquérir des dettes à usage unique que d'autres Descendants lui doivent pendant la création de personnage. Les dettes mineures coûtent la moitié de la valeur en points (arrondi au supérieur) d'un Mawla de puissance équivalente au débiteur (voir page 190 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Les dettes majeures coûtent 1 point de plus que les dettes mineures.

Les joueurs ne peuvent pas acheter de dette de vie à la création de personnage sans l'autorisation expresse du conteur. Si le conteur



l'autorise, une dette de vie coûte 3 points de plus que la dette mineure équivalente.

Quand elles sont prises comme handicap, les faveurs fournissent beaucoup moins de points que leur coût en tant qu'atout. Oui, avoir des dettes est toujours une escroquerie. Cependant, devoir une faveur majeure à un vampire au Statut plus élevé que celui de votre personnage est encore pire. Une fois par scénario, le créancier du personnage ou ses subalternes peuvent lui demander une faveur que le Descendant ne peut pas refuser,

sous peine d'être ostracisé socialement, chassé au sang ou pire encore. Cette faveur peut prendre n'importe quelle forme et implique souvent que le personnage s'expose à un danger mortel ou risque très sérieusement sa réputation.

Si un personnage en vient à devoir une dette de vie à un vampire au Statut élevé, il a probablement plus vite fait d'accepter un lien de sang et de devenir un soumis. Même les vampires qui ne sont pas caïtiffs peuvent subir une Servitude pour dettes (voir page 128) à ce niveau.

COÛTS DES DETTES ET DES FAVEURS

Dettes mineures	Dettes majeures	Créancier/Débiteur	Faveur mineure	Faveur majeure	Faveur de vie
•	••	Nouveau-né	(•)	(•)	(••)
•	••	Ancilla	(•)	(•)	(••)
••	•••	Ancien	(•)	(••)	(••)
••	•••	Primogène ou membre du conseil anarch	(••)	(••)	(•••)
•••	••••	Prince ou baron	(••)	(•••)	(•••)

Sur tous les autres aspects, les dettes mineures, majeures et de vie fonctionnent de la manière décrite dans le livre de base de **Vampire : la Mascarade** (pages 314-315). Notez chaque faveur et chaque dette individuellement. À noter que, comme les dettes triviales sont des promesses simples et faciles à tenir, les joueurs n'en tiennent pas le compte en utilisant ce système.

Les joueurs ne peuvent ni acheter de dette ni rembourser de faveur avec des points d'expérience. Après la création de personnage, elles ne peuvent être acquises (ou perdues) qu'en raison des actions du personnage en jeu.

Refuge

L'un des historiques les plus utiles du jeu, qui devient indispensable dans certaines chroniques. Avoir un endroit sûr où s'abriter du soleil est vital pour la survie à long terme d'un Descendant, et rendre cet endroit accueillant ne peut pas faire de mal. Généralement, une coterie construit un Refuge commun mais ce n'est pas obligatoire, surtout si cela entre en conflit avec d'autres historiques que vous avez pris pour votre personnage ou avec le scénario que vous voulez jouer.

Soyez créatif en ce qui concerne le refuge de votre personnage, surtout si vous lui ajoutez des atouts : un Laboratoire contient des produits chimiques corrosifs et un évier en métal anodisé dans lequel le personnage peut dissoudre un cadavre ou enlever les numéros de série d'un pistolet. Votre conteur peut adapter d'autres systèmes si vous voulez un Refuge personnalisé, par exemple une morgue : remaniez l'Atelier mécanique (voir page 113) pour pouvoir coudre des abominations réanimées à l'arrière et avoir un incinérateur bien pratique.

N'oubliez pas que, si vous ne prenez pas de points en Refuge et seulement un ou plusieurs handicaps de la catégorie Refuge, votre personnage a tout de même accès à un Refuge. Il n'est probablement pas sûr et certainement pas confortable, mais il le protège du soleil. La seule manière de n'avoir nulle part où dormir est de prendre le handicap Sans refuge.

Nouveaux atouts de la catégorie Refuge

Comme tous les atouts de la catégorie Refuge, les atouts ci-dessous profitent souvent davantage à une coterie qui les achète pour créer un excellent Refuge de groupe plutôt que de dépenser le même nombre de points (voire plus !) dans plusieurs Refuges personnels moins sûrs.

ATELIER MÉCANIQUE ••

Le Refuge de votre personnage est doté d'outils, de matériel et de machines de pointe dans un espace de travail prévu pour la mécanique et contenant également des réserves d'huile, de produits chimiques industriels, d'essence et d'autres produits de première nécessité pour ce type de travail. Chaque point dans cet atout ajoute 1 dé au groupement pour les jets d'Artisanat, ou aux autres jets liés à la fabrication, à la réparation ou au démontage d'une machine ou de matériel : Intelligence + Armes à feu (fabrication) pour fabriquer une mitrailleuse Sten, Intelligence + Technologie pour créer une arbalète à poulies avec une imprimante 3D, Intelligence + Artisanat (ingénierie) pour améliorer une voiture, etc. Pour les machines particulièrement complexes, le conteur peut vous demander d'expliquer comment votre personnage a obtenu les pièces s'il n'a pas au moins Ressources •••.

Les petits Refuges incluant cet atout ne peuvent ajouter des dés qu'au groupement d'une seule spécialité d'Artisanat : il n'y a pas assez de place pour un atelier mécanique polyvalent, ni pour le travail sur une automobile.

Un atelier mécanique à 3 points peut inclure un incinérateur ; un atelier mécanique à 3 points dans un très grand Refuge peut inclure un broyeur de voitures ou un compacteur.

ÉTABLISSEMENT COMMERCIAL •• OU •••

Votre personnage loue son refuge à une entreprise indépendante qui fonctionne en journée, par exemple un centre d'appels, un café, une laverie ou un salon de coiffure. Il peut même gérer cette entreprise en personne (ou à l'aide de Servants) avec sa coterie de Firme (voir page 161), mais le conteur doit veiller à éviter que ce jeu d'horreur personnelle se transforme en horreur de gestion commerciale.

Le bétail va et vient autour du bâtiment et vit sa vie pendant que le Descendant dort dans la cave de stockage qui a été réaménagée, ou dans l'une des salles de serveurs où est rangé tout le matériel hors service. L'entreprise paie un loyer mensuel (ou verse des bénéfices au caïnite si elle lui appartient), ce qui donne un revenu fixe au personnage.

Les inconvénients : beaucoup d'inconnus se promènent très près de chez le vampire, le gouvernement local a conscience de l'existence du bâtiment du refuge et le Descendant paie des impôts sur les entreprises qui lui donnent une présence indéniable au sein du système administratif au cas où quelqu'un viendrait y fouiner. Si le personnage loue l'endroit à des criminels, cela évite le problème des impôts et celui de la paperasse, mais il est encore plus susceptible d'attirer l'attention de la police

et d'autres criminels moins accommodants. Retirez 1 dé à son score de Refuge de base pour les groupements qui impliquent de dissimuler le Refuge et d'assurer la sécurité contre des intrusions financières ou criminelles (choisissez la catégorie quand vous achetez cet atout).

Chaque point dans cet atout est à peu près équivalent à 1 point en Ressources et le conteur peut vous autoriser à utiliser les points dans cet atout à la place des points de Ressources si la substitution est cohérente. Cet atout ajoute également 2 dés aux groupements pour faire des choses liées aux activités ou à l'expertise essentielle de l'établissement du personnage, pour interagir avec les autres établissements commerciaux locaux et pour les jets de préparation qui permettent au personnage d'avoir pris avec lui un objet dont il a besoin sur le moment (voir page 408 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Après tout, les établissements commerciaux ont un inventaire et des placards à fournitures.

Cependant, s'il arrive quelque chose au Refuge, vous perdez ces points équivalents à des Ressources : la salle de billard de votre personnage ne rapporte pas d'argent si elle a brûlé ou si le FBI la ferme parce qu'il s'agit d'une scène de crime. Il peut tout de même être intéressant de prendre de « vrais » points de Ressources au cas où. Attention, les deux types de points ne se cumulent pas : un Établissement commercial à 2 points et 2 points en Ressources vous donnent deux sources de revenus de Classe moyenne ; votre personnage n'est pas Millionnaire comme si vous aviez 4 points.

•• L'entreprise dans le refuge est un établissement local florissant ou un magasin d'une chaîne nationale.

••• L'entreprise dans le refuge est une affaire locale en position de domination ou un bureau d'une société internationale. Votre personnage peut posséder quelques étages d'un gratte-ciel ou un immeuble de bureaux près de l'aéroport, ou même un ponton et des entrepôts sur les quais où il récolte des paiements venant des navires comme des affréteurs.

FURCUS • À •••

Le Refuge de votre personnage est situé au-dessus d'un nœud ou d'une bifurcation dans les veines de la Terre, ou d'un endroit où le Voile est affaibli. Cet élément occulte est invisible pour des yeux ordinaires (mais peut-être pas pour Auspex ou pour divers rituels) et se superpose à une zone importante du bâtiment : le sommet d'un escalier, une fontaine dans le jardin, le centre d'une pièce, etc. (Un jet réussit d'Intelligence + Occultisme peut permettre à quelqu'un de deviner son emplacement si la personne sait ce qu'elle cherche.) Les Descendants ressentent l'attraction des énergies magiques sur le site, et les mortels se sentent souvent

nerveux ou nauséeux. Les rituels de Sorcellerie du sang ou les cérémonies de Néant (choisissez laquelle des deux catégories quand vous achetez cet atout) puisent dans le pouvoir du furcus.

Chaque point dans cet atout ajoute 1 dé aux groupements de dés de Rituel (ou de Cérémonie) utilisés dans le furcus. (Si le conteur le décide, chaque point peut aussi retirer 1 dé aux groupements sociaux utilisés pour calmer ou séduire les mortels, ou ajouter 1 dé aux interactions avec les magiciens ordinaires mortels ou avec d'autres passionnés d'occultisme.) Un échec bestial sur un jet de Rituel ou de Cérémonie peut aussi entraîner des conséquences particulièrement horribles ou étranges: de l'énergie du furcus qui blesse ou maudit le sorcier, l'invocation d'une entité par accident ou une pulsation magique très facile à détecter émanant de l'emplacement du refuge. Selon la cérémonie concernée, un échec total ou bestial peut aussi imposer automatiquement le handicap Hanté au Refuge.

Handicap de Refuge

PARTAGÉ (• OU ••)

Le Refuge de votre personnage ne lui appartient pas en totalité. D'autres Descendants, en dehors des autres membres de sa coterie et de lui-même, y ont accès et peuvent prendre des décisions à son sujet sans le consulter. Définissez les détails de la situation et déterminez la sévérité du handicap en fonction de ces détails.

La version à 1 point de ce handicap représente les refuges communs, ce qui signifie que votre personnage a un ou plusieurs « colocataires » qui sont des personnages du conteur ou qu'il squatte un bâtiment abandonné avec toute une tripotée d'autres novices. Tous les problèmes que les autres rapportent au refuge deviennent aussi ses problèmes par la force des choses. Si une coterie a un refuge commun de coterie, cela ne fait pas automatiquement appliquer ce handicap, car les inconvénients du partage du refuge avec les autres membres de la coterie sont uniquement ceux que les joueurs créent mutuellement en jeu.

Le handicap Partagé à 1 point représente également les refuges temporaires, par exemple le cas où le personnage séjourne dans une ambassade, une planque ou un camping et où il est entendu qu'il va partir prochainement et qu'un autre Descendant peut arriver à tout moment pour prendre sa place. Quand il quitte le refuge temporaire, obtenir un nouveau refuge partagé ne coûte pas de points supplémentaires, mais vous pouvez perdre les points investis pour améliorer l'ancien refuge, en plus du fait que le personnage doit déménager toutes ses affaires et transmettre un nouveau point de rendez-vous à son Troupeau chaque nuit.

Avec la version à 2 points de ce handicap, votre personnage a un bailleur local. Un autre Descendant possède le logement (soit en vertu d'un authentique titre de propriété foncière, soit parce que le prince ou le baron local le lui a conféré) et laisse gracieusement (ou non) votre Descendant y habiter. Après la création du refuge, le personnage doit discuter de tout changement qu'il désire apporter à son refuge avec son bailleur. Le bailleur peut entrer dans son refuge quand il le désire. Les bailleurs vampiriques particulièrement âgés peuvent aussi faire appel à votre vampire pour les servir ou faire le sale travail, en le traitant comme un vassal ou un apparatchik.

Les fondations tremeres, les terriers nosferatus et les temples du Sacerdoce peuvent être des Refuges communs à 1 ou 2 points pour les personnages du clan approprié, selon l'équilibre des pouvoirs entre les autres Descendants qui y habitent et votre personnage.

Renommée

Si vous prenez l'historique Renommée, cela signifie généralement que les personnages du conteur dans une chronique veulent avoir accès à votre personnage. Il existe deux manières pour un vampire d'avoir de la Renommée à l'époque moderne, et chacune présente ses propres risques. Si le Descendant a de la Renommée parmi les mortels, qui implique d'être observé par le grand public, il risque d'être détecté par l'Inquisition ou de subir le chantage d'autres Descendants sans scrupules. Si le Descendant a de la Renommée parmi les vampires, le risque est moindre mais les membres des autres sections ou factions peuvent considérer le personnage comme un allié potentiel, comme une menace, comme une source d'informations ou comme une voie d'accès à des caïnites encore plus célèbres. Le conteur peut décider de créer une Saga autour de la Renommée d'un personnage ou de proposer au joueur de tirer sa Renommée d'un groupe ou d'une légende représenté par une Saga préexistante.

Détenir de la Renommée complique le fait de circuler discrètement en public, car les humains suivent votre personnage et veulent prendre des selfies avec lui, mais cela peut le protéger par certains aspects. Les autres Descendants risquent de briser la Mascarade en attaquant (physiquement ou socialement) ouvertement un personnage célèbre, car son entourage humain et les paparazzi sont constamment aux aguets dans les environs. Votre personnage peut aussi échapper à ses ennemis en se cachant dans un club exclusif ou dans un hôtel avec une liste d'attente sur plusieurs années.

Infamie

L'Infamie est le revers de la médaille brillante de la Renommée, et a son propre lot de pour et de contre. Un Descendant infâme peut avoir du mal à s'attirer les bonnes grâces du prince, ou bien les humains peuvent le harceler au quotidien lors de ses activités nocturnes. Mais d'autres individus peu recommandables peuvent considérer un vampire infâme comme un allié potentiel et être plus enclins à aider une autre canaille. Évidemment, cela ne contribue pas à redorer l'image publique de votre personnage, mais les autres organisations ou personnes douteuses pensent qu'il appartient à la même classe qu'eux et il peut parfois utiliser cette sympathie pour obtenir des choses. Il doit juste veiller à ne pas les mettre en colère, eux aussi.

Ressources

Dans le Monde des Ténèbres comme dans le monde des vivants, l'argent est toujours le nerf de la guerre. Considérez les Ressources comme le dernier moyen de persuasion ou d'interrogatoire quand le Charisme ne suffit pas ou quand vos autres historiques ne peuvent pas atteindre le problème. Les Ressources ont systématiquement un effet sur les gens. Les jeunes vampires comme votre personnage comprennent mieux ce que les mortels peuvent faire pour eux que les Descendants âgés, qui ne les voient que comme de la nourriture ou des animaux de compagnie. Et votre personnage a les connaissances et les moyens nécessaires pour les motiver. Il ne peut peut-être pas arrêter un ancien avec de l'argent mais une épaisse liasse de billets verts peut convaincre une flopée de pyromanes, de journalistes ou de policiers mortels d'essayer de toutes leurs forces de le faire.

Déterminez l'origine de vos Ressources. Plus elle est spécifique, mieux cela vaut pour l'histoire. Est-ce que votre caïnite vend des prédictions malkaviennes (en censurant les parties qui pourraient briser la Mascarade) à des traders à très court terme ou est-ce qu'il vit des royalties d'une chanson au hit-parade vieille de plusieurs décennies ? A-t-il trouvé un gros sac d'argent de mafieux dans les bois ? Considérez son style de prédation comme une explication possible pour ses Ressources : s'il est un Osiris, il peut prélever une dîme auprès de ses fidèles et s'il est un Chat de gouttière, il peut voler de l'argent ou de la drogue sur ses victimes.

Le conteur doit également bien réfléchir avant de décider s'il autorise ou non les scores de Ressources élevés (4 ou plus). Parvenir à entrer dans un club exclusif est bien moins intéressant quand un personnage peut se contenter d'acheter le bâtiment en passant un coup de téléphone.

Sagas

Les Sagas servent à souligner un aspect du monde en particulier pour les joueurs et les conteurs qui s'y intéressent, sans pour autant forcer tous les joueurs à maîtriser dans les moindres détails l'univers de **Vampire**. Une Saga met en valeur un groupe, un événement historique ou un ancien *sous l'angle de sa relation particulière avec le personnage joueur*, ce qui encourage le joueur à s'approprier cet aspect du monde et rappelle au conteur que les arcanes de **Vampire** sont faites pour servir le scénario joué à sa table ce soir-là, pas pour devenir des leçons d'histoire obligatoires.

Une Lignée est un type spécifique de Saga qui fonctionne comme un type d'historique à part entière.

Lignée

Votre personnage a été étreint par une lignée bien particulière aux caractéristiques uniques. Cela vous donne accès à une deuxième Saga que seuls les membres de cette lignée possèdent. Toutes les autres règles et limites de l'historique Saga (voir page 193 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) continuent de s'appliquer. « Lignée » est un historique distinct, c'est pourquoi vous pouvez posséder un avantage venant de votre Lignée et un autre avantage venant de l'historique Saga. La plupart des Hecatas ont d'ailleurs une Lignée distincte.

Comme pour une Saga, vous ne pouvez choisir qu'une seule Lignée, mais vous pouvez avoir une Lignée et une Saga. Le conteur peut décider que les Sagas liées à la lignée du personnage déjà publiées dans des ouvrages de **Vampire** (par exemple « De la lignée d'Hardestadt » et « De la lignée d'Hélène » en pages 391-392 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) sont considérées comme des Lignées, ce qui permet aux joueurs des personnages possédant ces Sagas de prendre une Saga supplémentaire sans lien avec leur lignage.

Servants

Les Servants font des choses que les Alliés et les Contacts refuseraient de faire et vont dans des endroits où ils n'iraient pas. Souvent, les Servants sont même prêts à commettre un meurtre ou un autre crime grave. Les mortels pourraient même ressentir assez d'amour ou de loyauté envers votre personnage pour accomplir ce genre d'acte sans pour autant être des goules ou liés au sang. Comme les Servants doivent être des individus nommés, il est toujours intéressant de détailler leurs motivations et leur conditionnement, et nous conseillons au conteur de demander ce qui, en théorie, pourrait briser la relation.

La nature de la relation elle-même varie. Certains Descendants ont juste des Servants pour que des gens fiables leur fassent des courses à l'extérieur de jour. D'autres utilisent leur Servant comme confident, une oreille attentive qui les aide à porter le fardeau de la vie éternelle et la tristesse qu'il entraîne. Quelles que soient les responsabilités que votre personnage estime avoir envers son Servant, ses responsabilités envers votre personnage sont très largement supérieures. Dans les chroniques de jeu en troupe (voir page 198), les joueurs interprètent souvent les Servants des autres personnages. Surtout dans ce genre de chronique, les joueurs doivent être conscient des dynamiques de pouvoir et des défis d'interprétation des personnages présents (voir *Déséquilibres de pouvoir* en page 219).

Harceleurs

La tentation avec ce handicap, que le conteur doit bien évidemment encourager, est d'utiliser le Harceleur comme un Servant « gratuit » (même s'il est moins fiable qu'un vrai), qui va évidemment se retourner contre votre personnage dès que ce dernier dépendra vraiment de lui. Le conteur doit vous demander de répondre à deux grandes questions quand vous prenez ce handicap : qu'est-ce que le harceleur veut obtenir de votre personnage et pourquoi votre vampire ne l'a-t-il pas encore tué ? La tension entre ces deux réponses est ce qui fait avancer la sous-intrigue du harceleur.

Encore plus que pour les autres handicaps, créez celui-ci en collaboration avec tout le groupe pour éviter de produire involontairement le reflet désagréable d'un problème ou d'un stress dans la vraie vie pour un autre joueur. Définissez impérativement *les lignes et les voiles* (voir page 421 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) concernant les moments où le harceleur est joué, qui le joue et son rôle dans le jeu (s'il en a un). Créer un handicap de coterie équivalent à Harceleur est un peu plus compliqué, sauf évidemment dans la configuration classique où la coterie est un groupe de musique.

Statut

Le Statut n'est généralement pas transférable d'une secte à l'autre, car chaque secte prise des réussites et des vertus différentes. Le Statut peut aussi s'appliquer à une sphère plus étroite qu'une secte entière, par exemple s'il indique un rang au sein d'un temple du Sacerdoce ou d'une fondation tremere. Le Statut et la Renommée se chevauchent sur certains points mais le Statut octroie généralement du respect. Un vampire peut avoir de la Renommée parce qu'il a tué un rival de manière particulièrement théâtrale, mais un guerrier banu haqim peut aussi (ou à la place) gagner 1 point de Statut au sein de son clan pour son action. Le Statut peut aussi empiéter sur certaines Sagas, ce qui pourrait justifier un Statut un peu trouble ou nébuleux : un agent double de Théo Bell peut avoir un véritable Statut au sein du conseil anarch et un Statut de couverture établi au sein de la Camarilla grâce à une supercherie quelconque. Discutez des Statuts locaux, nébuleux ou limités avec le conteur pour vous assurer que sa chronique est centrée sur des défis que ce Statut permet de relever ou de corser.

SECRETS DE LA CITÉ •

D'une manière ou d'une autre, votre personnage a obtenu un sombre secret sur la structure de pouvoir vampirique de la cité, éventuellement concernant quelqu'un qui y occupe un poste. Déterminez la nature exacte de cette information en collaboration avec le conteur. Si le secret concerne uniquement les affaires des mortels (« Le maire a une liaison secrète avec un soldat de la mafia russe »), ce n'est qu'une manière d'expliquer l'Influence de votre personnage.

Quelques personnes puissantes de la cité savent que votre personnage détient cette information, ou le soupçonnent fortement. Idéalement, il s'est arrangé pour que le secret soit dévoilé au public s'il venait à disparaître mystérieusement. Il pourrait vendre très cher ces informations, mais leur véritable valeur réside dans la protection qu'elles lui accordent : ceux qui veulent qu'elles restent secrètes ont intérêt à le brosser dans le sens du poil jusqu'à un certain point. Bien sûr, s'il devient trop gourmand, ils pourraient décider que le réduire au silence pour toujours est une meilleure méthode.

Cet historique ressemble davantage à de l'Influence qu'à du Statut dans certaines circonstances ; le conteur doit déterminer s'il rajoute des dés à certains groupements sociaux et si oui, lesquels, ou peut-être à un jet de recherches ou d'Empathie.

Vous pouvez prendre cet historique jusqu'à trois fois, avec un secret différent chaque fois.

Troupeau

Certains styles de prédation comptent davantage sur cet historique que d'autres, par exemple Consensualiste, tandis que le style de prédation Lamproie ne peut absolument pas utiliser cet historique. Les détails de la chronique peuvent aussi contribuer à déterminer comment les Troupeaux sont utilisés, ou d'ailleurs s'ils sont autorisés, car les territoires disputés, les domaines dans une zone de guerre ou les coterie nomades ou en fuite compliquent l'accès à cet historique. Les Troupeaux peuvent aussi se mêler à d'autres historiques, ce qui vous permet de mettre davantage à contribution les mortels dans l'histoire. Les Servants et les Alliés peuvent être liés au Troupeau d'un joueur, et le conteur peut aussi autoriser les joueurs à utiliser des combinaisons similaires avec d'autres historiques.

Nouveaux atouts et handicaps

Les atouts et les handicaps peuvent contribuer à rendre un personnage mieux caractérisé et unique. Pour plus d'information sur les atouts et les handicaps, reportez-vous à la page 179 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

La plupart de ces nouveaux avantages (ceux portant le symbole ) sont applicables aux mortels, aux goules et aux Descendants. Dans certains cas, le conteur (ou le joueur) doit trouver une explication suffisamment convaincante pour qu'un personnage autre qu'un vampire ait par exemple une Chance du Diable apparemment surnaturelle. Pour des avantages spécifiques aux Caitiffs, aux Sangs Clairs et aux goules, reportez-vous aux sections concernées (en pages 126, 135 et 141).

Atouts

Atouts de la catégorie Apparence



INGÉNU •

Les autres donneraient le bon Dieu sans confession à votre personnage tant son visage est innocent, et ils croient bien plus facilement à ses bonnes intentions. Vous gagnez 2 dés sur tout jet visant à éviter les soupçons ou à rejeter la faute sur quelqu'un d'autre. Le conteur détermine si cet atout s'applique ou non à un jet donné.





SIGNE DISTINCTIF •

Votre personnage possède un trait physique mémorable et rare, par exemple une couleur d'yeux exceptionnelle, des pupilles atypiques ou un teint inhabituel, ce qui vous donne un bonus de 2 dés sur ses interactions sociales avec des inconnus. (L'attrait de la nouveauté se dissipe vite.) En revanche, vous perdez 1 dé pour les jets visant à ce que votre personnage se déguise.



VISAGE CÉLÈBRE •

Votre personnage ressemble un peu ou beaucoup à quelqu'un de très connu. Parfois, cela joue en sa faveur. D'autres fois, cela donne des choses comme: « Charlyze Theron a mordu ce flic dans le cou! » Vous gagnez 2 dés sur les jets sociaux dans les situations où votre personnage peut profiter de son statut de sosie, mais vous perdez 2 dés quand votre personnage tente de se dissimuler dans une foule ou dans d'autres zones où il veut éviter d'être reconnu.

Atout de la catégorie Se nourrir

IDENTIFICATION DES CALICES •

L'un des meilleurs moyens d'énervier un Descendant est sans doute de boire sur son bétail. Les caïnites gardent jalousement leur troupeau et votre personnage a appris à les éviter, car il peut flairer quel mortel appartient à un troupeau ou est une poupée de sang.

Avec un jet réussi de Résolution + Vigilance (difficulté 2), le personnage flaire si quelqu'un a bu ou non sur un mortel récemment. En cas de victoire critique, il flaire si la morsure est récurrente, ce qui veut sans doute dire que le mortel fait partie du troupeau de quelqu'un.

Atouts de la catégorie Mythes et légendes



CHANCE DU DIABLE ••••

Tant que quelqu'un d'autre est présent pour se faire accuser des erreurs de votre personnage à sa place, c'est exactement ce qui va se passer. Que ce soit grâce à un visage adorable, à un ange gardien ou à quelque chose de bien plus sombre, votre Descendant réussit toujours à esquiver les ennuis, même s'il a constamment besoin de nouveaux amis car il les perd en les faisant accuser à sa place à un rythme hallucinant.

Une fois par scénario, vous pouvez décider qu'un malheur (une attaque, une accusation, un reproche ou tout autre élément du même style) dirigé contre votre personnage va tomber sur quelqu'un de proche de lui à la place. Cette personne peut être un allié, un servent, un autre membre de la coterie ou même une Attache. Le

conteur détermine ce qui est considéré ou non comme un malheur.

MODE NOCTURNE ••

Le corps de votre personnage ne revient pas automatiquement à l'état dans lequel il était au moment de sa mort chaque nuit, ce qui lui permet de conserver des choses comme une nouvelle coupe de cheveux, des tatouages et d'autres modifications corporelles s'il le décide. Votre caïnite peut tout de même revenir à son état d'origine au moment de sa mort et peut régénérer les modifications ultérieures comme si elles étaient des points de dégâts aggravés. Cet atout n'est disponible que pour les Descendants dont la Puissance du sang est de 1 maximum. (Si le Sang du personnage devient plus puissant à un moment quelconque après l'achat de cet atout, l'atout ne lui donne plus de bénéfices, mais revient si la Puissance du sang retombe à 1.)

Autres atouts



ACTIVITÉ PARALLÈLE ••

Les marginaux doivent constamment accepter des petits boulots çà et là pour garder le peu qu'ils ont. Jongler entre un million de tâches, de faveurs et de dettes est devenu une seconde nature pour eux.

Une fois par partie, votre personnage peut obtenir un objet, une information ou l'accès à un événement comme s'il possédait 2 points dans l'historique Ressources, Contacts ou Influence approprié. (Les objets obtenus avec Ressources devront sans doute être restitués intacts.) Souvent, cela nécessite que le caïnite passe une partie de la nuit à demander le remboursement de services antérieurs et à solliciter son réseau officieux.

INTOUCHABLE •••••

Le pouvoir en place est très réticent à l'idée de punir votre personnage, même pour les crimes les plus flagrants. Peut-être qu'il est le pouvoir secret derrière le trône, qu'il fait chanter le baron local avec un sombre secret ou qu'il est l'enfant secret d'un justicier ou d'un autre potentat politique. Une fois par scénario, votre personnage peut échapper à toute punition officielle pour un crime qui devrait normalement entraîner sa destruction ou son expulsion hors de sa secte, mais il peut être réprimandé en privé ou subir des conséquences par des canaux non officiels. La cour ou le conseil ignore aussi souvent les délits mineurs du personnage, mais les Descendants moins haut placés peuvent prendre l'initiative de vous alpaguer pour vos transgressions connues et votre impunité évidente.



RÉSERVE DE SECOURS •

Les mercenaires et les travailleurs indépendants en général doivent constamment garder leurs outils professionnels à portée de main. Ils ne savent jamais ce que pourrait nécessiter leur prochain travail, mais font de leur mieux pour avoir une réserve d'outils utiles sur eux. Cet atout est particulièrement pratique pour les Caitiffs, les Ravnos, les anarchs et même certains mortels.

Votre personnage a facilement accès à un arsenal ou à une cache d'outils et de matériel. Aucun des objets qui s'y trouvent ne peut avoir une valeur supérieure à ce qui peut être acheté avec Ressources 2. Les objets fréquemment présents dans ce genre de cache incluent un fusil de chasse à canon scié, un coupe-boulons rouillé, un demi-rouleau de ruban adhésif, des pieux artisanaux, des bouteilles compressibles à moitié vides de combustible pour briquet et tous les autres objets que le conteur autorise. Vous gagnez 2 dés bonus sur les jets de préparation (voir page 408 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) pour les objets compris dans la limite de Ressources. Si votre personnage perd sa voiture, son refuge ou tout autre espace de stockage où se trouve cette cache, il peut perdre temporairement l'accès à cet atout jusqu'à ce qu'il reconstitue une réserve.



VOLONTÉ D'ACIER •••

Le côté entêté de votre personnage n'est pas mort lors de son Étreinte et sans qu'il sache réellement pourquoi, il sent quand les autres essaient de le forcer à faire quelque chose contre sa volonté.

Quand quelqu'un utilise Domination ou Présence contre votre personnage, il le sait toujours. Une fois par partie, vous pouvez ajouter 2 dés à votre groupement pour résister à Domination ou à Présence. Vous ne pouvez prendre cet atout que si votre personnage n'a de points ni en Domination ni en Présence. (S'il acquiert une de ces disciplines ou les deux par la suite, ou de manière temporaire par exemple s'il est un Sang Clair, l'atout ne lui donne plus de bénéfices tant qu'il les possède.)



Handicaps

Handicaps de la catégorie Apparence



LIVRE OUVERT (•)

Pour une raison ou pour une autre, votre personnage n'est pas un bon menteur et cela se voit. Soit ses émotions s'inscrivent beaucoup trop sur son visage, soit ses parents lui ont enfoncé dans le crâne qu'il devait être honnête même si cela allait lui nuire.

Vous perdez 1 dé sur tous les groupements faisant intervenir Subterfuge. Vous ne pouvez pas acheter de points en Subterfuge.

PUANTEUR (•)

L'haleine et l'odeur corporelle de votre personnage sont surnaturellement pestilentielles et rappellent une tombe ouverte et de la chair pourrie. Même les Nosferatus ne supportent pas sa puanteur. Il peut prendre des mesures mineures pour minimiser l'odeur, par exemple s'asperger de beaucoup d'eau de Cologne, mais cela va lui causer d'autres problèmes. Vous perdez 1 dé sur vos groupements pour la séduction et les actions sociales similaires,

et 2 dés sur vos groupements de Furtivité contre les adversaires qui ont un odorat fonctionnel, sauf si votre personnage se trouve face au vent.

Handicaps de la catégorie Se nourrir

PRÉDATEUR PUDIQUE (•)

Votre personnage considère la morsure comme extrêmement personnelle et ne peut pas boire le sang des mortels quand quelqu'un d'autre l'observe. Cela signifie qu'il se nourrit souvent sur des personnes qui n'en ont pas conscience et s'efforce de trouver (ou de créer) des victimes droguées ou inanimées.

Handicaps de la catégorie Mythes et légendes

DEUX FOIS MAUDIT (••)

Votre personnage subit un Fléau supplémentaire et supporte un fardeau de plus venant de la nature viciée du fondateur de son clan.

Prenez la variante de Fléau du clan de votre personnage (voir page 56) *en plus* du Fléau ordinaire. Le conteur peut interdire ce handicap si le deuxième Fléau causerait des problèmes dans la chronique, ou au contraire n'aurait aucun impact.

SOIF POURRISSANTE (••)

Le corps non-mort de votre personnage est constamment sur le point de redevenir un cadavre ordinaire et ce n'est qu'en étanchant sa Soif que votre vampire parvient à ne pas se décomposer.

Dès que la Soif du personnage atteint au moins 3, son corps se rabougrit et pourrit. Vous perdez alors 2 dés sur vos jets physiques et vos jets d'interactions sociales avec les mortels, sans parler du risque pour la Mascarade.

Autres handicaps



ACCRO AU RISQUE (•)

Votre personnage fait partie des gens qui veulent prendre tous les risques pour vivre leur vie à fond.

Quand il est face à une occasion de céder à une tentation risquée qu'il n'a jamais testée avant (par exemple essayer une nouvelle drogue, boire du sang de vampire ou coucher avec un Descendant), vous perdez 2 dés sur toutes ses actions jusqu'à ce qu'il vive la nouvelle expérience ou jusqu'à la fin de la scène (celui de ces deux événements qui se produit le premier).



FAIBLE VOLONTÉ (••)

Votre personnage a du mal à s'affirmer quand il est confronté à la volonté d'un autre. Il n'est pas nécessairement soumis par nature, peut-être simplement plus confiant quand il suit les ordres de quelqu'un d'autre. Il peut faire partie de l'entourage ou du troupeau d'un vampire, mais n'éprouve pas forcément de loyauté envers ce vampire.

Vous perdez 1 dé sur vos groupements sociaux contre votre chef ou votre supérieur. Même quand votre personnage a conscience que quelqu'un tente de l'influencer mentalement ou émotionnellement (par exemple avec Domination ou Présence), vous ne pouvez pas utiliser les systèmes de résistance active pour éviter ces effets.

FAVEURS DE PRAESTATION (•)

Votre personnage doit deux faveurs mineures à un autre (ou à deux autres) Descendant. Le créancier a davantage de pouvoir et d'influence que lui au sein de la société vampirique, mais pas nécessairement au sein de la même secte. Il reçoit un bonus de 1 dé en conflit social contre votre personnage tant qu'une faveur est encore due. Il peut demander le remboursement de l'une de ces deux faveurs à n'importe quel moment mais, en pratique, cela intervient juste au moment où le personnage ne veut vraiment pas (ou ne peut absolument pas) rembourser. Cependant, s'il réussit malgré tout à rembourser les deux faveurs, vous n'êtes pas obligé de prendre un autre handicap pour « équilibrer » votre personnage. Mais le créancier aime toujours prendre de haut votre caïnité et garde le dé bonus.

Vous pouvez tout à fait prendre ce handicap en plus d'une ou plusieurs dettes mineures (voir pages 190 et 315 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) à la création de personnage. Vous ne pouvez pas prendre ce handicap pour devoir les faveurs en question à un autre personnage joueur.



Pour une explication plus détaillée des dettes et des faveurs de prestation en tant qu'historique, reportez-vous à *Faveurs et dettes* en page 111.

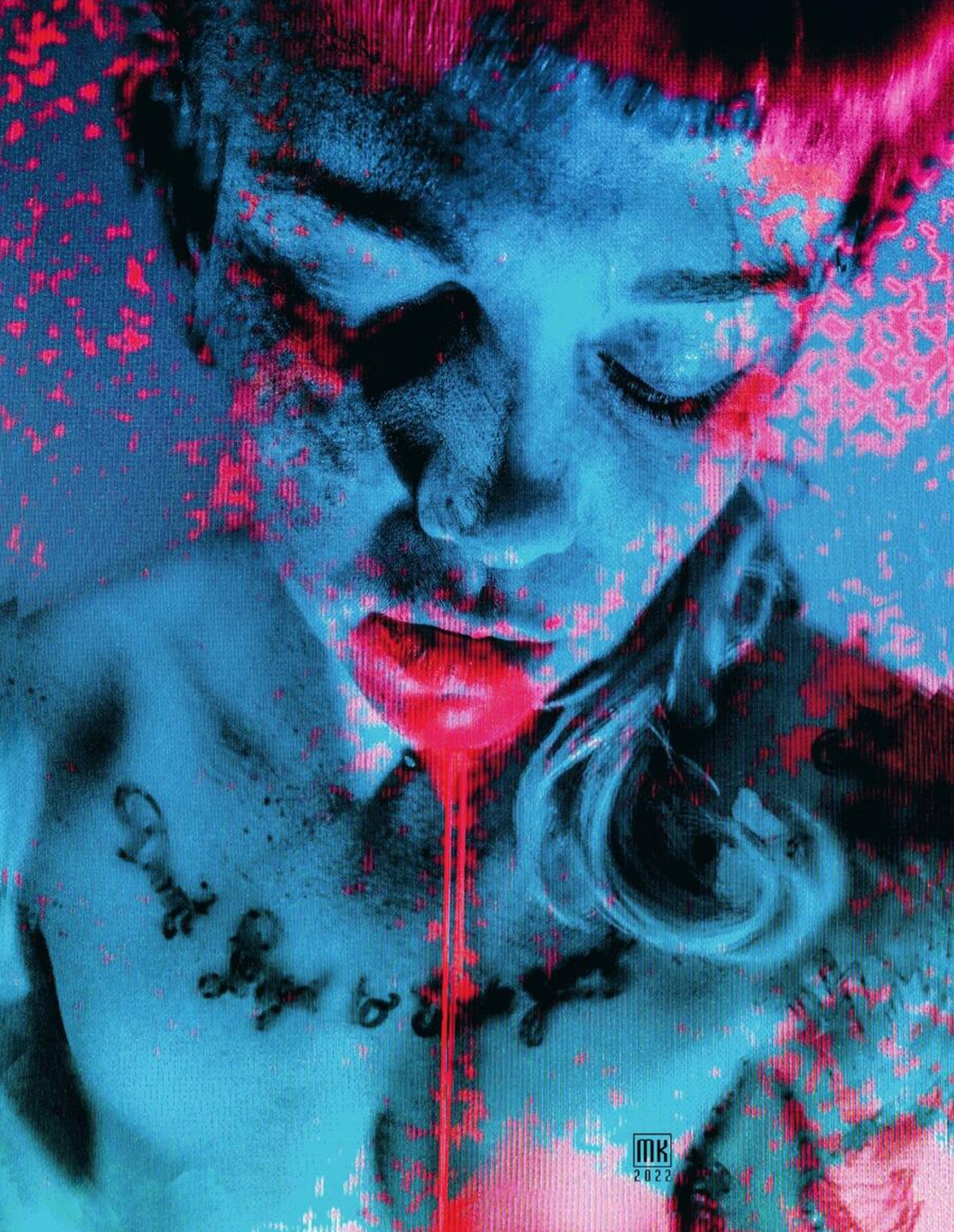


SOIF DE CONNAISSANCE (•)

Votre personnage a toujours eu peur de ne pas avoir le temps d'apprendre tout ce qu'il voulait sur ce qui est réellement important. Si vous jouez un vampire, ce problème est désormais résolu... Mais ce n'est pas toujours le bon moment pour apprendre, c'est pourquoi votre personnage place à regret un marque-page dans le livre qu'il étudie pour s'occuper des problèmes qui mettent son existence en danger.

À la création de personnage, choisissez un sujet que votre personnage a soif d'étudier. Quand il tombe sur des livres, des vidéos explicatives, des séminaires à l'université ou d'autres méthodes d'apprentissage pour le sujet choisi, vous devez réussir un jet de Volonté de difficulté 3 pour qu'il ne se mette pas immédiatement à poursuivre son obsession. ■





Chapitre trois :

REBUTS

Peut-être sommes-nous les rejets, ou bien nous pourrions être les pièces qu'Il garde en réserve. Ce mystère est ce qui nous pousse tous à continuer, pour voir ce qui va se passer dans le chapitre suivant.

– ISAAC BASHEVIS SINGER

Les vampires croient diriger le monde, ou aiment à le prétendre. Ceux qui les voient en se tenant trois pas derrière eux savent très bien que ce n'est pas le cas.

On pourrait penser que les Descendants ont suffisamment d'ennemis dont ils doivent s'inquiéter pour ne pas en créer davantage par le dédain, la cruauté, la panique, la négligence et l'oppression. Mais c'est pourtant exactement ce qu'ils font en considérant les Sans clan, les Sangs Clairs, leurs propres créations goules et le bétail sans lequel ils mourraient pour de bon comme quantité négligeable.

Les Descendants appellent tous ces gens des parias ou des rebuts, des parodies de leur grandeur imaginaire ou des créatures conçues uniquement pour servir et être servies comme dîner à leurs supérieurs.

Certains soi-disant parias supportent ce mépris et montent les échelons de la hiérarchie vampirique du mieux qu'ils peuvent. D'autres affûtent leurs lames sur ce sentiment. Beaucoup font les deux. Et davantage encore tentent de survivre par eux-mêmes à l'abri des regards des véritables Descendants... jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus que leur rendre un regard de colère.

Ce chapitre examine ceux que les Descendants refusent de voir : les Caitiffs sans clan, les Sangs Clairs de sinistre présage, les goules sous-estimées et les malheureux mortels brusquement réveillés dans un monde de ténèbres.

VAMPIRE LA MASCARADE

Fiche récapitulative des rebuts

	CAITIFFS LES ORPHELINS Résister, soupçonner, échanger des faveurs, manger à tous les râteliers SUSPECT AMÉLIORATION LENTE DES DISCIPLINES	DISCIPLINE  	
	SANGS CLAIRS LES MERCURIENS Survivre, rechercher, désirer, s'allier, distiller des formulae alchimiques NE PEUT PAS CRÉER DE LIEN DE SANG NI FLÉAU, NI COMPULSION	DISCIPLINE  	• Sang clair • Apparence de la vie • Pas de frénésie • Lumière du soleil
	GOULES LES SERVITEURS Servir, observer, apaiser, dominer depuis la soumission, se rebeller? ADDICTION À LA VITAE	DISCIPLINE 	• Guérison rapide
	MORTELS LE BÉTAIL Aimer, vivre, se battre, fasciner, organiser FRAGILE	DISCIPLINE	• Âme humaine • Peuvent avoir la Vraie Foi

 Choisissez n'importe quelle discipline  Discipline associée à la dernière Résonance bue.

 Alchimie du sang clair*  Pouvoir de niveau 1 dans la discipline du domitor

* N'importe quel Sang Clair peut apprendre l'Alchimie du sang clair pour le coût en expérience d'une discipline de clan, même s'il n'a pas pris l'atout Sang Clair alchimiste à la création de personnage.



CAITIFFS

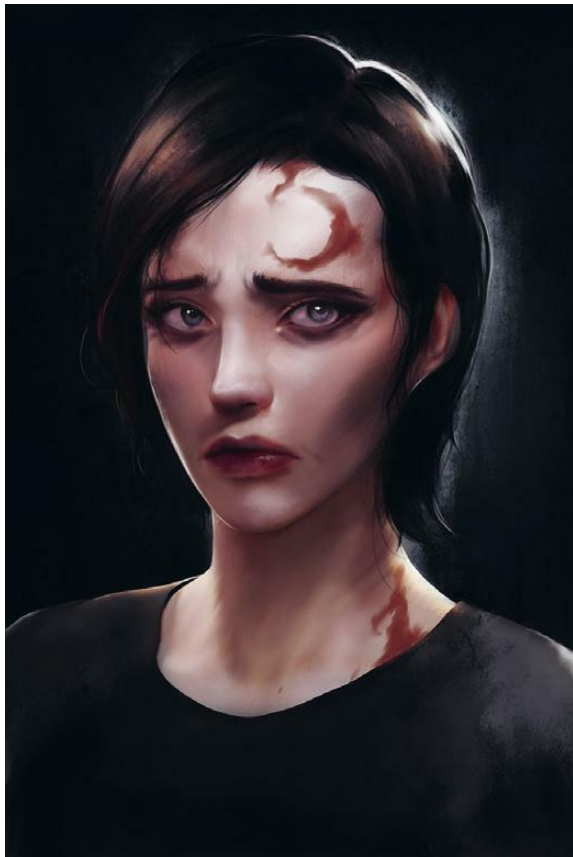
Dans la société vampirique, les Caitiffs occupent souvent la place de gros bras à louer, les mercenaires sacrifiables par excellence. Cependant, leur très bonne compréhension des Sangs Clairs et de la rue fait de plus en plus d'eux des fléaux recherchés au sein de la Camarilla et des Ashirras. Tentant de se faire appeler les Panders, ils recherchent le respect et le pouvoir qui leur ont été refusés à l'époque où ils étaient novices en chassant leurs cousins sangs clairs hors des territoires de la Tour d'Ivoire. L'Église de Caïn n'acceptera jamais qu'un Évadé assiste à l'un de ses sermons mais les primogènes ont constamment besoin de gens qui n'ont pas peur de se salir les mains. Le Mouvement anarch a découvert qu'il était plus facile de placer les Caitiffs en première ligne des combats que de débattre pour savoir si un Orphelin mérite le même respect qu'un Brujah ou qu'un Gangrel, surtout avec l'afflux d'anciens sujets de la Camarilla et de membres du Sacerdoce qui viennent grossir ses rangs. Les Caitiffs qui excellent dans leur tâche peuvent même devenir l'animal domestique préféré d'un prince ventrue ou d'un baron tzimisce. Pas tout à fait un membre de la famille, mais un outil sur lequel le domaine en vient à compter pour mettre les autres au pas. Quelques Ashirras ont adopté des Caitiffs hors du commun dans certains émirats, mais cette pratique a peu de chances de se répandre parmi leurs alliés de la Camarilla. Même au sein des Ashirras, les Sans clan occupent davantage des postes d'exécutant que d'officier.

Les Sangs Clairs et les Sans clan qui partagent leur statut de réprouvés hurlent aux vendus en parlant des Orphelins qui trouvent une place parmi les autres Descendants, mais les Sans clan n'ont le temps ni pour les regrets ni pour les récriminations. La place qu'ils se sont taillée est peut-être tout en bas de la tour, mais ils se souviennent d'une place plus inconfortable encore, lorsque les anciens superstitieux appelaient à leur extermination à cor et à cri. Même maintenant, les princes réactionnaires de certains domaines chassent encore les Caitiffs pour le plaisir et tout le monde n'est que trop heureux de les utiliser comme boucs émissaires. Les Panders sont des survivants, pas des convertis. Tous les Caitiffs savent que leur non-vie dépend du fait qu'ils

restent utiles et n'attirent pas trop l'attention. Leur situation est peut-être meilleure que celle des Sangs Clairs à présent, mais ce n'est pas parce qu'ils ont gagné l'affection et le respect des clans. Ils se sont adaptés pour faire partie du système qui se retournerait contre eux s'il n'avait pas besoin d'eux pour continuer à fonctionner. C'est pourquoi même si une cour peut louer un caïnite sans clan, le Sans clan sait très bien qu'aucun honneur ne l'attend là-bas, quels que soient son utilité et les services qu'il rend. Quand ils le regardent, les clans ne voient pas le reflet de leur Sombre Père. Au lieu de cela, les Descendants les plus dévots considèrent les Caitiffs comme des présages de leur fin.

Plus puissants que les Sangs Clairs, les Sans clan partagent néanmoins de nombreux traits caractéristiques avec leurs cousins à peine vampiriques, notamment l'adaptabilité, la survie et l'innovation. Ce que les Sangs Clairs déterrèrent péniblement dans leur sang à l'aide de formules alchimiques durement acquises, les Caitiffs semblent le développer intuitivement : de nouveaux pouvoirs qui illustrent mais aussi détournent leur nature vampirique. Malgré ces points communs, les Caitiffs blasés font rarement cause commune avec les Sangs Clairs, qu'ils considèrent comme naïfs et ignorants. Les Caitiffs qui adoptent un groupe d'Enfants du crépuscule peuvent adorer le rôle de grand frère, mais il leur est souvent très difficile de ne pas abandonner leur « famille » quand le pouvoir en place exige un sacrifice de sang. Mais la Camarilla donne le mauvais rôle à tout le monde et blablabla, et ils trouveront toujours un nouveau gang de Sangs Clairs pour lesquels jouer l'oncle cool au coin de la prochaine rue.

Les Sans clan dissidents qui ne se vendent pas à un prince cruel, à un baron mesquin ou à un émir pragmatique choisissent souvent de ne pas participer du tout aux jeux politiques vampiriques. Les Caitiffs du Mouvement anarch qui pensaient que la montée en puissance des anarchs leur donnerait un véritable pouvoir en tant qu'individus à part entière ont rapidement été déçus, car les Brujahs et les membres du Sacerdoce ont pris le contrôle des opérations, malgré leur arrivée tardive à la fête. Ces Caitiffs épuisés n'ont aucun intérêt à se laisser embrigader dans le Jihad de quelqu'un d'autre. Ils font ce qu'il faut pour survivre, mais ils refusent de croire à nouveau en quelque chose. Ces marginaux et ces indolents connaissent tous les mensonges et les slogans censés les duper pour les faire rentrer dans le rang. Même si, en secret, ils applaudissent à la chute de la société vampirique, ils savent que même cette chute est un jeu auquel ils ne peuvent pas gagner. Ces Caitiffs affichent leur cynisme durement acquis avec fierté : leur seule erreur a été de croire en quelque chose au départ.



Atouts de Caitiff

Ces atouts ne sont disponibles que pour les personnages caitiffs.

CAMÉLÉON •••

Les Orphelins sont souvent taxés à tort de voleurs et de diableristes, mais certains ont réellement la faculté d'imiter les pouvoirs des autres vampires après avoir bu leur sang.

Pendant 1 nuit après avoir bu une quantité de sang sur un vampire équivalente à 1 point de Soif, votre personnage peut employer 1 pouvoir de discipline de votre choix que possédait le Descendant sur lequel il a bu. Le pouvoir ne peut pas être d'un niveau supérieur au score de discipline le plus élevé du Caitiff, mais le Caitiff ne doit pas nécessairement posséder la même discipline que l'autre vampire. Faites les tests d'Exaltation pour activer ce pouvoir normalement. Tout autre jet nécessaire pour utiliser le pouvoir fait appel au score de discipline du donneur mais aux attributs du Caitiff. Pendant la période où votre Caitiff peut imiter ce pouvoir, il

imite également le Fléau de clan du donneur avec le score de Fléau du donneur. Un seul pouvoir peut être « emprunté » par nuit de cette manière.

MARQUE DE CAÏN ••

Votre personnage porte une marque physique ou spirituelle qui pousse les autres vampires à réfléchir avant de lui nuire. Les Descendants de la Camarilla et des Ashirras observent cette marque avec crainte, tandis que les anarchs affirment respecter le Caitiff parce qu'il joue sur les superstitions des anciens... mais s'abstiennent soigneusement de regarder sa marque de trop près. Même les caïnites du Sabbat hésitent à s'attaquer au personnage, mais les nodistes particulièrement dévots pourraient vous accorder une attention toute particulière.

Vous gagnez 2 dés bonus sur toute tentative pour intimider, tyranniser ou effrayer d'autres vampires qui croient au mythe de Caïn. Quiconque tente de commettre la diablerie sur votre personnage ne peut pas ajouter sa Puissance du sang au jet d'Humanité et un échec sur son jet se transforme en échec bestial.

ONCLE GRANDES-DENTS •••

Les Sangs Clairs locaux considèrent votre personnage comme un mentor et comme un guide. Quelles que soient ses véritables motivations, il peut souvent trouver de l'aide auprès des Sangs Clairs sans avoir à la demander deux fois.

Votre personnage peut facilement avoir accès à une coterie locale de 3 à 5 Sangs Clairs. Ils savent souvent ce qui se passe dans la rue avant tout le monde et, parfois, ils peuvent fournir à votre Caitiff des potions alchimiques. Considérez ce groupe comme un groupe d'Alliés (voir page 184 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) même si, contrairement aux Alliés ordinaires, ses membres sont des non-morts, fût-ce à moitié. Vous ne pouvez pas acheter cet atout si votre personnage possède le handicap Liquidateur (voir page 127).

RÉSISTANCE AU SOLEIL ••••

Le mythe selon lequel les Caitiffs et les Sangs Clairs seraient totalement insensibles à la lumière du soleil est très répandu parmi les Descendants mais, en réalité, seuls quelques rares vampires de ces catégories peuvent plus ou moins affronter le jour, sans même parler d'une immunité totale. Ces quelques personnes sont parfois appelées des Diurnambules, et les Caitiffs qui ont ce pouvoir le gardent généralement secret de crainte d'être chassés et diabolisés par d'autres caïnites. Sans surprise, les Sans clan capables de se déplacer à la lumière du soleil peuvent être très recherchés pour leur don particulier et l'avantage qu'il leur accorde sur ceux qui doivent dormir en journée.

Lors du premier tour auquel votre personnage est exposé à la lumière du soleil pendant une scène, il ne subit pas de dégâts de santé, seulement 1 point de dégâts de Volonté aggravés, et vous réussissez automatiquement tout jet pour résister à la frénésie de terreur. Pour le reste de la scène, tous les dégâts de santé aggravés que votre personnage subit à cause de la lumière du soleil sont instantanément convertis en dégâts superficiels.

SANG RICHE ••••

Un pouvoir vampirique qui n'est pas entravé par la malédiction des antédiluviens coule en votre personnage. Son contrôle intuitif légendaire des facultés vampiriques inspire probablement la peur comme l'admiration aux autres caïnites.

Vous pouvez acheter des points dans n'importe quelle discipline même si votre personnage n'a jamais bu le sang d'un autre vampire possédant cette discipline. Vous ne pouvez pas acheter cet atout si votre personnage possède le handicap Sang trouble (voir ci-après).

Handicaps de Caitiff

ÉVANGILE SCARIFIÉ (•)

Le corps de votre personnage est couvert, en tout ou partie, d'anciens textes de légendes vampiriques. Peut-être que son sire les a volontairement inscrits là ou peut-être qu'ils sont apparus d'eux-mêmes après l'Étreinte. En tous les cas, des forces obscures conspirent pour utiliser ou détruire ce savoir.

L'antagoniste, ou la force, occulte principal de la chronique s'imisce souvent dans l'existence de votre personnage en cherchant à l'emprisonner, à l'écarter, à lui effacer la mémoire, à le lier au sang ou à le neutraliser d'une autre manière. (Bien sûr, cet acteur ne s'abaissera jamais à recruter un Caitiff. Votre personnage n'est qu'un livre perdu et désobéissant pour lui.) Peut-être même que deux forces de cette nature se battent pour avoir le droit de passer votre Caitiff à la « relecture » ! Tout autre personnage qui « lit » tout le texte sur la peau du vôtre apprend un terrible secret concernant la Géhenne, une prophétie nodiste, un mystère bahari, etc. La conteuse et vous pouvez déterminer ce secret ensemble ou il peut rester un mystère pour vous aussi !

FLÉAU DE CLAN (••)

Votre personnage n'est un Caitiff que de très peu et subit tout de même la malédiction du clan de son sire. Cela peut parfois l'aider à se faire passer pour un membre de

ce clan mais, le plus souvent, cela ne fait qu'ajouter une souffrance de plus à son existence torturée.

Votre personnage subit un Fléau de clan vampirique de votre choix, généralement celui de son sire (du moins s'il connaît son identité). Son score de Fléau est réduit de moitié par rapport à la normale (arrondi à l'inférieur, 1 minimum).

LIQUIDATEUR (•)

Les Sangs Clairs traitent votre personnage de Pander et l'évitent autant que possible. Ils refusent même de discuter ouvertement avec les autres membres de sa coterie ou ses autres associés connus. Peut-être que votre personnage occupe le poste de fléau ou qu'il a simplement fait montre d'une cruauté particulière en tant que membre de la brigade du shérif.

Vous perdez 2 dés sur tous vos groupements de compétence sociale contre les Sangs Clairs, sauf pour Intimidation. Vous ne pouvez pas prendre ce handicap si votre personnage possède l'atout Oncle Grandes-Dents (voir page 126).

PRÉSAGE AMBULANT (••)

Beaucoup de vampires comptent sur la prescience ou lisent les présages chaque nuit, et votre personnage a le malheur d'agir comme un aimant qui dérègle ces boussoles surnaturelles.

Toute divination, prémonition ou autre forme de prédiction du futur ou de la fortune au sein du domaine de votre personnage le désigne régulièrement comme source de désastre et de catastrophe. Les alliés proches de votre Caitiff ont appris à ignorer cette bizarrerie mais les autres oracles le montrent du doigt et se mettent à hurler des paroles d'apocalypse en sa présence, quand il n'est pas traqué par ceux qui veulent modifier un avenir censé se réaliser par son biais.

Le conteur détermine les effets exacts de ce handicap mais il devrait au moins causer une altercation sérieuse par scénario.

SANG TROUBLE (•)

Le Sang de votre personnage ne parvient pas à se souvenir de sa nature et le Caitiff doit lui rappeler son pouvoir inhérent chaque fois qu'il veut le renforcer.

Même si votre personnage possède déjà une discipline, il doit boire le sang d'un vampire qui la possède pour que vous puissiez acheter d'autres points dedans. Vous ne pouvez pas prendre ce handicap si votre personnage possède l'atout Sang riche (voir ci-dessus).

SERVITUDE POUR DETTES (••)

Les Orphelins doivent souvent vendre leur âme (au figuré, quoique) aux princes et aux barons pour trouver une place dans la nuit. Ces dettes s'accumulent avec le temps et rares sont les Caitiffs qui parviennent à s'affranchir d'un remboursement perpétuel envers ceux qui détiennent le pouvoir, car le système de praestation s'effondre quand la société des Descendants refuse de reconnaître l'existence politique du débiteur, sans même parler de ses droits.

Votre personnage doit plusieurs dettes mineures, ou même quelques dettes majeures, à un vampire au Statut élevé, qui ont peut-être été souscrites par son sire à l'origine. Noter l'avancement du remboursement de ces dettes n'a aucun intérêt car le créancier extorque de nouvelles dettes à votre personnage dès qu'il est en position de le faire et ne considère une dette comme réglée que lorsque ses pairs l'y contraignent. Le joueur du créancier gagne 2 dés en conflit social contre vous devant d'autres Descendants. Si votre personnage refuse d'honorer ses dettes, il récupère également le handicap Haï (••) et peut même finir par être chassé au sang.

SOUILLURE DE VITAE (••)

Quand votre personnage étreint un mortel ou le laisse pour mort après avoir bu sur lui, le Sang déforme la victime et la transforme en un cadavre animé dément à la Soif insatiable.

Tout mortel que votre personnage étreint ou tue en se nourrissant revient sous forme de Sans-Âme désespéré quelques nuits plus tard. Ces malheureux sont souvent trop faibles pour représenter une véritable menace (considérez-les comme des goules, voir page 372 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) mais, parfois, une bizarrerie du Sang fait émerger un véritable monstre (considérez-le comme un Sans-Âme, voir page 375 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). La non-vie de votre personnage n'est qu'une interminable série d'opérations de nettoyage car, si le prince ou le baron local avait vent de son problème, il recevrait très probablement une visite personnelle du pouvoir en place, la dernière chose qu'il recevrait jamais.



SANGS CLAIRS

Beaucoup de Descendants méprisent les Sangs Clairs sous prétexte qu'ils sont faibles ou les chassent activement sous prétexte qu'ils sont un présage de la fin des temps. De nombreux anciens faisaient les deux, et leurs héritiers ne voient pas de raison de s'écarter de cette tradition. Les ancillae les moins puissants projettent leur peur de leur propre faiblesse sur les Enfants du crépuscule, en affirmant que laisser les Sangs Clairs circuler dans les rues affaiblit la cité. Les Sangs Clairs consomment de précieuses ressources et leurs effectifs grandissants attirent l'attention des chasseurs de vampires. Et puis ils ne savent pas où est leur place et manquent de respect à leurs supérieurs. Les laisser rester représente un risque inacceptable pour les vrais vampires.

Qu'ils aillent tous crever (une deuxième fois). Vous n'avez pas demandé à être étreint et intégré à leur société merdique, et vous n'avez certainement pas besoin de leur permission pour rester. Mais pour avoir les moyens de votre politique, il vous faut des amis, ou au moins du soutien.

Une chronique où tous les personnages joueurs sont des Sangs Clairs est très bien adaptée pour des joueurs qui découvrent **Vampire**. Les personnages sangs clairs n'en savent pas plus que les joueurs sur le monde, sur son histoire et sur ce que les vampires peuvent faire! Cette perspective d'observateur extérieur permet aussi aux joueurs des anciennes éditions de recalibrer aisément ce qu'ils savent pour ce nouveau millénaire de ténèbres.

La chronique de Sangs Clairs

Un groupe de personnages joueurs entièrement composé de Sangs Clairs aborde des thèmes très différents de

ceux d'une chronique où les personnages sont majoritairement de véritables Descendants. Ce style de chronique centre les histoires sur les activités nocturnes des Sangs Clairs, la façon dont ils existent dans un monde qui leur est hostile et leur place dans ce monde.

Les Sangs Clairs passent leur nuit en marge de la société des Descendants, et les portes d'une secte s'ouvrent rarement pour eux, sauf si la secte a quelque chose à y gagner. Même au sein d'une secte, les Sangs Clairs découvrent que des griffes anciennes pipent les dés en leur défaveur. Le pouvoir en place autorise rarement les Enfants du crépuscule à se nourrir aux meilleurs emplacements sans en subir les conséquences et, quand ils arrivent à créer ou à cultiver un territoire désirable, les vampires plus puissants les en chassent. Certains Sangs Clairs passent leur existence reclus dans des quartiers dont personne ne veut, ou même dérivent vers les petites villes comme l'ont fait les Caitiffs au cours des derniers siècles.

Les dynamiques entre Sangs Clairs sont aussi différentes de celles des organisations plus traditionnelles. Elles ont tendance à se développer spontanément dans chaque lieu individuel et soit les Sangs Clairs restent isolés les uns des autres, soit ils prennent en charge les postes nécessaires au sein d'une cité. Beaucoup de Sangs Clairs se cachent et leurs nuits n'ont pas beaucoup changé par rapport à l'époque où ils étaient vivants, tandis que d'autres cherchent à entrer en contact avec des vampires semblables à eux. Chaque novice a ses raisons d'agir ainsi, ce qui entraîne beaucoup d'interactions différentes.

Pourquoi jouer une chronique de Sangs Clairs ?

Les personnages sangs clairs ont un point de vue très différent sur le monde et les ténèbres qu'il renferme. Les Enfants du crépuscule occupent une place narrative très rare parmi les horreurs surnaturelles autour d'eux : juste assez puissants pour attirer leur attention et juste assez faibles pour être constamment en danger. Ils ponctuent cette lutte pour la survie de recherches mystérieuses et l'étincelle de l'Alchimie du sang clair leur offre une chance de se venger de leurs tourmenteurs, ou au moins de leur tenir tête.

Une chronique de Sangs Clairs est moins centrée sur la politique car les Sangs Clairs ont beaucoup de mal à jouer un rôle dans la politique d'une cité ou d'une secte. Leurs coterie se concentrent sur leurs besoins quotidiens et leurs problèmes à court terme. Elles ont rarement les ressources ou la puissance nécessaires pour

aborder les problèmes systémiques ou à long terme qui les maintiennent dans la boue. L'ambiance et l'action donnent plutôt des histoires terre-à-terre de ruelles sordides qui ne sont liées ni à des intrigues rigides, ni aux attentes des harpies ou des idéologues. Les thèmes du travail d'équipe, de l'incertitude et de l'exclusion sociale prédominent, car les personnages commencent par tisser des liens au sein de leur coterie puis dans leur quartier avant d'aborder le vaste monde. Chasser et apprendre à optimiser les pouvoirs à 1 point contre les Descendants adverses fournit pléthore de défis sanglants, tout comme un fléau ou un chasseur de vampires qui passe parfois dans le quartier.

Certains joueurs peuvent vouloir tester différents aspects de la condition vampirique. Ils peuvent trouver les autres clans plus restrictifs que l'état de Sang Clair. Une chronique de Sangs Clairs permet aux joueurs d'avoir un impact sur ce que signifie être un vampire et de tester des choses comme l'Alchimie du sang clair, la non-vie, ce que signifie être en contact avec sa Bête, et même de s'aventurer à la lumière du soleil. Faire jouer une chronique de Sangs Clairs autorise les joueurs à s'adapter à leur monde avec moins de restrictions tout en jouant quand même des vampires.

Préparer une chronique de Sangs Clairs

Un groupe de jeu peut envisager plusieurs approches pour une chronique de Sangs Clairs quand il décide à quel style de jeu il veut jouer. Pendant la partie zéro, la conteuse et les joueurs doivent décider quel type d'histoire ils veulent explorer en tant que groupe de Sangs Clairs. Voici quelques pistes auxquelles réfléchir :

- Quel genre d'horreur surnaturelle désirez-vous rencontrer ?
- Est-ce que vos personnages vont essayer de « soigner » leur vampirisme ?
- Préférez-vous jouer de la politique de Descendants dans les hautes sphères ou de l'action en bas de la rue ?
- Comment votre personnage aborde-t-il l'Alchimie du sang clair ?
- Citez un objectif de votre personnage sang clair.

Cette liste est loin d'être exhaustive et vous pouvez trouver d'autres questions à poser en réfléchissant aux premières. Chaque joueur doit s'efforcer de répondre à ces questions de son mieux. Une fois que la conteuse a une idée assez nette des personnages et de la manière dont ils voient le monde, elle peut déterminer dans quelle direction elle veut emmener la chronique.

La partie lors de laquelle vous décidez dans quelle ville se déroule votre chronique, créez vos personnages, établissez les outils de sécurité émotionnelle de votre table et faites toutes les autres choses à accomplir avant de commencer l'histoire est appelée la partie zéro (voir pages 135-138 de *Vampire : la Mascarade*). Parfois, la partie zéro prend plus d'une partie. Ce n'est pas un problème : il vous faut de bonnes fondations avant de bâtir une structure dessus.

Accroches de scénario pour Sangs Clairs

Nous conseillons au conteur et aux joueurs d'envisager différentes accroches de scénario pour les Sangs Clairs de leur chronique. Utilisez ces accroches afin de contribuer à intégrer un Sang Clair dans une chronique, d'étoffer le passé d'un personnage pour des intrigues futures ou d'enrichir le jeu de manière coopérative en les mentionnant pendant un scénario.

- Votre personnage passe la majeure partie de sa non-vie vampirique seul, isolé des autres Descendants. Cependant, il a récemment appris l'existence de plusieurs Sangs Clairs dans son quartier qui veulent qu'il les rejoigne et travaille avec eux pour avoir accès à davantage de ressources et donc de meilleures chances de survie. De plus, ces Enfants du crépuscule sont prêts à lui en apprendre davantage sur les vampires et le monde dans lequel il vit à présent.
- Votre personnage vient de faire la pire découverte possible. Après avoir déménagé dans une autre ville, il a appris que la Camarilla se préparait à purger la cité de tout vampire non reconnu par la secte, en les détruisant à vue. Votre Sang Clair doit trouver un endroit où se cacher ou essayer de rejoindre la secte. Et dans ce dernier cas, qui va-t-il vendre aux fléaux pour prouver sa loyauté ?
- Votre personnage a contracté une maladie inconnue, ou est né avec. Elle le rend allergique à la lumière du soleil et le force à boire du sang. Avec d'autres personnages qui souffrent de la même affliction, il essaie de trouver un remède, tout en se cachant des monstres ressemblant à des humains avec des pouvoirs surnaturels et un réseau de relations en politique qui le traquent simplement à cause de sa nature.
- Votre personnage a fâché la mauvaise personne et elle l'a maudit, lui retirant toute la puissance de son sang. C'est pourquoi il se retrouve parmi les Sangs

Clairs à présent, effrayé, abandonné et faible. Il n'a plus de place dans son ancienne secte depuis que ce qui lui est arrivé a été découvert et, maintenant, il doit trouver comment survivre ou renforcer de nouveau son sang.

Organisation

Contrairement à certains clans, les Sangs Clairs n'ont pas d'organisation centralisée. Ils n'ont ni les ressources ancestrales communes pour garantir la sécurité d'un tel groupe, ni la puissance politique pour l'intégrer au sein de la société des Descendants dans son ensemble. Au lieu de cela, les Sangs Clairs se rassemblent au sein de chaque cité de manière distincte. Le degré d'organisation et le nombre de groupes dépendent de la situation locale. Presque toutes les villes comptent au moins une union de Sangs Clairs ou un gang d'anarches autoradicalisés, peut-être même reconnu par le véritable comité anarche de l'endroit, mais souvent isolé à la fois politiquement et géographiquement. Une grande ville comptant beaucoup de Sangs Clairs mais une forte présence de la Camarilla crée beaucoup de petits gangs et groupes différents ; une petite ville avec un vide de pouvoir permet à un réseau plus vaste d'Enfants du crépuscule d'émerger, mais aussi de se retrouver divisé en plusieurs factions en quelques années.

Dans votre ville, certains de ces nouveaux groupes en émergence peuvent être les suivants :

Entourage d'alchimiste : le meilleur Sang Clair alchimiste de la ville attire une communauté de clients, de fans et de collègues, et généralement un rival ou deux ayant son propre entourage. Ce milieu ressemble à un croisement entre l'univers des passionnés de cocktails et celui des clubs de hip hop : les groupes suivent les derniers mélanges et les dernières stars et parfois s'affrontent avec des conséquences sanglantes. Si vous connaissez un membre de l'entourage, vous êtes généralement sur la liste des invités et vous pouvez peut-être même squatter un endroit où dormir en cas d'urgence.

Cave : tirant son nom soit de son subreddit, *r/BoiredanslaCave*, soit de son quartier général humide, la Cave se vante d'être le centre d'information des Enfants du crépuscule locaux et affirme qu'elle fait partie d'un réseau national de groupes similaires. Le mot « blockchain » y circule beaucoup. Des Sangs Clairs bien intentionnés racontent à la Cave ce qu'ils ont appris sur le vampirisme, le surnaturel ou la structure de pouvoir locale, et ces informations sont censées être archivées. Et d'ailleurs, une partie de ces connaissances sont transmises aux nouveaux



venus. Presque à coup sûr infiltrée par d'autres factions, ne serait-ce qu'avec de la désinformation, la Cave est une cible géante qui ne demande qu'à être détruite ou retournée par la Seconde Inquisition ou par la Camarilla.

Les Petites Gens : les Petites Gens sont une communauté d'entraide aux liens lâches, qui au départ est partie d'une coterie de Nuée composée de Sangs Clairs au sein de la communauté des furies, mais s'est ensuite répandue dans d'autres espaces de rencontre ayant pour thème les vies imaginaires. La plupart des Petites Gens s'organisent au niveau local et restent dans une ville ou une zone bien définie, mais quelques-unes communiquent sur de longues distances pour rendre les voyages plus sûrs. Elles accueillent des « membres de la famille » en déplacement et leur donnent un refuge pour la journée, les informations essentielles sur la ville et même du sang s'ils en ont besoin. De plus, elles partagent leurs informations quand elles voyagent et aident donc les autres Petites Gens à savoir ce qui se passe pour d'autres Sangs Clairs dans d'autres villes. Pour devenir membre des Petites Gens, il vous suffit de prendre contact avec elles dans chaque ville, d'aider quand elles en ont besoin et d'accepter de porter le nom hippie de « Petites Gens ».

Mundies : les Mundies tirent leur nom d'Athamor Mundi, un manifeste alchimique radical posté sur Usenet par l'anonyme « Philathèle X » dans les années 90. Le but d'origine de X était d'utiliser l'Alchimie pour brûler tous les caïnites en une véritable pierre

philosophale, qui aurait offert au monde la vie éternelle et l'immunité contre les maladies et la vieillesse. Depuis la disparition de X aux alentours de 2002, le mouvement mundie s'est fragmenté. À présent, les Mundies croient généralement qu'au moins les Sangs Clairs sont destinés à atteindre un état supérieur, par un moyen qui peut être l'alchimie, la diablerie ou des cocktails spéciaux de sang et de compléments alimentaires. Les cliques de Mundies peuvent être des gangs de vantards superficiels, des coopératives amicales de drogués portant des t-shirts avec le slogan « Athamor Lundi » ou des rôdeurs discrets et ingénieux attendant de persuader un autre Sang Clair (ou de le kidnapper) pour avoir un cobaye sur lequel faire des expériences. Heureusement, les Mundies coopèrent rarement, car chaque gourou de ce mouvement se croit l'ubervamp supérieur naturel de Nietzsche.

Les Sangs Clairs et les sectes

Certains Sangs Clairs peuvent avoir des avis divergents sur les différentes sectes, mais la plupart d'entre eux arrivent à un consensus à leur sujet. Un Sang Clair en particulier peut avoir obtenu une position avantageuse au sein d'une ou plusieurs sectes, mais tous les Enfants du crépuscule ne bénéficient pas de ce confort. Un Sang Clair chanceux qui trouve un professeur va lui transmettre les informations ci-dessous, tout en sachant qu'il pourrait avoir expérimenté quelque chose de totalement différent.

Anarchs

« Pour être honnête, nous avons de meilleures chances d'intégration au sein des anarchs que dans toute autre secte. La plupart d'entre eux ne posent pas beaucoup de questions tant que nous ne faisons pas de vagues. Mais je pense qu'ils nous tolèrent peut-être simplement par vengeance. »

Quand les anarchs se sont rebellés contre la Camarilla et sont partis en emmenant la majorité des Brujahs et des Gangrels avec eux, beaucoup de Sangs Clairs y ont vu l'occasion de nouer des relations avec cette secte et de gagner la protection de Descendants au sang plus fort. De leur côté, les anarchs se sont mis à travailler davantage avec les Sangs Clairs simplement pour faire enrager la Camarilla.

Si un Sang Clair recherche la protection d'une organisation, c'est sans doute au sein des anarchs qu'il peut se faire la place la plus confortable. Un gang de Sangs Clairs pourrait obtenir un statut au sein des anarchs, ou un Sang Clair pourrait accepter la protection des anarchs en échange de quelques faveurs. Dans l'ensemble, les Sangs Clairs ont plus l'occasion d'occuper des postes de direction au sein des anarchs que dans les autres sectes. Les anarchs se considèrent souvent comme des outsiders, c'est pourquoi les Sangs Clairs leur inspirent de la compassion, mais les réalités pratiques de la survie l'emportent presque toujours sur leur fidélité aux idéaux égalitaires. Les anarchs caïnites voient tout de même les Enfants du crépuscule comme des fardeaux qui siphonnent les ressources limitées du Mouvement tout en contribuant très peu à sa puissance brute.

Les anarchs acceptent davantage les Enfants du crépuscule que la Camarilla mais ils recensent aussi mieux le nombre de crocs que la Tour d'Ivoire. Si les effectifs des Sangs Clairs deviennent trop importants, les anarchs commencent à se méfier de leur influence potentielle et peuvent même déclarer une purge ou une bagarre générale pour faire baisser leur proportion. Les barons qui pensent à plus long terme recrutent agressivement des Sangs Clairs pour leur ordonner de constituer des types de coterie particulièrement dangereux, par exemple les Veilles diurnes.

Camarilla

« Si je devais choisir entre toutes les sectes, la Camarilla serait la dernière sur ma liste. Ces connards élitistes se sont donnés pour mission de rendre notre non-vie atroce pour nous pousser à y mettre fin nous-mêmes. »

N'importe quel Sang Clair qui se rend dans une cité contrôlée par la Camarilla (ou y est créé) doit constamment rester sur ses gardes pour ne pas être repéré ou bien se présenter au prince de la ville et demander la permission d'y séjourner. Ce qui représente un risque considérable, sauf si le Sang Clair dispose de compétences extrêmement spécialisées ou si le prince de la ville est extrêmement ouvert d'esprit. Seuls les vampires qui n'ont presque rien à perdre osent violer ouvertement les conventions sociales et avoir des fréquentations aussi vulgaires qu'un bon à rien de Sang Clair. Certains Malkaviens et certains Nosferatus prennent un malin plaisir à abriter des Sangs Clairs sous leur aile pour braver les normes sociales mais avoir trop de protégés de ce type leur attire le mépris des harpies, qui entraîne leur mort sociale.

La plupart des Mercuriens décident de faire profil bas et restent en périphérie de la ville, ou dans le domaine médiocre qu'ils cultivent péniblement. C'est pourquoi le fléau devient souvent le point de contact principal entre une coterie de Sangs Clairs et le pouvoir en place dans une ville de la Camarilla. Chargé de faire appliquer la volonté du prince, le fléau oscille entre menacer et guider les coterie de Sangs Clairs pour qu'elles respectent les traditions de la cité. Au mieux, la coterie doit interagir avec quelqu'un qui la harcèle à contrecœur et qui ne la violente pour faire un exemple que lorsque le prince ou un primogène l'exige. Au pire, le fléau est un boucher violent qui cherche n'importe quelle excuse pour déchi- queter la coterie, et ses membres.

La menace la plus insidieuse qui pèse sur une coterie de Sangs Clairs ayant son territoire dans un domaine de la Camarilla est l'attrait de la Tour d'Ivoire elle-même. La Camarilla comprend à quel point la non-vie peut être difficile sans un réseau de soutien et peut offrir beaucoup à un vampire prometteur capable de concocter des élixirs, de survivre au soleil ou de se révéler utile d'une autre manière. La promesse d'une non-vie facile et de l'adoption au sein d'un véritable clan peut être irrésistible pour les Sangs Clairs qui ont abandonné tout espoir de guérir de leur état. Ces opportunités sont rares et une coterie de Sangs Clairs peut se retrouver déchirée quand ses membres se mettent à se battre entre eux pour avoir une chance de rejoindre la Camarilla en tant que membre à part entière.

La destinée du Sang

Passer ses nuits à danser sur la corde raide entre mortel et immortel se révèle éprouvant pour de nombreux Sangs Clairs. Le choix entre revenir à la lumière du soleil et perdre leur immortalité ou essayer de renforcer leur



sang et souiller leur âme est constamment présent dans un coin de leur esprit. Cependant, comme le quotidien de l'immortalité, atteindre l'un ou l'autre de ces objectifs n'est en fait pas simple et peut prendre des décennies.

Développer un Projet (voir page 214) avec le conteur est une très bonne manière de commencer. Cela permet aux joueurs de réfléchir à la manière dont leur personnage voudrait se retransformer en mortel ou renforcer son sang et de concevoir un concept, mais ce n'est pas la seule manière de faire. Vous pouvez construire toute votre chronique autour du fait de tenter d'atteindre l'un de ces objectifs, ou les deux.

Retrouver le soleil

Si les joueurs veulent que leur personnage tente de retransformer son sang et de retrouver sa mortalité, encore une fois, atteindre cet objectif va prendre toute une chronique, et il vaut indéniablement la peine d'être exploré. Que le personnage recherche Golconde, fasse équipe avec un mystique ou un prêtre mortel ou se plonge dans les anciennes connaissances des sorciers ou les nouvelles transformations alchimiques, il va rencontrer pléthore d'adversaires étranges et dangereux tout en doutant peut-être de plus en plus du bien-fondé de redevenir fragile et vulnérable.

Renforcer le Sang

Pour renforcer le sang, les Descendants savent que la diablerie, le fait de boire tout le sang puis l'âme d'un vampire plus vieux que soi, fonctionne, et ils la craignent. Avoir l'occasion d'accéder aux veines d'un véritable vampire, sans même parler de la permission, peut représenter un défi suffisant pour toute une chronique. Beaucoup de coterie de Sangs Clairs se forment simplement pour se venger du vampire qui les a créés en le vidant de sa vitae. Mais réussir implique une autre forme d'ostracisme : ni la Camarilla ni les anarchs n'approuvent un tel acte, même entre deux véritables Descendants.

Les Descendants ne connaissent aucune autre méthode pour renforcer le Sang, mais presque aucun Descendant ne connaît l'Alchimie du sang clair. Les expériences constantes, les recherches et l'inspiration ont déjà donné des élixirs impossibles et des formules dangereuses : le véritable élixir rouge serait-il donc si hors d'atteinte que cela ? Les joueurs et la conteuse doivent collaborer pour développer les idées et les intrigues que les personnages vont vouloir explorer. Toutes les expériences ne vont pas fonctionner mais elles ont toutes une chance de réussir. Ces renforcements temporaires pourraient suffire à aider un Sang Clair à se faire passer pour un véritable Descendant au sein d'une secte, ou à lui permettre de dépasser totalement les sectes.



Tous les personnages ne vont pas vouloir suivre ces deux lignes. L'attrait d'une non-vie « sexe, drogues et rock'n'roll » pour l'éternité peut pousser un personnage à faire des expériences sur lui-même pour d'autres raisons. En tous les cas, les expériences voyantes attirent toutes sortes d'ennuis, pas seulement pour le personnage mais pour tous les Sangs Clairs des environs.

Archétypes sangs clairs

Les personnages sangs clairs sont davantage que le simple produit de leur Étreinte. Ils ont un intérêt à étudier leur condition, à comprendre leur place dans le monde surnaturel et à pousser leurs capacités jusqu'à leurs limites. En plus des archétypes d'origine (voir page 111 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**), voici de nouveaux archétypes à explorer dans une chronique de Sangs Clairs.

Ange gardien

L'ange gardien s'est donné pour mission de porter secours à ceux qui sont dans des situations difficiles, à la fois les Sangs Clairs nouvellement étreints et les parias de manière générale. Il aide à fournir un abri, du sang et des connaissances nécessaires à la survie même. La communauté et la famille sont des concepts importants pour lui et il essaie d'accumuler des ressources pour aider ceux dont il s'occupe, en protégeant et en nourrissant de toutes les manières qui sont à sa portée. Certains anges gardiens commettent beaucoup d'actes dangereusement proches du concept d'atrocité au nom de la charité et de la communauté.

Chercheuse en paranormal

Si les vampires existent, alors qu'est-ce que la nuit cache d'autre ? La chercheuse en paranormal enquête avidement sur ce monde des ténèbres dans lequel elle s'est réveillée, en rassemblant des informations et en entrant en contact avec tous ceux qui connaissent de près ou de loin le surnaturel ou, mieux encore, avec des créatures surnaturelles. Elle ne connaît pas les rivalités ancestrales (ou elle s'en moque) ; ce qui compte pour elle est d'étendre ses connaissances et de frimer devant ses rivaux chasseurs de cryptides et théoriciens du complot sur 4chan. La chercheuse en paranormal laisse une piste bien visible derrière elle, mais les gens normaux (et les vieux Descendants) la trouvent trop déconcertante (et trop ridicule) pour la suivre. Jusqu'à ce qu'elle tombe sur un *vrai* secret, évidemment...

Chimiste de sang

Dans son ancienne vie, le chimiste de sang concoctait de nouvelles drogues de synthèse, à la recherche de différents types de paradis artificiel ou de trip psychédélique. Depuis qu'il a reçu l'Étreinte, il est passé des drogues à différentes formules d'Alchimie du sang clair. Il garde un pied dans le milieu des drogues de luxe pour gagner de l'argent... et, potentiellement, pour obtenir de nouveaux ingrédients qui changeraient totalement la donne dans ses mixtures et donneraient des formules capables de changer le monde.

Quêteuse de soleil

Cette Sang Clair ne veut pas soigner sa condition vampirique. Au lieu de cela, elle veut développer un moyen de survivre au soleil sans perdre ses pouvoirs vampiriques. La quêteuse de soleil peut essayer de convaincre le culte des Bahari (voir page 382 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) de la laisser rejoindre ses rangs car elle est en quête de savoir elle aussi, mais les Lilines n'acceptent pas facilement les Sangs Clairs. La solution : trouver un artefact, un tome, une méthode ou un rituel dont les Bahari ont besoin pour leurs propres objectifs et conclure un arrangement qui pourrait bénéficier à tous les Enfants du crépuscule.

Rat des rues

Le rat des rues ne se rend peut-être pas compte de sa nature et peut l'attribuer à un bad trip provoqué par une drogue, à une maladie non traitée qui empire ou même à un mauvais rêve. Il fouille les poubelles à la recherche de babioles, d'objets précieux ou de déchets ayant encore de la valeur qui pourraient lui rapporter de l'argent. Le rat apprend vite à faire les poches des gens, à mendier et à se rendre invisible quand c'est nécessaire, sinon il se fait manger.

Nouveaux atouts et handicaps de Sang Clair

Ces atouts et ces handicaps ne sont disponibles que pour les personnages sangs clairs. Ils n'ont pas de valeur en points : chaque handicap équilibre un atout et vice versa. Ils ne comptent pas dans la limite maximale de points en avantages et en handicaps autorisés à la création de personnage ou achetés avec de l'expérience. Vous trouvez d'autres atouts et handicaps de Sang Clair dans le livre de base de **Vampire : la Mascarade** (page 182).

Handicaps de Sang Clair

HÉLIOPHOBIE

Un sire trop précautionneux a un peu trop enfoncé dans le crâne de votre personnage qu'il fallait éviter la lumière du soleil, ou votre Sang Clair a vu quelqu'un prendre feu face au lever du soleil peu après son Étreinte. Dans tous les cas, il craint la lumière du soleil comme un vampire à part entière. Votre personnage est vulnérable à la frénésie de terreur provoquée par la lumière du soleil.

MARQUE SURNATURELLE

Que ce soit à cause de l'odeur de votre personnage, son aura ou quelque chose d'encore plus subtil, les autres entités surnaturelles peuvent sentir sa présence. Elles peuvent se montrer curieuses, affamées ou irritées, mais elles le repèrent indéniablement. Vous perdez 2 dés sur vos groupements de Furtivité et autres groupements similaires contre les adversaires surnaturels, y compris les autres vampires.

MORSURE MALPROPRE

Votre personnage ne mord pas assez prudemment ou ses crocs ne percent pas la peau proprement à cause de leur forme. Quand il se nourrit, faites un jet de Dextérité + Médecine dont la difficulté est égale aux points de Soif étanchés pour refermer ses marques de morsure avant que trop de sang coule. En cas d'échec, la blessure est trop large pour la fermer : le mortel risque de se vider de son sang par des blessures au cou qui mettent en danger la Mascarade.

PÂLI PAR LE SOLEIL

Votre personnage ne peut pas utiliser de pouvoirs de discipline, y compris l'Alchimie du sang clair, à la lumière du soleil, et les pouvoirs qu'il a activés cessent de fonctionner quand il pénètre dans la lumière du soleil. Il peut utiliser ses pouvoirs à l'intérieur en journée tant qu'il évite jusqu'au plus petit rayon de soleil, mais vous perdez 2 dés sur les jets concernés.

PORTEUR DE PESTE

Votre personnage peut encore attraper les maladies des mortels : le rhume, la grippe et d'autres infections plus sévères. Chaque fois que votre personnage se nourrit, lancez 1 dé par point de Soif étanché et, si vous obtenez un 1, il a attrapé une maladie sérieuse. (La conteuse en détermine les effets, mais ils peuvent aller de pénalités aux dés à une lente dégradation des cases de santé.) Les médicaments pour mortels ne soignent pas votre Sang Clair : pour guérir, il doit boire la totalité d'un système immunitaire qui fonctionne bien en faisant tomber sa

Soif à 0. Et évidemment, il prend le risque d'infecter tous ceux sur lesquels il se nourrit, avec le même jet de dés que ci-dessus.

PRÉSENCE CRÉPUSCULAIRE

Votre personnage met mal à l'aise ceux qui se trouvent autour de lui. La plupart des mortels ne veulent pas le fréquenter du tout et les autres Descendants le détestent encore plus que les Sangs Clairs ordinaires. Seuls les Sangs Clairs arrivent à s'adapter à son attitude étrange. Vous perdez 1 dé sur tous vos groupements sociaux impliquant qui que ce soit d'autre que des Sangs Clairs.

SOIF SANS FIN

La Bête de votre personnage a toujours Soif et n'est jamais nourrie par de petites gorgées. Quand il se nourrit lors d'une scène, étanchez 1 point de Soif de moins qu'un Sang Clair ordinaire. Ce handicap ne s'applique qu'une fois par scène.

TERREURS NOCTURNES

Votre personnage dort normalement, sans aucun souvenir des rêves qu'il a peut-être faits, pendant la journée. Mais la nuit, ces rêves le submergent aux pires moments possibles. Quand il est stressé ou quand sa Bête prend le dessus, les cauchemars remontent et semblent affreusement réels. Ils peuvent être des hallucinations incohérentes ou un moyen pour le conteur d'introduire des thèmes dans l'histoire ou de donner des indices sur de futurs événements. Une fois par partie, les terreurs nocturnes de votre personnage surviennent et vous perdez 1 dé sur toutes vos actions pendant le reste de la scène.

Atouts de Sang Clair

APPARENCE DE LA MORTALITÉ

La nature mortelle de votre personnage éclipse encore sa Bête. Son aura ne semble ni vampirique ni surnaturelle; au lieu de cela, elle ressemble à une aura de mortel pour quiconque peut détecter les créatures surnaturelles. Vous pouvez aussi gagner 2 dés sur toute tentative pour prendre l'apparence d'un mortel à d'autres points de vue, par exemple avec du maquillage.

FAIBLE SOIF

Quand le score de Soif de votre personnage est de 0 ou de 1 et qu'il se réveille au coucher du soleil, lancez 2 dés pour votre test d'Exaltation et choisissez le résultat le plus élevé.

IMPERMÉABLE À LA FOI

Que votre personnage se considère comme athée ou comme très religieux, il reste trop proche de la mortalité pour que la Vraie Foi ait un quelconque effet sur lui.

MORSURE PROPRE

Peut-être que votre personnage était phlébologue de son vivant ou peut-être qu'il détestait simplement les choses salissantes. Il boit délicatement et rapidement et étanche proprement 1 point de Soif en un tour, ce qui inclut le fait de lécher la blessure pour la refermer. Cet atout ne peut être utilisé qu'une fois par scène.

RÊVEUR LUCIDE

La plupart des vampires ne rêvent pas parce qu'ils ne dorment pas. Votre personnage, si: il peut se rappeler de ses rêves et même parfois les contrôler. Une fois par partie, si votre personnage dort en journée, vous pouvez demander à la conteuse de vous fournir un indice venant des souvenirs de la nuit précédente ou un indice sur le scénario adapté à une révélation onirique.

SANG RÉPUGNANT

Quelque chose dans le sang de votre personnage le rend impropre à la consommation pour les autres vampires. Que ce soit le mélange pervers de vie et de non-vie ou un passé d'expériences douteuses d'Alchimie du sang clair, les autres Descendants ont la nausée et vomissent quand ils tentent de boire sur votre Sang Clair. Les autres caïnites cessent d'essayer de le mordre après les dégâts initiaux et quiconque tente de continuer à boire sur lui doit dépenser 2 points de Volonté chaque tour pour le faire. Les mortels et l'Alchimie du sang ne sont pas touchés par cette anomalie.

GOULES

Dans le Monde des Ténèbres, les Descendants sont souvent au centre de l'histoire et les mortels sont l'objet symbolique et transactionnel des intrigues de ceux qui portent la malédiction de Caïn et sont hantés par la Bête. Cependant, les goules permettent de raconter et de vivre un genre bien particulier d'histoires qui en font des personnages joueurs fascinants à part entière. Occupant l'étrange espace entre les mortels et les Descendants, les goules offrent tous les avantages d'être mortel (la possibilité de vivre et de fonctionner pendant la journée, l'interaction avec la totalité de la société mortelle, etc.) plus quelques dons surnaturels que leur accorde le sang de leur domitor vampirique.

Le mot « domitor », une perversion du mot latin *dominus* qui signifie « seigneur » ou « maître », désigne le vampire auquel un mortel est lié. Les vampires qui se considèrent comme cultivés ou plus raffinés préfèrent parfois des termes plus affectés pour désigner la relation, mais, abstraction faite des différences sémantiques, cela ne modifie pas la vérité fondamentale. L'un est soumis à l'autre, et la vitae est le lien qui les relie.

La plupart des mortels vivent leur vie sans jamais se rendre compte que le danger et le pouvoir coexistent dans les ombres, dans l'ignorance bénie de ce qui rôde sous le vernis de normalité qu'ils rencontrent chaque jour. Mais c'est la nuit que les frontières entre ce qui est perçu comme la réalité et le monde qui se trouve en dessous se brouillent.

Peut-être que vous êtes tombé par hasard sur un vampire en train de boire sur un mendiant dans une ruelle, ou que vous avez été hypnotisé par une créature incroyablement belle et magnétique dans une boîte de nuit. Quel qu'ait été l'événement déclencheur qui vous a ouvert les yeux, une chose est sûre : vous avez aperçu un soupçon, un fragment de quelque chose de plus sombre, de primitif, et vous n'avez pas pu vous sortir cette vision de la tête depuis.

Dans la pénombre

Tout comme les vampires s'intéressent aux mortels pour satisfaire leurs besoins vitaux, certains mortels connaissent l'existence de la société vampirique et s'intéressent tout autant à leurs maîtres non-vivants. Cet intérêt peut aller de la simple curiosité venant de quelqu'un qui ne connaît que les bases du monde occulte à une obsession absolue qui met en péril l'existence et les relations personnelles de l'humain.

Vivre des histoires de vampires transformées en fictions écrites ou en films est une chose, mais il est totalement différent de réaliser qu'ils existent réellement et que peut-être, peut-être, ils utilisent d'autres personnes encore vivantes à leurs propres fins monstrueuses.

Le degré auquel ces mortels explorent leur intérêt pour la société vampirique varie, mais cela a généralement pour conséquence soit d'être intégré à la sphère d'influence du vampire, soit de devenir l'un de ses fidèles serviteurs. Ce faisant, ces mortels se sont ouverts à un monde totalement nouveau, où le danger rôde partout s'ils ne se montrent pas prudents. Les Descendants, les coteries et les sectes en rivalité s'affrontent pour la suprématie au sein des domaines. Tout cela joue un rôle dans la nouvelle existence de l'humain et le pousse à prendre des décisions qu'il aurait crues impensables. Ses choix deviennent guidés moins par ce qui est bien ou mal que

par ce qui est nécessaire pour survivre et évoluer dans le monde dans lequel il est à présent projeté, où la sécurité n'est plus qu'un lointain souvenir.

Addiction fatale

Toutes les relations impliquant les Descendants sont indéniablement parasitaires, et la relation entre les mortels et les Descendants ne fait pas exception. Les mortels se servent des autres mortels et les Descendants se servent des mortels. C'est un cycle qui est peut-être davantage symbiotique que parasitaire, mais cette nuance n'est qu'un paravent sémantique utilisé par les goules pour justifier leur dépendance envers leur maître vampirique. Elles peuvent se mentir en prétendant conserver des choses comme de l'éthique et une morale, mais, en fin de compte, elles sont prêtes à les mettre de côté pour un certain nombre de choses, par exemple une autre dose de vitae, le soutien à long terme offert par un mécène vampirique et la possibilité de ne pas vieillir tout en continuant à exister sans subir la malédiction de Caïn.

Cela dit, être une goule entraîne indubitablement des complications. Les goules sont davantage que des mortels ordinaires et certains les considéreraient comme de puissance comparable à certains Sangs Clairs, mais elles sont bien moins que des Descendants aux yeux de la plupart des vampires. Certains vampires associés aux anarchs peuvent avoir une vision plus progressive des goules, mais leur rhétorique plus politiquement correcte ne change rien au fait que les goules ne sont pas les égales des Descendants.

Existe-t-il des individus qui flirtent délibérément avec le danger en évoluant dans les mêmes cercles sociaux que les Descendants, s'ils savent qu'ils existent d'une manière ou d'une autre ? Évidemment, même s'ils ne vont probablement pas rester les témoins « innocents » du monde des damnés pendant longtemps. De l'autre côté du spectre se trouvent ceux qui, par hasard ou par malchance, se retrouvent au mauvais endroit au mauvais moment. Ou ceux qui sont au seuil de la mort et doivent choisir entre perdre la vie ou devenir inextricablement lié à un vampire. Quelles que soient les circonstances qui ont uni la goule et son domitor, cette relation joue un rôle important dans la vie de la goule.

Les goules doivent aussi arriver à comprendre leur nouvelle réalité. Elles sont inféodées à des créatures qui chassent les mortels, peut-être leurs amis, leurs pairs, leur communauté ou même leurs proches. Il est commun pour les goules de jouer plus ou moins le rôle de passerelle vers ces groupes, que leur domitor peut utiliser comme troupeau pour se nourrir. Les Descendants ont besoin de sang mortel pour survivre, et les goules

ont besoin de sang vampirique, un cycle continu d'interdépendance.

Le voile est levé, et la réalité a changé.

Les goules ont changé à jamais elles aussi.

Le rôle des goules

La place d'une goule dans la société vampirique est avant tout interstitielle. Elles existent au sein de la marge extérieure du monde de secrets des vampires, jamais réellement reconnues pour ce qu'elles lui apportent, mais jouant néanmoins un rôle vital dans son entretien. Sans goules pour être ses yeux et ses oreilles pendant la journée ou la relier au monde moderne, la société des damnés commencerait vite à se désagréger. Même si les goules occupent un échelon dans la société vampirique inférieur à celui de leur domitor, et sont même souvent considérées comme jetables, elles sont malgré tout nécessaires.

Il va sans dire que la vaste majorité des goules sont extrêmement dépendantes à la vitae, si tant est qu'elles ne soient pas simplement liées au sang.

La manière dont une goule s'accommode de son existence dépend entièrement du joueur. À quel point le personnage s'est-il impliqué dans cette société dont il fait à présent partie, que ce soit de gré ou de force ? Certaines goules apprennent à accepter leur place d'inférieures, et même celles qui ne sont pas liées au sang peuvent développer un amour pervers pour leur maître vampirique, en raison de leur dépendance à la vitae et du déséquilibre de puissance. Certaines apprennent à refouler les actes qu'elles ont commis pour recevoir de maigres louanges ou un peu d'approbation, et baignent dans une sorte d'ignorance bienheureuse. D'autres encore trouvent un moyen de profiter au maximum de leur situation, parfois en cultivant méticuleusement des relations au sein de la société et en transformant leur place en celle d'un allié convoité.

S'il choisit d'autoriser les PJ goules, la conteuse doit faire de son mieux pour s'assurer que ce type de personnage optionnel puisse s'épanouir malgré les Principes de la chronique. Ces personnages sont davantage que de simples serviteurs de leurs maîtres vampiriques. Ce sont des individus à part entière qui ont été entraînés dans un monde qui leur était auparavant caché, un monde où les goules sont autant complices (et coupables) d'actes monstrueux que leurs domitors.

Comme les jeunes générations de vampires, les goules ont des liens familiaux et d'autres types de relations qui ont une importance narrative. Les liens qui peuvent être utilisés pour manipuler ou faire chanter

une goule permettent de jouer des arcs scénaristiques plus sombres. Jouer une goule se prête bien au roleplay émotionnellement intense, surtout quand le PJ doit concilier les exigences de son domitor et ses propres besoins, désirs et responsabilités. La goule aura toujours des choix difficiles à faire, et des décisions entraînant des répercussions à long terme à prendre : va-t-elle obéir à son domitor ou suivre sa conscience ? Combien de fois sera-t-elle en mesure de lui dire non avant qu'il décide qu'elle lui cause trop de problèmes ?

Voilà les situations auxquelles une goule va inévitablement se retrouver confrontée. La place d'une goule est périlleuse, car elle danse sur la corde raide entre conserver sa propre Humanité et servir les créatures de la nuit.

Archétypes de goule

Sujet d'expérience « innocent »

Ils vous ont dit que c'était un essai clinique, mais l'endroit ne ressemblait pas du tout à un hôpital, pas plus que ces types à des docteurs. Malgré tout, la faune habituelle de ce genre de combine louche s'est montrée pour participer et la paie était bien réelle. Vous avez signé des trucs, mais vu la tête du gars à la porte, ce n'était pas franchement des avocats dont vous aviez peur. En tous les cas, le produit était vraiment puissant. Vous êtes resté éveillé toute la nuit, on aurait dit une drogue de combat expérimentale du gouvernement sortie tout droit du Dark Web. C'en était probablement une, du reste. La deuxième fois, il y avait moins de volontaires et vous avez tous reçu des tâches à accomplir. « Pour évaluer les données physiologiques », qu'ils ont dit. C'était bizarre, mais la paie était trop alléchante pour refuser, sans parler du rush. La troisième fois, ils ont donné aux quatre qui restaient, dont vous, une liste de noms et d'instructions. Vous vous demandez combien vont revenir la prochaine fois.

Spécialiste du nettoyage

Les besoins vampiriques sont sanglants et, parfois, à cause des pulsions de leur Soif monstrueuse, un nettoyage plus minutieux est nécessaire. Ce n'est pas toujours aussi facile que de jeter un cadavre enveloppé dans du plastique dans une benne au fond d'une impasse. Cela peut être une tâche complexe, comme effacer totalement une personne du système ou, dans les cas les plus extrêmes, supprimer toutes les pistes pour que les preuves ne permettent pas de remonter à qui que ce soit. Dans tous les cas, c'est un métier difficile. Il faut avoir l'estomac bien accroché mais, si les choses tournent très

mal, au moins vous savez comment maquiller une mort, ou la simuler si nécessaire.

Livreuse de secrets

Quand quelque chose doit être livré discrètement et qu'il faut que les yeux trop curieux regardent ailleurs, vos maîtres font appel à vous. Vous avez fait la livreuse toute votre vie, d'abord de drogues, puis d'armes, puis d'animaux exotiques pratiquement éteints et, maintenant, votre métier consiste à transporter la marchandise la plus volatile de toutes : l'information. Les secrets des chefs sont en sécurité avec vous. Après tout, vous ne les apprenez jamais. Tout ce dont vous vous souvenez, ce sont les yeux des maîtres et une sensation nauséuse de chute. À votre destination, un mot libère votre cargaison qui s'échappe de vos lèvres tandis que vous tombez dans le fleuve de l'oubli. Que vous voyagiez dans toute la ville ou à travers le monde, vos maîtres peuvent compter sur vos compétences, votre discrétion et, surtout, votre faculté de vous rappeler puis d'oublier.

Franc-tireur

Là où les autres se contentent de suivre le mouvement et d'exécuter tous les ordres qu'on leur donne, vous allez à l'encontre de toutes les attentes et de toutes les tendances sociales. Pas parce que vous avez l'esprit de contradiction, mais parce que vous avez une forte conscience de votre identité qui est difficile à contourner, et les tentatives ordinaires pour vous manipuler ont tendance à échouer. Votre relation est un échange donnant-donnant : votre domitor ne savait pas vraiment pour quoi il signait avec vous, mais votre défense passionnée de votre propre cause et votre franchise sont célèbres dans tout le domaine depuis. Rester dans les bonnes grâces de votre domitor est important pour vous, mais vous avez aussi une vie en dehors de lui, totalement séparée, et vous désirez que les choses restent ainsi.



UTILISER DE LA VITAE POUR GUÉRIR LES VIVANTS

Les goules guérissent deux fois plus vite que les mortels ordinaires, mais un vampire peut aussi donner du sang à un vivant pour accélérer la guérison. Pour chaque dose de sang équivalente à un test d'Exaltation fournie, une créature vivante (y compris une goule) guérit de 1 point de dégâts aggravés. La guérison prend un tour par test d'Exaltation et par point guéri. Pour que le sang produise cet effet, la créature doit le boire frais, directement à la veine, et la première fois qu'un mortel reçoit de la vitae de cette manière, il devient évidemment aussi une goule.

Créer un personnage goule

Concept de personnage

Comme leurs pendants vampiriques, les concepts de personnage pour une goule ne sont limités que par votre imagination. Les goules peuvent venir de n'importe quel milieu, des médecins aux influenceurs sur les réseaux sociaux en passant par les fugitifs vivant en marge de la société.

Les goules peuvent aussi être choisies pour n'importe quelle raison que leur domitor juge bonne. Par exemple, un Ventrue peut créer des goules en les prenant parmi les personnes très proches de ses objectifs financiers ou politiques, mais qui ne sont pas situées trop haut dans la hiérarchie de l'entreprise car, quand viendra le moment de se débarrasser d'elles, le Sang bleu veut probablement s'assurer qu'elles ne manqueront à personne.

Certains jeunes Descendants abhorrent la pratique consistant à créer des goules, mais même eux comprennent son utilité. Ils ont donc davantage de chances de collaborer avec leur goule d'une manière se rapprochant de quelque chose d'équitable. Quelques vampires, dans leur naïveté, se retrouvent à aider des goules dites « indépendantes » (voir page 143), ce qui se termine rarement bien pour un nouveau-né altruiste.

Un concept central de personnage pour votre goule doit inclure son identité de base (par exemple un bibliothécaire sans histoires ou une syndicaliste passionnée), son attitude générale envers le monde (et son domitor) et une ambition qui la pousse à faire ce qu'elle fait. Ensuite, prenez le temps de réfléchir aux questions suivantes pour étoffer davantage votre goule :

- Êtes-vous seulement conscient de ce que vous êtes devenu ?
- Avez-vous volontairement bu le sang d'un vampire ou êtes-vous devenu une goule de manière plus innocente ?
- Quels sont vos sentiments relatifs à votre nouvelle « normalité » ?
- Vous êtes-vous volontairement transformé en goule ou ce choix a-t-il été fait à votre place ?

N'oubliez pas que, même si une goule dépend de son domitor (sauf si les circonstances la libèrent...), elle possède tout de même ses propres ambitions, objectifs, pensées et motivations. Jouer une goule dont le domitor est le personnage d'un autre joueur ou un personnage du conteur nécessite de veiller constamment au consentement du joueur de la goule (voir page 217).

Les goules n'ont pas de Bête de la même manière que les vampires, mais elles ont tout de même un score d'Humanité et les actions qu'elles entreprennent, que ce soit au service de leur domitor ou par ailleurs, peuvent avoir un impact négatif sur leur Humanité. La spirale descendante pour les mortels et pour les goules n'est pas limitée par la crainte de succomber à la Bête. Et même si, pour les goules, la Bête n'est pas un monstre personnifié et pourtant sans forme, elles décrivent néanmoins la soif de vitae comme une dépendance allant de la simple addiction au besoin dévorant et constant qui exerce une influence sur tout ce qu'elles font, même s'il ne leur murmure pas figurativement à l'oreille. Choisissez votre Ambition et votre Désir normalement.

Choix des attributs

Avant de décider où mettre vos points, réfléchissez à votre concept de personnage et décidez ce dans quoi il est le meilleur, ce dans quoi il est moyen et ce dans quoi il est le moins bon. Voyez la liste des attributs en page 62.

- Mettez 4 points dans votre meilleur attribut
- Mettez 1 point dans votre pire attribut
- Mettez 3 points dans trois attributs
- Mettez 2 points dans les autres attributs

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.

Choix des compétences

Les compétences représentent la vie quotidienne d'un personnage, ce qu'il sait, la manière dont il effectue certaines actions ou même la façon dont il réagit aux situations quand elles se présentent. Une goule peut avoir

des compétences que son domitor ne possède pas, par exemple Expérience de la rue ou Technologie ou des compétences qu'elle a acquises au cours de son éducation, de sa carrière professionnelle ou d'événements importants de sa vie. Nous vous conseillons de considérer les compétences comme faisant partie des raisons pour lesquelles votre domitor vous a choisi, que ce soit les compétences pertinentes pour votre profession actuelle ou celles qui représentent un hobby personnel. Vous n'êtes (probablement) pas un drone décérébré, vous êtes l'assistant personnel soigneusement sélectionné de quelqu'un.

Réfléchissez aussi à ce que les compétences représentent dans l'histoire de la vie du personnage. A-t-il appris la Politique pendant un été où il a participé à la campagne de porte-à-porte d'un parti local? Fait-il partie d'une équipe d'intervention des urgences, ce qui fait qu'il a des connaissances en Médecine? Être un excellent boxeur ou un tireur d'élite peut vous aider en situation de combat, mais, sans une bonne raison expliquant pourquoi vous possédez ces compétences, elles ne donnent pas le même dynamisme à votre personnage. Réfléchissez aux hobbies et aux activités annexes auxquels il peut s'adonner qui se manifestent sous la forme de compétences de faible niveau.

Vous pouvez choisir vos compétences par vous-même. Utilisez les exemples d'ensembles de compétences professionnelles (voir **Vampire : la Mascarade**, page 145) ou la méthode de choix rapide des compétences (voir page 64):

- **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. Vous ne pouvez prendre une spécialité que dans une compétence dans laquelle vous avez au moins 1 point.

Disciplines et style de prédation

En devenant une goule, le personnage gagne un pouvoir de discipline de niveau un dans une discipline possédée par son domitor. Les goutes peuvent acheter d'autres pouvoirs de niveau un pour un coût de 10 points d'expérience par pouvoir, mais ces pouvoirs doivent tous venir de disciplines possédées par leur domitor (cependant, les pouvoirs eux-mêmes ne doivent pas nécessairement être possédés par le domitor).

Les goutes ne peuvent jamais acheter de véritables points dans les disciplines, mais sont toujours considérées comme possédant 1 point dans la discipline quand elles utilisent des pouvoirs de discipline. (Dans de rares cas, cette valeur peut augmenter temporairement, mais seulement grâce à un stimulant externe, par exemple un Breuvage.)

Les goutes ne sont pas des vampires et n'ont pas de style de prédation.

Avantages

Les goutes prennent 7 points d'avantages et 2 points de handicaps. Elles ne peuvent pas dépenser de points dans les avantages ou les handicaps réservés aux Descendants, mais elles peuvent généralement utiliser les mêmes atouts et handicaps que les mortels.

Comme les mortels, les goutes ne peuvent pas dépenser de points dans les avantages suivants: Domaine, Se nourrir, Troupeau et Sang Clair. Comme pour les mortels, le Refuge n'est pas le même concept pour une goule que pour un vampire, mais l'historique reste disponible pour elles, en l'interprétant de manière adéquate. Les goutes peuvent acheter l'historique Statut, mais leur Statut vient presque à coup sûr au moins en partie de l'estime de leur domitor. D'ailleurs, certaines goutes peuvent être célèbres ou même tristement célèbres parmi les damnés.

Si les joueurs veulent utiliser des Sagas réservées aux Descendants pour leur personnage goule, ce dernier tient probablement ses connaissances de son domitor. Si son domitor est un personnage joueur qui ne possède pas cette Saga, il faut expliquer comment la goule y a accès: un précédent domitor? Une source dans un autre domaine? Collaborez avec le conteur pour vous assurer que votre personnage et la chronique bénéficient tous deux de cette Saga.

Sauf mention contraire, les avantages et handicaps acquis en tant que mortel continuent à s'appliquer en tant que goule.

Nouveaux atouts de goule

Ces atouts ne s'appliquent qu'aux personnages goutes.

AURA TROMPEUSE ••

Le Sang vous a fait quelque chose d'étrange. Là où votre aura était autrefois animée et remplie des couleurs vives de la vie presque mortelle, elle est devenue terne et impossible à distinguer de celle d'un Descendant. Cela peut pousser les autres à vous surestimer, mais cela peut aussi entraîner des situations embarrassantes plus tard.



EMPATHIE SANGUINE ••

Vous avez un lien plus étroit avec votre domitor que la plupart des goules et vous êtes capable de sentir son état émotionnel et psychologique, même si vous n'êtes pas physiquement en sa présence. Une goule avisée peut « sentir » si son domitor actuel est en danger ou requiert immédiatement sa présence, mais ce n'est pas non plus une communication télépathique directe. Vous ressentez l'Empathie sanguine à une distance de 1,5 km ou moins de votre domitor, et le domitor envers qui vous ressentez l'Empathie sanguine est celui dont vous avez bu le sang en dernier. À noter que cet atout ne nécessite pas de lien de sang, même si l'effet est plus puissant dans ce cas.

Nouveaux handicaps de goule

Ces handicaps ne s'appliquent qu'aux personnages goules.

CROCS DÉRANGEANTS (•)

En plus de vous donner de meilleures capacités de guérison, davantage de force physique et quelques pouvoirs mineurs de discipline, le Sang vous a aussi donné des dents aiguisées. Mais elles sont étranges, rabougries et dérangeantes pour ceux qui peuvent les voir, ce qui fait que les mortels pensent que vous appartenez à une contre-culture douteuse.

Vous perdez un dé sur tous vos groupements sociaux impliquant des mortels, car vos crocs les mettent mal à l'aise.

MALÉDICTION DE L'ANCÊTRE (••)

Quand vous avez bu la vitae de votre domitor, vous avez vieilli en accéléré. Vous avez l'air d'avoir au moins dix ans de plus que votre âge chronologique. De plus, votre santé s'est dégradée et vous avez une case de moins que la normale dans votre jauge de santé. Ce handicap est annulé quand vous êtes étreint. Cela dit, il peut persister même si vous êtes étreint (auquel cas le problème vient de vous et non du Sang de votre domitor) si le conteur le décide.

TRANSMISSION DU FLÉAU (• À ••)

En raison d'une propriété mystérieuse du Sang, vous subissez dans une certaine mesure le Fléau du clan de votre premier domitor. Votre premier domitor, le Descendant dont vous avez bu le sang pour devenir une goule, doit appartenir à l'un des clans suivants : Lasombra, Malkavien, Nosferatu, Ravnos, Sacerdoce, Salubrien ou Toréador. Même si votre domitor change, le Fléau que vous subissez reste le même.

Vous subissez le Fléau du domitor au même niveau que le nombre de points dans ce handicap.

Convictions et Attaches

Les Convictions et les Attaches sont traitées de la même façon pour les goules et pour les mortels, et les goules devraient choisir entre 1 et 3 de chaque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 149.

Les goules commencent le jeu avec un score d'Humanité de 7.

Santé

Les goules sont plus fortes et plus résistantes que les simples mortels et, selon le clan et les disciplines de leur domitor, elles peuvent accomplir des prouesses de force, de robustesse et de vitesse qui dépassent les limites humaines.

De manière générale, traitez les goules comme des mortels en termes de guérison et de récupération (voir **Vampire : la Mascarade**, page 127), à quelques exceptions importantes près.

Les goules peuvent guérir tous les dégâts qui leur ont été infligés à un rythme deux fois plus rapide que celui des mortels avec une seule exception : le feu. Même renforcé par de la vitae, un corps a tout de même besoin d'une certaine période de repos pour guérir de brûlures.

Encore une fois, les goules peuvent utiliser des pouvoirs au-dessus du niveau 1 grâce à des aides externes, par exemple avec Breuvage d'élégance, au travers de

l'Alchimie du sang clair ou par d'autres moyens, mais si elles le font elles subissent 1 point de dégâts aggravés au lieu de faire un test d'Exaltation.

Situations particulières

La vie est imprévisible pour les mortels comme pour les goules. Elles peuvent se retrouver dans des situations qui modifient la trajectoire de leur développement et la manière dont elles interagissent avec les autres personnages.

Changer de domitor

Le lien entre une goule et son domitor est profond et les goules subissent un certain degré de dépendance émotionnelle et psychologique en plus de leur besoin de vitae. C'est ce type de relation qui fait de l'idée même de changer de domitor un événement désagréable pour les goules.

Parfois, un changement de domitor est une nécessité, par exemple quand le domitor entre en torpeur. Juste avant, il peut « renvoyer » sa goule de son service, mais cela ne change rien à sa dépendance au Sang. D'ailleurs, le soumis peut se retrouver à garder le sommeil surnaturel de son domitor dans une attente de plus en plus désespérée. La plupart des goules préféreraient ne pas subir de vieillissement accéléré et peuvent donc se retrouver placées au service d'un confident du domitor ou même à la disposition générale de la coterie ou du clan de leur domitor. L'événement reste bouleversant, mais permet au moins une transition plus facile du côté de la goule et un maigre réconfort reste un réconfort, étant donné que la majorité des goules ont moins de chance quand elles se retrouvent dans l'obligation de changer de domitor.

Par le passé, des goules ont été vendues, échangées et perdues au jeu. D'autres ont été volées, séduites ou même enlevées comme prises de guerre entre les sectes. Là où autrefois vous étiez la goule loyale d'un domitor prestigieux, vous pouvez vous retrouver abandonné à un paria ostracisé. Pire encore est la situation de la goule qui a dû vivre la mort de son domitor et doit choisir entre le suivre dans le trépas ou survivre au service de quelqu'un d'autre. Gardez ces considérations à l'esprit et réfléchissez aussi à ce que signifie et représente ce changement pour le personnage. Le lien de sang est puissant et suscite des émotions qui pèsent sur ce genre de décision.

Que se passe-t-il si une goule est étreinte ?

Au final, vous avez décidé d'être étreint. Enfin, en fait, le choix a peut-être été fait à votre place par un domitor désespéré. Quelle que soit la manière dont les choses se sont déroulées, quelques nouveaux détails s'appliquent maintenant à votre situation d'ancienne goule.

Les avantages réservés aux goules (atouts et handicaps) sont perdus et les points vous reviennent pour acheter de nouveaux avantages pour le personnage acceptés par le conteur. Si le conteur l'autorise, une ancienne goule peut garder certains avantages réservés aux goules.

Le novice gagne une génération qui dépend de la génération de son sire. La Puissance du sang commence à la valeur la plus faible parmi celles possibles pour cette génération. Consultez le tableau de génération et de Puissance du sang en page 214 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

Le score d'Humanité reste le même que celui de la goule au moment de l'Étreinte.

Goules indépendantes

Beaucoup de goules, qu'elles le soient devenues de leur plein gré ou non, réussissent à s'adapter à la relation qui existe avec leur domitor, quelle qu'elle soit. Dans la plupart des cas, en échange de leur aide pour les tâches que le Descendant ne peut pas accomplir (ou dont il ne veut tout simplement pas s'occuper), les goules gagnent un certain degré de protection, de l'attention et le sang qui leur permet de continuer à exister. Mais ce style de vie ne convient pas à tout le monde et certaines goules ne reconnaissent pas de domitor, évitent les liens de sang et, dans les faits, rendent des services en échange de vitae. Ou la volent purement et simplement.

Ces goules soi-disant « indépendantes » sont considérées comme des éléments incontrôlables et potentiellement dangereux proches de la société vampirique. Plus d'un nouveau-né naïf ou d'un ancilla stupide a appris une dure leçon en faisant affaire avec elles. Beaucoup de Descendants de la Camarilla pensent qu'une goule indépendante est inacceptable car, après tout, elle est une menace pour les hiérarchies sociales soigneusement élaborées. En revanche, beaucoup d'anarchs voient ces mercenaires comme dignes de respect : ils ont réussi à duper un lécheur et à retourner le rapport de force en leur faveur. Le mouvement Oswobodzicie, au sein des anarchists, libère des goules dès que cela est possible. Mais même un anarch admiratif n'irait probablement pas jusqu'à faire confiance à une goule indépendante.

PERSONNAGES MORTELS ET GOULES DANS DES CHRONIQUES ALTERNATIVES

Vampire : la *Mascarade* est un jeu sur les vampires, mais les histoires dans lesquelles les personnages des joueurs ne sont pas des vampires eux-mêmes, du moins au début, peuvent être très enrichissantes. Il est possible de vivre les horreurs de la non-vie depuis l'extérieur, en tant que serviteurs, agents ou victimes potentielles. Voici des exemples de manières dont les mortels ou les presque-mortels peuvent être utilisés efficacement dans une chronique.

La chronique de mortels

Faites créer un personnage mortel à tous les joueurs dans le but qu'ils soient tous étreints à un moment donné (ce qui fera de la chronique une chronique sur les vampires) ou opposez les personnages mortels aux morts-vivants. Ou les deux. Pour beaucoup de nouveaux joueurs, plonger la tête la première dans le Monde des Ténèbres et le système du conteur est déjà suffisamment difficile sans devoir aussi apprendre tous les tenants et aboutissants de l'état de sangsue nocturne conspiratrice. Pour leur part, les joueurs expérimentés apprécient souvent de changer de point de vue, ce qui leur permet de voir le Monde des Ténèbres sous un autre jour (métaphorique).

La chronique de goules

Les mésaventures d'une suite de serviteurs goules se prêtent extrêmement bien au scénario d'une chronique. Contrairement à beaucoup de vampires, les goules sont censées servir, ou si elles sont indépendantes, ont un objectif clair auquel consacrer leurs activités quotidiennes. Que ce soit en tant que spécialistes assignés à des objectifs peu ragoûtants par un maître non-vivant qui leur fait miroiter la vie éternelle ou en tant que ramassis hétéroclite de survivants de la servitude qui doivent gérer une addiction fatale, les jours et les nuits des goules ne seront jamais monotones.

La chronique mixte

Les dynamiques de pouvoir sont au centre du jeu quand des mortels (y compris des goules) et des vampires sont assis à une même table. Assurez-vous que les joueurs comprennent les inégalités de force et l'énorme variation de la répartition du temps passé sur le devant de la scène qui peut résulter de ce choix. Pendant la nuit, les vampires sont les maîtres suprêmes et les mortels leur obéissent probablement au doigt et à l'œil, mais, pendant la journée, les joueurs des vampires n'agissent pas pendant une longue période tandis que leur non-vie dépend des actions des mortels. Vous pouvez utiliser le jeu en troupe (voir page 198) pour garder tout le monde actif, même si tous leurs personnages ne le sont pas. Assurez-vous que tout le monde accepte ce type d'organisation, et que tous les participants respectent les pratiques pour jouer avec bienveillance (voir page 216).

Ce n'est pas une vie facile et les goules indépendantes avisées entretiennent un réseau de Contacts, d'Alliés et d'Influences et ont aussi beaucoup d'Astuce et de Résolution pour avoir toujours un coup d'avance. Les goules indépendantes doivent rechercher de la vitae pour maintenir leur état, et les plus rusées savent qu'elles doivent boire du sang inerte et non boire directement sur un domitor si elles ne veulent pas risquer de se retrouver liées au sang à un « mécène » différent. Si elles agissent trop précipitamment (ou deviennent trop désespérées), elles se retrouveront soumises au lien même qu'elles tentaient d'éviter.

Évidemment, ce genre d'attitude fait de ces goules dont les vampires se méfient déjà une menace encore plus

grande: les prédateurs n'aiment pas être pris pour cibles par ceux qu'ils considèrent comme leurs proies, ou par ceux qui devraient être serviles et non indépendants.

Réfléchissez à ce qui pousse un mortel à interagir avec des vampires. La relation entre les mortels et les Descendants fait certes souvent d'eux des antagonistes, mais pas forcément, même si elle est rarement équitable. Un mortel possède des avantages indéniables: rencontrer un ami sincère, goûter une tasse de café frais ou regarder le soleil se coucher et se lever de ses propres yeux. Pour un joueur ou pour un conteur, mettre des personnages mortels au centre d'une scène peut souligner l'horreur personnelle de Vampire.

MORTELS

Pourquoi jouer un mortel ?

Les mortels ont accès aux ressources d'une société construite par eux et pour eux. Le monde moderne n'est pas conçu pour les vampires, il est conçu pour les mortels (en particulier les très riches) et les vampires ne peuvent au mieux qu'en utiliser certains éléments. Maintenir la Mascarade est devenu difficile, car les gouvernements et les entreprises de la société ont augmenté la surveillance de la populace en général. Un Descendant qui espère échapper à la Lex Talionis et fuir à Melbourne en dormant dans un cercueil mis dans un avion va avoir une mauvaise surprise quand le personnel de sécurité de l'aéroport va remarquer que le scan de la cargaison ne correspond pas au manifeste de vol.

L'explosion des réseaux sociaux permet désormais aux mortels de tisser des liens comme jamais auparavant, et il existe une multitude de communautés anonymes qui se sont mises à surveiller les activités des morts-vivants dans certaines zones locales. En l'espace de ces deux dernières années seulement, de nombreux Descendants ont été incontestablement détruits par des groupes de mortels organisés, dont beaucoup fonctionnaient sur le modèle de milices de surveillance de quartier, mais d'autres vampires ont simplement été victimes des dégâts collatéraux d'activités mortelles plus néfastes. Les fissures dans la Mascarade se sont agrandies au cours des dix dernières années, et la déshumanisation belliqueuse des humains eux-mêmes a accéléré le processus.

Déséquilibre

Contrairement aux vampires, qui passent leurs nuits dans un état de conflit perpétuel les uns contre les autres, un mortel ordinaire lutte pour fonctionner au sein de sa propre société. Les conditions économiques prédominantes forcent les mortels à être constamment en concurrence pour gagner suffisamment d'argent pour vivre confortablement. Les vampires oublient ce que représente l'épuisement de devoir travailler quarante heures par semaine au centre d'appels local afin de gagner assez d'argent pour payer le loyer et remplir le frigo car, même dans le pire des cas, ils peuvent toujours fondre sur n'importe quel malheureux dans la rue et boire son sang.

Les Descendants ont tendance à ne pas se soucier de l'impact potentiel du Baiser ou de la Domination sur un mortel. Beaucoup d'anciens vigiles, membres de

conseil d'administration, médecins et comptables ont perdu leur emploi, sans parler de leur santé mentale, à cause d'un vampire qui a utilisé ses pouvoirs surnaturels sans se soucier des conséquences. Les conséquences cumulées du fait que la société ait besoin que les gens occupent constamment un emploi peuvent vite entraîner de sérieuses répercussions pour les mortels. Aux États-Unis, beaucoup de gens n'ont pas de sécurité sociale fiable, donc perdre leur emploi peut déboucher sur un résultat potentiellement fatal pour eux ou pour leurs proches. Rares sont les chefs qui accepteront l'excuse: « Je ne me souviens pas de qui étaient ces types qui sont venus au bureau hier soir » de la part de leurs employés.

Attirance dangereuse

Que ce soit par froideur ou par naïveté, beaucoup de Descendants considèrent les mortels comme à peine plus que de la nourriture et intrinsèquement inférieurs à eux. Cette mentalité très répandue est dangereuse, mais elle ne vient pas uniquement des vampires. L'humanité éprouve elle aussi une fascination curieuse pour les damnés, en particulier dans la culture populaire. Pour beaucoup, les vampires ont un certain attrait. Ils sont une menace surnaturelle mortelle qui est autant prédatrice que séductrice.

Certains Descendants oublient même que les damnés choisissent leur progéniture parmi les mortels et abandonnent toute forme de bienveillance ou de civilité envers les vivants, adoptant le même comportement que les mortels envers les animaux de ferme élevés pour être abattus et mangés. Cela dit, les animaux de ferme ne représentent pas vraiment une menace pour les mortels, contrairement aux mortels pour les vampires. La première Inquisition a très clairement enseigné aux Descendants le danger que pouvaient représenter les humains pour les vampires, une leçon si bien apprise qu'elle a donné la tradition de la Mascarade. Une leçon encore renforcée par le succès de la Seconde Inquisition à notre époque... Tel un lion qui se retrouve empalé sur la corne d'un buffle, le prédateur s'attend rarement à ce que sa proie contre-attaque.

Dans le même temps, une compulsion plus insidieuse entraîne parfois beaucoup de mortels vers les Descendants. La culture populaire regorge d'images séduisantes de vampires, mettant l'accent sur la sensualité de leur soif de sang, l'élégance de leur corps et la tentation d'abandonner ses peurs et ses angoisses pour céder à leur intimité à sens unique. Une partie des anciennes victimes de la Soif d'un vampire comprennent que ce n'est qu'un appât pour un piège, mais toutes savent à

quel point l'illusion d'immortalité d'un vampire peut être attrayante.

Quand un vampire attire un mortel dans une relation avec lui, cette relation est souvent unilatérale. Le damné désire des choses que le mortel peut fournir et qui vont du sang aux agents qui peuvent agir de jour en passant par plus complexe comme l'accès à des structures politiques ou sociétales dont le fonctionnement ne tient pas compte des problèmes des vampires. Les Descendants utilisent souvent les mortels comme un moyen d'acquérir du pouvoir sur les autres et, souvent, le vampire se montre loyal envers le mortel en retour, que ce soit sincèrement ou de manière hypocrite. Cette bienveillance peut prendre la forme de fonds monétaires, d'un logement luxueux ou même d'un aperçu risqué de la réalité de l'existence des Descendants.

Pour beaucoup de mortels, ce flirt avec le damné est une sensation excitante et enivrante, intrinsèque à la proximité du danger. L'exaltation de pouvoir interagir avec le monde où luttent ces êtres immortels est un rush dont peu de mortels connaissent l'existence et encore moins le vivent. Pour ceux qui y ont accès, il peut avoir les caractéristiques d'une relation gratifiante, à défaut de celles de l'amour sincère, et un vampire peut éprouver une réelle affection pour un mortel qui vit dans son sillage.

Mais en fin de compte, le vampire est presque à coup sûr celui qui décide des termes de la relation.

Archétypes de mortel

Enquêtrice suspicieuse

Vous ne vous souvenez pas exactement de ce qui s'est passé. Vous remplissiez votre rapport au commissariat, des formulaires sur une agression étrange, et sans transition vous étiez chez vous. Vous êtes presque sûre que quelqu'un est entré dans votre bureau et vous a parlé. Vous ne vous souvenez pas bien du sujet de la conversation, mais il vous semble qu'il vous a dit d'oublier quelque chose. Le lendemain, le chef vous a convoquée dans son bureau et vous a posé des questions sur des dossiers qui avaient disparu. Maintenant, vous êtes suspendue sans paye. Mais la personne qui a fait ça ne s'est pas rendu compte qu'elle s'attaquait à une vétérane des enquêtes. Maintenant, vous êtes sur sa piste. Vous êtes certaine que tout est lié à la nouvelle boîte de nuit en ville, et si vous pouviez parler au propriétaire, vous obtiendriez toutes les informations qu'il vous faut.

Conjoint troublé

Votre conjoint n'est plus lui-même depuis juillet. Il a vraiment l'air malade, beaucoup plus pâle que d'habitude. Vous vous inquiétez: une pandémie fait rage et il ne mange pas bien. D'ailleurs, vous ne vous souvenez plus de la dernière fois que vous l'avez vu manger un repas entier. Donc, le weekend dernier, vous lui avez dit que vous vouliez savoir ce qui se passait vraiment, et que soit il vous disait la vérité, soit vous le quittiez. Et il vous a dit la vérité, toute la vérité. Vous n'arrivez toujours pas à y croire vraiment et vous ne croyez clairement pas qu'il soit un... merde, ne serait-ce que penser au mot en V a l'air ridicule. Mais malgré tout, depuis qu'il vous a tout dit, c'est comme s'il avait disparu de la surface de la Terre. Mais maintenant, toutes les deux ou trois nuits, vous êtes certain d'apercevoir quelqu'un qui vous surveille, et qui disparaît quand vous concentrez toute votre attention sur lui.

Brebis égarée pleine d'espoir

Quand vous êtes entré dans la famille au début, vous avez été stupéfaite de voir à quel point tout semblait facile. Vivre dans une grande maison, ne pas s'inquiéter pour l'argent, les impôts ou quoi que ce soit d'autre. La seule personne à laquelle vous deviez penser, c'était à elle: comment lui faire plaisir, toutes les manières de l'aimer, l'apparence qu'elle voulait que vous ayez. Maintenant, vous faites partie de sa famille, et c'est très bien ainsi. Les nuits où vous avez de la chance, vous êtes choisie pour faire l'offrande. L'intimité de son contact, son baiser sur votre cou, tout ça vous rend impatiente de vivre la nuit suivante. Mais, malgré tout, vous voulez davantage. Vous partagez la maison avec beaucoup de vos frères et sœurs, mais un seul d'entre vous peut être le Premier. Vous avez honte de l'admettre, mais vous enviez le Premier, celui que la maîtresse a choisi, car il profite de l'attention totale de votre maîtresse dans toute sa gloire. Peut-être que, bientôt, vous serez choisie pour prendre cette place vous aussi, si vous vous montrez suffisamment loyale. Ou peut-être qu'il existe une autre maîtresse capable de réaliser votre véritable valeur.

Livreur de « pizzas »

Vous avez encore reçu un coup de téléphone hier soir. Le même endroit que d'habitude, quai 17. La même livraison que d'habitude, dont le contenu ne vous regarde foutrement pas. Quelques caisses en bois sur lesquelles sont inscrites des lettres cyrilliques, vous les livrez et, quand l'argent change de mains, vous en reversez un peu au type qui est à l'autre bout du fil. Il vous a juste dit qu'il s'appelait Seb mais, à son accent, vous savez qu'il n'est pas du coin. Vous ne savez pas où il se procure

la marchandise. Ce sont ses affaires. Tout ce que vous savez, c'est qu'il vous appelle vraiment très souvent. Mais la paie en vaut la peine. Cela dit, il y a toujours moyen de conclure un contrat plus avantageux. Par exemple ce soir. Ce soir, vous amenez des amis. Quand Seb se montrera, vous allez avoir une petite conversation et voir si vous ne pouvez pas garder une part un peu plus grosse pour vous.

Le rôle des mortels

Les règles ci-dessous permettent aux joueurs de créer des personnages mortels qui participent au sein du groupe (à défaut d'être vraiment membres de la coterie...). Cette

série d'options permet aux joueurs d'explorer la relation qu'un vampire entretient avec ses parents ou ses collègues mortels, peut-être même avec ses Attaches.

Jouer une Attache

Les Attaches représentent les liens directs des vampires avec l'Humanité, à la fois comme trait en jeu et au titre de société. En tant que tel, il peut être très gratifiant d'explorer ce que le mortel gagne à cet arrangement (si tant est qu'il ait conscience de ce que cela représente pour le vampire).

La première question que devrait poser un joueur intéressé par cette forme de jeu est la suivante : est-ce que son personnage a conscience de sa nature d'Attache ?



(Cela dit, n'oubliez pas que le personnage ne connaîtra jamais les règles du jeu, par exemple le terme technique Attache.) Est-ce qu'il sait que le vampire est un vampire ? Certains Descendants choisissent de dissimuler leur présence et s'occupent de leurs Attaches mortelles de loin. Par exemple, une Nosferatu couturée de cicatrices pourrait rôder sous la fenêtre de son ancienne conjointe pour voir comment elle va.

Le vampire peut aussi choisir de tenter de dissimuler sa nature surnaturelle. Un Ventrue peut décider de garder son siège de membre du conseil d'administration simplement pour rester près de son père âgé. Cela présente un obstacle supplémentaire, car le mortel va inévitablement finir par remarquer que le vampire ne vieillit pas avec le temps.

Comment se sent le mortel ? Est-ce que son proche a disparu et a été remplacé par une créature monstrueuse qui porte son visage ? Ou si elle est seulement observée de loin, l'Attache se sent-elle hantée, privée de toute valeur ou déshumanisée ? L'amour que le vampire tente d'exprimer semble-t-il en fait artificiel ou dérangeant ou même emplit-il son mortel bien-aimé de crainte, car il redoute d'être à présent perçu au travers des sens de la Bête ?

La préparation à l'Étreinte

Un autre thème éloquent qui convient bien pour jouer un personnage mortel est de jouer un mortel qui est voué à devenir un vampire. Un groupe peut consacrer quelques parties de sa chronique au prélude et à l'Étreinte des personnages, ou le jouer dans le cadre de la partie zéro (voir pages 135 et 138 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Les personnages des joueurs peuvent être étreints ensemble, ou séparément au cours de la chronique ou du prélude.

Un joueur ou une joueuse peuvent aussi vouloir que leur personnage soit l'infant d'un personnage joueur déjà présent. Ainsi, les joueurs peuvent établir de façon organique une relation entre leurs personnages. Cette Étreinte peut être le point culminant naturel des actions d'un Descendant qui tente désespérément de s'accrocher aux vestiges de sa vie de mortel, ou une tentative vouée à l'échec pour conserver l'affection d'un amant.

Créer un personnage mortel

Le processus de création d'un personnage mortel est très semblable au processus de création d'un vampire, avec quelques différences importantes.

Concept de personnage

Définir le concept central de votre personnage est important et prend la même forme que pour les personnages vampires, tel que décrit dans le livre de base de **Vampire : la Mascarade**. Comme pour les Descendants, le concept central est le résumé de l'identité du personnage et inclut généralement des motivations et des choses qui le poussent à agir. Décidez si le personnage a conscience de l'existence des vampires. Voici quelques exemples de concepts de personnage mortel :

- un fils qui croit que son père a été tué par un vampire et veut le venger ;
- un conjoint en deuil qui recherche son partenaire mystérieusement disparu ;
- un criminel à la petite semaine qui n'a pas la moindre idée de la véritable nature de ses clients ;
- un ancien vigile ;
- un étudiant universitaire qui ne se doute de rien ;
- un accro à l'adrénaline ;
- un hacker activiste doué avec la technologie ;
- une poupée de sang qui prend son pied lors du Baiser.

Choisissez votre Ambition et votre Désir normalement.

Clan et sire

Les mortels commencent le jeu sans clan et sans sire (mais peuvent les acquérir s'ils sont étreints pendant le jeu ou une ellipse).

Choix des attributs

Avant de décider où mettre vos points, réfléchissez à votre concept de personnage et décidez ce dans quoi il est le meilleur, ce dans quoi il est le moins bon et ce dans quoi il est raisonnablement compétent. Voyez la liste des attributs en page 62.

- Mettez 4 points dans votre meilleur attribut
- Mettez 1 point dans votre pire attribut
- Mettez 3 points dans trois attributs
- Mettez 2 points dans les autres attributs

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.

Choix des compétences

Réfléchissez au concept et au passé de votre personnage pour définir l'ensemble de compétences correspondant à la manière dont votre personnage vit sa vie. Est-il un cadre avec une bonne culture globale ? Un étudiant

qui s'essaie à énormément de choses? Un dilettante qui connaît bien la rue?

Les mortels utilisent la méthode de choix rapide des compétences, à savoir:

- **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. Vous ne pouvez prendre une spécialité que dans une compétence dans laquelle vous avez au moins 1 point.

Disciplines et style de prédation

Les mortels ne peuvent pas utiliser de discipline et le trait « style de prédation » ne s'applique pas à eux.

Avantages

Les mortels prennent 7 points d'avantages et 2 points de handicaps. Ils ne peuvent pas dépenser de points dans les avantages ou les handicaps réservés aux Descendants ou aux goules.

Les mortels ne peuvent pas dépenser de points dans les avantages suivants: Archaïque, Domaine, Mythes et légendes, Sang Clair, Se nourrir, Statut et Troupeau. Les mortels voient indubitablement leur « Refuge » d'une manière très différente de celle des vampires, mais cet avantage reste accessible pour eux.

Les joueurs qui veulent utiliser des Sagas réservées aux Descendants pour leur personnage mortel ne vont pas nécessairement en retirer d'avantage mécanique, et nous leur conseillons de collaborer avec le conteur pour s'assurer que des mortels possédant des connaissances de Sagas concernant les vampires s'accordent avec la chronique.

À noter également que certaines situations peuvent annuler certains atouts ou handicaps de manière permanente, par exemple si vous devenez une goule ou si vous êtes étreint. Généralement, le conteur décide si le joueur peut redistribuer les points d'atouts et de handicaps qui ne sont plus valables ou s'ils disparaissent purement et simplement. De manière générale, un joueur devrait pouvoir acheter de nouveaux avantages avec les points dépensés dans des atouts annulés (car ce sont des bénéfices que le joueur paie), tandis que les points de handicap peuvent être conservés par le conteur, qui les utilisera quand cela lui semblera judicieux plus tard dans le jeu.

Convictions et Attaches

Choisissez de 0 à 3 Convictions et le même nombre d'Attaches (voir pages 172-173 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Quand vous choisissez des Attaches, prenez en compte le concept central et les valeurs personnelles du personnage.

Les mortels ne considèrent pas les Attaches de la même manière que les vampires et, étant donné qu'ils vivent encore au sein de la société mortelle, ils peuvent souvent désigner comme Attaches des personnes plus proches d'eux. Les choix possibles incluent les membres de leur famille, leurs amis, mais aussi leurs contacts professionnels, les gens qu'ils admirent, leurs partenaires ou ex-partenaires avec qui la relation n'est pas résolue ou même des célébrités. Par exemple, de nombreux mortels pourraient citer une relation parasociale avec une actrice douée.

Les mortels commencent avec un score d'Humanité de 7.

Santé

Les mortels subissent des dégâts avec davantage de sévérité que les vampires et ne peuvent pas utiliser leur sang pour guérir leurs blessures. Les mortels reçoivent des dégâts superficiels à cause des traumatismes contondants: les coups de poing, les chutes, etc. Les traumatismes écrasants, par exemple un coup de matraque ou de batte de baseball ou passer sous les roues d'une voiture infligent des dégâts aggravés, tout comme les dégâts pénétrants, tranchants ou perforants, par exemple ceux venant des couteaux ou des balles. Les mortels ne subissent pas de dégâts aggravés à cause de la lumière du soleil, mais toutes les autres sources notées comme infligeant des dégâts aggravés leur en infligent (le feu, Armes bestiales, etc.).

La guérison des dégâts de santé superficiels et aggravés est détaillée en page 127 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

Les dégâts de santé infligés aux mortels ont aussi quelques effets supplémentaires.

Pendant une partie, guérir de 1 point de dégâts de santé superficiels prend 4 jours de repos (si ce point n'est pas régénéré par les niveaux de santé récupérés au début de la partie). Le repos peut être pris pendant une ellipse, mais il est cumulatif. Par exemple, guérir de 3 points de dégâts de santé superficiels prend 12 jours. Sauf si l'individu est hospitalisé, guérir de 1 point de dégâts de santé aggravé nécessite 3 semaines de repos, dans les mêmes conditions. Ces durées sont des indications générales pour déterminer combien de temps doit s'écouler pendant une ellipse et le conteur peut les ajuster, mais n'oubliez pas que les mortels sont par nature plus fragiles que les vampires.

Cette méthode de guérison ne prend pas en compte les séquelles sur le long terme ou les blessures impliquant des changements majeurs sur le corps. Le conteur peut décider qu'une blessure importante laisse une cicatrice ou modifie de manière permanente le corps du mortel d'une autre manière, par exemple si le personnage subit énormément de dégâts venant d'une même source ou voit sa dernière case cochée par des dégâts de santé. Ce genre de blessure peut aller d'une cicatrice très laide sur le visage à des dommages permanents infligés aux os ou aux articulations. Dans les cas extrêmes, les blessures peuvent entraîner la perte de 1 point dans un attribut physique choisi par le conteur, malgré la guérison. Cela ne doit jamais être arbitraire ou punitif; encore une fois, les mortels sont par nature moins résistants que les vampires et la perte de points doit être causée par un grand danger ou un grand sacrifice.

Volonté

La guérison des dégâts de Volonté superficiels et aggravés est détaillée en page 127 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

Les mortels peuvent dépenser 1 point de Volonté pour ignorer l'état Affaibli ou d'autres pénalités liées à la santé pendant un tour. Cela représente la volonté humaine de persévérer face à l'adversité, la tragédie ou une blessure grave. Le terme qui décrit le mieux cette motivation est peut-être « pulsion de vie », et elle pousse les vivants à faire de grandes choses. Peut-être que, face à la certitude du caractère fini de leur existence, la lumière qui ne brille que moitié moins longtemps brille d'autant plus fort.

MORTELS, GOULES ET HUMANITÉ

Dans un scénario de **Vampire : la Mascarade**, garder la Bête à distance et la responsabilité éthique pour ses propres actions est l'un des thèmes principaux du jeu. C'est pourquoi les mortels et les goules notent également leur score d'Humanité dans ce contexte, même si ce que représente réellement l'Humanité est le désir du Descendant de prétendre qu'il reste humain, un mécanisme de défense contre ce qu'il est devenu.

Dans un sens plus global, les mortels n'ont pas vraiment de score d'Humanité. Comme ils sont humains, ils n'ont pas besoin de faire semblant d'être humains. Dans d'autres jeux du Monde des Ténèbres aux thèmes différents, les « humains normaux » auront un contexte éthique différent et vous n'aurez pas nécessairement besoin de reporter le trait Humanité dans un autre jeu.

Humanité

Les mortels commencent le jeu avec un score d'Humanité de 7.

La perte d'Humanité est aussi périlleuse pour les mortels que pour les vampires, mais, contrairement aux vampires, les mortels n'ont pas de Bête. Sans personnalisation interne de leur nature à blâmer pour leurs actes dépravés, les mortels doivent concilier leur Humanité qui s'effrite avec leurs propres choix.

La perte d'Humanité peut s'exprimer de bien des manières. Les mortels qui ont choisi d'entreprendre des actions qui entraînent une dégénérescence de leur Humanité rendent parfois des forces externes responsables de leurs actes. D'ailleurs, rendre les autres responsables de ses propres actions peut très bien être ce qui a déclenché la perte d'Humanité au départ. Cela peut prendre la forme d'un groupe extérieur que l'individu méprise; certains peuvent blâmer toutes les personnes d'un certain genre pour leur propre insatisfaction, considérer toutes les personnes d'une certaine classe socio-économique comme ne méritant que le dédain ou diriger leur agressivité contre un individu en particulier qu'ils maltraitent. La diminution d'Humanité peut aussi pousser l'individu à s'éloigner des autres, parce qu'il ne peut pas (ou ne veut pas...) faire preuve d'empathie pour son prochain. L'égoïsme, la cruauté, l'incapacité à se mettre à la place de l'autre: toutes ces attitudes représentent un lien de plus en plus ténu avec ce que signifie être humain.

Quand un joueur joue un personnage mortel qui est tombé à 3 ou moins en Humanité, le conteur et lui doivent déterminer d'un commun accord une Compulsion qui représente la plongée du personnage dans l'égoïsme. Cette Compulsion peut être l'une des Compulsions de **Vampire : la Mascarade** ou peut être un comportement original, mais le résultat est le même: chaque fois que le joueur tente une action qui donne un échec total, la Compulsion se manifeste. (Pour plus d'informations sur les Compulsions, reportez-vous à la page 208 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.) À noter par ailleurs que le personnage ne peut pas dépenser de Volonté pour apaiser une Compulsion: le comportement aberrant en vient très rapidement à dominer la personnalité du mortel dont l'Humanité s'est dégradée à ce point.

Quand il ne reste plus d'Humanité à un mortel, il ne succombe pas à la Bête et ne subit pas la Bacchanale comme le font les vampires. Au lieu de cela, sa Compulsion le domine et dicte ensuite tous ses choix. Un mortel avec 0 en Humanité n'éprouve même pas de plaisir en accomplissant ces actes; tout sentiment positif mis à part la satisfaction de la Compulsion l'a quitté depuis longtemps. Quand il atteint 0 en Humanité, ce

personnage n'est plus jouable et devient contrôlé par le conteur, tout comme n'importe quel autre personnage possédant ce score d'Humanité.

Un mortel qui passe beaucoup de temps auprès de vampires peut subir une **Compulsion** le poussant à traquer et tuer, faisant de lui un tueur en série. Ce qui inclut également les mortels qui perdent de l'Humanité en chassant des vampires.

Options pour le conteur

Ces règles sont totalement optionnelles et *requièrent l'approbation du conteur*. Elles n'entrent en jeu qu'à la discrétion du conteur et ne s'appliquent pas forcément à tous les mortels ni de la même façon.

Humanité élevée

Un mortel peut commencer le jeu avec un score d'Humanité de plus de 7 si cela sied à son concept ou à son histoire. À noter que, comme ils n'ont pas de Bête, les mortels à l'Humanité élevée ne profitent pas des mêmes avantages concernant les mécaniques de jeu que les

vampires à l'Humanité élevée. Au lieu de cela, les mortels au score d'Humanité élevé ont souvent le désir impérieux de maintenir leur score comme fin en soi, ou parce qu'ils se sentent appelés à une noble mission. Les joueurs qui incarnent des mortels au score d'Humanité élevé veulent presque toujours raconter des histoires sur la tentation, la rédemption ou d'autres thèmes associés au maintien d'un degré élevé d'éthique et de compassion.

Étreinte corruptrice

Lorsqu'un mortel est étreint, il perd 1 point d'Humanité. Le mortel peut sentir une partie de son âme se retourner contre elle-même, devenir nauséabonde et exiger de l'attention. La plupart des Descendants admettraient qu'à partir de l'Étreinte, la Bête grandit. Pour le novice, le sentiment d'avoir perdu une partie vitale de lui-même et de la voir remplacée par quelque chose d'inexorable et d'inéluctable va très certainement rester gravé longtemps, une sensation qui lui rappelle qu'une partie de lui-même est souillée par le sang vampirique. En lui vit désormais la Bête, qui rôde aux confins de la conscience du nouveau damné, corrosive, assoiffée et toujours prête à dévorer davantage. Dans la majorité des cas, ces sensations seraient jouées pendant la scène où l'Étreinte a lieu, mais si le joueur ne veut pas s'attarder sur ces détails, le système de jeu peut les remplacer. ■





Chapitre quatre :

COTERIES

*Entre assassins. Nous sommes en enfer, ma
petite, il n'y a jamais d'erreur et on ne damne
jamais les gens pour rien.*

– JEAN-PAUL SARTRE, *Huis clos*

À l'origine, le terme « coterie » servait sans doute à désigner un petit groupe de vampires travaillant ensemble avec un seul objectif à l'esprit. À l'inverse, une secte est une grande faction de vampires qui partagent une philosophie commune, tandis qu'une cour, un domaine, un territoire ou d'autres termes désignent généralement tous les Descendants dans un emplacement géographique unique. C'est pourquoi, malgré la prépondérance du terme à l'époque moderne, beaucoup de vampires considèrent le mot « coterie » comme archaïque.

Certains jeunes vampires ont le sentiment que « coterie » est un mot alourdi par la prétention de la Camarilla, et presque complètement tombé en désuétude au sein de certains domaines anarchs, en faveur de « bande », « gang » ou du tout aussi suranné « *soviet* ». Les jeunes Descendants décrivent souvent les groupes de vampires hétérogènes par un terme stylistique plus évocateur pour eux : un *gang* de Brujah ou de Ravnos, une *portée* de Gangrels ou de Nosferatus, une *damnation* de Tremeres (bien que les Tremeres eux-mêmes préfèrent le terme *école*), un *studio* de Toréadors, une *suite* de Ventrues, etc. Les Sangs Clairs peuvent même ignorer qu'il existe un terme spécifique pour « groupe » ou « équipe ».

Les coteries servent parfois de moyen de garantir l'interdépendance des membres d'une conspiration plus vaste, remplaçant les liens plus globaux entre personnes. Les Descendants modernes peuvent former une coterie comme entreprise d'intérêts communs, rituel de camaraderie entre vampires partageant le même point de vue ou même comme expression d'affection, dans la mesure où les Descendants en sont capables. Les coteries existent toujours à l'époque moderne en raison du rôle traditionnel crucial qu'elles jouent dans la société vampirique. Quand des groupes se forment, que ce soit des cliques sociales, des couvées familiales, des réseaux d'informations ou simplement entre parias, la protection mutuelle reste l'exigence principale.

Un but plus vaste

Les vampires sont des créatures naturellement prédatrices et craignent la nature monstrueuse des autres, il est donc rare qu'ils se fassent réellement confiance. Ainsi, les coteries émergent généralement pour faciliter un objectif unique ou pour faire avancer un programme bien défini. Les coteries se forment dans un but précis.

Évidemment, la confiance est une émotion rare et fugace parmi les Descendants. N'importe quel vampire qui a déjà passé du temps dans plusieurs coteries peut témoigner d'un point commun marquant qu'elles ont toutes : appartenir à une coterie ressemble moins à de la détente avec des amis qu'à quelques longueurs de brasses avec d'autres requins.

De très nombreuses raisons peuvent pousser des vampires à former une coterie mais, quelles que soient ces raisons, chaque membre aura ses propres objectifs et son propre ordre de mission. Tous les vampires veulent quelque chose, du premier au dernier, et, parallèlement,

il n'a jamais existé de coterie au sein de laquelle tous les Descendants avaient conscience des véritables intentions des autres membres. Que la coterie soit composée de vampires qui recherchent du sang, du pouvoir, des richesses, des connaissances ou de l'influence sociale, ces vampires sont toujours plus ou moins en concurrence les uns avec les autres. Sous la protection mutuelle se cache l'ambition personnelle.

Malgré cela, seul un vampire à la vue très courte sacrifierait un autre membre de sa coterie pour faire avancer un objectif personnel. Les vampires qui se comportent ainsi acquièrent vite une horrible réputation et se font des ennemis.

En dehors des coteries formées pour des raisons sociales, les Descendants augustes de certains domaines ordonnent parfois la formation d'une coterie avec des objectifs très précis en tête. Dans un domaine de la Camarilla, le shérif, les adjoints et les limiers peuvent former une coterie dans le but de protéger leur territoire. Dans un domaine anarch désespéré, une meute de chasseurs de lupins peut se former et rendre des comptes au baron. Une coterie d'Ashirras peut se retrouver à devoir guetter le Sabbat. Les circonstances créent la justification qui pousse une coterie à rester unie, ou l'ordre venant d'en haut qui déclenche sa création.

Les personnages des joueurs

Pour beaucoup de Descendants, faire partie d'une coterie ne vient pas naturellement. Les prédateurs solitaires ne forment pas des groupes sociaux harmonieux. Cela dit, les personnages des joueurs et joueuses ont un avantage sur ce point : les relations entre les *joueurs et joueuses* effacent ce problème. Le groupe social autour de la table de jeu aide à créer un sentiment d'appartenance.

Mais ce n'est pas nécessairement le cas. La société vampirique est traîtresse, et certains groupes peuvent apprécier une certaine dose de suspicion envers les autres joueurs pour entretenir le suspense.

Attention quand les joueurs aiment le concept de trahison. Jouer un vampire traître peut être tentant, mais jouer un groupe qui voit les choses à long terme, réalise ses objectifs et crée quelque chose à la valeur durable est généralement plus gratifiant. Contrairement aux personnages du conteur, dont les actions sont souvent au service d'une histoire pré-écrite, les personnages des joueurs ont davantage de libre arbitre, ce qui rend les liens qui se tissent entre eux plus précieux.

La coterie comme nuage

Les exemples de type de coterie dans le livre de base de **Vampire : la Mascarade** (en pages 197-199) ou dans la section suivante du présent ouvrage ne sont que des exemples. Les types de coterie peuvent se chevaucher et même les noms des types servent davantage d'abréviation pour désigner les règles qui s'appliquent que de termes universels parmi les Descendants. Oui, certains Toréadors accros à la mode appellent leur coterie une Nuée, Questari est un terme tremere recyclé et les troupes de choc anarchs utilisent parfois le mot Commando au sein de leur unité, mais les types de coterie ne sont pas des clans.

Brouillez les distinctions, mélangez les types, construisez votre coterie avant tout autour de votre groupe de jeu et ensuite seulement autour des règles. Si vous décidez de jouer des « experts en mathusalems non dégoupillés » auxquels l'émir fait appel pour s'occuper d'un ancien sans âge endormi sous le stade, vous pouvez créer une coterie de type Cerbère ou Questari aussi aisément qu'une coterie de type Régence, et il peut être plus intéressant d'échanger un prérequis contre un autre parmi les types énumérés.

De la même manière, votre coterie peut changer après sa création. Peut-être que les ambitions de vos personnages ne sont plus les mêmes : le prince les a mis en colère, ils jurent de le détruire et la coterie devient une Partie de chasse pour s'accaparer le marché de ses types de sang préférés. Peut-être que l'histoire est passée à autre chose : le mécène de la coterie était un infiltrateur du Sabbat et a été démasqué, c'est pourquoi elle est maintenant une coterie de Fugitifs qui travaille à blanchir son nom. Peut-être que les réussites de votre coterie l'ont changée : la coterie de type Saboteurs a renversé le pouvoir en place et est devenue une coterie de type Régence ou Maréchaux qui ne dit pas son nom. Modifiez librement vos historiques et autres avantages de coterie pour vous adapter à votre nouvel objectif. L'histoire passe en premier, pas la symétrie. Tant que le nombre global de points et les coûts en points restent les mêmes et tant que quelque chose dans la narration explique ou justifie le changement, les mécaniques de jeu de coterie ne doivent pas restreindre le jeu.



TYPES DE COTERIE

AVANTAGES DE DOMAINE



Viandis : taille et richesse des terrains de chasse du domaine



Servage : à quel point la coterie est bien intégrée dans



Rempart : la sécurité du domaine de la coterie contre les intrus

BANDE DE CROCS

ÉQUIPE DE CRIMINELS

Être la racaille non-vivante, repérer des cibles puis les frapper, défendre votre territoire contre les rivaux

CONTACTS • ENNEMIS (••)

DOMAINE



CERBÈRE

MOLOSSES ENCHAÎNÉS

Garder ou protéger un endroit important, apprendre ses secrets, échanger l'accès au lieu contre du pouvoir

REFUGE ••

DOMAINE



CHAMPIONS

HÉROS LOCAUX

Protéger votre domaine contre des prédateurs plus dangereux, combattre le crime, essayer de ne pas perdre votre espoir ou votre humanité

ALLIÉS • ENNEMI (••)

DOMAINE



COMMANDO

ÉQUIPE DE FORCES SPÉCIALES

Vous battre pour un maître, explorer et exploiter les défenses ennemies, maintenir la cohésion de l'unité, utiliser des forces spéciales

MAWLA ••• STATUT • ENNEMIS (••)

DOMAINE



CULTE SANGLANT

DIEUX ASSOIFFÉS

Contrôler un culte d'humains et vous nourrir sur eux, maîtriser la magie du sang, exploiter les cultistes pour le pouvoir

TROUPEAU ••• SUSPECT (•)

DOMAINE



ÉMISSAIRES

PACIFICATEURS

Servir de médiateurs entre les factions, créer des alliances et un terrain d'entente, identifier un ennemi commun

CONTACTS ••• RESSOURCES •• SUSPECT (•)

DOMAINE



FAMILLE

LIÉS PAR LE SANG

Entretenir le contingent de domestiques, étendre les liens du sang à votre avantage, prolonger la lignée, négocier des mariages de sang avec d'autres Familles

ALLIÉ • CONTACTS •• RESSOURCES •• ENNEMIS (••)

DOMAINE



FIRME

SARL

Vous occuper des affaires, augmenter la valeur actionnariale, vous incruster dans les structures de pouvoir mortelles, piocher dans la caisse

INFLUENCE •• RESSOURCES •••

DOMAINE



FUGITIFS

EN FUITE

Rester cachés, rester en mouvement, blanchir votre nom, attirer vos poursuivants dans une embuscade

CONTACTS ••• MASQUE •• SERVANT • POURSUIVANT (••)

DOMAINE

GARDIENS

VIQILES DE NUIT

Surveiller le Voile, vous occuper des spectres, trouver les fantômes, empêcher le pillage de tombes non autorisé, piller des tombes

CONTACTS •• SERVANTS ••• INFÂMIE (•)

DOMAINE



MARÉCHAUX	CONSEIL MUNICIPAL	DOMAINE    
Servir et protéger le seigneur de la cité, faire le sale travail pour lui, exploiter votre accès au dirigeant		
STATUT ...		
NOMADES	FÊTE MOBILE	DOMAINE
Explorer prudemment, donner une représentation puis repartir, escroquer les locaux, le spectacle doit continuer, trouver un véritable foyer?		
CONTACTS ... SERVANTS .. SUSPECT (•)		
NUÉE	GROUPE D'INTÉRÊTS COMMUNS	DOMAINE    
Socialiser, pratiquer l'art ou l'intérêt commun, surpasser les Nuées rivales, trouver de nouveaux talents, profiter de la non-vie		
CONTACTS ...		
PARTIE DE CHASSE	TRAQUEURS DE SANG	DOMAINE   
Trouver les meilleures sources de sang, les protéger contre les braconniers, vendre leur sang au plus offrant		
ALLIÉ • OU MAWLA •		
QUESTARI	CHERCHEURS D'HORREURS	DOMAINE    
Effectuer des recherches sur votre quête, rassembler et préserver des ouvrages et du matériel, faire le tri dans les rumeurs, résoudre des mystères et des énigmes, bloquer des rivaux, lancer des expéditions		
CONTACTS ..		
RÉGENCE	DÉLÉGUÉS DU POUVOIR	DOMAINE     
Protéger et renforcer votre position, faire de même pour la cité, suivre les politiques de vos anciens, apaiser les factions rivales jusqu'au moment de frapper		
MAWLA .. STATUT ... OU		
SABOTEURS	ENNEMIS CLANDESTINS	DOMAINE ? ? ?
Rester cachés, frapper vos ennemis de manière dramatique ou rusée, saper vos ennemis politiquement ou grâce à des mortels, coup d'état?		
CONTACTS .. INFLUENCE • MAWLA .. MASQUE • ADVERSAIRES (••)		
SBIRRI	FAUSSE BANNIÈRE	DOMAINE
Non-vivre sous couverture, récolter des renseignements, bâtir et gérer un réseau de traîtres et d'espions		
MAWLA .. MASQUE •		
SENTINELLES	GARDIENS CITOYENS	DOMAINE    
Patrouiller et protéger, étendre la puissance et l'influence de la secte, combattre les opposants à la secte et les loups-garous, traquer le Sabbat		
STATUT ..		
VEHME	POLICE SECRÈTE	DOMAINE 
Maintenir et protéger la Mascarade, traquer et mater ceux qui la brisent, les ramener pour qu'ils soient jugés, exécuter le jugement		
INFLUENCE ... STATUT ...		
VEILLE DIURNE	SOLDATS AU SOLEIL	DOMAINE   
Protéger les dormeurs non-morts contre les mortels, patrouiller en ville, renforcer votre position pendant que personne ne regarde		
INFLUENCE .. ENNEMIS (•••)		

Bande de Crocs

« Le crime ne paie pas. Enfin, il ne vous paie pas. Il nous paie, nous. »

La Bande de Crocs peut être un gang, une bande de cambrioleurs mafieux ou une équipe d'escrocs et elle fournit aux autres Descendants des compétences servant à faire le sale travail et un accès au monde du crime. Son histoire est remplie de violence, de trahisons, de tentations et de conséquences venant des victimes et des cibles de tout ce qui précède. Connu grâce à des centaines de films et de séries télévisées, c'est probablement le type de coterie le plus simple à adopter pour un groupe de nouveaux joueurs: choisissez un conducteur et guetteur, un gros bras, un tireur, un spécialiste de l'effraction et peut-être un baratineur ou un cerveau et tout le monde est prêt à commettre des crimes.

La Camarilla se moque que la Bande de Crocs viole les lois des mortels, et les anarchs adorent les rebelles, du moins jusqu'à ce que la Bande de Crocs empiète sur le territoire de quelqu'un d'autre, tabasse une goule ou un allié précieux ou accepte un travail de la part du rival honni de quelqu'un de puissant. Les histoires criminelles deviennent des histoires politiques si cette coterie devient puissante, mais elle aura toujours un gang de plus avec lequel se battre si elle préfère rester dans la rue.

Prérequis:

- Domaine: Rempart •, Servage • et Viandis •.
- Contacts • (receleur ou autre intermédiaire criminel).
- Ennemis (••).

Suggestions: Influence (crime organisé), Refuge (bar du gang), Ressources (butin), Servants, Statut (en général au sein des anarchs), Troupeau (membres ou victimes humaines du gang).

Résonance préférée: bilieuse.

Avantage de coterie fréquent: Prise pour cible (•).

Cerbère

« Personne ne vous a vu entrer... donc personne ne va s'inquiéter de ne pas vous voir ressortir. »

La plupart des cités comptent au moins une coterie de type Cerbère, chargée par le prince de garder le périmètre d'un Elysium ou d'autres endroits importants de la ville. Souvent, ce travail implique de puissants serments vieux de plusieurs siècles, ou simplement une menace implicite: « Si quelque chose tourne mal... » Les membres d'un Cerbère transmettent parfois leurs honorables (et pénibles) devoirs en héritage de sire à infant. Les rares coteries anarchs de type Cerbère reprennent généralement ce travail après la chute d'une ville de la Camarilla, souvent en tant que comités de volontaires ambitieux.

Les coteries de type Cerbère ont besoin à la fois de combattants des rues coriaces et de politiciens habiles, et leurs propres activités ne s'ébruitent pas à l'extérieur de la coterie. Elles attirent les vampires cherchant l'acceptation, la rédemption ou la gloire en échange de leur service, par exemple les Banu Haqim, les Salubriens ou les Tzimisce. En plus de l'objectif de base de protection, les coteries de type Cerbère peuvent:

- jouer le rôle d'agent de liaison entre la cour des Descendants et les structures de pouvoir des mortels;
- fortifier leur domaine contre les intrusions et l'espionnage;
- entretenir les éléments historiques ou surnaturels du lieu.

Ce dernier point peut entrer en conflit avec le désir de protéger: dresser des barricades macabres ou creuser des douves laides autour d'un musée, d'un monument ou d'un site historique fait rarement bon ménage avec l'esthétique, tout comme faire patrouiller l'endroit par des rats ou des fantômes.

Prérequis:

- Domaine: Rempart ••• et Viandis •.
- Refuge ••.

Suggestions: Refuge: Furcus ou Hanté ou les deux, Servants (gardes), Statut (pour une coterie d'héritiers dont les sires étaient prestigieux); Adversaire.

Résonance préférée: atrabilaire.

Avantages de coterie fréquents: Privilégiée •••; Bras du tyran (•), Concierge (••), Territoriale (•).



Champions

« Les criminels sont tous superstitieux et lâches. »

Les Descendants de cette coterie s'accrochent encore à une partie de leur humanité qui veut faire le bien, alors que leur Bête veut tuer et terroriser. Dans certains quartiers, ces deux objectifs n'entrent pas directement en conflit. Les Champions ne sont pas toujours des justiciers sauvages : certaines coterie intègrent des organisations communautaires ou même une milice de quartier.

Des voleurs à main armée se cachent dans les ruelles ? Des dealers de drogue empoisonnent le bétail nourricier ? Ils vont disparaître dans la nuit, d'une manière ou d'une autre. Pendant un temps, ce système fonctionne, ou du moins en a l'air. En plus de ce genre de nettoyage simple, les Champions peuvent aussi :

- effectuer des patrouilles de nuit et enquêter sur les menaces potentielles;
- identifier les policiers qui posent problème dans le quartier : brutaux, corrompus ou trop désireux de traquer les vampires;
- faire en sorte que leurs rues restent assez dangereuses pour décourager les promoteurs soutenus par la Camarilla.

Les choses finissent généralement par dégénérer. Des témoins doivent disparaître, de bons policiers ou des travailleurs sociaux doivent être dissuadés d'enquêter et, en fin de compte, les Champions blessent ou tuent autant d'innocents qu'ils en sauvent. Même s'ils maîtrisent leur brutalité dans la plupart des cas, ils se font des ennemis en cours de route : impossible de bâtir un avenir plus riant sans tuer quelques barons du crime. Ils attirent l'attention de prédateurs plus gros qu'eux : est-ce que la bratva versait des pots-de-vin à la bande de Brujahs locale ? Le sénéchal pense-t-il que le gros bras le plus dangereux des anarchs peut être retourné contre les Champions, ou vice versa ?

Prérequis :

- Domaine : Servage ••• et Viandis •.
- Alliés •.
- Ennemis (••) (crime organisé local).

Suggestions : Contacts, Influence (église ou police), Refuge : Armurerie dissimulée; Adversaire.

Résonance préférée : bilieuse.

Avantages de coterie fréquents : Moyens de transport ••, Planques (variable); Concierge (••), Prise pour cible (•).

Commando

« Qui veut la paix prépare la guerre. Et qui veut du fric trouve ceux qui ne l'ont pas préparée. »

Certaines unités de Commando servent un prince ou un baron et se battent pour une secte. Certains Descendants puissants donnent à leur enfant ou à leur petit-enfant la charge de capitaine d'une unité de garde personnelle dont ils doivent s'occuper. Les Commandos plus mercenaires acceptent les missions données par toute personne qui peut payer. Les missions d'un Commando peuvent inclure :

- traquer les Sangs Clairs dans la cité;
- être embauché pour protéger l'entreprise d'un officier de la cité;
- escorter une cible VIP dans une zone disputée ou dangereuse;
- renforcer son arsenal en achetant des armes ou en pillant un autre groupe mieux armé : des gangsters, des policiers, une armurerie de la garde nationale;
- découvrir qui a piégé la coterie pour qu'elle assassine un ancien sans le savoir.

Comme les équipes d'opérations spéciales de mortels, les coterie de type Commando incluent des rôles spécialisés : capitaine, sergent, officier tactique, négociateur, spécialiste et agent de démolition, entre autres. La plupart des missions nécessitent aussi de l'enquête en dehors du combat : trouver des témoins, rassembler des renseignements sur une cible, amadouer les clients potentiels ou les personnes influentes à la cour.

Prérequis :

- Domaine : Rempart •• et Viandis •.
- Mawla ••• (la personne auprès de qui la coterie prend ses ordres de mission).
- Statut •.
- Ennemis (••).

Suggestions : Masque, Refuge : Armurerie dissimulée, Refuge (base d'opérations), Servants (sous-officiers, renforts de troupes); Adversaire.

Résonance préférée : bilieuse.

Avantages de coterie fréquents : Moyens de transport ••; Bras du tyran (•), Crimes de guerre (••).

Culte sanglant

« Rejoignez-nous et notre sang sera uni à jamais, car il n'existe aucune loi en dehors de notre volonté. »

Les Cultes sanglants attirent des proies avec la promesse de démonstrations surnaturelles ou de vérités ésotériques. Ils mettent en danger la Mascarade pour avoir facilement accès à un troupeau et à des serviteurs dociles qui cherchent à échapper aux rigueurs de leur vie mortelle. Ces Cultes peuvent croire en leur propre théologie sanguinaire ou simplement se servir des rituels comme couverture pour leurs prédations.

Les Cultes sanglants sont souvent composés de Descendants et de Sangs Clairs, ce qui est en soi suspect aux yeux des vieux vampires.

Les Cultes sanglants s'organisent généralement selon une hiérarchie spirituelle, menés par un Descendant charismatique ou dominateur avec un titre grandiloquent comme « grande prêtresse » par exemple. Les autres Descendants de la coterie peuvent porter des titres familiaux comme père, sœur ou cousin. Même si les Cultes sanglants jaugent rarement leur puissance à l'aune de leur territoire, la majorité ont un espace réservé à leurs rituels, protégé et entretenu par une abbesse, un sacristain ou un khadim.

Prérequis :

- Domaine: Rempart •• et Servage •.
- Troupeau •••.
- Suspect (•).

Suggestions : Refuge (église ou quartier général du culte), Refuge: Furcus, Servants (sacristains, membres laïcs); Ennemis (••).

Résonance préférée : sanguine.

Avantages de coterie fréquents : Fût •; Maudite (variable), Prise pour cible (•).

Émissaires

« En travaillant ensemble, nous avons une chance de survivre. Transformons nos différences en forces collectives. »

Ce groupe accomplit des missions diplomatiques et joue le rôle de médiateur entre des parties hétérogènes. Le plus souvent, les coteries de type Émissaires se forment à la suite de conflits entre factions. Quand les belligérants trouvent un compromis ou signent un armistice, ils chargent parfois les jeunes membres des factions de former une telle coterie pour gérer les points encore litigieux et peut-être pour finir par dépasser les vieux griefs.

Les objectifs d'une coterie de type Émissaires dépendent des personnes avec lesquelles elle travaille ou avec lesquelles elle négocie au moment concerné, et les objectifs peuvent changer si les missions diplomatiques évoluent. Ces buts peuvent notamment être les suivants :

- unir deux coteries, cultes, cités ou sectes pour atteindre un objectif commun;
- renforcer la position ou l'influence d'un individu en particulier;
- coordonner des Projets pour atteindre les mêmes objectifs.

Même sans mission officielle, les Émissaires communiquent de manière informelle avec la structure de pouvoir locale pour rechercher des informations ou des partenaires potentiels, des garanties pour les accords déjà conclus et de l'influence à exploiter pour mieux protéger leurs compromis.

Prérequis :

- Domaine: Servage ••• et Viandis •.
- Contacts ••• (des mortels venant de professions et de milieux divers).
- Ressources •• (argent liquide et actifs mis en commun).
- Suspect (•).

Suggestions : Masque (identités de couverture pour différents domaines); Refuge Partagé (ambassade ou légation) (•) ou Sans refuge (constamment en déplacement) (•).

Résonances préférées : sanguine, flegmatique.

Avantage de coterie fréquent : Privilégiée •••.



Famille

« Peu importe à quel point je te déteste à cet instant précis, tu es mon frère, et je ne laisserai personne te traiter comme ça. »

Synonyme d'Hecata mais également répandue parmi les Ventrues, les Tzimisce et les branches âgées de la plupart des autres clans, la Famille relie des parents par le sang au Sang. Beaucoup d'ancillae se souviennent d'une époque où la famille primait sur tout le reste, dans la vie comme dans la non-vie et, d'ailleurs, en dehors de l'Occident post-moderne, c'est généralement toujours le cas.

Les Familles recrutent souvent les membres mortels des familles élargies des membres vampiriques comme alliés et étreignent les plus prometteurs pour poursuivre leur œuvre au sein de la prochaine génération. Elles peuvent avoir des lignages de serviteurs ou de Servants dépendants en plus des parents, grands-parents, adelphe, cousins et parents éloignés ordinaires. Un mariage de sang (voir pages 91-92 du supplément **Camarilla**) par le passé peut expliquer la présence de plusieurs clans au sein d'une Famille.

Les objectifs d'une Famille sont centrés à la fois sur les relations entre mortels et sur celles entre vampires :

- protéger les intérêts familiaux, arranger des mariages entre mortels et assurer le succès des futurs héritiers ;
- planifier des Étreintes avantageuses et des alliances par mariage de sang ;
- remonter la généalogie pour trouver des membres perdus ou découvrir l'emplacement de vieux caveaux ou reliques de famille.

D'autres membres de la famille peuvent être mariés ailleurs, avoir rompu toute relation avec la famille ou avoir mystérieusement disparu. Les coterie de type Famille offrent de nombreuses occasions d'introduire un personnage de la conteuse dérangeant que les personnages joueurs ne peuvent pas se contenter de tuer, car il fait partie de la famille ! Elles posent les bases de conflits conséquents pour les groupes de jeu qui aiment se quereller sur le plan émotionnel dans le jeu : que votre coterie ressemble aux *Soprano* ou à *Succession*, la famille y est importante.

Prérequis :

- Domaine : Rempart •••, Servage • et Viandis •.
- Allié • (un membre de la famille mortelle ayant des relations).
- Contacts •• (famille, famille élargie).
- Ressources •• (actifs liquides de la famille).
- Ennemi (••) (un ou plusieurs mortels qui s'opposent à l'entreprise familiale).

Suggestions : Influence (entreprise familiale), Mawla (vampire appartenant à la même famille), Refuge (manoir ancestral), Servants (une goule de la famille), Troupeau (membre de la famille élargie), Sombre secret (diablerie ou mouton noir de la famille), handicap de Refuge : Hanté.

Résonance préférée : sanguine.

Avantages de coterie fréquents : Planques (variables) ; Maudite (malédiction pesant sur la famille), Territoriale (manoir ancestral).

Firme

« Le truc, c'est qu'on n'a jamais vraiment de nouvelles affaires. Toutes nos affaires sont de vieilles affaires. »

Les Firmes utilisent les méthodes commerciales modernes, ainsi que les tactiques d'intimidation par la force des Descendants et la manipulation surnaturelle. Les ultratraditionnalistes de la Camarilla considèrent encore ces coterie comme vulgaires, mais personne ne songe à nier leur utilité à l'époque du capitalisme. Les coterie anarches qui tentent de fonctionner comme une Firme s'effondrent souvent à cause des soupçons des autres sur leur véritable idéologie ou de la paralysie décisionnaire, mais des anarches charismatiques fraîchement sortis de la Silicon Valley essaient encore de réinventer la salle de réunion.

Les Firmes s'organisent sous forme de conseil d'administration dirigé par un PDG élu par les membres ou nommé par un ancien. Tant qu'elle rapporte des dividendes substantiels à ses actionnaires (des anciens qu'il vaut mieux ne pas flouer), la coterie peut faire à peu près ce qu'elle veut.

Plutôt que de se débattre avec des comptes de résultat, le groupe de jeu peut représenter les véritables activités de la Firme de manière abstraite par des Projets ou simplement par des points de Ressources. Ce qui laisse à la coterie des objectifs comme les suivants :

- décourager les rivaux commerciaux en les terrorisant, ou les manipuler pour fusionner avec eux ;
- développer des marchés qui manipulent principalement de l'argent liquide, par exemple les criminels ou les terroristes ;
- enquêter sur les abus de biens sociaux ou l'espionnage industriel ;
- faire pression sur les enquêteurs et les régulateurs du gouvernement (ou les suborner d'une autre manière).

Selon le stéréotype, un Ventrue dirige la Firme, mais un Lasombra habitué à tirer les ficelles, un Hecata banquier ou même un Malkavien visionnaire a les compétences nécessaires pour gérer une entreprise de ce type. Quoi qu'il en soit, la coterie a besoin d'avocats de haut vol (des goutes, ou simplement des Servants qui sont des avocats attirés) pour broser les autorités mortelles dans le sens du poil, légalement ou illégalement.

Prérequis :

- Domaine : Servage •• et Viandis •.
- Influence •• (communauté commerciale de la Firme).
- Ressources ••• (le portefeuille d'actions).

Suggestions : Contacts, Influence (commerciale ou politique), Refuge : Établissement commercial, Servants, Troupeau.

Résonance préférée : flegmatique.

Avantages de coterie fréquents : Faveurs (••), Territoriale (•).

Fugitifs

« Nous ne pouvons pas nous arrêter. Nous ne pouvons même pas ralentir. Donc, nous essayons de prendre un tournant qui va renverser la situation. »

Ces damnés sont en cavale. AURORE est sur leurs traces. La cour a déclaré une chasse au sang. Les anarchs veulent les inviter à une fête où coups de pieu et de lattes seront de la partie. Le poursuivant est peut-être un vampire solitaire, mais d'une puissance redoutable. Il est rare que tous les membres de la coterie soient pourchassés en même temps. Plus vraisemblablement, un ou deux Descendants en fuite ont réussi à convaincre des camarades de les rejoindre grâce aux liens d'amour, d'amitié (ou de sang...) qui les unissent.

Ou peut-être que la coterie a accompli une mission qui a entraîné son excommunication, ou en sait trop sur quelqu'un d'important. Comme elle est en danger partout, elle ne fait confiance qu'aux mortels, et encore, à un petit nombre seulement. Peut-être que les Attaches des membres du groupe font partie de leur entourage ou peut-être que les Descendants pourchassés doivent protéger leurs Attaches depuis leur cachette ou depuis une autre ville.

Les chroniques mettant en scène des Fugitifs font monter la paranoïa : qui nous traque ? Est-ce que l'un d'entre nous va trahir les autres ? Elles se terminent par la capture de la coterie ou bien par le moment où elle cesse de fuir et livre une dernière bataille dont l'issue ne peut qu'être funeste. Mais elles peuvent se terminer par une victoire :

- la coterie découvre qui lui a fait porter le chapeau pour un crime qu'elle n'a pas commis et le prouve, ce qui persuade ses poursuivants ;
- les membres de la coterie réussissent à simuler leur propre Mort ultime ou redirigent leurs poursuivants sur un autre groupe de Descendants, ce qui est plus aisé avec des chasseurs de vampires mortels qu'avec des limiers vampiriques ;
- la coterie parvient à obtenir la protection d'une autre entité ailée et l'achète avec son secret dangereux ou avec un autre as dans la manche qu'elle a découvert dans sa fuite.

Quelle que soit la situation, les Fugitifs qui tentent de blanchir leur nom doivent trouver des arguments irréfutables, ou bien un sombre secret de l'accusateur encore pire que l'accusation contre eux. Sinon, les Fugitifs ont intérêt à garder une réserve de ressources sous la main pour pouvoir de nouveau fuir rapidement.

Prérequis :

- Domaine : aucun.
- Contacts *** (de l'aide pour pouvoir fuir).
- Masque **.
- Servant (•) (chauffeur de jour).
- Spécial : les coteries de fugitifs ont toujours un ou plusieurs handicaps liés à leur poursuivant, par exemple Adversaire, Ennemi, Infamie, Connu des services ou Haï.

Suggestions : Alliés, Costumier •, Ressources (argent liquide et véhicules aux vitres opaques), Saga (quand ils sont pourchassés parce qu'ils en savent trop) ; Méprisé (**).

Résonance préférée : bilieuse.

Avantages de coterie fréquents : Moyens de transport ** ; Prise pour cible (•).

Gardiens

« Nos amis sont situés juste à la frontière entre la vie et la mort. Notre ennemi est juste de l'autre côté. »

Encore rares, mais présente parmi les Hecatas, les Lasombras et les autres utilisateurs de Néant, les coteries de type Gardiens communient avec les morts (et les contrôlent), et fournissent souvent ce service à d'autres Descendants. Les pouvoirs nécromantiques et les serviteurs fantômes donnent une puissance de feu considérable (et difficile à tracer) au baron ou au prince qui parraine une coterie de type Gardiens de loin.

Certaines coteries de ce type prennent les décisions par consensus, tandis que d'autres obéissent au nécromancien le plus puissant parmi les membres, parfois appelé le « maître des cérémonies » par les jeunes lècheurs ou seulement le maître de la Porte. Les coteries qui gardent un contingent permanent de fantômes ou de cadavres ambulants donnent à un sacristain le pouvoir de les contrôler et de les contenir au sein de leur domaine.

Ces coteries rejettent les Sangs Clairs, mais ne montrent pas d'animosité envers les Caitiffs qui sont parvenus à apprendre les pouvoirs du Néant ou qui viennent consulter la coterie pour les maîtriser. Enseigner les cérémonies de Néant à tout Descendant prêt à les apprendre fournit des dettes ou d'autres choses importantes à la coterie. Les autres Descendants la chargent de bannir des fantômes dangereux, de communier avec des ancêtres révéérés ou de rechercher des reliques de tombeaux ou d'autres secrets détenus par les morts qui le sont vraiment.

Prérequis :

- Domaine : Rempart •, Servage • et Viandis **.
- Contacts ** (pilleurs de tombes, croque-morts).
- Servants *** (un serviteur et espion fantôme).
- Infamie (•) (tractations avec de sombres entités).

Suggestions : Ennemis (chasseurs de vampires qui ont repéré la coterie qui traite avec les morts), Mawla (nécromancien accompli), Refuge : Furcus (cérémonies), Ressources (volées à des morts), Statut : Secrets de la cité (appris auprès des morts).

Résonance préférée : aucune.

Avantages de coterie fréquents : Planques ; Maudite (variable), Territoriale (•).

Maréchaux

« L'émir veut absolument s'entretenir avec vous ce soir. Alors ne le faisons pas attendre. »

Les Maréchaux sont les gardes du corps et les prétoriens du dirigeant de la cité. Ils représentent son pouvoir et son intérêt personnel, par opposition au shérif qui représente en théorie la cour, le conseil ou même la cité dans son ensemble. Le poste de coterie de type Maréchaux est prestigieux et peut donner accès au pouvoir. Les membres de la coterie représentent généralement la composition par clan de la structure de pouvoir vampirique de la ville, car les anciens influents tentent d'intégrer leur enfant à la coterie.

Traditionnellement, le prince ou le baron nomme le capitaine de la coterie, et la coterie choisit son propre maître d'armes par vote, souvent un chef de guerre et un officier dirigeant de la ville, et souvent aussi un vieux vampire vétéran. Comme elle est directement liée au dirigeant, la coterie doit travailler à protéger son mécène contre ses ennemis et ses rivaux si elle ne veut pas perdre en pouvoir face au shérif. Une coterie de type Maréchaux audacieuse peut transférer sa loyauté aux nouveaux dirigeants avant un coup d'État, mais, si elle choisit mal son camp, elle va vite devenir au mieux une coterie de type Fugitifs.

De la même manière, la coterie doit très bien dissimuler ses propres écarts de conduite ou être en mesure de les nier, ou bien les perpétrer contre des mortels, des Sangs Clairs ou d'autres groupes qui n'ont ni pouvoir ni influence. Le comportement de la coterie éclabousse le dirigeant, c'est pourquoi beaucoup de Maréchaux exécutent leurs tâches dans l'ombre et n'apparaissent à la cour que lorsque cela est nécessaire pour frapper la foule d'admiration ou vaincre un opposant.

Prérequis :

- Domaine: Rempart •• et Viandis ••.
- Statut •••.

Suggestions: Adversaires, Influence, Mawla (prince/baron), Servants, Statut.

Résonances préférées: bilieuse, sanguine.

Avantages de coterie fréquents: Moyens de transport ••; Bras du tyran (••).

Nomades

« Heureux de vous revoir mes amis, pour le spectacle qui ne finit jamais... mais qui voyage. »

Les Nomades voyagent de lieu en lieu et apportent la fête avec eux. Certains (parfois appelés des coterie de type Carnaval) donnent des représentations pour les mortels, les Descendants ou les deux, en séduisant les anciens par leurs divertissements délibérément anachroniques qui rappellent les cirques du Dust Bowl ou les spectacles burlesques de l'époque victorienne, ou en organisant des représentations de pièces de Shakespeare ou des raves d'électro-dance.

Les Carnavals incluent des rôles prédéterminés: artiste, aboyeur ou Monsieur Loyal, machiniste, gérant, joueur de bonneteau. D'autres Nomades se retrouvent ensemble au gré du hasard, un pour tous et tous pour un, assez longtemps pour faire le plein d'essence et de sang et pour repartir la nuit suivante.

Les objectifs des Nomades varient en fonction des compétences des membres de la coterie et peuvent inclure :

- prendre tout ce qu'ils peuvent; ils ne seront plus là demain quand le shérif arrivera!
- satiriser la structure de pouvoir locale ou dissimuler des rites caïnites dans leurs spectacles;
- offrir un point de vue extérieur (ou l'avantage d'une personne extérieure) aux pouvoirs locaux enlisés dans un blocage par égalité;
- créer des occasions de chasse ayant la bonne Résonance sans troupeau.

Les Nomades peuvent transmettre des secrets à des gens de confiance (ou pas) sur leur route ou rechercher des composants pour un rituel dont l'exécution s'étale sur de grandes distances, par exemple qui doit être effectué dans sept villes en sept mois pour fonctionner.

Prérequis :

- Domaine: aucun.
- Contacts ••• (public, imprésarios, passeurs, etc.).
- Servants •• (aide pour gérer les choses en journée).
- Suspect (•).

Suggestions: Alliés, Renommée, Ressources, Troupeau (fans ou autres membres du groupe itinérant).

Résonances préférées: sanguine, animale.

Avantage de coterie fréquent: Moyens de transport ••.



Nuée

« Où étions-nous hier soir ? Ne vous inquiétez pas, ça ne vous aurait pas plu même si vous aviez pu entrer. »

Si vivre bien est la meilleure des vengeance, non-vivre mieux qu'un autre Descendant est encore plus délectable. Les Nuées, composées de vampires aux intérêts communs, sont des coterie qui se consacrent aux meilleures choses de la non-vie : la musique, la mode, l'art ou tout autre sujet qui éclaire leurs nuits sans fin. En plus des fashionistas toréadors, ces groupes peuvent aussi être composés d'architectes ventrués, de chimistes malkaviens créant des drogues de synthèse, de brujahs cyberpunks et de rockeurs gangrels. La vanité, l'égoïsme et l'étalage de sa supériorité viennent naturellement aux Descendants de tous les clans. Même un Nosferatu peut collectionner les parfums ou adorer le black metal aux infrasons.

En tant que vampires, les Nuées transforment la joie en cruauté et en compétition : elles doivent être, avoir et contrôler le meilleur de ce qu'elles recherchent, et faire honte à ceux qui osent vouloir la même chose et les écraser. En fin de compte, ce sont ces deux éléments qui maintiennent la cohésion d'une

Nuée. Une fois que le groupe de jeu a choisi le centre d'intérêt de sa coterie, son *focus*, ses objectifs peuvent inclure :

- impressionner les harpies, ce qui peut commencer par convaincre les harpies que l'intérêt de la Nuée est cool ou de bon goût;
- suborner ou lier au sang le meilleur artiste mortel (ou le plus populaire) pratiquant le centre d'intérêt de la coterie, ce qui risque de mettre en danger la Mascarade;
- semer le chaos dans la représentation d'une coterie rivale ou saboter l'événement correspondant à son centre d'intérêt ou sa collection d'une autre manière;
- rechercher sincèrement le meilleur de son centre d'intérêt pour tenter de retrouver son Humanité.

Mais peu importe ce que fait la Nuée, elle doit le faire avec style.

Prérequis :

- 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), Renommée (au sein de la sous-culture concernée), Statut (pour les Nuées de la haute société).

Résonance préférée : sanguine.

Avantages de coterie fréquents : Moyens de transport ••; Faveur (••).

Partie de chasse

« Je vois que vous êtes un client aux goûts raffinés. Laissez-moi vous montrer notre cave de majorettes. »

Les Parties de chasses connaissent tous les types de Résonance sur le bout des doigts et savent souvent exactement où les trouver. Rassembler des mortels porteurs d'un caillot risque de modifier leur état émotionnel, c'est pourquoi gérer un élevage de mortels en liberté est la clé pour avoir de bons stocks. Protéger ces actifs est important, et les protéger prudemment est plus important encore. Les mortels peuvent être mordus plusieurs fois, mais toute récolte répétée présente des risques : attirer l'attention de la police (ou d'une agence de la Seconde Inquisition), faire paniquer le mortel harcelé, se heurter à des braconniers vampiriques et subir l'ingérence systématique de cavistes rivaux comme le Système circulatoire, ou même d'une coterie de type Champions redresseuse de torts.

Comme pour les Bandes de Crocs, les membres d'une Partie de chasse sont spécialisés dans un ensemble de compétences en particulier. Ce type de coterie prise les Descendants qui savent flairer les Résonances, tout comme ceux qui ont des amis partout et peuvent donc faire des échanges avec d'autres éleveurs pour honorer une commande. Mais les chercheurs, les détectives privés et même les coordinateurs de collectes de sang fournissent leur précieuse connaissance des endroits qui abritent des veines prisées dans votre ville. Ils peuvent être des membres vampiriques, des contacts mortels ou les deux. Protéger et inventorier les mortels très demandés est souvent prioritaire par rapport à la recherche de nouveaux caillots, mais une nouvelle dyscrasie riche capable de nourrir le Ventrué le plus puissant de la cité peut faire la fortune de la coterie en une nuit.

Prérequis :

- Domaine : Viandis •••.
- Allié • (appât, trafiquant d'êtres humains) ou Mawla • (sommelier en sang).

Suggestions : Influence (crime organisé), Troupeau.

Résonance préférée : celle qui se vend le mieux.

Avantage de coterie fréquents : Fût ••.

Questari

« Cherchez, et vous trouverez. »

La coterie de type Questari se forme pour tenter de percer des secrets ou des mystères, qui peuvent aller d'anciennes légendes à « Qui a planté un pieu dans le cœur du baron ? » Les autorités vampiriques peuvent charger la coterie de retrouver un mathusalem, ou elle peut récupérer des artefacts rares pour les vendre dans le milieu de la magie du sang ou encore elle peut considérer les recherches comme apportant leur propre récompense. Certains Questari récupèrent des objets uniquement pour étendre leur collection et deviennent davantage une institution que des enquêteurs, un phénomène si répandu que les Tremères l'ont nommé : une Rectorie.

Les Rectories ne sortent pas beaucoup et gardent jalousement leur bibliothèque, leurs archives ou leur musée ; les Questari itinérants, au contraire, montent constamment des expéditions loin de leur ville pour remonter des pistes ou des rumeurs jusqu'à un trésor ou une vérité. Beaucoup de coterie de type Questari tentent de faire les deux ! Ces deux objectifs peuvent créer des ennemis à l'écran ou se dérouler en arrière-plan sous forme de Projets abstraits, et le groupe de jeu peut passer de l'un à l'autre quand l'histoire l'exige.

Si les Questari sont censés résoudre des crimes, le conteur doit pouvoir et vouloir fournir une série de mystères ; la trame fondamentale du Monde des Ténèbres fournit pléthore de secrets pour les personnages plus mystiques. Les Questari sont probablement l'idée pour les groupes de jeu qui veulent découvrir cette trame, car ils permettent au conteur d'unir des personnages possédant des Sagas obscures ou n'ayant apparemment aucun lien entre elles au sein de la même chronique. Les Questari peuvent souvent échapper à l'horreur politique brutale de **Vampire : la Mascarade** pour les groupes qui n'apprécient pas cet aspect. Mais d'autres Questari collectionnent les secrets pour les utiliser comme armes précisément dans ce type de chronique d'horreur politique. Quoi qu'il en soit, les ennemis les plus redoutables de la coterie peuvent se révéler être les Questari rivaux, car le groupe et eux vont faire la course jusqu'au même objectif en en une bataille d'astuce, puis de crocs.

Prérequis :

- Domaine : Servage ••• et Viandis •.
- Contacts ••.

Suggestions : Mawla, Refuge avec Bibliothèque, Ressources (budget de recherche), Statut : Secrets de la cité.

Résonances préférées : sanguine, flegmatique.

Avantages de coterie fréquents : Moyens de transport •• (avion-cargo ou voitures tout-terrain) ; Territoriale (•) (pour les Rectories).

Régence

« L'Appel a convoqué notre ancien à la guerre. C'est regrettable, mais cela nous laisse aux commandes. »

La coterie de type Régence représente un ancien puissant et est respectée, crainte et parfois haïe par beaucoup, et n'est souvent reconnue qu'à contrecœur. Ceux qui héritent du pouvoir héritent aussi de ses ennemis, ce qui peut creuser un fossé entre la coterie et ses anciens mécènes ou transformer d'anciens adversaires en confidents nécessaires. Les coteries de type Régence centrées sur un ancien présent mais en torpeur sont affublées du sobriquet moqueur de Somnophiles et ont leurs propres problèmes pour protéger leur seigneur, maintenir son pouvoir et interpréter ses ordres qui leur parviennent par d'étranges rêves et présages.

Les Régences de la Camarilla sont confrontées à l'« assistance » zélée de courtisans qui veulent les remplacer ou les transformer en pantins. Les Régences anarchs (généralement appelées des conseils provisoires ou des comités de direction) ont moins à s'inquiéter des manœuvres politiques mais peuvent à n'importe quel moment subir une purge de factions anarchs plus radicales.

Chaque nuit d'absence supplémentaire de l'ancien, l'idée que la Régence devienne permanente émerge dans l'esprit des ennemis, sinon des membres, de la coterie. Les crises civiles forcent la coterie à improviser pour que sa position (et celle de la secte) ne s'effondre pas, ce qui la rapproche toujours plus de l'action indépendante. Une coterie de type Régence qui hérite de la moitié d'une cité des mains d'un ancien en rivalité millénaire avec un autre subit ses propres problèmes, surtout si leur adversaire ancien montre des signes de folie due à l'Appel.

Prérequis :

- Domaine: Rempart ••• et Viandis ••.
- Mawla •• (majordome ou commissaire politique).
- Statut •••• (ou ••• pour les Régences anarchs).
- Avantages: 10 points au maximum à répartir entre Influence, Refuge, Ressources, Servants, Statut: Secrets de la cité, Troupeau et/ou avantages de coterie.
- Handicaps: même valeur en points que les avantages choisis ci-dessus à répartir en handicaps (Adversaires, Ennemis, Harceleurs, Méprisé, Refuge Compromis, handicaps de coterie).

Résonance préférée: flegmatique.

Avantages de coterie fréquents: Planques; Bras du tyran (•), Crimes de guerre (••) (péchés de l'ancien) Prise pour cible (•).

Saboteurs

« Nous allons ronger leur domaine brique par brique. »

La coterie de type Saboteurs n'a ni base de pouvoir immédiate ni racines dans son nouveau domaine. Au lieu de cela, elle a le soutien d'un Descendant puissant ailleurs qui veut détruire ou conquérir ce domaine. Ce qui existe de plus proche des Saboteurs chez les mortels est une cellule terroriste, mais les Saboteurs sont rarement au service d'objectifs politiques explicites plus élaborés que la vendetta ou les querelles intestines d'une faction. Les rares exceptions sont les Saboteurs anarchs radicaux appelés des Avant-gardes, qui ont pour but de déstabiliser une baronnie (ou parfois une cour) puis de s'emparer du pouvoir sous prétexte que ses membres sont « les seuls capables de régler ce problème ».

Les adversaires, qu'ils soient de la secte ciblée ou des services de sécurité mortels, travaillent à découvrir la véritable mission des Saboteurs. Et pendant qu'ils tâtonnent, la coterie agit:

- elle infiltre sa cible;
- elle rassemble des renseignements sur les points faibles de sa cible;
- elle planifie une frappe décisive;
- elle suborne les enquêteurs mortels et les redirige sur la secte ciblée.

Les Saboteurs peuvent se spécialiser en fonction de leur ensemble de compétences et de disciplines: agitateurs politiques, assassins, fabricants de bombes, infiltrateurs. Les Sangs Clairs se révèlent extrêmement utiles dans le rôle de Saboteurs, car ils peuvent organiser le bétail, lancer des raids diurnes maquillés en frappes de chasseurs de vampires, etc. Tous les Saboteurs ont intérêt à fouiller la cité de fond en comble pour repérer les points faibles, les voies d'évasion et les dangers cachés à libérer à l'heure H.

Prérequis :

- Contacts •• (opprimés, marginaux, etc.).
- Influence • (organisations subversives).
- Mawla •• (commanditaire).
- Masque • (identités de couverture).
- Adversaires (••) (au moins un opposant vampirique).

Suggestions: Ressources (argent liquide), Servants (recrues et gros bras), Domaine (si la coterie est bien établie dans sa localisation actuelle, les joueurs doivent mettre au moins 1 point en Rempart en premier); Suspect (•) et d'autres Adversaires.

Résonances préférées: atrabilaire, bilieuse.

Avantage de coterie fréquent: Planques.

Sbirri

« Peut-être que nous pouvons conclure un arrangement ? Nous sommes tous du même côté, après tout. »

Cette coterie s'infiltré au sein d'une ville ou d'une faction sur ordre de ses véritables maîtres : là où les Saboteurs correspondent aux terroristes, les Sbirri sont des espions. Ce nom vient de l'Italie de la Renaissance, où il désignait l'homme de main d'un noble portant un manteau à capuche (*sbirro*). De la même manière, les Sbirri dissimulent leur vrai visage derrière les traditions et les objectifs d'un autre type de coterie, leur couverture. L'agent de liaison principal de la coterie avec son commanditaire ou son mécène ne doit pas sembler diriger la coterie de couverture.

Le passé de la coterie devient une partie cruciale du jeu et la conteuse et le groupe de jeu doivent le définir lors de la partie zéro. Comment la coterie s'est-elle intégrée dans la ville ciblée et qui l'a menée là ? Doit-elle remplacer un réseau de Sbirri qui l'a précédée ? Peut-elle faire confiance aux ressources que ce réseau a laissées derrière lui ?

Le groupe de jeu peut décider de représenter ses activités de couverture par des Projets en arrière-plan, et de concentrer le vrai temps de jeu sur ses activités clandestines :

- découvrir les inimitiés politiques et les secrets à la cour pour avoir des leviers à exploiter ;
- aggraver de manière subtile les divisions entre les factions et les rivalités en jouant des deux côtés de la table ;
- recruter des Descendants ou des mortels influents pour la cause du commanditaire des Sbirri, ou pour leur fausse faction de couverture ;
- protéger secrètement les autres actifs et l'influence de leur mécène dans leur ville ;
- bloquer ou détourner les enquêteurs soupçonneux, vampiriques ou mortels.

Les coteries de type Sbirri s'intéressent à ceux qui sont en mauvais termes avec le pouvoir en place : les Sangs Clairs, les Caitiffs, les temples du Sacerdoce rancuniers ou juste toute personne que les harpies ont prise en grippe. Discuter avec tous ces gens douteux permet de récolter beaucoup de secrets, mais les Sbirri doivent s'assurer de ne pas être entraînés dans la boue avec eux.

Prérequis :

- Domaine : mêmes valeurs en points que celles du type de coterie imité, mais la coterie de type Sbirri peut dépenser 1 point de moins sur l'ensemble.
- Mawla •• (commanditaire ou intermédiaire).
- Masque •.

Suggestions : Adversaire du conseil des primogènes de la ville infiltrée (acheté comme Mawla involontaire), Statut : Secrets de la cité, autres avantages associés au type de coterie pour lequel la coterie de sbirri se fait passer ; véritables Adversaires, Sombre secret (••).

Résonances préférées : atrabilaire ou celle préférée par le type de coterie de couverture.

Avantages de coterie fréquents : Planques (variable), Viandis : Ruelles.

Sentinelles

« Ces traces ne ressemblent pas à celles des lupins, mais sortez quand même les armes en argent. Juste au cas où. »

Les Sentinelles protègent le domaine contre une menace spécifique ou gardent les frontières de la ville contre l'infiltration ou l'invasion. Les lupins, le Sabbat, les sectes ennemies et même les chasseurs de vampires mortels peuvent figurer sur leur liste de cibles. Les dirigeants accordent généralement aux Sentinelles des domaines en bordure de la cité ou sur des territoires dangereux qui sont récemment passés sous le contrôle de la secte de la coterie.

Les Sentinelles ne reçoivent pas toujours assez de soutien à la cour : des guerriers trop puissants peuvent devenir des menaces et des héros trop triomphants peuvent devenir des pions politiques. Les Sentinelles prudentes rassemblent suffisamment de puissance de feu pour faire leur travail à bonne distance des Elysiums et évitent le centre-ville et les terrains de chasse en vogue. Les Sentinelles téméraires ou ambitieuses perdent brutalement tout soutien au profit d'une coterie de type Maréchaux, ou même ne reçoivent plus de réponse à leurs appels à l'aide au pire moment possible.

Le guerrier le plus compétent de la coterie est généralement son chef ou son gardien, et ses seconds rivalisent avec lui pour récupérer sa place et surveillent et entraînent le reste de la coterie. Contrairement à la plupart des coteries qui servent la ville, les Sentinelles n'acceptent jamais un chef imposé de l'extérieur et quelques coteries de ce type déterminent qui commande à l'aide de duels semi-ritualisés. Les Sentinelles risquent régulièrement leur non-vie et ne peuvent pas se permettre le luxe que sont les préjugés des autres Descendants envers les Caitiffs, les Sangs Clairs ou qui que ce soit d'autre. Si vous êtes prêt à vous battre et à affronter la Mort ultime, votre sang est assez pur pour elles.

Prérequis :

- Domaine : Rempart •, Servage •• et Viandis •.
- Statut •• (dans la secte de la Vehme).

Suggestions : Contacts, Servants.

Résonances préférées : animale, atrabilaire.

Avantages de coterie fréquents : Moyens de transport •• ; Assiégée (••), Territoriale (•).

Vehme

« On ne vous paye pas pour le croire, on vous paye pour le poster sur Twitter. #descendants »

Comme la Seconde Inquisition se déchaîne, effacer les traces des Descendants et faire appliquer la Mascarade devient encore plus important que d'ordinaire. Les coteries de type Vehme modernes se fatiguent rarement à enseigner aux autres les traditions ou à réprimander ceux qui se montrent un peu trop négligents dans la dissimulation de leurs activités nocturnes. Leur seule préoccupation est que les vampires restent un secret pour le monde des mortels, et la cour leur donne souvent des pouvoirs très étendus pour atteindre cet objectif.

Généralement, ce but implique de nettoyer les bavures et de manipuler les médias et la police, mais, dans les cas vraiment trop flagrants, les Vehmes ramènent ceux qui ont brisé la Mascarade aux autorités vampiriques pour qu'ils soient jugés. Traditionnellement, les Ventrues prennent la responsabilité du nettoyage des bavures et la plupart des coteries de type Vehme de la Camarilla comptent encore un membre ventrue ayant ses entrées au sein des réseaux d'influence de la ville. Quant aux « équipes de nettoyage » de type Vehme des anarchs, elles ne sont pas plus reluisantes, elles ont d'ailleurs tendance à travailler de manière plus brutale (et plus souvent sur Internet) que les manipulateurs de la Camarilla, et il n'est pas rare que les deux factions collaborent dans les cas très voyants ou urgents. Dans certaines cités, le baron et le prince nomment conjointement une coterie de type Vehme commune afin de gérer cette question pour le compte des deux sectes.

Prérequis:

- Domaine: Viandis •.
- Influence *** (particulièrement dans la police et les médias).
- Statut ***.

Suggestions: Adversaires, Mawla (au sein du conseil des primogènes de la Camarilla ou du conseil révolutionnaire anarch).

Résonance préférée: sanguine.

Avantages de coterie fréquents: Privilégiée ***; Concierge (•).

Veille diurne

« Vous avez besoin de nous sur ce toit. Surtout parce que, si vous vous y postiez vous-mêmes, vous prendriez feu. »

Les Veilles diurnes améliorent le statut des Sangs Clairs: ils passent de pauvres et sacrificables à bien payés et sacrificables. Être un Sang Clair possédant l'atout Buveur matinal est normalement une condition incontournable pour faire partie de cette coterie mais le conteur et les joueurs peuvent se montrer souples pour concrétiser ce concept.

Quand des vampires se déplacent en journée, la Mascarade devient aussi inflammable qu'un ancien. Les Veilles diurnes qui parviennent à préserver leur anonymat marchent sur les platebandes de Vehmes qui peuvent devenir leurs rivales et peuvent également voir la Veille diurne comme un risque injustifié.

La coterie interagit constamment avec les mortels et doit recalibrer mentalement ses attentes pour parler aux Descendants qu'elle sert et qu'elle protège (mais croise beaucoup plus rarement). Ces Descendants jalourent et se méfient des « sangs mêlés » qui frayent avec des mortels pendant que les honnêtes caïnites dorment.

Les membres d'une Veille diurne peuvent avoir de nombreuses fonctions, par exemple gardes du corps pour les primogènes ou éclaireurs observant les chasseurs de vampires organisés. La coterie est souvent chargée de missions suicides car, après tout, les Sangs Clairs sont aisément remplaçables. Si les membres de ce type de coterie veulent survivre sur le long terme, ils doivent être les meilleurs des meilleurs. Et si le pire se produit, la coterie pourrait reporter son regard (et ses armes) vers les vrais vampires qu'elle est censée protéger.

Prérequis:

- Domaine: Rempart •• et Viandis •.
- Influence ••.
- Ennemis (•••).

Suggestions: Alliés, Contacts, Mawla, Refuge, Statut: Secrets de la cité, une relique ou un rituel en commun permettant l'activité diurne.

Résonances préférées: ce dont l'alchimiste a besoin ce jour-là.

Avantage de coterie fréquent: Faveur (•).



Systèmes de coterie

Par bien des aspects, créer une coterie est encore plus important que de créer un personnage. Si le jeu se déroule entre les personnages, la coterie fournit et définit ce « entre ». Cette section fournit des conseils et des options supplémentaires pour la création d'une coterie et le jeu sur la durée au sein d'une coterie.

Généralement, les vampires ne décident pas de former une coterie après s'être rencontrés par hasard dans un bar, même si ce cas de figure existe. Normalement, la coterie s'est formée pour une raison précise, souvent avant que le groupe de personnages actuel soit arrivé dans la ville concernée, soit étreint ou ait démarré la chronique de toute autre manière. Quand vous définissez votre coterie lors de la partie zéro, prenez le temps de décider depuis combien de temps elle existait déjà quand vos personnages l'ont intégrée. Est-ce qu'ils ont fondé la coterie? Est-ce que l'un de leurs sires l'a fondée? Les membres plus âgés de la coterie sans rapport avec les personnages joueurs doivent normalement quitter le groupe discrètement aussi rapidement que possible: les coteries doivent être étroitement centrées sur les personnages joueurs et leurs personnages d'historique, par exemple les Mawali, les Servants, etc.

Les nouveaux avantages de coterie détaillent certains chiffres rattachés aux historiques, et les clans des personnages peuvent maintenant colorer et influencer le jeu en coterie de manière encore plus directe. Les systèmes de création du Domaine plus approfondis répondent à une question très importante: où la coterie mène-t-elle ses activités? Enfin, un résumé de la création de coterie

simplifié rassemble toutes les informations au même endroit: la fiche de coterie en annexe (voir page 239).

Au sein de tous ces systèmes, ici et dans les autres chapitres, le conteur peut introduire tout ce qu'il pense bon pour enrichir le jeu. Les joueurs comme le conteur peuvent toujours prendre ce qu'ils veulent et retirer les éléments qui selon eux détourneraient leur chronique ou la transformerait en quelque chose d'autre que ce à quoi ils veulent jouer.

Changer de coterie

Les vampires sont des prédateurs sociaux, connus pour avoir la loyauté volage. Les coteries ne sont pas tout à fait l'équivalent des polycules des mortels, mais les liens sociaux entre les vampires changent et évoluent constamment au fur et à mesure que leurs ambitions s'étendent et que leur humanité s'efface. L'immense majorité des vampires ne restent pas au sein de la même coterie pendant toute leur non-vie et beaucoup non seulement changent régulièrement de coterie, mais sont aussi membres de plusieurs coteries à la fois. Les Sangs Clairs en particulier jonglent entre plusieurs coteries car ils en ont besoin pour survivre et essaient de trouver le mélange d'alliances qui va leur permettre de tenir une nuit de plus.

Quel que soit le clan, cette attitude mercenaire envers les relations est une caractéristique connue de la société vampirique et, même si un Descendant qui est ouvertement membre de plusieurs coteries peut être davantage surveillé, il est rarement banni ou attaqué pour cela. Tous les vampires ont des fidélités concurrentes envers une secte, un clan ou même une philosophie morale, et

équilibrer les exigences de ces impératifs est généralement la partie de la non-vie qui pousse les Descendants à aller chercher de l'aide parmi leurs pairs. Un damné lié à plusieurs coteries obtient un degré de confiance moindre mais ses relations sont considérées comme une ressource et non comme une menace par les caïnites qui savent comment jouer à des jeux de dupe dans le noir.

Quand un personnage quitte une coterie, tous les points d'avantage supplémentaires que son joueur a dépensés dans la coterie peuvent ne lui revenir qu'au bout d'un certain temps (voir page 180 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

RÈGLE OPTIONNELLE: COTERIES FORTES

Les coteries ordinaires commencent avec 1 point gratuit à dépenser par personnage joueur. Tous les autres points doivent venir des points d'avantage des joueurs ou de handicaps de coterie. Ce système crée des coteries qui démarrent avec peu et ont donc les dents très longues pour acquérir davantage, tout comme les personnages joueurs. Mais dans les chroniques qui concernent des coteries âgées transmises de sire en enfant, ou seulement pour jouer avec un peu plus de points, la conteuse peut autoriser les bonus de coterie (voir ci-dessous) ou juste augmenter la réserve de points de coterie gratuits de départ de 2 ou 3 points. Comme toujours, privilégiez le potentiel dramatique et non la rigueur mécanique.

Bonus de coterie

Si votre conteuse le décide, certains types de coterie accordent un bonus de 1 point à l'un de vos traits de Domaine si votre coterie remplit tous les prérequis de son type. Ce bonus ne peut pas faire monter un trait de Domaine au-dessus de 5. Si une coterie change de type et reçoit un bonus qui devrait faire passer un trait de Domaine au-dessus de 5, rendez 1 point de coterie ou les points d'expérience dépensés au joueur qui a acheté le cinquième point du trait au départ.

Les coteries gagnent ce bonus sur les traits de Domaine suivants.

Rempart: Cerbère, Commando, Maréchaux, Saboteurs, Sentinelles, Veille diurne.

Servage: Champions, Famille, Firme, Gardiens, Vehme.

Viandis: Bande de Crocs, Culte sanglant, Émissaires, Nuée, Partie de chasse, Questari, Régence, Sbirri.

Les coteries qui n'ont pas de domaine (Fugitifs et Nomades) peuvent ajouter leur point supplémentaire en Contacts ou en Servants à la place.

Si un personnage ne tente pas de récupérer en jeu les avantages supplémentaires que son joueur a dépensé dans la coterie, alors ces points restent sous le contrôle de la coterie. S'il tente effectivement de récupérer ses avantages, la coterie perd lentement l'accès à ces historiques et autres avantages au fur et à mesure que le joueur regagne ses points. La vitesse exacte est déterminée en jeu par le conteur et par la manière dont la coterie réagit à la perte de ses avantages.

DESCENDANTS MEMBRES DE PLUSIEURS COTERIES

Pouvez-vous intégrer plusieurs coteries? Bien sûr que oui. **Vampire** ne serait pas un jeu d'horreur personnelle et politique si vous ne pouviez pas placer votre personnage dans plusieurs alliances en conflit les unes avec les autres. Si un Descendant est populaire, plusieurs coteries peuvent lui demander de les rejoindre. Cela consomme du temps et des ressources mais, pour l'essentiel, c'est un compliment, et la pratique est généralement autorisée si chaque coterie est au courant de l'appartenance à toutes les autres. En revanche, rejoindre une autre coterie en secret suscite souvent de la méfiance et de la suspicion.

Inévitablement, les Descendants membres de plusieurs coteries dépensent davantage de ressources, sont plus stressés et ont moins de temps que ceux qui n'ont qu'une seule série d'ennemis et de collègues à surveiller. Représentez ce fait en faisant payer 1 point d'avantage (3 points d'expérience) au joueur par coterie supplémentaire que son personnage rejoint. Il peut prendre un handicap pour payer ce point, même s'il a déjà atteint le nombre maximal théorique de handicaps.

Dissolution et destruction

Si tous les membres restants se mettent d'accord pour dissoudre la coterie, chaque membre récupère ses avantages et le processus va probablement se dérouler plus rapidement sans inertie institutionnelle (ou lenteur déli-bérée) pour s'y opposer.

Quand un membre de la coterie qui avait beaucoup investi dans le groupe est détruit, son legs d'avantages reste à la disposition de la coterie mais il ne bénéficie plus de l'armure narrative détaillée ci-dessus. Si ces avantages hérités sont endommagés, détruits ou épuisés, ils

ne peuvent être réapprovisionnés ou regagnés que si un personnage joueur dépense de nouveau des points d'expérience (voir page 180 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

HISTORIQUES DE COTERIE ET HISTORIQUES PERSONNELS

Les historiques de coterie appartiennent à la coterie dans son ensemble et non à des membres pris individuellement (voir page 196 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Mais cela peut susciter la question suivante : que se passe-t-il si l'un des Descendants membres utilise des historiques personnels et des historiques de coterie en même temps ? Les historiques personnels et les historiques de coterie ne se cumulent pas. Cependant, quand un personnage possède les deux, il a normalement droit à une tentative supplémentaire pour une tâche liée à l'historique, ou a accès à une autre opportunité passive. Par exemple, si un vampire possède de la Renommée personnelle et de la Renommée de coterie, il a deux occasions de s'en servir pour être traité comme un VIP dans une boîte de nuit, mais les autres fêtards ont deux fois plus de chances de le reconnaître. Ces chances supplémentaires n'existent pas quand les deux historiques ne concernent pas le même Domaine. Un vampire qui fait partie de Baby Chorus mais est aussi un physicien de renom n'a deux fois plus de risques d'être reconnu que si le groupe de musique joue à l'université de Chicago.

Si un vampire individuel se sert trop souvent des historiques de sa coterie gratuitement, les autres membres de sa coterie risquent de lui demander de rembourser, voire pire.

L'existence ou la destruction d'un historique de coterie vaut de la même manière pour tous les membres de la coterie. Si tous les membres dorment dans un Refuge de coterie et s'il est brûlé par des Sangs Clairs incendiaires, personne n'a de Refuge où se replier. Si tout le monde compte sur un Masque de coterie, quand une recherche de la NSA dans les bases de données dévoile que votre identité est fausse, tout le monde est signalé dans le système comme dangereux ensemble.

Avantages de coterie

Les avantages de coterie ne peuvent être achetés qu'avec des points de coterie ou en prenant des handicaps de coterie pour compenser leur coût. Les atouts et les handicaps de coterie font effet sur la coterie dans son ensemble, et sur tous les personnages qui se considèrent ouvertement comme membres de la coterie. Les vampires qui gardent soigneusement le secret sur leur allégeance peuvent parvenir à échapper à certaines des conséquences des handicaps de leur coterie, mais ne peuvent pas non plus accéder aux avantages de la coterie.

Contrairement aux avantages de personnage, les avantages associés à une coterie peuvent persister même si le personnage dont le joueur a acheté l'atout ou le handicap est détruit ou quitte la coterie, même si ces avantages vont se dissiper ou se dégrader avec le temps et si le conteur n'a plus à respecter les mêmes règles pour détruire ces avantages, car ils ne sont plus reliés à un personnage joueur actif (voir page 180 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

Atouts de coterie

FÛT • À ...

Votre coterie fait beaucoup d'efforts pour créer une atmosphère dans son domaine qui instille la Résonance qu'elle désire au sein des proies. Quand vous achetez cet atout, choisissez une Résonance. Chaque fois que vos personnages chassent dans votre domaine, vous pouvez ajouter un nombre de dés bonus égal à la valeur de cet atout à votre groupement de dés pour trouver une victime possédant la Résonance indiquée.

MOYENS DE TRANSPORT ••

Se déplacer en ville n'est jamais un problème pour les membres de votre coterie. Une petite flotte de véhicules de luxe et de chauffeurs (groupement de Conduite de 6) est à la disposition de votre groupe de manière quasi immédiate. Par ailleurs, une fois par scénario, la coterie peut faire appel à un véhicule rare ou cher, par exemple un hélicoptère ou un véhicule tout-terrain blindé, pendant 1 nuit. Si un conducteur meurt ou si trop de voitures sont détruites, cet atout peut être indisponible pendant une courte période de temps déterminée par la conteuse.

PLANQUES • À ...

Le domaine de la coterie couvre une zone inhabituellement large (ou dans laquelle il est très difficile de s'orienter). Contrôler autant de territoire peut parfois représenter un défi en termes de logistique mais les avantages

dépassent de loin les inconvénients. Chaque point dans l'atout Planques (3 maximum) donne à la coterie 1 dé bonus quand elle essaie de ne pas se faire repérer ou d'échapper à des poursuivants au sein de son domaine. Si le conteur l'autorise, cet atout peut s'ajouter à d'autres groupements de dés.

PRIVILÉGIÉE •••

La coterie a reçu des droits spéciaux en dehors de ceux que possèdent habituellement les Descendants de sa secte. Définissez quel acte remarquable vos personnages (ou peut-être l'un de leurs sires) ont accompli pour mériter cette faveur inhabituelle. Dans l'idéal, il doit être lié à votre type de coterie : vos Gardiens ont exorcisé un fantôme dangereux, vos Questari ont résolu une affaire de meurtre délicate et cela a empêché la cour de se dissoudre en vendettas, etc.

Quelles que soient les raisons, la coterie ne peut pas être punie pour un crime en particulier qui suffirait à exiler ou à faire détruire tout autre Descendant. la conteuse détermine la nature exacte de cet atout, mais cela peut être le droit de se nourrir dans des zones interdites aux autres, le droit de porter ouvertement des armes en Elysium ou même une permission généralisée d'êtreindre des infants au sein du domaine de la coterie. Cette immunité peut être révoquée si la coterie en abuse mais, tant que le groupe est dans le camp du vainqueur,

elle continue généralement de persister même si les dirigeants de la cité changent.

Handicaps de coterie

ASSIÉGÉE (••)

Le domaine de la coterie est attaqué et le pouvoir en place semble se contenter de la laisser gérer la situation sans l'aider. Les joueurs et le conteur déterminent la nature des antagonistes : les lupins, l'Ordre de Saint-Léopold, le Sabbat ou une autre secte ennemie ou une coterie de vampires rivale (et protégée sur le plan politique). Ces envahisseurs mettent constamment les défenses du groupe à l'épreuve et prennent des zones essentielles de son territoire sans avoir recours à la violence ouverte ni briser la Mascarade. Une fois par scénario, le conteur peut réduire de 1 point l'un des traits du Domaine de votre coterie ou vous refuser l'usage de l'un de vos atouts ou de vos historiques de coterie car les rivaux du groupe tentent de grignoter son territoire juste sous ses pieds.

BRAS DU TYRAN (•)

Votre coterie est associée à une période sombre où un prince tyrannique, un baron corrompu ou un émir capricieux régnait sur la cité. Que ce soit volontairement ou à cause des dettes qu'elle devait, votre coterie faisait appliquer sa volonté et beaucoup de Descendants



ne l'ont pas oublié. Les joueurs de la coterie perdent 1 dé sur tous leurs groupements de dés sociaux (sauf Intimidation) quand leur personnage interagit avec d'autres vampires dans la cité. Ce handicap ne s'applique pas aux interactions avec les acolytes et les hommes de main de leur ancien maître.

CONCIERGE (••)

Les Descendants de cette coterie sont chargés de tâches particulièrement odieuses ou inconfortables au sein de la cité. Ils ne gagnent ni statut ni récompense en échange de l'accomplissement de ces tâches mais, s'ils échouent ou s'ils les négligent, ils risquent le blâme, le déshonneur ou même la mort. Les joueurs et la conteuse doivent déterminer la nature exacte de ces tâches, mais cela peut notamment être nettoyer après les fêtes à l'Elysium, vérifier que tout va bien dans les environs des portes du refuge du prince juste avant l'aube, s'occuper d'anciens ou d'autres vampires en torpeur, jouer les babysitteurs pour des novices aux sires puissants sur le plan politique ou déposer des offrandes dans les cimetières ou les temples.

Si, à un moment quelconque, la coterie échoue dans cette tâche ou refuse de l'accomplir, elle perd 1 point de Statut au sein de sa secte jusqu'à ce qu'elle répare les dégâts et reprenne son service. (Elle commence par perdre du Statut de coterie puis ses membres individuels perdent des points de leur Statut.) Si les membres perdent tous leurs points de Statut, la coterie devient également Suspecte, mais conserve le handicap Concierge.

MAUDITE (VARIABLE)

Une malédiction mystique pèse sur tous les membres de la coterie quand ils sont à l'extérieur de leur domaine. Les joueurs de la coterie choisissent un handicap de la catégorie Mythes et légendes (voir page 181 du livre de base de **Vampire : la Mascarade** et page 120 de ce livre) et prennent sa valeur en points dans le handicap Maudite. Ils peuvent choisir plusieurs Fléaux ou Obstacles mythiques. (Pour les besoins de ce handicap, Puanteur [voir page 119] est également considéré comme un handicap de la catégorie Mythes et légendes.) Dès que les membres de la coterie sortent de son domaine, ils subissent les inconvénients du handicap choisi.

PRISE POUR CIBLE (•)

Une agence de chasseurs de vampires mortels ou une autre menace sait que des Descendants sont actifs au sein du domaine de votre coterie et a pénétré au moins une partie de ses défenses par le passé. Votre coterie peut même avoir un dossier dans les tiroirs du Vatican ou dans les bases de données d'AUORE. Le score de

Rempart de votre coterie est réduit de moitié (arrondi au supérieur) contre cette menace.

TERRITORIALE (•)

La base de pouvoir de votre coterie est intrinsèquement liée à quelques zones de territoire essentielles qui nécessitent la présence constante du groupe. Si la coterie quitte la ville pendant une longue période de temps ou n'est pas assez présente au sein de son domaine, il se dégrade ou subit des dommages.

Pour chaque semaine où la coterie est absente de son domaine, ce dernier subit une pénalité de 1 point à tous ses traits (Rempart, Servage et Viandis), mais un trait ne peut jamais tomber en dessous de 0 de cette manière. Si seulement certains membres de la coterie restent en ville, ils doivent diviser leur temps et leur attention : les joueurs des membres restants peuvent perdre 1 dé sur leurs groupements de chasse (2 dés s'il ne reste qu'un seul membre) chaque nuit pour empêcher la pénalité aux traits du domaine.

Si les traits du domaine de la coterie tombent tous à 0 ou si l'absence du groupe est particulièrement longue, elle peut perdre totalement son territoire si le conteur le décide. Quand la coterie revient, elle doit être constamment présente dans son domaine pendant 1 mois pour annuler toutes les pénalités accumulées.

Si la coterie n'a pas de points dans les traits de son domaine, elle ne peut pas prendre ce handicap.

Dettes et faveurs de coterie

Utilisez les mêmes coûts et les mêmes systèmes pour les dettes et les faveurs de coterie que pour les dettes et les faveurs d'un personnage individuel (voir page 111).

Quand une coterie possède une dette ou une faveur, n'importe quel membre du groupe peut demander le remboursement de la dette ou devoir rembourser la faveur.

Création étendue de Domaine

Une coterie est définie par son domaine autant que par son but. Cette section donne aux joueurs et au conteur de nouvelles options pour personnaliser le terrain de chasse. Le territoire d'une coterie peut couvrir quelques ruelles qui communiquent entre elles ou être éparpillé sur toute la ville. Les vampires limitent rarement leurs ambitions en fonction des lignes tracées sur une carte. La géographie d'une ville peut en effet présenter des obstacles mais, le plus souvent, les mortels et les institutions au sein de son domaine modèlent les options de la coterie, et même son destin.

Géographie vampirique et types de Domaine

La carte politique d'une cité est souvent différente de sa géographie, mais certaines réalités sont inévitables, même pour les damnés. Par exemple, les ports et les villes au bord de l'eau dépendent beaucoup du commerce et ces zones accueillent une population de visiteurs et de travailleurs constamment mouvante, même si l'industrie lourde a cédé la place au tourisme ou aux tours d'immeubles. Influencer les leviers du pouvoir au sein d'une ville implique souvent d'avoir accès aux dirigeants mortels politiques, économiques et sociaux mais, par-dessus tout, c'est la circulation du sang dans les rues qui cartographie réellement la cité.

Les endroits où les mortels se concentrent dans une ville sont d'abord déterminés par le climat et la géographie, même si l'histoire et les politiques du gouvernement local jouent parfois aussi un très grand rôle. Un centre-ville dévasté par un effondrement économique pourrait grouiller de proies car les résidents réquisitionnent les bâtiments vides comme logements communautaires, mais l'absence de forces de police classiques à infiltrer pourrait faire du lieu un terrain de chasse plus risqué. Vous pouvez indiquer où se trouve la population vampirique sur la carte d'une cité mais il vaut souvent mieux résumer la ville à la manière dont une zone sert les intérêts des Descendants qui se nourrissent sur les mortels qui s'y trouvent et les exploitent. Il est rarement possible de diviser proprement une ville en différents types de domaines, mais ils peuvent servir de guide aux joueurs et au conteur quand ils réfléchissent aux lieux où sont basées les coteries et à la façon dont elles façonnent les communautés autour d'elles.

LA PÉRIPHÉRIE ET LA TERRA NULLIUS

Le no man's land. Les zones en dehors de la cité ou dont les pouvoirs dirigeants ne veulent pas. Les cimetières, les plans d'eau, les forêts sauvages, les terrains vagues et les zones industrielles abandonnées forment généralement l'essentiel de ce type de domaine. Les rares Descendants qui revendiquent ces zones sont généralement des indépendants refusant de se soumettre à une secte. La faible densité de la population de mortels peut rendre la chasse incertaine mais, d'un autre côté, les forces de police mortelles mettent aussi beaucoup de temps à se rendre compte que les gens commencent à disparaître. Les types de coterie transitoires, par exemple les Fugitifs, les Gardiens, les Nomades et les Sentinelles, sont généralement répandus à la périphérie d'une ville, et les Commandos peuvent y établir leur base loin des regards

trop curieux. Le manoir d'une Famille peut aussi se trouver là, sur son propre terrain gigantesque.

LES FRONTIÈRES

Généralement marquées par le terminus des lignes de transports en commun, les zones frontalières d'une ville sont parsemées de communautés de banlieue et de magasins grandes surfaces et comptent parfois un aéroport. Ces types de domaine sont des espaces de transition, où les revendications de contrôle et l'autorité d'une secte vampirique commencent de manière précaire. La classe dirigeante se préoccupe souvent davantage de maintenir l'ordre dans ces zones que d'interpréter minutieusement les lois et les traditions. Le prince se rend rarement dans une zone frontalière, mais ses serviteurs les plus dangereux y sont constamment présents.

Les frontières sont le terrain de jeu du fléau de la cité, et il fait un exemple avec toute coterie qui rechigne à purger son domaine des Sangs Clairs indésirables et de tout autre bris de Mascarade en puissance. Un Descendant qui chasse aux frontières est souvent en concurrence avec les nomades et les Sangs Clairs. Par ailleurs, comme le bétail est très maigre dans ces domaines, les troupeaux doivent généralement être déplacés régulièrement et gardés pour éviter que des rivaux fassent une descente dans le garde-manger. Les domaines des frontières ne sont pas toujours en bordure de la carte : une ville abritant une gare particulièrement fréquentée pourrait avoir un domaine frontalier en son centre même. Ce type de domaine attire les coteries qui ont quelque chose à cacher ou à prouver : les Bandes de Crocs, les Champions, les Cultes sanglants, les Nomades, les Sentinelles et les Vehmes. Les Émissaires peuvent aussi s'installer dans ce genre d'espace liminal, surtout près des aéroports et des gares.

LE RÂTELIER

Le Râtelier est le centre de la vie nocturne d'une cité. Les mortels s'y rassemblent pour socialiser et s'évader de leur vie morne. Les établissements de ce quartier sont majoritairement des bars, des boîtes de nuit, des théâtres et des restaurants ; mais un écosystème officieux de sexe, de drogues et de violence répond aux besoins des vivants et des morts dont les goûts sont blasés et qui ont besoin de sensations plus fortes. C'est dans le Râtelier que beaucoup de vampires rencontrent pour la première fois le shérif ou le prévôt de la ville, chargé au premier chef de faire appliquer la Mascarade.

Quelles que soient leurs habitudes de chasse, se nourrir dans le Râtelier est généralement facile pour la

plupart des vampires. Non seulement les mortels y sont très nombreux la nuit, mais ils errent souvent dans les rues éméchés ou distraits de leurs peurs ordinaires par autre chose. Comme ces types de domaine sont ceux où les vampires se nourrissent le plus, ils engendrent des bris de Mascarade et sont souvent le premier endroit où des chasseurs de vampires se rassemblent quand ils cherchent des cibles faciles. Pour le prince ou le baron, le mélange de richesse et de danger en fait des domaines parfaits à attribuer à des Descendants puissants que le dirigeant considère comme des alliés précieux mais qui doivent tout de même être distraits de leur propre ambition par autre chose. Parfois, ces Descendants « sous-louent » certaines parties du Râtelier à des coterie ambitieuses avides de faire leurs preuves quitte à prendre quelques coups à la cour. Les Bandes de Crocs, les Nuées qui se vantent d'être dans tous les endroits les plus branchés, les Parties de chasse, les Vehmes et les Veilles diurnes sont les coterie les plus répandues sur ce type de domaine; le Râtelier fournit aussi un bon camouflage pour les diverses subversions des Cultes sanglants et des Sbirri.

LA VITRINE

Les institutions sociales et culturelles d'une ville sont souvent éparpillées un peu partout dans la métropole, mais, dans certaines villes, les musées, les universités et les monuments de manière générale sont effectivement concentrés dans un seul quartier. Pour les Descendants, non seulement ces endroits attirent les mortels dans leurs domaines, mais ils symbolisent aussi leur autorité. Certains dirigeants y installent des Elysiums, tandis que d'autres en font des « réserves de chasse royale » pour éviter de ternir la réputation de la cité au sein de l'élite des mortels.

Dans ce type de domaine, la chasse est généralement assez limitée, à la fois parce que peu de proies sont présentes et parce que les Descendants qui mettent en danger la Mascarade près d'un Elysium sont très sévèrement punis. Les coterie de type Cerbère et Nuée trouvent généralement leur point focal dans la Vitrine, et une coterie de type Nomades composée d'artistes peut y donner ses représentations. Dans certaines villes, les vieux manoirs ou les palaces des riches sont concentrés dans ce quartier, et les coterie de type Famille aussi. Les Questari peuvent s'installer sur le campus d'une université (ou en dessous), ou à une distance pratique de ses installations de recherche.

LE CŒUR

Le cœur est le centre économique et politique de la cité, le « quartier d'affaires » en jargon d'urbanisme. Le cœur de la cité n'est pas nécessairement au centre physique de la ville, mais c'est l'endroit où les intérêts les plus essentiels sont physiquement situés. Seules les coterie très proches de la classe dirigeante ont facilement accès au cœur ou y tiennent un territoire exclusif. Dans les grandes métropoles, de gigantesques gratte-ciels à usage mixte couronnés par des penthouses de luxe et des hélistations dominent le cœur. Dans certaines villes, le cœur se vide totalement en dehors des heures de bureau, ne laissant qu'un désert alimentaire pour les vampires; dans d'autres, c'est un quartier florissant de magasins et de restaurants haut de gamme qui servent les riches. Les cités dotées de programmes de surveillance de haute technologie observent généralement ces zones de très près et en expulsent les vagabonds et les SDF à vue. Des forces policières et paramilitaires sous la coupe de l'élite, ou des gardes du corps privés dans certaines villes, se concentrent aussi fortement dans ces zones, mais leur présence reste discrète, sauf quand elles doivent effectuer une démonstration de force.

Les petites villes ou celles dont l'économie tourne au ralenti n'ont pas forcément de cœur identifiable ou peuvent en avoir un mort depuis longtemps, sous lequel le dirigeant vampirique peut toujours être installé évidemment. Le cœur de la ville est l'endroit où se trouve le trône. Les anciens, les primogènes et l'échelon le plus haut de la classe dirigeante possèdent au moins un refuge dans ce quartier. Les Firmes, les Maréchaux et bien sûr les Régences sont les types de coterie les plus courants dans le cœur de la ville, ainsi que les Commandos qui sont prêts à se déployer n'importe où. Dans les villes qui existent depuis très longtemps, les Somnophiles se regroupent autour de l'ancien cœur datant de plusieurs siècles, qui peut à présent être devenu un quartier touristique ou un ensemble d'usines anonymes.

Système d'espionnage industriel rapide: convertissez la marge de réussites sur les jets de Larcin pour entrer par effraction dans les bureaux d'une entreprise ou sur les jets de Technologie pour les pirater en dés supplémentaires sur les jets de Finances pour saper cette entreprise.

Atouts de Domaine

Avec ce système alternatif de traits de Domaine, les joueurs d'une coterie peuvent acheter un atout de Domaine qui augmente un trait de Domaine en particulier (Rempart, Servage ou Viandis) tout en offrant d'autres avantages et possibilités à la coterie. Ces augmentations comptent pour les prérequis de type de coterie. Sauf précision contraire dans la description, l'atout augmente le trait de Domaine pertinent d'un nombre de points égal à sa valeur en points. Par exemple, les Tours d'habitation augmentent le Viandis du Domaine de 2 points. Dans ce système, les atouts ont des effets positifs et négatifs, qui s'équilibrent à peu près dans l'ensemble avec le système de traits de Domaine de base.

Le territoire d'une coterie donnée peut contenir des discothèques, des postes de police et des cimetières quels que soient les atouts achetés par les joueurs, mais les atouts de Domaine représentent le degré auquel la coterie a accès à ces éléments et à quel point ils sont au centre de la non-vie de la coterie. Les atouts de Domaine sont généralement associés à un bâtiment ou à un lieu et chaque atout indique quelle Résonance fleurit généralement dans ces endroits.

Les atouts de Domaine aident les joueurs d'une coterie à définir et à personnaliser son territoire de la manière qui correspond le mieux à son style et à ses pratiques de chasse. Une coterie qui entretient soigneusement son territoire peut fabriquer sur mesure un domaine exsautant le mélange de Résonances et de bonus de chasse que les joueurs préfèrent. Évidemment, les joueurs sont ainsi bien plus investis quand des rivaux affamés (ou des chasseurs) arrivent et menacent la ferme de sang artisanale du groupe.

Le dirigeant de la cité peut interdire les atouts de grande valeur ou très prestigieux comme Vie nocturne, Hôtel de ville ou Monument culturel aux coteries subissant le handicap Haïe (••), Suspecte (•) ou tout autre handicap similaire.

ATOUTS DE REMPART

La sécurité et le système d'alerte rapide du Domaine contre les intrus. Ces atouts donnent davantage d'options à la coterie quand elle est menacée ou pour sécuriser son refuge.

• **BÂTIMENT ABANDONNÉ (ATRABILAIRE):** ce lieu est un entrepôt délabré ou un établissement commercial qui a mis la clé sous la porte. Tout refuge que la coterie installe dans ce bâtiment gagne 1 point dans les atouts Cellule et Évacuation, mais reçoit toujours le handicap Flippant. Sauf si la coterie utilise son Influence,

il existe toujours un risque que ce lieu soit démoli ou rénové.

••• **CASERNE DE POMPIERS (BILIEUSE/ATRABILAIRE):** cette caserne abrite toute une équipe de pompiers avec un camion guettant les menaces pour le refuge et les propriétés de la coterie. Toute tentative pour faire brûler le refuge de la coterie ou pour détruire ses propriétés échoue ou n'a qu'un impact très limité tant que la caserne n'est pas neutralisée.

•• **POSTE DE POLICE (FLEGMATIQUE/SANGUINE):** un commissariat de police rempli d'agents lourdement armés. Cet atout est accompagné d'un contact en bas de l'échelle hiérarchique dans le service administratif ou informatique du commissariat, qui peut ajouter 2 dés aux groupements pour tenter de localiser des infiltrateurs dans votre domaine. Cependant, si la police (ou une agence qui fonctionne comme la police, par exemple le FBI aux États-Unis) agit contre la coterie, retirez 2 dés au Rempart du domaine et à l'atout Refuge de la coterie pour résister. Beaucoup de barons anarchs déconseillent tout particulièrement de faire de la police la première ligne de défense de votre domaine.

•• **PRISON (BILIEUSE/ATRABILAIRE):** un établissement de très haute sécurité, généralement surpeuplé, servant à détenir des prisonniers. Il est contrôlé par l'État, mais les organisations criminelles sont tacitement autorisées à faire des affaires entre ses murs. Ajoutez 2 dés aux groupements d'Expérience de la rue pour négocier des faveurs avec les criminels à l'intérieur comme à l'extérieur de l'endroit ou pour exploiter l'accès à la prison de toute autre manière. Cet atout inclut un moyen d'entrer et de sortir (difficulté 3), défini par le groupe de jeu : un garde corrompu, un tunnel d'entretien oublié, un contrat avec les camions chargés d'emporter le linge sale, etc. En cas d'échec total sur ce jet, une enquête est lancée, ce qui réduit le score de Rempart du domaine de 2 points jusqu'à la fin du scénario. La proximité de la prison réduit de 1 point le score de Servage du domaine pour les mortels craintifs et ceux qui regardent avant tout les prix de l'immobilier. La conteuse peut refuser cet atout aux joueurs d'une coterie située au cœur de la cité ou dans une zone prestigieuse.

•• **TRANSPORTS EN COMMUN (FLEGMATIQUE):** une série de tunnels, de terriers ou de bâtiments oubliés reliés à une station de transports en commun en activité. Tout refuge que la coterie installe ici gagne 2 points dans l'atout Évacuation. Ajoutez 2 dés aux groupements pour échapper à des poursuivants dans les transports en

commun, convoquer des rats avec Animalisme ou tout autre jet pour lequel les tunnels de métro jouent un rôle. D'un autre côté, les Nosferatus et les autres menaces souterraines peuvent contourner ces 2 points de Rempart quand ils s'infiltreront dans le domaine de la coterie.

ATOUTS DE SERVAGE

Le trait Servage détermine la capacité qu'a la coterie de manipuler, de contrôler et d'interagir avec les mortels dans son domaine. Beaucoup des lieux ci-dessous accordent des bonus en fonction du type d'action que la coterie demande à ses sujets mortels.

... **CAMPUS (BILIEUSE/ATRABILAIRE)**: une université, une grande bibliothèque ou un établissement de recherche qui se concentre sur des sujets académiques. Si les personnages utilisent ce bâtiment après les heures d'ouverture, il fournit l'équivalent de 2 points dans l'atout Bibliothèque de l'historique Refuge (voir page 191 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**), même si l'accès est restreint de nuit et nécessite d'entrer par effraction ou de posséder un Masque donnant une bonne raison d'être là et une autorisation officielle. Les groupes de chasseurs de vampires venant du milieu religieux ou universitaire obtiennent 1 dé supplémentaire sur leurs groupements pour s'infiltrer dans le domaine de la coterie.

... **HÔTEL DE VILLE (FLEGMATIQUE)**: le siège du gouvernement de la cité ou peut-être un bâtiment de bureaux qui abrite une grande partie de la bureaucratie de la cité. La coterie peut investir ces points dans des Projets politiques ou de développement urbain (voir page 415 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). L'accès aux archives donne à la coterie l'équivalent de 1 point de Masque si ce sont les archives de la ville qui sont vérifiées pour son identité (titres fonciers, permis de conduire, papiers des impôts, etc.) Les ennemis (mortels ou vampiriques) ayant de l'Influence sur le gouvernement de la cité ajoutent 1 dé à leurs groupements pour s'infiltrer dans le domaine de la coterie. Le conteur peut refuser cet atout aux joueurs d'une coterie située ailleurs que dans le cœur d'une cité.

... **MONUMENT CULTUREL (BILIEUSE/SANGUINE)**: ces lieux sont généralement des centres culturels, des musées d'art, des stades de sport ou des monuments célèbres, mais ils peuvent aussi inclure les pièges à touristes, les zoos ou les aquariums. Pendant les heures d'activité d'un événement culturel à cet endroit, votre score de Rempart diminue de 1 point,

car des hordes de gens extérieurs se déversent dans votre domaine. Si des animaux sont gardés dans les locaux, les joueurs d'un vampire possédant le style de prédation Fermier obtiennent 1 dé bonus sur leurs groupements de chasse ici. Les membres de la coterie peuvent exploiter leur accès à ce lieu pour que leur joueur obtienne 1 dé supplémentaire sur ses groupements sociaux appropriés: afin d'entrer juste avant la fermeture, afin d'organiser une fête, afin d'échanger des tickets pour une soirée de lancement prestigieuse (ou un passe coupe-file deluxe) contre une dette mineure, etc. Si un Elysium est régulièrement organisé dans ce lieu, cet atout coûte 1 point de plus mais donne un bonus de 2 dés sur les groupements d'Étiquette concernant des vampires de la même secte que le personnage et sur tous les jets pour capter les rumeurs qui circulent parmi les Descendants. La conteuse peut refuser cet atout aux joueurs d'une coterie située en périphérie d'une cité.

... **PLACE DE MARCHÉ (ATRABILAIRE/SANGUINE)**: un lieu de commerce et de négoce, par exemple un centre commercial, la baie d'un port ou un quartier des affaires. La coterie peut investir ces points dans des Projets économiques (voir page 415 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Ajoutez 2 dés aux groupements sociaux ou de Finances appropriés: afin de se procurer un objet ou un ingrédient, afin d'obtenir des tuyaux sur les actions en Bourse ou d'autres informations d'initié ou afin de cacher un corps (dans la baie d'un port). Les forces de police mortelles patrouillent aussi beaucoup dans ce type de zone et elles sont très surveillées électroniquement: retirez 2 dés à tout groupement de Furtivité ou similaire dans cette zone contre des chasseurs de vampires ou des ennemis vampiriques ayant des contacts dans la police. Les Descendants se battent rarement pour un centre commercial, mais les gangs du crime organisé et les autorités étatiques sont très sensibles à toute perturbation dans un port ou dans une Bourse.

... **RÉSERVÉ AUX MEMBRES (SANGUINE)**: un lieu ou un club exclusif servant une clientèle bien définie qui paie pour profiter du luxe en privé. L'endroit peut aller du club d'anciens élèves d'une université au club de BDSM. Tout refuge que la coterie installe dans ce lieu gagne 1 point dans l'un des atouts de l'historique Refuge suivants: Luxueux ou Veilleurs. Mais, bien sûr, si un ennemi parvient à devenir membre ou à se faire inviter, il peut entrer dans le refuge de la coterie en toute impunité.

•• **TRANSITIONS (ATRABILAIRE)**: une maison de transition pour personnes souffrant de dépendances ou un centre de désintoxication pour toxicomanes qui aide les gens à se réinsérer dans la société. La coterie gagne 1 point dans l'historique Troupeau qui possède une Résonance atrabilaire par défaut. Les groupes de chasseurs de vampires venant du milieu religieux ou médical obtiennent 1 dé supplémentaire sur leurs groupements pour s'infiltrer dans le domaine de la coterie. Le conteur peut refuser cet atout aux joueurs d'une coterie située dans une zone prestigieuse de la cité.

ATOUTS DE VIANDIS

Le trait Viandis d'un Domaine détermine sa taille et à quel point il est aisé de s'y nourrir. Certains monuments, institutions ou caractéristiques au sein d'un domaine peuvent augmenter ce trait et faciliter les méthodes de chasse qui ont une synergie avec eux.

• **BÂTIMENT FUNÉRAIRE (AUCUNE/ATRABILAIRE)**: ce bâtiment est souvent un cimetière, un funérarium ou une morgue spécialisée. La plupart des proies mourantes ici n'ont pas de Résonance mais ceux qui viennent pleurer un disparu peuvent avoir une Résonance atrabilaire. Les joueurs d'un vampire possédant le style de prédation Biberonneur ou Pilleur de tombes obtiennent 1 dé bonus sur leurs groupements de chasse ici. Certains caïnites considèrent les Descendants qui se rassemblent et se nourrissent dans ce genre de lieu comme des charognards moins dignes de statut ou de respect, ce qui retire 1 dé aux joueurs de la coterie sur les groupements sociaux lors des jets en opposition contre les snobs des hauts clans.

•• **HÔPITAL (ATRABILAIRE/FLEGMATIQUE)**: ce bâtiment est généralement un grand établissement médical institutionnel avec en annexe une morgue et un établissement de soins psychiatriques. Selon l'endroit où la coterie est installée, l'établissement pourrait en fait être un asile psychiatrique, un établissement de recherche médicale ou un grand EHPAD. Les joueurs d'un vampire possédant le style de prédation Biberonneur, Chausse-trappe, Consensualiste ou Faucheur obtiennent 1 dé bonus sur leurs groupements de chasse ici, ainsi que sur les groupements pour obtenir des poches de sang ou des fournitures médicales. Les groupes de chasseurs de vampires venant du milieu religieux ou médical obtiennent 1 dé supplémentaire sur leurs groupements pour s'infiltrer dans le domaine de la coterie.

•• **LIEU D'HÉBERGEMENT (BILIEUSE/ATRABILAIRE)**: ce lieu est soit un centre d'hébergement pour SDF, soit un grand campement de mortels sans-abris. Les joueurs d'un vampire possédant le style de prédation Chat de gouttière ou Marchand de sable obtiennent 1 dé bonus sur leurs groupements de chasse ici. Si un joueur obtient un 1 sur un dé d'un groupement de chasse dans cette zone, cela signifie que la cible a suffisamment de drogue ou d'alcool dans le sang pour qu'il soit contaminé (voir page 310 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Les mortels vivant dans ce type de communauté en savent souvent beaucoup sur la vie dans les rues et font de bons Alliés, Contacts ou Servants avec des connaissances et des compétences spécialisées. Le conteur peut refuser cet atout aux joueurs d'une coterie située dans une zone prestigieuse de la cité.

•• **LOTISSEMENT SÉCURISÉ (ATRABILAIRE)**: une zone résidentielle aux jardins impeccables dotée de mesures de sécurité privées. La difficulté de base des jets de Larcin et autres jets similaires ici est égale au nombre de points de Ressources du résident moyen: un lotissement de Classe moyenne a une difficulté de 2 tandis qu'un lotissement de Milliardaires a une difficulté de 5. Une fois que le Descendant est entré à l'intérieur, les joueurs d'un vampire possédant le style de prédation Marchand de sable obtiennent 1 dé bonus sur leurs groupements de chasse ici. Les mortels qui vivent au sein de ce type de lotissement sont souvent des professionnels très qualifiés ou des militaires à la retraite et représentent une bonne source d'Alliés, de Contacts ou de Servants avec des connaissances et des compétences spécialisées. Ils peuvent aussi avoir eux-mêmes des contacts dans la police et sont écoutés avec respect quand ils décrivent d'étranges cambrioleurs aux yeux rouges. La conteuse peut refuser cet atout aux joueurs d'une coterie située dans le cœur d'une cité.

•• **RUELLES (FLEGMATIQUE)**: un bon endroit où faire des affaires à l'abri du regard des autorités et des gens trop curieux, qui fournit un accès rapide aux égouts, aux tunnels d'anciennes mines de charbon, aux réseaux de caves et aux autres infrastructures de la cité. Les joueurs d'un vampire possédant le style de prédation Chat de gouttière ou Montero obtiennent 1 dé bonus sur leurs groupements de chasse ici. La population de rats ajoute 1 dé au groupement d'Animalisme de tout Descendant qui espionne le domaine de la coterie.

•• **TOURS D'HABITATION (TOUTES LES RÉSONANCES)**: quelques bâtiments résidentiels très proches les uns des autres et remplis de proies avec un mélange ordinaire de Résonances. Les joueurs d'un vampire possédant le style de prédation Racketteur obtiennent 1 dé bonus sur leurs groupements de chasse ici. Ces bâtiments peuvent apparaître dans presque n'importe quelle partie d'une ville et deviennent souvent l'enjeu de conflits entre des coterie dont les domaines sont adjacents. Comme le taux de rotation des habitants est élevé, des observateurs ennemis peuvent s'infiltrer plus facilement dans ces bâtiments: retirez 1 dé des groupements de Rempart de votre domaine contre l'observation ou la surveillance.

••• **VIE NOCTURNE (BILIEUSE/SANGUINE)**: une zone de commerces proposant de la nourriture et du divertissement ouverts tard dans la nuit. Les joueurs d'un vampire possédant le style de prédation Chausse-trappe, Montero, Poursuivant, Reine de la nuit ou Succube obtiennent 1 dé bonus sur leurs groupements de chasse ici. Les Descendants venant d'autres territoires peuvent aussi être prêts à payer en dettes pour pouvoir se nourrir dans cette zone. Si un joueur obtient un 1 sur un dé d'un groupement de chasse dans cette zone, cela signifie que la cible a suffisamment de drogue ou d'alcool dans le sang pour qu'il soit contaminé (voir page 310 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Le gouvernement de la cité et les groupes du crime organisé ont davantage d'emprise dans cette zone: ajoutez 1 point à ces types d'Influence ici, pour votre coterie comme pour vos ennemis. Le conteur peut refuser cet atout aux joueurs d'une coterie située en périphérie d'une cité.

Clans et coterie

Chaque Descendant est particulier, mais les clans représentent à la fois des archétypes dominants et des fonctions sociales selon lesquelles les vampires recherchent une progéniture qui voit le monde de la même façon qu'eux. Les sections ci-dessous décrivent une vision générale de la manière dont les membres de chaque clan pourraient interagir avec les coterie qu'ils rejoignent.

Atouts d'appartenance

Dans ce but, chaque section inclut également un atout de coterie de clan spécifique qu'un Descendant de ce clan peut acheter à la création de personnage, ou que la coterie dans son ensemble peut acheter lors de la création de coterie. Les bénéfices de ces atouts peuvent

généralement être activés ou reçus par n'importe quel membre de la coterie, ce qui en fait une sorte de ressource de groupe qui soit peut être utilisée collectivement, soit bénéficie à toute la coterie. Après tout, les coterie existent pour donner la force du nombre, malgré ce que peuvent penser les anciens renfermés ou les ancillae suspicieux, et cette force survient parfois sous la forme d'un avantage qui peut donner un coup d'avance sur un rival aux membres. À noter que, dans certains cas, un seul membre de la coterie peut utiliser un atout donné au cours d'une partie, donc il faut déterminer qui en a le plus besoin à ce moment-là.

Banu Haqim



Les autres clans perçoivent souvent les Banu Haqim comme déterminés, sombres et sévères. De manière générale, les enfants d'Haqim ne se donnent pas la peine de corriger ce point de vue. La culture du clan récompense ceux qui cherchent les résultats, ce qui met l'accent sur les actes. L'estime parmi les Banu Haqim dépend de ce qu'ils font plutôt que de leur lignage ou de leur respect de la tradition comme fin en soi. Donc, les membres du clan sont pragmatiques et se font des alliés là où ils le doivent afin de poursuivre leurs objectifs et d'accomplir leurs missions.

Parmi les Banu Haqim, les coterie sont très focalisées. Chaque groupe possède un objectif, que ce soit celui de juger, de maintenir l'ordre ou d'exercer une influence sur un secteur de l'infrastructure mortelle.

Au sein des coterie plus cosmopolites, les Banu Haqim peuvent jouer le rôle de force motrice officielle du groupe. Ils sont attirés par les fonctions dans lesquelles ils déterminent l'orientation du groupe ou interprètent les objectifs décidés en commun. Les Banu Haqim considèrent cela comme le rôle de chef, mais les autres vampires peuvent rechigner devant ce qu'ils perçoivent comme des ordres tyranniques, surtout les jeunes Descendants qui ne veulent pas nécessairement d'une dynamique enrégimentée ou se concentrant à tout prix sur des tâches à accomplir au sein de leur coterie. Les interactions avec la coterie varient aussi beaucoup selon la faction à laquelle appartient un enfant d'Haqim donné. Pour le dire très simplement, les méthodes et les membres des différentes orthodoxies du clan ne sont pas les mêmes, et le fait de partager le point de vue de plusieurs Banu Haqim influents haut placés au sein du clan a aussi du poids.

Comme toujours, les motivations individuelles varient, mais cette concentration sur des objectifs précis implique souvent qu'un Banu Haqim peut n'appartenir à une coterie que temporairement. Presque comme un

entrepreneur en série, un enfant d'Haqim peut faire cause commune avec une autre coterie qui lui correspond mieux au bout d'un moment. Les Descendants qui étaient membres de sa coterie précédente restent souvent des associés précieux. Beaucoup considèrent qu'il est important de savoir renouer les liens perdus avec des Descendants fiables pour revenir au sein d'une coterie ou en former une nouvelle après l'avoir quittée.

Pour le clan des Traqueurs, de nouvelles proies surgissent constamment à l'horizon.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN :

APPEL AUX ACTES ••

Une fois par partie, le Banu Haqim motive un autre membre de sa coterie situé dans son champ de vision par un discours passionné qui lui rappelle ses Convictions ou même par un regard intense qui le pousse à agir. L'autre membre gagne les effets de 1 point de Volonté qui doit être immédiatement dépensé, par exemple pour relancer trois dés ou pour contrôler brièvement une frénésie. Ce « point de Volonté » n'est pas pris sur la réserve du Banu Haqim et doit être donné à un autre membre de la coterie (le Banu Haqim ne peut pas l'utiliser sur lui-même).

Pour plus d'informations sur l'utilisation de la Volonté, reportez-vous à la page 158 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

Brujah



Les sires brujahs étreignent souvent par caprice, dans un moment d'émotion ou apparemment sans faire preuve d'autant de jugement que les autres clans. Selon les rumeurs, certains domaines grouilleraient tellement de Canailles qu'il serait presque impossible d'y trouver une coterie qui ne comporte pas au moins un Brujah !

Peut-être que cela n'est pas surprenant au vu de l'histoire du clan. Les Brujahs sont les descendants de guerriers-philosophes ancestraux, de rebelles à l'oppression ou de croisés guerroyant contre les injustices qu'ils percevaient. À cette époque, les Brujahs comptaient sur les autres membres de leur coterie pour couvrir leurs arrières et conspirer à abattre ceux qui auraient voulu exercer le pouvoir contre eux. À notre époque, ce postulat n'a pas changé, qu'il se manifeste à présent sous la forme de cellules révolutionnaires dédiées à renverser un système social corrompu ou de gangs de bikers hors la loi qui ne respectent aucun règlement.

Cela peut donner une image de durs et d'iconoclastes solitaires aux Brujahs, mais elle est rarement vraie. L'appel émotionnel qui a amené les Canailles dans la nuit les soutient. Les Brujahs considèrent les membres de leurs coteries vampiriques comme des frères d'armes voire des frères tout court. Une coterie est ce qui se rapproche le plus d'une famille dans la mesure de ce que les vampires peuvent se permettre.

Les Brujahs n'attachent pas nécessairement d'importance au fait que vous soyez un Nosferatu ou un Malkavien. Tant que vous êtes digne de confiance et fiable, ils seront avec vous jusqu'en Enfer. Ce qui est souvent important pour un Brujah est que tous les membres de sa coterie agissent dans la même direction (même si cela peut être un objectif noble et louable au vu des tendances anticonformistes des Brujahs...). Cela ne veut pas dire qu'il n'existe aucun favoritisme ou aucune lutte de pouvoir, quelle que soit la forme de l'espace protégé formé par la coterie. Mais le Mouvement anarchiste a grandi, tant en taille qu'en maturité, et l'étoile des Brujahs est montée au firmament à l'époque moderne, et tant que l'attitude des autres membres de sa coterie ne hérisse pas le poil d'un autre Brujah, le Brujah est prêt à botter le cul des oppresseurs avec n'importe qui à ses côtés.

Ceux qui intègrent des coteries comportant des Brujahs découvrent souvent que ces liens étroits avec les autres membres de la coterie sont l'un des éléments les plus mémorables et les plus essentiels au groupe. Le sentiment familial unique que les Brujahs peuvent instiller (ou simuler...) dans un groupe ne ressemble à rien de ce que les autres clans peuvent faire. Pour un Brujah, une coterie n'est pas une « équipe » conditionnelle, c'est quelque chose de plus. Gagner la confiance d'un Brujah, surtout s'il attache beaucoup d'importance à la loyauté, suffit souvent à susciter chez ces vampires de puissantes démonstrations d'unité.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN :

COUP DE PIED AU CUL •

Parfois, la meilleure manière de se sortir d'une situation défavorable est de réessayer, plus fort, en laissant un membre de votre coterie ayant une fâcheuse tendance à la frénésie vous faire bien comprendre vos erreurs. Une fois par partie, le Brujah encourage un autre membre de la coterie qui a une baisse de forme. Le joueur de ce membre peut ensuite relancer tous les dés ordinaires sur un jet de compétence physique raté.

Gangrel



Les Descendants se sont tellement éloignés de leurs racines, de leur nature primitive, qu'ils ne peuvent plus survivre sans édifices de brique et de verre. Ils sont devenus si gâtés et si dépendants du luxe que leur ont apporté les nuits modernes qu'ils ont oublié comment survivre sans. Les Gangrels, eux, n'ont pas oublié. Les Bêtes reconnaissent leur véritable nature et se taillent un territoire où elles le peuvent dans le paysage mondial, que ce soit dans les espaces urbains périlleux ou dans les domaines inconnus entre ces espaces qui recèlent d'autres formes de danger.

Pour les Gangrels, une coterie n'est qu'une meute qui ne dit pas son nom, et une meute est un groupe d'individus travaillant à une cause commune et à garantir la sécurité de tout le monde. Tous les Gangrels ne considèrent pas leur coterie comme leur meute, mais ils ne peuvent pas nier que procéder ainsi correspond à leurs objectifs et à leurs besoins. Comme le dit le proverbe, le loup solitaire meurt, mais la meute survit. Une coterie qui inclut un Gangrel a beaucoup moins à craindre si une menace physique survient, car peu de clans sont aussi forts et tenaces que les Gangrels au combat.

En plus de posséder des griffes et des crocs redoutables, les Gangrels jouent parfois aussi le rôle de guides pour ceux qui veulent traverser sans risque des zones connues comme dangereuses au sein d'un domaine. Dans les rares cas où une coterie daigne voyager hors de la cage dorée de sa ville, ses membres se rendent très clairement compte des avantages d'avoir un compagnon gangrel.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN : TACTIQUES DE MEUTE ***

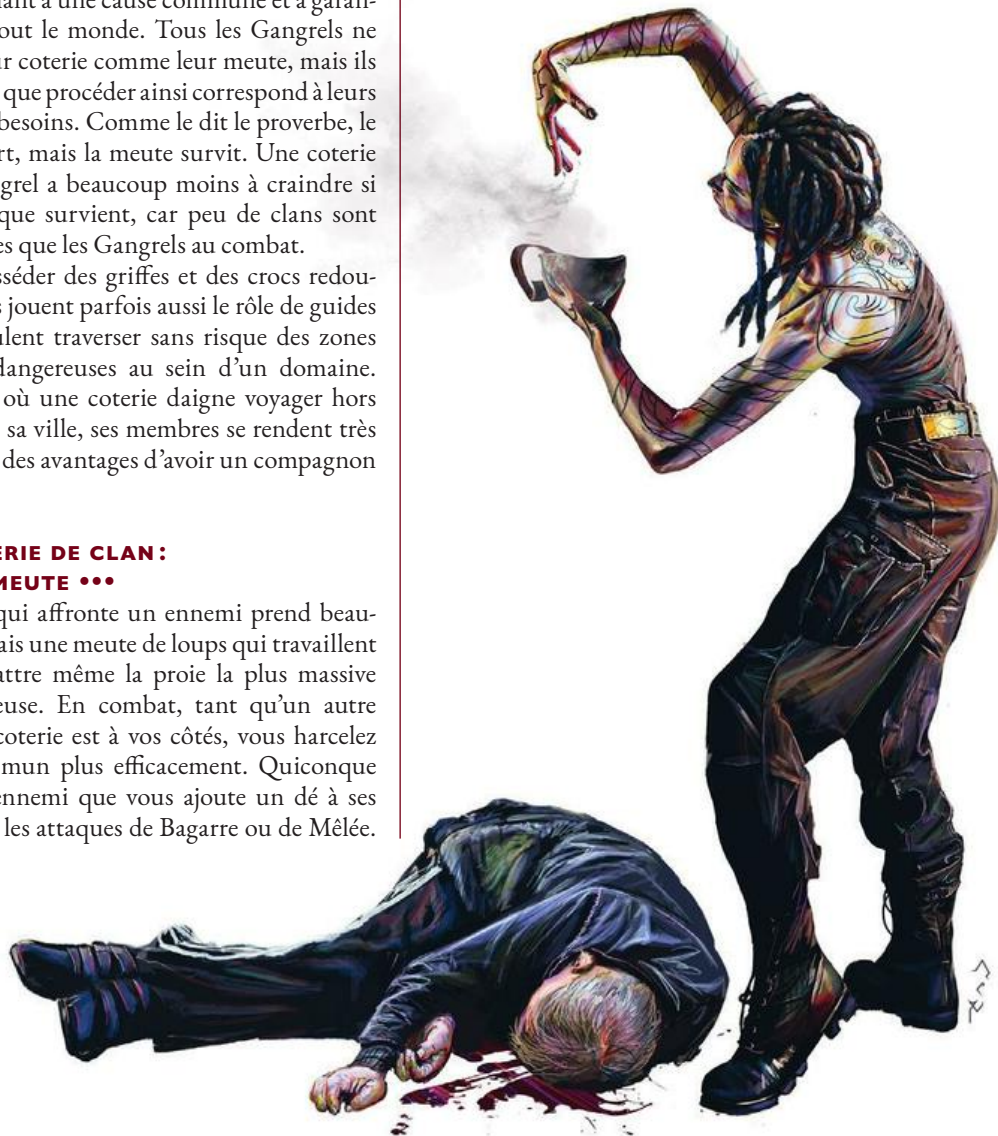
Un loup solitaire qui affronte un ennemi prend beaucoup de risques, mais une meute de loups qui travaillent ensemble peut abattre même la proie la plus massive et la plus dangereuse. En combat, tant qu'un autre membre de votre coterie est à vos côtés, vous harcelez votre ennemi commun plus efficacement. Quiconque attaque le même ennemi que vous ajoute un dé à ses groupements pour les attaques de Bagarre ou de Mêlée.

Cet atout n'est pas cumulatif; quel que soit le nombre de Gangrels qui le possèdent qui attaquent simultanément un pauvre malheureux, il n'ajoute qu'un seul dé pour chacun d'entre eux.

Hecata



Les Hecatas ont réussi à se tailler une place au sein d'innombrables domaines, mais sont pourtant souvent considérés comme une présence indésirable. Cela dit, même si les Descendants dans leur ensemble considèrent les Hecatas comme quelque peu répugnants, vous pouvez toujours compter sur eux pour vous donner un avis sans artifice, si ce n'est honnête.



C'est peut-être leur quasi-obsession qui pousse les pragmatiques Hecatas à réaliser à quel point ils comptent sur les autres Descendants, en tant que société en général et en tant que membres de leurs coteries. Grâce à leur affinité avec les morts et à leur faculté de parler aux esprits, les Hecatas ont accès à des informations que d'autres auraient cru disparues depuis longtemps et, en retour, ces informations rendent les Hecatas précieux pour les autres vampires. Et comme l'information est une monnaie très prisée dans le monde des damnés, beaucoup de coteries sont prêtes à payer le coût social de la présence d'une personne aussi malsaine. Les Hecatas gagnent une plus grande aisance dans le monde matériel et la coterie gagne l'accès à une terrifiante veine de secrets.

Cela peut ressembler à une simple transaction – dans une certaine mesure, c'est le cas – et les Hecatas sont responsables de cet état de fait. Dans leur travail de nécromancien comme dans les affaires de la famille Giovanni, les Hecatas en sont venus à percevoir beaucoup de leurs interactions habituelles comme des échanges: la propitiation d'un esprit, le service rendu à une harpie toréador... Cette perspective calculatrice influence l'image que les autres se font d'eux, mais cela rend les coteries au sein desquelles ils sont réellement acceptés et compris en tant qu'individus et non en tant qu'outils d'autant plus importantes. Et ceux qui sont constamment entourés des restes des morts sont réconfortés par le contact volontaire avec les autres quand il leur est permis.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN : ARS MORIENDI ••

Presque tous les membres du clan Hecata connaissent au moins les bases concernant la mort et les cadavres. Une fois par partie, le Lazaréen peut maquiller le cadavre de quelqu'un qui a été tué par un membre de la coterie. Il peut faire passer le décès pour une mort ordinaire dans le cas d'un cadavre d'humain ou protéger la Mascarade en faisant en sorte que les restes d'un vampire détruit (généralement un squelette très friable, sauf si le vampire était très jeune) attirent moins l'attention, généralement en s'en débarrassant de manière efficace. Mais ce sont des artifices improvisés qui ne tromperont pas durablement quelqu'un qui piste déjà la coterie. Ils lui feront toutefois gagner du temps.

Lasombra



Rares sont les clans aussi impitoyablement efficaces que les Lasombras pour atteindre leurs objectifs. Que ce soit en écrasant leurs rivaux ou en consolidant leur influence, les Lasombras ne font rien à moitié. À cause de cette soif inextinguible de succès, tout le monde les veut comme alliés, mais personne n'a envie d'admettre avoir besoin d'eux. Les Lasombras adoptent un point de vue économique classique et considèrent les coteries comme un outil, un moyen pour arriver à leurs fins, à savoir la réussite. La réussite apporte évidemment des récompenses, et même l'échec apporte des épreuves dont chacun sort grandi. L'acier se forge dans les feux de l'adversité.

Cependant, cela ne veut pas dire que les Lasombras considèrent les autres membres de leur coterie comme des outils. Comme leur clan a un passé de rang exalté et de pouvoir ecclésiastique, les anciens lasombras connaissent bien les réseaux complexes d'obligations, de faveurs et de coopération électorale sur lesquelles se construisent les patrimoines, et ces leçons sont omniprésentes dans la mythologie personnelle des Précepteurs, même dans les rangs des nouveau-nés. Bien que peu de Descendants modernes reçoivent leurs pairs et leurs inférieurs dans des églises baroques dallées de marbre veiné de noir, les politesses entre damnés peuvent désormais s'échanger dans la salle de bal d'un hôtel ou même sur la piste de danse d'une boîte de nuit. La qualité de la relation est célébrée par la cérémonie qui la reconnaît.

Les autres Descendants peuvent rester méfiants à la perspective d'accueillir un Lasombra au sein de leur coterie, mais il est indéniable que les vampires du clan de la Nuit apportent avec eux une multitude d'avantages. Leur affinité avec les ombres et leur maîtrise de la discipline Néant les rend précieux pour les coteries qui aiment employer le secret, l'espionnage et les coups fourrés. Les histoires de Lasombras prêts à sacrifier d'autres membres de leur coterie dans leur propre intérêt immédiat sont probablement très exagérées... mais, ironie du sort, porter « les péchés du père » est le fardeau de beaucoup de Gardiens en termes de réputation.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN : À N'IMPORTE QUEL PRIX ••

Le Précepteur est un exemple d'efficacité impitoyable pour les autres membres de sa coterie. Une fois par partie, un membre de la coterie du Lasombra peut choisir d'ajouter deux réussites à un jet effectué. Le jet est ensuite considéré comme un triomphe brutal, avec les conséquences négatives appropriées.

Malkavien



La vision du monde de chaque Malkavien est décalée de manière si unique par rapport à celle de ceux qui l'entourent, y compris entre Malkaviens, que ce vampire peut avoir beaucoup de mal à trouver quelqu'un qui accepte de voir les choses du point de vue unique du Dément. Les membres du clan Malkavien se font souvent une idée optimiste des coterie et les considèrent comme l'occasion d'interagir socialement avec d'autres, ce qui peut être très difficile pour eux par ailleurs. En conséquence, la chance de tisser des liens sociaux avec d'autres au sein d'une coterie peut être à la fois excitante et terrifiante. Les Malkaviens veulent partager des choses avec leurs semblables, mais leur Fléau leur pose des problèmes pour ce faire.

Parfois, les perceptions d'un Malkavien peuvent le propulser sur le devant de la scène et lui donner la chance de profiter de l'adulation des autres vampires, mais, d'autres fois, ils ressentent le besoin irrésistible de s'isoler et de se fermer à ceux qui les entourent. Les interactions sociales peuvent être particulièrement ardues pour les Malkaviens, et fatigantes pour les autres membres de leur coterie.

Évidemment, tous les vampires n'ont pas envie de prendre le temps de créer une structure de soutien émotionnel pour les Descendants malkaviens. La vision que certains damnés ont des Déments est influencée par les préjugés qu'ils possédaient de leur vivant. La société vampirique abrite beaucoup de gens qui craignent les « difficultés d'adaptation » des Malkaviens.

Certains Descendants, surtout ceux qui ont vécu à une époque moins scientifique, peuvent considérer le Fléau d'un Malkavien comme une punition divine pour ses péchés, un prix qu'il a payé en échange de ses « dons » de prophétie ou simplement un outil à exploiter. Une rumeur parle d'un ancien qui séquestre un Malkavien dans un cercueil tapissé de fer, avec un pieu dans le cœur et scellé dans une nuit perpétuelle. Ce pauvre misérable n'émerge que sur les caprices de son cruel compagnon, puis est de nouveau enfermé pour Dieu seul sait combien de temps. Rares sont les Malkaviens qui accepteraient cela de leur plein gré, ce qui fait de cette histoire un avertissement terrifiant.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN : TOUT EST LIÉ •••

Le Malkavien est capable d'extraire des secrets de sources incroyablement improbables, par exemple deviner l'emplacement de la chambre forte d'un ancien à partir d'un échange de banalités sur le temps qu'il fait ou déduire la plus grande peur d'un adversaire de la manière dont

il tourne à droite à un croisement. Une fois par partie, le Malkavien peut permettre à un autre membre de sa coterie de remplacer un groupement de compétence par un autre de son choix (que ce membre possède) lors d'un jet impliquant de rassembler des informations. L'Oracle peut ensuite interpréter les résultats et acquérir les mêmes informations que celles que le groupement d'origine aurait données, selon la marge de réussite comme d'habitude.



Nosferatu



Du point de vue de beaucoup de Nosferatus, une coterie est une famille improvisée, et le clan est déjà membre de l'une des plus grandes familles au monde. Le lien d'un Nosferatu avec les autres Rats d'égout peut déjà être fort, en grande partie à cause de leur nature de parias dans la société vampirique. Qu'ils vivent dans des terriers souterrains ou dans des cachettes loin de tout, beaucoup de Nosferatus finissent par voir le monde de façon binaire : la horde de Descendants « présentables », et eux.

Cette perspective pragmatique a une conséquence intéressante : les Nosferatus ont tendance à être assez ouverts sur le type de coterie qu'ils rejoignent. Un Nosferatu peut même appartenir à plusieurs coteries en même temps, sans qu'aucune soit au courant. Ce n'est probablement même pas un acte de duplicité ; le Nosferatu ne fait peut-être que compartimenter ses cercles sociaux, considérant une coterie comme précieuse pour un objectif donné et une autre pour un autre. L'une de ces coteries peut même être une coterie composée entièrement de Nosferatus qui transcende les affiliations de secte.

Dans l'histoire vampirique, les Nosferatus entreprenants ont joué le rôle de courtiers en information, et beaucoup de membres du clan conservent ce rôle même à notre époque. Mais la manière dont ils utilisent ces informations peut être extrêmement personnelle. Un Nosferatu peut partager gratuitement des informations avec les autres membres de sa coterie, uniquement pour avoir l'occasion d'interagir avec la partie « belle » du monde. C'est en soi un énorme avantage pour un Nosferatu faisant partie d'une coterie cosmopolite : pouvoir simplement sortir dans une boîte de nuit ou marcher dans les rues de la ville sous les étoiles peut énormément contribuer à diminuer le sentiment d'isolement de l'Orlock.

Bien sûr, toutes les coteries ne sont pas aussi tolérantes envers les Nosferatus, et certains Rats d'égout n'arrivent tout simplement pas à faire confiance aux autres vampires. Leur malédiction de clan si particulière constitue une barrière sociale qui demande des efforts à beaucoup de Descendants pour être surmontée. Tous les damnés ont une Bête en eux, mais le sang maudit des Nosferatus expose la leur aux yeux du monde.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN : CONTACT CONTEXTUEL ••

Les Descendants nosferatus en savent souvent davantage sur leurs contacts que les contacts eux-mêmes et peuvent mettre à profit les compétences obscures et les talents

cachés de leurs associés et des autres. Une fois par partie, un membre d'une coterie comptant un Nosferatu qui possède cet atout peut ajouter le score de Contact le plus élevé d'un autre membre de la coterie à un jet pour récupérer des informations (par exemple récupérer des données supprimées, embobiner une cible pour acquérir son identifiant et son mot de passe ou fouiller dans une armoire de dossiers physiques). Le contact doit être impliqué d'une manière ou d'une autre, mais le jet peut être totalement en dehors de son domaine d'expertise habituel. Un Contact ne peut être utilisé avec cet atout qu'une fois par scénario.

Ravnos



Les autres vampires laissent le bénéfice du doute à la nature nomade des Gangrels, car leur Sang est plus sauvage que celui de la plupart des autres. Mais les Ravnos ont rarement droit à ce bénéfice et, même s'ils s'installent presque partout et peuvent s'épanouir dans n'importe quel type d'environnement, les structures sociales vampiriques conservatrices les considèrent souvent comme des mauvaises herbes qui doivent être arrachées de leurs jardins soigneusement entretenus.

Un Ravnos solitaire devient une cible facile pour les clans qui méprisent les tendances itinérantes des Indépendants. Même si le clan Ravnos dans son ensemble se moque des opinions des soi-disant « hauts clans » qui ne comprennent tout simplement rien aux réalités de la non-vie des Ravnos, beaucoup de Corbeaux admettent qu'ils ont peut-être raison sur un point : avoir quelques racines vaut mieux que de ne pas avoir de racines du tout. Si un Ravnos veut survivre, il doit faire des concessions. Et quel meilleur moyen de développer ces racines que d'appartenir à une coterie ? Après tout, les coteries représentent la force du nombre.

La nature nomade des Ravnos fait d'eux des membres très avantageux pour une coterie. Ils connaissent les meilleurs endroits où se cacher dans un domaine, car ils les ont découverts en échappant à leur malédiction, et ils sont doués pour découvrir les secrets, que ce soit par leurs serviteurs animaux ou grâce à des mortels dupés. Ces secrets peuvent ensuite être utilisés à l'avantage de la coterie. Les Indépendants sont constamment aux aguets et entendent souvent parler des menaces bien avant qu'elles attirent l'attention de personnes plus importantes et donc plus puissantes. Quelle que soit l'opinion des autres clans sur les Ravnos, les Corbeaux sont souvent capables de faire des miracles dans les situations désespérées.

C'est presque comme s'ils avaient prévu leur coup.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN : CRYPTOLECTE ••

Être sans cesse en voyage implique de trouver de nouvelles manières de communiquer avec ses alliés. Grâce à un langage codé, à des onomatopées et à des gestes, cet atout fournit au Ravnos et aux autres membres de sa coterie leur propre dialecte dans le but exprès de communiquer les uns avec les autres. Pratiquement personne en dehors de la coterie ne comprend ce langage, à moins de faire surveiller le groupe par un expert. Le cryptolecte de la coterie n'est ni très raffiné ni très diversifié, mais il peut être utilisé pour exprimer des concepts complexes rapidement et de manière sûre, et il n'est reconnaissable comme aucun autre langage connu. Il ne fonctionne qu'en face à face, car ses gestes et ses signes ne passent pas par téléphone ou en appel vidéo. Si le Ravnos quitte la coterie ou meurt, les Descendants ne peuvent plus tenir le cryptolecte à jour et donc ne peuvent plus l'utiliser pour communiquer ensuite.



Le Sacerdoce

 À en croire un membre du Sacerdoce, il peut tout apporter à une coterie. *Tout*. Les Setites veulent être les confidents de tout le monde et veulent rester proches des autres membres de leur coterie pour s'assurer que quelqu'un répond aux besoins du groupe, quels que soient ces besoins. Les Descendants du Sacerdoce considèrent le monde comme un vaste marché et font beaucoup d'efforts pour s'assurer d'offrir tout ce qu'offrent les autres, mais en mieux. Si vous avez besoin d'armes, ils vous donnent une Lexus argentée au coffre rempli de fusils AR-15. Si vous avez besoin de vitae, ils vous apportent le sang de calices shootés à l'héroïne de première qualité. Si vous avez besoin de sortir du pays, ils connaissent quelqu'un qui a un jet privé. Si vous avez besoin d'un troupeau, ils vous donnent la clé de leur appartement du centre-ville où pas mal de réfugiés non identifiés « crèchent en attendant de trouver un logement permanent ».

Souvent, cela signifie que la présence d'un Setite au sein d'une coterie introduit un élément d'« un prêt pour un rendu ». Le Serpent est capable de subvenir aux besoins de ses camarades, mais peut demander des faveurs et des avantages sociaux en retour. Cette récompense peut être un élargissement du réseau social du Tentateur ou même de nouvelles recrues pour sa congrégation. Pour le Sacerdoce, ces échanges de faveurs n'empêchent pas le moins du monde de tisser des liens sociaux ou de conclure des alliances. Ce clan préfère vendre à sa

communauté locale, à commencer par sa coterie. Après tout, quels meilleurs clients que les gens que connaissent les gens que vous connaissez ?

Ceux qui comptent un membre du Sacerdoce au sein de leur coterie ont généralement parfaitement conscience de ce fait. Les vampires rusés sont prompts à profiter des avantages d'entretenir des liens avec les Setites, même s'ils se méfient des intentions cachées du Sacerdoce. Certains vampires peuvent rejeter l'idée de collaborer avec ce clan par crainte des escroqueries que le Tentateur pourrait orchestrer juste sous le nez de la coterie. En vérité, le Serpent est souvent totalement direct et même honnête concernant ses intentions. Après tout, personne n'apprécie les vendeurs véreux. Si le Tentateur passait son temps à doubler, à trahir et à escroquer, sa réputation le rattraperait très vite ! Mais si le client veut que la vérité soit différente de ce qu'offre le Setite, ce n'est pas la faute du Setite. C'est à l'acheteur de se renseigner.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN : PERSPICACE •

Une fois par partie, le Descendant du Sacerdoce peut découvrir quel est l'un des désirs superficiels d'un personnage du conteur, à condition qu'un membre de la coterie ait parlé à ce personnage pendant la partie, même si le Setite n'était pas présent. Ce désir peut concerner le Désir ou l'Ambition de l'individu ou bien des actions

spécifiques qu'il entreprenait (mais ce désir ne devrait révéler aucun grand secret ou complot caché, surtout si la coterie n'en a pas conscience avant). Le PJ qui a interrogé avec le personnage du conteur en question décrit la rencontre.

Salubrien



Quel compagnon d'armes peut être plus périlleux qu'un membre d'un clan traqué par les piliers de la société des Descendants? Dans presque tous les cas à l'époque moderne, surtout lors des nuits qui suivent leur Étreinte, les Salubriens rejoignent une coterie pour bénéficier de sa protection. Sinon, tout se ligue contre eux: leur clan a une réputation injuste et un sire salubrien organise souvent sa propre Mort ultime une fois qu'il a transmis l'Étreinte. Si un Salubrien ne noue pas rapidement de précieux contacts, ses nuits sont très probablement comptées.

Un Salubrien en demande beaucoup à la coterie à laquelle il appartient, explicitement ou non. Malgré l'injustice de la réputation de son clan, un Salubrien qui a passé ne serait-ce qu'un minimum de temps parmi les damnés sait très bien qu'il risque de salir les autres membres de sa coterie par association. Après tout, un Descendant prêt à se fier à des préjugés qui datent de plusieurs siècles se moque probablement des excuses que les compagnons d'un Voleur d'âme pourraient lui chercher. Inutile de dire que, quand un Cyclope révèle la vérité sur son Étreinte et sur son clan, cela peut tendre les relations au sein d'une coterie, à supposer qu'il la révèle de son propre chef et non parce qu'un fléau couvert de sang se tient devant lui.

Si le Salubrien tente de se protéger en gardant le secret, ce n'est probablement qu'une question de temps avant qu'un autre Descendant découvre la vérité sur son clan persécuté. Si les membres de sa coterie sont avisés, ils auront réfléchi à l'avance à cette éventualité, que leur réaction soit de resserrer les rangs et de protéger le Cyclope ou de l'abandonner à la merci d'un ordre social sans pitié.

Pour toutes ces raisons, les chances qu'une coterie, quelle qu'elle soit, accepte un membre salubrien semblent très faibles. Et pour l'essentiel, c'est le cas, mais comme toujours, les personnages des joueurs sont l'exception probable aux coutumes figées de la société vampirique. Certains cherchent des réponses sur la condition vampirique, ou tentent de préserver leur lien avec une Humanité qui s'étirole inévitablement, ce à quoi le tempérament d'un Salubrien peut grandement aider. Parfois, les coteries comptant un membre salubrien « inversent les rôles » et se mettent elles-mêmes à traquer

les Descendants qui leur sont hostiles. Cela peut être une approche dangereuse de la non-vie car, en pratique, le Salubrien devient l'appât à l'aide duquel la coterie attire ses ennemis. Quant à savoir si elle agit ainsi pour cracher au visage des politiciens du domaine ou pour rechercher une forme de rédemption en purgeant les Descendants avilis, c'est la coterie qui doit choisir sa motivation (et estimer à quel point elle se ment à elle-même).

Bien sûr, tous les Salubriens ne cherchent pas à réhabiliter le statut de leur clan et certains profitent sans vergogne de leur horrible réputation. Si les Descendants veulent un croquemitaine, certains Voleurs d'âme sont tout à fait prêts à leur en donner un et à faire plonger leur coterie avec eux. Par exemple, un culte de diabolistes mené par un Salubrien a tourmenté les cours du nord de l'Italie juste avant que la société vampirique dans son ensemble se rende compte des effets de l'Appel, et des rumeurs persistantes affirment qu'une meute implacable du Sabbat est menée par un caïnite portant un troisième œil clairement reconnaissable. Au vu de la réputation des Salubriens, il ne serait pas surprenant que ces récits aient été exagérés, mais même ainsi...

Chose qui démontre l'étrangeté des nuits modernes, les Salubriens concluent parfois des alliances improbables avec ceux qui auraient traditionnellement été leurs ennemis. Certes, parmi les anciens et même les ancillae, la tradition et la propagande règnent, mais pour de jeunes membres d'une même coterie dont l'un est un Salubrien et l'autre un Tremere ou un Banu Haqim, les vendettas vieilles de plusieurs siècles peuvent n'avoir aucune importance et n'être qu'une manière de plus pour les anciens dominateurs de se servir des clans pour manipuler la Lutte éternelle.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN: RETENUE •••

Que ce soit parce qu'ils doivent à tout prix faire profil bas ou par réelle conviction morale, les Salubriens sont souvent des parangons de maîtrise d'eux-mêmes, un trait de personnalité qui peut déteindre sur les autres. Une fois par partie, le Cyclope peut retenir la Bête d'un autre membre de sa coterie qui se trouve en sa présence et permettre à son joueur de relancer tous ses dés de Soif (tous, pas seulement certains) sur un jet gratuitement.

Toréador



Si vous cherchez un accès exclusif aux cercles fermés du pouvoir ou la proximité dangereuse avec la célébrité, les Toréadors sont le clan qu'il vous faut. Les Divas ont un don pour cerner les désirs des autres et les utiliser à leur avantage. Là où les Ventrues aiment se vanter de leurs réussites et de leur lignée, les

Toréadors observent de loin d'un air de satisfaction arrogante. Parfois, mieux vaut laisser vos actions parler d'elles-mêmes.

Rares sont ceux qui comprennent les besoins sociaux des Descendants mieux que les sommités autoproclamées de la culture vampirique. Le clan s'enorgueillit de salons sur invitation seulement dont la liste d'invités pourrait aussi bien être un bottin mondain. Ayant des contacts dans toutes les strates de la société, des célébrités classiques et durables aux étoiles montantes les plus brillantes parmi les nouveau-nés, les Toréadors peuvent vous mettre en contact avec la personne que vous désirez. Leur influence s'étend aussi en dehors de la société vampirique et dans le monde mortel. Vous voulez rencontrer votre idole ou goûter son sang ? Une Diva peut organiser ça. Tout ce que vous avez à faire, c'est de poser pour une sculpture ou de lui accorder une nuit de passion. C'est un bien modeste prix à payer pour que tant de portes s'ouvrent.

Pour les Toréadors, les « petits salons », comme certains aiment surnommer les coteries, font partie intégrante de leur existence. Ce sont des communautés très petites, mais extrêmement précieuses, au sein desquelles le clan de la Rose peut trouver de nouvelles illuminations artistiques ou raviver une inspiration en berne, mais aussi continuer à faire progresser son propre réseau personnel. Tout le monde voudrait être un Toréador, bien sûr, mais si vous n'avez pas le Sang, avoir un Toréador au sein de votre coterie fait souvent l'affaire. Plus la Diva est importante au sein d'un domaine, mieux c'est. Il est plus facile d'obtenir des choses quand vous avez l'oreille de personnes haut placées et que vous leur offrez le lustre de la coterie en retour. Si vous arrivez à gérer les aléas épineux de la fortune sociale vampirique et que vous avez la patience nécessaire pour supporter les caprices des Divas, un Toréador est un allié puissant avec tous les contacts dont vous pouvez potentiellement avoir besoin.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN : VIP •

Que ce soit la grande première du film d'un jeune auteur, le gala de charité d'un aspirant politicien ou le petit bar réservé aux connaisseurs qui a soudainement un code vestimentaire parce que votre tête ne revient pas au videur, vous savez comment accéder aux événements sociaux, même sans invitation. Une fois par partie, quand une coterie fait face à une barrière pour entrer dans le lieu d'un événement ou dans un bâtiment des mortels, ses membres peuvent passer les videurs ou les vigiles en démontrant qu'ils sont sur la liste des invités ou connaissent le propriétaire, le sponsor ou tout ce qui peut en tenir lieu. Cet atout ne s'applique qu'aux situations qui impliquent du personnel de sécurité ou



une liste d'invités ; il ne permet pas de contourner les systèmes de sécurité, les protections mystiques, etc., et le conteur est évidemment libre d'interdire l'entrée si cela court-circuiterait son scénario (mais doit alors donner aux joueurs un indice juteux à la place).

Tremere



Difficile de savoir si une coterie a la chance ou le malheur de compter un Tremere dans ses rangs.

Beaucoup de Descendants considèrent les Usurpateurs comme bien plus arrogants qu'ils n'ont le droit de l'être et, de leur côté, les Tremeres voient la ruse impitoyable dont ils font preuve dans la recherche de nouvelles connaissances comme un avantage que les autres clans ont tendance à ignorer. Les Tremeres savent ce qu'ils apportent à la société vampirique : la connaissance et la véritable maîtrise de certains secrets mystiques.

La Sorcellerie du sang est peut-être l'avantage le plus puissant auquel les Tremeres ont accès et qui favorise leur inclusion au sein d'une coterie. Le deuxième sur la liste est leur capacité à s'adapter rapidement aux situations changeantes en utilisant leur intellect acéré

pour mettre en place des solutions aux problèmes qu'ils peuvent rencontrer. Une chose est sûre : quand vous avez un Tremere au sein de votre coterie, vous avez probablement un archiviste, un planificateur et un gestionnaire des ressources méticuleux de votre côté.

Les Tremeres comprennent l'importance des liens avec ces associations lâches de Descendants « voyant les choses de la même façon ». Les Usurpateurs ne sont pas connus pour leurs compétences sociales, mais leurs réseaux occultes offrent un autre moyen d'obtenir des connaissances, que ce soit par un échange mutuel d'informations ou par des expériences menées avec soin dont leurs pairs ne sont pas au courant, mais qui peuvent tout de même donner un bénéfice qui tombera à point nommé.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN :

PARTAGE PYRAMIDAL DES CONNAISSANCES ••

Malgré la réputation qu'ont les Tremeres de garder jalousement la connaissance occulte, beaucoup des vestiges de la célèbre Pyramide facilitent au contraire le partage du savoir parmi les érudits des sciences interdites. Une fois par partie, un Descendant appartenant à une coterie qui inclut un Tremere possédant cet atout peut utiliser un avantage de Saga possédé par un autre membre de la coterie (cet atout fonctionne sur les Sagas réservées à un clan en particulier) si la conteuse l'autorise. Cet avantage de Saga supplémentaire n'est utilisable que pendant cette partie, et toute connaissance censée être donnée par l'avantage de la Saga n'est pas conservée ensuite par celui qui l'emprunte. Toutes les autres limitations de l'avantage demeurent : par exemple, un avantage utilisable « une fois par scénario » est dépensé pour le reste du scénario, peu importe qui l'utilise.

Tzimisce



Les Tzimisces sont intimidants pour n'importe quel groupe social, en grande partie en raison de leur attitude. La plupart des Dragons considéreraient la coterie comme leur appartenant, au même titre que des terres ou qu'une maison et son personnel. Que ce soit quand ils revendiquent six pâtés de maisons comme domaine inviolable ou quand ils exécutent le rachat d'un zaibatsu mortel, se connecter à un monde qui évolue bien plus vite qu'eux peut leur poser un gros problème. Par exemple, un Tzimisce peut considérer comme parfaitement normal de contrôler les esprits d'une vingtaine de mortels et peut même croire qu'il a agi de manière « subtile » parce qu'il n'a pas laissé de cadavre derrière lui. Évidemment, la dynamique sociale de la plupart des coteries est bien moins verticale, mais, même ainsi, beaucoup de Descendants peuvent trouver un intérêt à flatter l'ego du Tzimisce.

Un Tzimisce se considère souvent comme le plus important de tous les vampires et, même s'il peut respecter une hospitalité fragile et tendue dans l'intérêt de ses compagnons, c'est souvent une façade assez transparente. Les Dragons peuvent entretenir des rancunes envers d'autres Tzimisces avec assez de virulence pour faire honte à une vendetta toréador.

Le plus souvent, les Tzimisces rejoignent des coterie comportant des membres d'autres clans. Même si les Voïvodes se sentent au-dessus de leurs collègues par défaut, cela ne les empêche pas d'éprouver de l'affection pour eux, quoiqu'elle puisse prendre une forme très particulière. Les Tzimisces adoptent une perspective vaste et ils peuvent voir les autres membres de leur coterie comme des camarades, des rivaux, des compatriotes, des écuyers ou même des vassaux sous leur protection. Pour certains Dragons, les coterie sont une source de statut : une ressource à garder jalousement, à cultiver et en fin de compte à utiliser comme marque d'honneur. Cette perspective anachronique donne de la valeur au sentiment de reconnaissance et de prestige attaché au fait d'avoir un entourage et d'être responsable de ces personnes, comme le serait un seigneur du Vieux Monde.

Les coterie elles-mêmes ont toutes les raisons de vouloir compter un Tzimisce dans leurs rangs. Après tout, faire partie de la suite d'un Tzimisce implique que vous êtes sous sa protection, comme l'exige la coutume de l'hospitalité (ou la notion de propriété...). Pour les coterie qui n'ont vraiment pas froid aux yeux, les pouvoirs que possède un Tzimisce suffisent souvent à soutenir leurs revendications territoriales. Grâce à sa faculté de manipuler les formes corporelles, un Tzimisce est souvent tout aussi doué pour prendre une Forme

monstrueuse que comme virtuose esthétique, remodelant les autres membres de sa coterie pour en faire des parangons de beauté physique.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN : HOSPITALITÉ DU VIEUX MONDE ••

Entrez de votre plein gré. Au début d'une partie, n'importe quel membre de la coterie qui a séjourné dans le refuge du Tzimisce à la fin de la dernière partie guérit 1 point de dégâts de Volonté superficiels supplémentaire. Cela inclut les refuges de coterie partagés.

Ventruie



Ceux qui détiennent les clés du royaume cherchent toujours à étendre leur contrôle et, s'il y a une chose que les Descendants du clan des Rois veulent tous, c'est la faculté de tirer davantage de pouvoir de leur capital de pouvoir *existant*. Financier, politique, gouvernemental... ils cultivent une présence dans toutes les sources de pouvoir temporel imaginables, ce qui fait d'eux des alliés recherchés par tout le monde, mais le prix pour faire des affaires avec eux est trop élevé pour le Sang de beaucoup. Les Descendants des autres clans peuvent avoir du mal à trouver un terrain d'entente avec les Ventruies sans avoir le sentiment d'être leurs concurrents ou, pire, des obstacles.

Les coterie comptant au moins un Sang bleu parmi leurs membres apprennent rapidement ce que signifie l'expression « proche du pouvoir ». Le réseau de contacts entretenu par un Ventruie ambitieux est souvent sa propre récompense pour les autres membres de sa coterie, que ce soit sous la forme de serviteurs talentueux et ambitieux, d'alliés aux nombreuses relations ou de vastes ressources luxueuses. Vous devez faire fermer un croisement pour dissimuler un bris de Mascarade? Faire expulser un rival de son refuge? Blanchir l'argent venant de la vente de marchandises illégales? Un Ventruie astucieux peut accomplir tout cela, et bien plus encore. Il suffit de demander.

Ce qui ne veut pas dire que le Ventruie est une baguette magique qui résout tous les problèmes temporels de la coterie. On ne bâtit pas le clan des Rois, en formant soigneusement des réseaux sur des siècles dont des goules, des mortels consentants et des nouveau-nés sont les yeux et les oreilles à tous les niveaux du gouvernement et de l'aristocratie dans le monde, en faisant le garçon de courses pour ceux qui sont moins compétents que soi. Après tout, Dieu a créé les goules et les mortels pour s'occuper des corvées. Quand un Ventruie accepte de participer à une coterie, c'est à condition d'occuper une position importante, et si ce Sang bleu finit par faire

de la coterie une filiale volontaire de Ventruie Inc., la coterie aurait dû dire plus tôt qu'elle n'appréciait pas le prix de rachat proposé.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN : HÉRITAGES VAMPIRIQUES ••

Le Ventruie sait que l'héritage d'un vampire inclut la légende créée par les actes de ses progéniteurs. Pour certains Sang bleu, cette légende est racontée par des récits écrits, tandis que d'autres peuvent connaître certains sires ou érudits. Quelle que soit la manière dont cet atout se manifeste, une fois par partie, un membre d'une coterie qui compte un Ventruie possédant cet atout peut demander au conteur de révéler une information pertinente sur l'histoire d'un seul vampire avec lequel il est entré en contact. Cela peut être quelque chose de précis, comme « Le propriétaire de boîte de nuit du Sacerdoce a fait sortir des fugitifs anarchs de la ville après une insurrection à Los Angeles » ou de plus mystérieux comme « les accusations de diablerie à l'encontre de l'arrière-grand-sire de ce Descendant étaient fausses, mais son infant en porte encore le poids infamant à notre époque. »

Caitiff



Être Caitiff revient à être un dilemme vampirique incarné : privé d'une particularité de Sang qui vous infligerait des inconvénients précis, mais aussi des distinctions de la vitae. Le Caitiff n'est pas contraint de porter beaucoup des fardeaux du lignage vampirique mais, d'un autre côté, la majorité de la société vampirique accorde beaucoup d'importance à ce lignage et en être dépourvu signifie que les coutumes vont jouer contre vous au sein de cette organisation vénérable. Après son Êtreinte, un Caitiff peut se retrouver en compagnie de ramassis de drogués, de cercles sataniques, d'enclaves de gens nomades ou de coterie de novices qui couvrent mutuellement leurs arrières dans un monde de trahisons aussi complexes qu'immortelles.

Le mot « Caitiff » lui-même est très ancien et signifie à la fois captif et paria, au cas où l'individu sans clan aurait besoin que quelqu'un lui rappelle sa place dans la société des damnés. En termes pratiques, cette pression sociale pousse souvent les vampires sans clan vers deux grandes options. Les Caitiffs qui parviennent à survivre seuls ont de bonnes chances de choisir de procéder ainsi, rejetant la société même qui les rejette et appréciant la solitude. L'histoire vampirique est parsemée de Sans clan si indépendants (ou si monstrueux...) qu'ils parviennent à rétorquer aux sectes qu'ils n'ont pas besoin

d'elles de toute façon. C'est davantage une attitude d'Autarkis que de Caitiff à proprement parler, mais ces derniers deviennent souvent les premiers.

Mais à l'époque moderne, beaucoup de Caitiffs sont si jeunes qu'ils ont passé toute leur vie avant l'Étreinte au sein d'une structure sociale sous une forme quelconque. Pour ces Caitiffs modernes, les coteries sont naturelles, surtout au sein des cultures marginales dont les Sans clan viennent souvent. Beaucoup sont originaires de groupes qui vivent déjà en marge de la société mortelle et ont donc déjà fait l'expérience du statut de paria, alors devenir une brebis galeuse au sein d'une société différente... rien de nouveau sous le soleil, excepté que c'est sous la lune. Ce qui pousse ces vampires à rejoindre des coteries par instinct de conservation, comme beaucoup d'autres jeunes Descendants. Malheureusement, les malheurs qui accablent les marginaux dans leur vie mortelle s'appliquent souvent aussi aux Caitiffs, ce qui rend les relations de coterie tendues ou même méchantes.

Les Caitiffs ont l'habitude que les autres ne leur fassent pas confiance, ce qui peut les rendre méfiants ou même réticents à intégrer une coterie. Mais le travail d'équipe profite à tout le monde : si le Caitiff voit non seulement que la confiance existe au sein de la coterie, mais aussi qu'il la reçoit au même titre que tous les autres, il peut devenir le plus fervent soutien du groupe.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN :

VITAE VERSATILE ••

Le Caitiff est l'incarnation d'un Sang sans entraves et sa versatilité est presque contagieuse. Une fois par partie, le Sans clan peut transmettre sa malléabilité à un membre de sa coterie et ainsi lui permettre d'utiliser un pouvoir de discipline que cet autre Descendant ne possède pas (à condition qu'il possède les scores de discipline et les autres prérequis nécessaires pour ce pouvoir) pendant une scène.

Sang Clair



La grande et terrible malédiction de Caïn persiste jusque dans cette époque, l'Ère du Sang clair, un présage de la Fin des Temps ! Ce genre d'idée baroque a certes peu d'influence à l'époque moderne, mais, une chose est sûre, l'Étreinte transmet un nombre de plus en plus restreint des caractéristiques des véritables Descendants à celui qui la reçoit au fur et à mesure qu'un lignage s'étire en longueur. Et ceux qui subissent ce Sang clair ont leurs propres problèmes en dehors d'une société des damnés biscornue. Évidemment, l'effectif exact de Sangs Clairs n'est même pas connu de manière fiable, c'est pourquoi il est impossible de deviner combien d'Enfants du crépuscule se mêlent aux Descendants dont le sang est plus épais et la génération plus basse. En plus des problèmes des Caitiffs, les Sangs Clairs sont confrontés à leurs propres difficultés.

Les Enfants du crépuscule qui restent parmi les leurs ne connaissent souvent pas le langage de la société des véritables Descendants et utilisent rarement le terme « coterie » pour décrire leur unité sociale. Selon les codes du groupe en question, les Sangs Clairs qui en font partie n'ont peut-être même pas vraiment de mot pour désigner leur unité sociale, ou peuvent choisir des mots constituant volontairement un pied de nez aux conventions sociales, car beaucoup n'ont pas conscience de l'étendue de la présence des Descendants. Il n'est donc pas rare de trouver des cercles, des meutes, des parlements, des gangs, des cultes, des équipages et même des caillots d'Enfants du crépuscule qui se sont nommés eux-mêmes. Dans presque tous les cas, ils n'ont pratiquement aucune idée du mode de fonctionnement de la société des Descendants en dehors d'eux et ils restent à la périphérie des domaines établis, dans l'ignorance jusqu'au moment terrible où la profondeur de la condition vampirique se dévoile, en l'occurrence sous la forme du véritable propriétaire du territoire.

Pour les Sangs Clairs qui se retrouvent en compagnie de vampires dont le sang est plus puissant, là encore, les possibilités sont trop vastes pour définir de véritables tendances. Certains Enfants du crépuscule dissimulent la « honte » de leur sang pauvre en comparaison aussi longtemps qu'ils le peuvent, et au vu du nombre de secrets qui peuvent exister entre les membres d'une coterie, celui du Sang Clair peut être en sécurité jusqu'à ce que des circonstances tragiques ou même la Mort ultime séparent les membres du groupe. Mais d'autres Sangs Clairs ne cachent pas leur état et comptent sur les « vrais vampires » pour les protéger contre les pulsions les plus cruelles de la société des Descendants. Et beaucoup de

mawali et de mentors non-vivants apprécient ce rôle, peut-être parce qu'ils y trouvent un écho de sentiments parentaux, même s'ils sont pervertis par le Sang. Et bien sûr, d'autres ne se donnent pas cette peine et laissent le Sang Clair s'adapter seul à la non-vie ou mourir une dernière fois en essayant. Là encore, l'existence même des Sangs Clairs est une évolution vampirique trop récente pour définir catégoriquement leur ethnographie.

Dans certains cas, les Sangs Clairs héritent d'une coterie presque à la manière d'un péché originel, car, par l'Étreinte, ils rejoignent une couvée ou une famille où tout le monde partage le même sire... quel que soit le sort qu'a subi ce dernier. Ces groupes émergent fréquemment suite à un malheureux concours de circonstances, par exemple une coterie de Sangs Clairs engendrée quand un jeune vampire qui n'a pas correctement appris les traditions et les coutumes de la non-vie étreint accidentellement plusieurs personnes, une meute d'anarchs étreints pour saper la structure de pouvoir locale et dont les sires sont détruits, disparaissent ou succombent d'une autre manière à la guerre des Âges ou un amant tragiquement mal informé qui entraîne l'être aimé dans les rangs des Enfants du crépuscule par une nuit pluvieuse sous les lumières électriques froides de la ville. Quoi qu'il en soit, les Sangs Clairs suivent une voie de paria s'ils ne parviennent pas à profiter de la force du nombre, ce qui implique souvent de participer aux intrigues cruelles des damnés.

ATOUT DE COTERIE DE CLAN :

CŒUR MORTEL ••

Par leur simple existence, les Sangs Clairs prouvent qu'il est possible de jeter un pont entre mortel et non-vivant, entre l'Humanité et la Bête. Une fois par partie, le Sang Clair peut rappeler à sa coterie ce que signifie être vivant et lui permettre d'ajouter 1 point à son Humanité pendant une scène. ■



VAMPIRE LA MASCARADE



Fiche de coterie

Nom de la coterie 1		Type de la coterie 2	
Chronique		Membres	
Cité	Nom	Clan	
Domaine 3 Description Rempart ○○○○ Servage ○○○○ Viandis ○○○○ Atouts de Domaine Résonance du Domaine			
Avantages et handicaps de coterie 4			
Dettes et faveurs de la coterie		Refuge ou lieu de réunion 5 Atouts et handicaps de Refuge	
Principes de la chronique		Objectifs de la coterie	

© Paradox Interactive AB (guld)

1 POINT DE DÉPART

Dans quelle ville la chronique se déroule-t-elle ? Si vous avez nommé votre chronique ou votre coterie, notez ces noms sur la fiche de coterie en page 239.

Constituez votre réserve de points de coterie de départ : ajoutez 1 point par personnage joueur. À n'importe quel moment lors de ce processus, les joueurs peuvent dépenser des points d'avantage venant de la réserve de leur personnage et les ajouter à la réserve de points de coterie.

Vous avez beaucoup de choses à acheter avec les points de la réserve de points de coterie, alors dépensez-les avec discernement ! Généralement, les choses les plus importantes à acquérir sont le Domaine et le Refuge, pour avoir un endroit où les personnages sont autorisés à chasser et un endroit où ils peuvent dormir en sécurité.

RÈGLE OPTIONNELLE : COTERIES FORTES

Reportez-vous à l'encadré Coteries fortes (voir page 170) si votre conteur autorise les points bonus pour la réserve de points de coterie.

2 TYPE DE COTERIE

Le type de coterie décrit ce que votre personnage et les autres personnages font, l'objectif pour lequel ils font équipe.

Reportez-vous à la liste des types de coterie en page 156.

En fonction de votre type de coterie (voir page 158), distribuez les points de la réserve de points de coterie parmi les prérequis indiqués. Chaque point dépensé pour un handicap à cette étape vous donne 1 point gratuit supplémentaire à dépenser dans les historiques ou les atouts.

Si vous n'avez pas assez de points dans la réserve, vous n'êtes pas obligé de remplir tous les prérequis. Mais si vous n'avez pas d'abord rempli tous les prérequis, vous ne pouvez pas dépenser de points dans les avantages de coterie, les historiques de coterie, les traits de Domaine de la coterie ou quoi que ce soit d'autre qui concerne la coterie.

Si l'un des personnages joueurs est un Sang Clair possédant l'atout Buveur matinal, il peut remplacer lui-même un Servant prérequis et faire économiser le coût de 1 point au groupe.

Ajoutez les Alliés, les Servants ou les autres historiques de coterie des prérequis sur le schéma des relations (voir page 142 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

TYPES DE COTERIE USUELS DE CHAQUE SECTE

« Usuels » ne veut pas dire « systématiques ». Votre bonne idée d'histoire l'emporte sur les stéréotypes vampiriques.

Camarilla

Cerbère, Commando, Émissaires, Maréchaux, Nuée, Partie de chasse, Questari, Régence, Sentinelles, Sbirri, Vehme, Veille diurne.

Anarchs

Bande de Crocs, Champions, Commando, Culte sanglant, Nomades, Nuée, Questari, Saboteurs, Sbirri, Sentinelles.

3 DOMAINE

Dans quelle partie de la cité la coterie chasse-t-elle ? Où se trouve sa base d'opérations ? Ce territoire constitue son domaine, qui lui est généralement accordé par des vampires plus puissants qu'elle dans sa ville.

S'il vous reste des points dans votre réserve de points de coterie, vous pouvez les dépenser pour augmenter les traits du Domaine de la coterie. **Rempart** définit les défenses de votre domaine contre les intrus ; **Servage** décrit à quel point la coterie est bien intégrée au sein de son domaine ; **Viandis** indique la taille et la richesse du terrain de chasse (voir pages 195-196 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

RÈGLE OPTIONNELLE : ATOUTS DE DOMAINE

Ces atouts sont les structures, les établissements et les éléments du domaine de la coterie.

Si votre conteuse autorise les atouts de Domaine (voir page 176), vous pouvez les acheter avec les points de la réserve de points de coterie. Les points dans les atouts comptent à la fois comme des atouts et comme des traits : vous n'êtes pas obligé d'acheter 2 points de Viandis si vous achetez un atout de Domaine de Viandis à 2 points !

Notez les endroits importants du domaine de la coterie sur le schéma des relations.

Résonance du domaine

La Résonance est la saveur émotionnelle prédominante du sang de mortel dans le domaine de la coterie.

Comptez les Résonances de vos atouts de Domaine. Chaque atout ne compte qu'une seule fois mais plusieurs Résonances comptent une fois par Résonance. (Par exemple, un atout bilieux/sanguin ajoute une Résonance bilieuse et une Résonance sanguine.) Si une Résonance réunit au moins trois atouts et réunit davantage d'atouts que toute autre Résonance, c'est la Résonance du domaine de la coterie.

4 AVANTAGES

Même chose que les avantages de personnage mais tous les membres de la coterie y ont accès.

Vous pouvez acheter des historiques en tant que coterie (voir pages 196-197 de **Mascarade**) plutôt qu'individuellement. Si certains joueurs ont acheté des historiques individuels qu'ils préféreraient partager avec la coterie, ils peuvent les échanger et mettre les points qu'ils ont dépensés dans ces historiques dans la réserve de points de coterie à la place.

Une fois que vous avez acheté tous les prérequis de votre type de coterie, dépensez les points restants dans votre réserve de points de coterie dans les historiques (voir pages 184-194 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) ou des atouts de coterie.

Consultez la partie Suggestions de la description de votre type de coterie pour voir quels avantages fonctionnent bien avec ce type.

N'oubliez pas que vous pouvez toujours prendre des handicaps pour équilibrer les points dépensés dans les historiques et les atouts. Assurez-vous que tout le monde (y compris le conteur) accepte tous les handicaps que vous prenez !

Atouts de coterie de clan : si votre personnage appartient à un clan, vous pouvez acheter l'atout de votre clan pour votre coterie. Les Caitiffs ont un atout de coterie « sans clan », tout comme les Sangs Clairs (voir pages 190 et 191).

Consultez également la liste des atouts de coterie (voir page 171) et des handicaps de coterie (voir page 172).

Ajoutez les Adversaires, les Alliés, les Contacts, les Ennemis, les Mawali et les Servants de la coterie et tous les autres personnages importants pour elle sur le schéma des relations.

5 REFUGE

Où votre coterie passe-t-elle la journée ? Chaque membre de votre coterie a-t-il son propre Refuge ou les joueurs veulent-ils acheter un Refuge de coterie commun ?

Cet historique est très important et cela vaut la peine de le révéifier maintenant, à une étape consacrée uniquement à lui. N'oubliez pas que vous pouvez échanger des points de Refuge individuel contre un Refuge de coterie commun, et vous allez probablement obtenir un meilleur Refuge que ce qu'un personnage seul pourrait obtenir de cette manière tout en économisant des points.

Si vous avez obtenu un Refuge par votre type de coterie ou si vous l'avez acheté à l'étape précédente, vous pouvez le personnaliser avec des atouts et des handicaps de Refuge (voir pages 190-192 du livre de base de **Vampire : la Mascarade** et pages 112-113 du présent ouvrage).



Chapitre cinq :

CHRONIQUES

*Chaque corps est un livre de sang ;
quand nous sommes ouverts, nous sommes rouges.*

– CLIVE BARKER

Les personnages, que ce soit individuellement ou en groupe, font avancer le jeu. Le jeu ne peut pas avoir lieu sans eux. Nous appelons ce qui se produit une histoire, qu'un conteur (ou un ou plusieurs joueurs avisés) l'ait prévu par avance, qu'elle ait émergé en jeu et surpris tout le monde ou que nous n'ayons compris ce qu'elle signifiait qu'en la regardant a posteriori.

Ce chapitre détaille la manière dont les choix individuels et collectifs des personnages et des joueurs font avancer cette histoire, la chronique. Les choix faits par les joueurs (sur le style de jeu, pour jouer avec bienveillance et sur les croyances qu'ils comptent mettre au centre du jeu) modifient inévitablement le jeu, peu importe à quel point quelqu'un l'avait planifié minutieusement sur le schéma des relations.

Ou peut-être que c'est en fait le wiki des relations sur l'écran de votre ordinateur portable. Vous, vous tous, les joueurs, décidez par vous-mêmes. C'est votre chronique, après tout.

UNE FOIS PAR PARTIE

Notez chaque règle ou événement qui a un effet (bon ou mauvais) sur votre personnage une fois par partie sur une feuille bristol distincte ou postez une icône dans une fenêtre de chat pour cet élément. Quand la règle se déclenche ou quand l'événement a lieu, retournez la feuille bristol ou supprimez l'icône. Cela peut vous aider et aider la conteuse à ne pas oublier ces éléments.

Formes alternatives de jeu

À l'origine, **Vampire : la Mascarade** est un jeu de rôle sur table. Traditionnellement, cela signifie que les joueurs et la conteuse s'asseyent autour d'une table et racontent à la fois l'histoire et les dialogues de leur personnage, en faisant des jets de dés pour résoudre les actions des personnages. Pendant des décennies, cette manière était la manière par défaut de jouer à tous les jeux de rôle et beaucoup de gens préfèrent encore ce style à tous les autres.

Mais même lors des premières nuits de **Vampire**, certains jouaient des chroniques avec plus d'un personnage par joueur; les jeux « en troupe » apparemment *non* traditionnels viennent en fait des plus vieilles traditions de **Vampire**. Certains joueurs jouaient à **Vampire** dans des bars, sur des scènes de théâtre et en extérieur, où les gestes des mains et la bonne volonté remplaçaient les dés et les volumineux suppléments. De nouveaux types et de nouvelles formes de jeu ont émergé, c'est pourquoi le livre de base de **Vampire : la Mascarade** aborde déjà les scènes et les modes de jeu alternatifs en pages 290-293. La présente section part de cette base et l'étend à de nombreuses autres formes de jeu.

Jeu en one-shot

Tous les jeux de vampires ne doivent pas forcément être des chroniques épiques à plusieurs scénarios avec un grand C. Même aujourd'hui, beaucoup de joueurs découvrent le jeu de rôle par un jeu en une seule partie ou avec un seul scénario. Le jeu en convention et les « maisons hantées » ou autres mystères du même genre sont souvent plus fluides en utilisant des personnages prêtirés ajustés à ce scénario en particulier et à ses défis dramatiques (et autres). Cela évite également aux nouveaux joueurs de créer accidentellement un personnage trop faible pour l'aventure de cette nuit ou qui ne convient pas bien pour une autre raison. Pour les joueurs plus expérimentés, le conteur peut présenter

des versions très basiques des personnages avec uniquement les règles nécessaires pour l'histoire de cette nuit et peut-être un Désir moteur dans l'immédiat, et laisser les joueurs développer ou personnaliser les autres pouvoirs, avantages, etc.

Contrairement à beaucoup d'autres genres de jeu, les jeux de rôle d'horreur sont souvent très coutumiers du fait de terminer une histoire en une seule partie. La raison la plus évidente vient du fait que les jeux d'horreur ont tendance à avoir un taux de mortalité des personnages plus élevé que les autres jeux de rôle, donc en jouant en one-shot, le joueur n'a pas à s'inquiéter du fait que la mort « prématurée » de son personnage pourrait le pénaliser en termes de points d'expérience ou de temps de jeu. Les joueurs ne doivent pas sacrifier leur personnage sans raison lors d'un one-shot mais, en mettant de côté les préoccupations du méta-jeu, ils sont libres d'exprimer le caractère de leur personnage sans être gêné par ces considérations même si cela les mène à accomplir des actes autodestructeurs ou à se sacrifier.

Cela signifie également que les one-shots ont tendance à inclure des scènes à haute tension dramatique et que les personnages sont davantage prêts à exposer leurs conflits internes dès le départ et sans vraiment y être poussés de manière extérieure. Limiter strictement le nombre de parties disponibles pour que les joueurs explorent leur personnage et l'histoire a normalement pour effet de contrer leur désir naturel de laisser passer un certain temps ou d'attendre le scénario le plus opportun avant de révéler la véritable nature de leur personnage. L'heure tourne et le temps est compté.

Le style de jeu en one-shot ne nécessite pas beaucoup de modifications, mais il peut être utile de beaucoup utiliser les mécaniques de jeu comme couper la poire en deux (voir page 123 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) et les conflits à jet unique (voir page 296 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) si le but est de faire tenir le one-shot dans une seule partie. Ces systèmes mettent l'accent sur l'interprétation du personnage et sur les conséquences dramatiques des actions des personnages. Les jets et les statistiques restent importants mais ces systèmes clarifient et accélèrent leur application pour pouvoir consacrer davantage de temps de



jeu à l'histoire du personnage qu'aux détails de règles permettant de décider si une action a réussi.

Mais la chose la plus importante quand vous jouez ou faites jouer un one-shot est peut-être de prévoir ce que vous allez faire si un personnage meurt. Ce style de jeu n'est pas une excuse pour se montrer impitoyable, cruel ou imprudent mais, en tant que joueur, vous devez avoir conscience que la mort peut être plus probable quand la tension dramatique du jeu est réglée sur l'intensité maximale. Vous pouvez avoir intérêt à discuter par avance avec la conteuse de ce qui se passe si un personnage meurt : le joueur peut-il passer à un personnage de la conteuse prédéterminé (ou rencontré par hasard) ?

Jeu en tête-à-tête

Un style de jeu particulièrement intense qui convient bien aux jeux du Monde des Ténèbres nécessite uniquement une conteuse et un joueur, soit en gardant les mêmes rôles tout au long de la chronique, soit en échangeant les places d'un scénario sur l'autre dans le cadre d'une chronique où ils sont tous liés. Le jeu avec une conteuse et un joueur peut exiger soit beaucoup de confiance, soit des limites très bien définies entre les deux participants. Comme le joueur et la conteuse n'ont pas de « temps de pause » l'un par rapport à l'autre, leurs choix en jeu semblent immédiatement personnels d'une manière qu'un groupe de jeu plus large permet

d'éviter. Ce style met constamment un joueur sous le feu des projecteurs et il n'a jamais l'occasion de souffler pendant que les autres agissent. De son côté, la conteuse ne peut pas profiter d'une discussion entre les joueurs et/ou entre les personnages pour prendre un peu de recul ou improviser la scène suivante.

Cependant, l'exploration des motivations et de la vie intérieure du personnage peut vraiment être très approfondie. Des Attaches et des Memoriam qui pourraient être trop personnels ou trop complexes à détailler dans d'autres styles de jeu peuvent être mis au centre de l'action et utilisés comme piliers de l'histoire. Au fur et à mesure que les deux joueurs se font davantage confiance, en se consultant sur leur ressenti ou en étant tous les deux enthousiasmés par les résultats, ils peuvent même commencer à alterner leurs rôles au fil de la progression de l'histoire, donnant sans doute au conte des allures de *Rashômon*, avec des points de vue qui se chevauchent mais ne s'unissent jamais tout à fait en une unique narration.

Interludes en tête-à-tête

Les histoires de **Vampire** explorent souvent des dilemmes internes et la manière dont le lien d'un personnage avec son passé et son humanité est transformé, endommagé ou même effacé par ses désirs et sa situation contre nature. Il est important de maintenir un équilibre dans l'attention et la considération accordées à

chaque joueur au sein d'un groupe de jeu mais, parfois, un joueur et la conteuse peuvent jouer le périple personnel d'un personnage loin du groupe lors d'une partie avec seulement ce joueur.

Cela peut être aussi simple qu'une partie rapide de quinze minutes lors de laquelle un joueur a un aparté avec la conteuse pour obtenir des informations ou un nouveau point de vue sur la situation qui présentent un dilemme: va-t-il ou non les partager avec le reste du groupe? Ou bien le joueur et la conteuse peuvent prévoir une partie totalement distincte en dehors du planning ordinaire du groupe, éventuellement par chat vidéo. Ce genre de partie peut servir à explorer des histoires très personnelles ou à faire progresser des objectifs solos: renforcer le lien du personnage avec une nouvelle Attache ou plonger dans son passé avec un Memoriam.

Les parties en à-côté peuvent être amusantes et très utiles mais la conteuse doit les utiliser avec modération afin de compartimenter le groupe de manières qui renforcent la tension dramatique sans retourner les personnages les uns contre les autres sans bonne raison. En règle générale, il est bon de laisser les joueurs décider si une partie seul à seul avec la conteuse ou un aparté est nécessaire en dehors du déroulement normal du jeu. Toutes les réunions secrètes avec le bienfaiteur mystérieux d'un personnage ne nécessitent pas de conversation dans un coin de la pièce de jeu.

Établir la confiance à la table implique notamment d'être à l'aise avec le fait de jouer devant les autres joueurs de la table des choses secrètes pour les personnages et de leur faire confiance pour respecter les limites des connaissances du personnage et de celles du joueur. Réservez les parties où un joueur est seul avec la conteuse pour les éléments de l'histoire qui font remonter les drames personnels d'un personnage et lui donnent l'occasion de grandir, de rétrécir ou de se transformer en se confrontant à ces luttes intérieures. La manière dont le personnage rapporte ensuite ces nouveaux éléments à la table du groupe entier est le véritable intérêt de cette méthode.

Jeu en troupe

Dans le jeu en troupe, chaque joueur a son personnage principal vampirique et ce personnage occupe le devant de la scène pendant une partie. En partant du schéma des relations ou simplement en échangeant des idées pendant la partie zéro, la troupe développe plusieurs personnages secondaires: des goulés, des novices, des servants, des alliés, etc. Ou, dans un jeu au niveau de puissance plus élevé, chaque joueur peut avoir un personnage principal ancilla dont les associés peuvent inclure des

nouveau-nés et des novices. Ou bien le groupe principal peut être composé de véritables Descendants et attirer des associés et des pique-assiettes sangs clairs.

La troupe dans son ensemble doit décider à quel point elle est à l'aise avec l'idée de jouer les Attaches des autres personnages. Si elle décide que les Attaches vont être jouées par les autres joueurs, essayez d'élargir les possibilités dramatiques des Attaches pour qu'elles puissent apparaître dans plusieurs types de scénario et y contribuer.

Lors d'une partie donnée, le conteur (ou la troupe dans son ensemble) décide qui sera le personnage principal. Le joueur de ce personnage interprète son personnage et les autres joueurs prennent le contrôle des personnages secondaires, en tournant d'une partie sur l'autre. Certaines parties peuvent impliquer deux personnages principaux ou plus, parfois dans un rôle de soutien ou de figurant, parfois dans une histoire qui implique vraiment toute l'équipe. Et pour les Elysiums officiels ou les autres points culminants de l'intrigue, chaque joueur peut jouer son personnage principal comme pour une partie ordinaire de **Vampire**. Cependant, de manière générale, dans les chroniques de jeu en troupe, la structure attendue est celle d'intrigues et d'objectifs parallèles, chacun lié à un vampire principal et centré sur lui mais éclairant la tension dramatique entre tous depuis plusieurs angles.

Au début, essayez de relier chaque personnage principal à un nombre de personnages secondaires au moins égal au nombre de joueurs de la troupe pour que ces histoires « solos » impliquent tout de même tous les joueurs. Par exemple, un groupe comptant un conteur et quatre joueurs a quatre personnages vampiriques principaux. Chacun de ces Descendants principaux doit avoir trois associés liés à lui d'une manière ou d'une autre pour que les quatre joueurs puissent interagir pendant toutes les parties. Certains personnages secondaires peuvent être liés à plusieurs personnages principaux: par exemple, le serviteur de confiance de la coterie peut accompagner n'importe quel personnage principal.

Dans le modèle de *portefeuille*, chaque joueur a « son » portefeuille de personnages secondaires et joue « son » personnage secondaire associé au personnage principal de la partie, ou choisit le personnage secondaire de ce portefeuille qu'il pense le mieux adapté à l'histoire actuelle. Dans le modèle de *réserve*, la troupe garde tous les personnages secondaires en commun et,

tant que chaque joueur a quelqu'un à interpréter, peu importe qui aide le Descendant central de la partie. Beaucoup de groupes adoptent un modèle mixte: tout le monde crée des personnages pour la réserve commune au fur et à mesure qu'ils apparaissent en jeu et chaque joueur s'approprie de plus en plus les personnages secondaires qu'il préfère jouer.

Avantages et inconvénients

Lors de chaque partie, le vampire d'un joueur mène l'action et est au centre de l'attention, ce qui permet une immersion en profondeur et des réactions dramatiques. En supprimant le fait que les personnages se font concurrence pour être sous les feux des projecteurs, les autres joueurs sont à présent autorisés à alimenter les réactions dramatiques; cela peut d'ailleurs être le rôle explicite de leur personnage dans la scène! Les résultats donnent souvent à tous les joueurs impliqués une compréhension plus profonde d'un personnage que s'ils se contentaient de le regarder exprimer ses émotions simplement en face à face avec le conteur. De la même manière, les joueurs sont davantage autorisés à « jouer pour perdre », car ils peuvent se permettre de sacrifier de manière dramatique un personnage secondaire (ou même leur vampire principal!) sans perdre totalement leur lien avec la chronique en cours.

Si les personnages sont davantage « jetables » dans le jeu en troupe, ils deviennent aussi souvent plus solides et meilleurs en jeu. Les personnages secondaires en particulier, qui peuvent n'être que des figurants pour le conteur dans une chronique ordinaire, prennent vie (ou non-vie) à la table, avec leurs propres objectifs et personnalités, ce qui ajoute de la richesse et du divertissement à l'histoire en cours.

Le jeu en troupe fonctionne bien pour les groupes dans lesquels les personnages vampiriques ont moins tendance à agir directement et travaillent à des objectifs privés (parfois même les uns contre les autres) et font confiance aux personnages mortels pour se salir les mains à la place des Descendants. Les personnages principaux peuvent s'affronter et manœuvrer en secret en utilisant des pions mortels pour faire le sale travail. Si le joueur interprétant un pion donné doit saboter les plans de son propre vampire principal, la vengeance n'en sera que plus douce quand il retournera la situation contre son ennemi à la partie suivante!

Le plus gros défi du jeu en troupe est la compartimentation: les joueurs sont constamment exposés à beaucoup d'informations que leur personnage principal ne connaît pas. De plus, de nombreux joueurs n'arrivent pas à compartimenter les activités où un joueur s'oppose à un autre joueur, qui sont fréquentes (mais

non inévitables) lors du jeu en troupe. Si la compartimentation est un problème pour votre groupe de jeu, il vaut peut-être mieux éviter cette forme de jeu.

La conteuse « invitée »

Le jeu en troupe est bien adapté à la conteuse « invitée »: un joueur qui n'accompagne pas un autre personnage principal que le sien peut, s'il le désire, jouer le rôle du conteur à la table si tout le monde est d'accord. Cela permet à la conteuse de jouer elle-même un personnage secondaire (un personnage de la réserve, un antagoniste ou une autre « guest star ») et de s'impliquer dans l'intrigue. Discutez de cette idée à l'avance autour de la table et assurez-vous que tous les joueurs sont d'accord pour avoir une conteuse « invitée ».

Savoir comment adopter un rôle de conteuse « invitée » est aussi très important. Gardez à l'esprit que vous jouez avec le bac à sable de quelqu'un d'autre en ce qui concerne l'environnement, les intrigues et les personnages de la conteuse de la ville de la chronique et respectez les développements et les expressions de personnage qui ont eu lieu avant votre arrivée. Ajoutez de nouveaux personnages non joueurs ou de nouveaux éléments d'environnement plutôt que de reconvertir ceux qui existent de manière étrangère. Dans certaines troupes, la conteuse « invitée » peut gérer un environnement ou un aspect différent: par exemple, sa partie a lieu dans un autre quartier de la ville totalement inexploré, laissant la chronique « principale » dans le périmètre des quartiers où elle a normalement lieu.

L'aboutissement logique de la conteuse « invitée » est la conteuse à tour de rôle: chaque joueur a un personnage principal et occupe la place de conteur à tour de rôle quand ce personnage n'est pas sur scène. Les éléments d'intrigue, les personnages du conteur, les antagonistes, etc. peuvent être partagés au sein d'une réserve pour toute la cité, gardés dans le portefeuille de chaque conteur ou un mélange des deux. Dans ce type de jeu, la troupe a réellement plus de poids que n'importe quel joueur pris individuellement et doit prendre les décisions de manière communautaire pour que tout le monde soit d'accord sur les règles de base. Nous ne soulignerons jamais assez que **Vampire** est un jeu collaboratif, c'est pourquoi tout le monde doit communiquer, discuter des problèmes et travailler ensemble pour raconter l'histoire que tout le monde veut à la table.

Jeu de rôle en solo

Plus vous vous éloignez de la table de jeu de rôle traditionnelle, plus il est fréquent de rencontrer des gens qui jouent sans l'aide d'un conteur, ou même d'autres

joueurs. Des gens qui explorent des histoires personnelles dans le jeu de rôle par texte aux comptes de personnages fictifs sur les réseaux sociaux, toutes les méthodes d'expression en jouant un personnage peuvent être considérées comme du jeu de rôle, même si elles n'incluent qu'un seul participant actif. Ce qui était autrefois vu comme un moyen de se mettre dans la peau du personnage ou un plus à ajouter à la partie est devenu une manière de faire du jeu de rôle à part entière. Composer des playlists des chansons qu'écoute votre membre du Sacerdoce, répondre à des quiz en ligne du point de vue de votre Hecata ou tenir le compte de votre Toréador sur Instagram, toutes ces démarches sont des méthodes viables de jeu de rôle en solo, et peuvent être combinées avec des moyens plus traditionnels de raconter une histoire de **Vampire : la Mascarade**. Certains joueurs utilisent les jeux vidéo et les romans interactifs comme exercices pour développer davantage leurs histoires, en plaçant leurs personnages dans le rôle des protagonistes. D'autres cherchent d'autres joueurs en solo avec lesquels collaborer pour créer de grandes histoires.

QUIZ SPÉCIAL VAMPIRE

- ☐ Avez-vous conservé certains de vos rituels du temps où vous étiez humain, par exemple vous brosser les dents ?
- ☐ Que pensiez-vous des vampires (fictifs) avant votre Étreinte ?
- ☐ Quelle partie de la vie humaine vous manque le plus ?
- ☐ Quel est l'endroit le plus étrange dans lequel vous avez succombé au sommeil diurne ?
- ☐ Pensez-vous que votre clan vous correspond bien ?
- ☐ Quelle est la chose à laquelle vous avez le plus de mal à vous habituer dans la non-vie ?

Styles de jeu en ligne

Les technologies modernes ont créé des occasions de déplacer le jeu d'une table physique à de nombreux autres espaces, à la fois parce qu'ils sont plus pratiques et parce qu'ils fournissent des outils supplémentaires. Cette section aborde certains de ces styles de jeu alternatifs et donne quelques conseils pour en profiter au maximum.

S'écarter du concept d'un groupe de gens qui jouent ensemble autour d'une table avec une conteuse qui les guide dans une longue chronique n'est pas un phénomène nouveau. Des serveurs MUD et MUSH aux comptes de jeu de rôle sur *VampireFreaks* en passant par l'utilisation de n'importe quel nouveau chat, application de messagerie, réseau social ou MMORPG pour interpréter leurs personnages, les joueurs de **Vampire** trouvent toujours leur manière d'adapter les outils populaires pour qu'ils conviennent à leurs histoires.

Les temps changent : la création d'une image de son personnage sur des applications d'habillage de poupées virtuelles simples est remplacée par *Picrew* ou même par des solutions fondées sur des IA comme *Artbreeder*, les portraits statiques en deux dimensions deviennent des avatars de VTubers et les outils de jeu de rôle en ligne fondés sur le texte gagnent des cartes interactives et des systèmes d'éclairage. Quel que soit l'outil ou le style de jeu de rôle, l'objectif reste le même : raconter une bonne histoire de **Vampire**. Si vous ne vous sentez pas le courage de commencer votre voyage en tant que conteur ou joueur (du moins pas encore...), vous pouvez participer à l'expérience collective en tant que membre du public, car la plupart de ces styles permettent et même recherchent activement des « spectateurs » qui vont apprécier les efforts d'interprétation des personnages.

Actual play

Le terme *actual play* (AP) désigne une partie de jeu de rôle sur table qui est soit diffusée sur une plateforme de streaming, soit distribuée sous forme de podcast. Que l'actual play soit diffusé en direct ou enregistré, les membres du public assistent à la séance de jeu comme des spectateurs qui voient et/ou entendent tous les dialogues et les actions des personnages au fur et à mesure qu'ils se produisent. Quand l'actual play est diffusé en direct, beaucoup de gens aiment participer à un chat en direct pour discuter des événements de l'actual play au fur et à mesure qu'ils arrivent.

Beaucoup de joueurs de **Vampire : la Mascarade** ont entendu pour la première fois les termes « Camarilla » ou « Malkavian » dans l'actual play *LA by Night*. Un groupe de joueurs assis à la table dans un studio avec un éclairage chic, tous habillés pour l'occasion, collaborant avec le conteur qui décrit une énième situation difficile dans laquelle la coterie s'est fourrée elle-même. C'est une histoire intime, dans laquelle les personnages partagent des moments de vulnérabilité et se tiennent les mains puis se montrent les crocs quelques minutes plus tard, le tout regardé par des centaines de milliers de personnes

qui sont devant leur écran, tapent sur leur clavier pour commenter en direct et s'envoient des messages pour partager l'expérience.

Les actual plays populaires sur Twitch et sur YouTube donnent souvent un niveau d'exigences très élevé aux joueurs et aux conteurs pour les tables ordinaires, mais pas besoin d'être un acteur professionnel ou un conteur parfait pour vous amuser et divertir un public vous-même. Avoir un studio est un luxe qui permet aux rôlistes d'interagir physiquement, d'échanger des regards, des gestes et des signes de tête, et au conteur de mieux percevoir l'atmosphère dans la pièce, comme pour les tables de jeu de rôle traditionnelles. Mais ce n'est absolument pas la seule manière de jouer à **Vampire** en streaming et il existe de nombreuses autres options moins coûteuses.

Jeu en vocal

La plupart des actual plays sont du jeu en vocal, c'est-à-dire que les joueurs et la conteuse jouent en distanciel, en se réunissant en ligne depuis n'importe quelle partie du monde à l'aide d'outils de vidéoconférence (par exemple *Google Hangouts*, *Zoom* ou *Discord*). Sur l'écran du public, cela donne l'impression de têtes qui parlent chacune dans un encadré. Certains AP de ce genre incluent également des éclairages de qualités, des effets spéciaux visuels et sonores, des costumes pour les personnages et d'autres éléments qui apportent un plus, mais aucun n'est indispensable pour vous amuser en jouant à **Vampire** avec vos amis sous ce format !

Même si, par défaut, les AP de jeu en vocal sont généralement moins attirants visuellement que les enregistrements en studio, la conteuse dispose d'une grande diversité d'outils pour rendre le spectacle captivant : des habillages graphiques avec les noms des personnages et les symboles de leurs clans, des bibliothèques de musiques libres de droits pour donner une meilleure atmosphère, des arrière-plans virtuels automatiques pour les webcams qui cachent les pièces derrière les joueurs ou des extensions de Twitch qui permettent de voter en direct afin que le public ait un impact sur l'histoire. Beaucoup de ces outils nécessitent seulement d'avoir le temps de chercher des ressources qui correspondent bien à votre chronique, par exemple sur *Pexels* pour les photos et les vidéos, sur *StreamElements* pour les alertes et les visuels de stream et sur *Free Music Archive* ou sur *Soundtrack by Twitch* pour la musique.

Quels que soient les outils que vous utilisez, n'oubliez pas qu'il est plus difficile de percevoir les signaux subtils, le langage corporel et l'humeur générale à la table si vous ne voyez pas les autres joueurs en personne. À cause de la



latence, des retards audio et de la timidité, certains personnages peuvent moins participer et être éclipsés par leurs pairs plus bavards. Assurez-vous toujours de laisser aux autres la place de parler et de briller, à la fois en privé et pendant les parties streamées en direct ou enregistrées (la répartition des scènes centrales, comme indiqué en page 356 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**, est particulièrement importante dans ce cas de figure). Pendant un stream en direct, gardez toujours le chat textuel du groupe ouvert pour pouvoir lire les informations hors jeu potentiellement importantes partagées par les autres participants. Il est aussi essentiel de débriefer après le stream, pour que votre groupe décompresse en chat vocal en privé, sans public, discute librement de tout ce qui s'est passé et s'assure que tout le monde a bien vécu la partie.

Les parties streamées ne sont pas le moment idéal pour tester des personnages qui n'appartiennent pas à votre propre culture. Soyez d'autant plus prudent et aussi respectueux que possible quand vous interprétez un tel personnage dans une partie streamée. Conteurs, assurez-vous que vos antagonistes ne viennent pas tous du même groupe culturel ou que ce groupe n'est pas uniquement représenté par les méchants.

Essayez de rendre les accents régionaux ou nationaux aussi authentiques que possible. N'en faites pas un ressort comique et ne les traitez pas avec mépris.

Faites attention si vous prononcez des prières à haute voix ou si vous jouez des expressions de foi religieuse : des personnes de la foi concernée pourraient regarder et ce genre de chose peut les offenser même si vous vous y prenez respectueusement. Si nécessaire, contentez-vous de dire que votre personnage prie sans le jouer totalement.

Se documenter sur les cultures et les religions aide beaucoup à obtenir quelque chose d'authentique et de respectueux, tout comme discuter avec des personnes appartenant aux groupes que vous voulez représenter, mais veillez à consulter des ouvrages modernes et reconnus comme fiables.

Outils virtuels pour le streaming

Pour dépasser les limites visuelles du jeu en vocal, vous pouvez utiliser divers outils virtuels disponibles pour les joueurs de **Vampire** afin de rendre l'illusion plus crédible pour le public (et généralement aussi pour les joueurs à la table virtuelle). Les VTubers (des avatars virtuels imitant les gestes de leur utilisateur en direct par une webcam) sont une tendance qui est née au Japon et est vite devenue populaire dans le monde entier. Des outils gratuits permettent à n'importe qui de créer son propre personnage virtuel, en personnalisant tout de la coupe de cheveux aux options vestimentaires, et certains incluent même des crocs pour une esthétique vampirique plus exagérée.

Si utiliser un avatar ne vous suffit pas, le conteur peut aussi se servir d'environnements virtuels pour simuler le monde du jeu. Créer les lieux de la chronique n'a jamais été aussi simple : que ce soit par la photomanipulation (*Photoshop*, *Gimp*), la modélisation 3D (*Blender*) ou même en créant des espaces interactifs avec des logiciels de développement de jeu vidéo (*Unreal Engine*, *Unity*), il existe une multitude de solutions clé en main, de guides, de tutoriels et de ressources gratuites disponibles pour faciliter le processus. Pour une approche plus simple, vous avez seulement besoin d'images statiques des lieux visités, qui peuvent faire des miracles combinées aux effets sonores pertinents et à de la musique. Dans la plupart des cas, les jeux du Monde des Ténèbres ne sont pas aussi tactiques que les autres jeux de rôle mais, parfois, il est utile d'avoir un indicateur visuel signalant qui recherche un calice sur la piste de danse de la boîte de

nuît et qui vient de découvrir un laboratoire d'alchimie évacué en toute hâte dans la réserve.

Quand vous prévoyez votre configuration de streaming, gardez bien à l'esprit qu'elle doit être aisément lisible et compréhensible pour votre public. N'oubliez pas que de nombreux spectateurs pourraient arriver sur la partie en plein milieu et que pouvoir saisir rapidement ce qui se passe va beaucoup améliorer leur expérience. Une bonne manière d'y contribuer consiste à utiliser des outils de jeu de rôle sur table virtuel, avec des aides visuelles sous forme de fiches de personnage, de cartes et de jets de dés.

Jeu de rôle sur table virtuelle

Pour l'expliquer simplement, les outils de jeu de rôle sur table virtuelle (par exemple *Roll20* ou *FantasyGrounds*) transfèrent les livres de jeu de rôle sur table dans l'espace numérique. Imaginez que vous avez toutes les règles du jeu au même endroit, ce qui vous permet de vérifier ce que dit exactement cette Saga ou à quel clan appartient ce personnage du conteur d'un simple clic de souris, avec en prime des logiciels de jet de dés, des fiches de personnage, des notes, des cartes et d'autres ressources bien pratiques, toutes concentrées dans le même espace et accessibles pour tous les participants de la chronique à n'importe quel moment. Évidemment, la conteuse peut cacher une partie des informations aux joueurs et garder une réserve de secrets qui n'est disponible que pour elle : les outils lui permettent de ne pas dévoiler toutes ses cartes d'un coup. Les jeux de rôles sur table virtuelle proposent souvent des cartes sur lesquels placer des pions représentant la position des personnages joueurs et certains pimentent l'expérience avec des systèmes d'éclairage dynamique qui permettent aux personnages joueurs de s'équiper de lampes de poche (ou d'utiliser Sens accrus) pour explorer les zones plongées dans l'obscurité.

Jeu de rôle textuel en ligne

L'un des styles de jeu de rôle les plus populaires et les plus facilement accessibles existe depuis une vingtaine d'années : le jeu textuel en ligne, qui se joue sur un ordinateur ou sur un téléphone mobile. Ce jeu existe sous des formats très variés, allant du jeu par post au chat en direct, et continue d'évoluer avec chaque nouvel outil et application de messagerie qui apparaît.

Toutes les applications permettant aux utilisateurs d'interagir entre eux peuvent être utilisées comme outil de jeu de rôle sous une forme ou sous une autre, même les réseaux sociaux comme Twitch ou Facebook, y compris

les groupes et les fonctionnalités de messages privés sur ces plateformes. Il suffit de trouver le bon groupe avec lequel partager l'histoire: certaines chroniques textuelles nécessitent davantage d'investissement en temps que d'autres, et certains groupes préfèrent les joueurs situés sur le même fuseau horaire (ou au moins sur des fuseaux où il fait jour à peu près aux mêmes heures).

Certaines chroniques de **Vampire** utilisant ce format incluent des centaines de joueurs et des douzaines de conteurs, qui interagissent tous en temps réel, créant l'impression d'une cité « vivante » de personnages indépendants qui engendrent d'innombrables histoires personnelles. Cela peut sembler un peu écrasant aux joueurs qui rencontrent ces chroniques pour la première fois mais, heureusement, beaucoup d'entre elles ont des guides détaillés pour aider à l'accueil des nouveaux joueurs afin qu'ils se sentent bien reçus. Nous vous conseillons de lire les déclarations d'intention, les règles et les Principes de la chronique pour vous assurer qu'elle vous correspond bien.

Beaucoup d'environnements de jeu de rôle textuel nécessitent peu, voire pas d'interactions avec le conteur ou d'indications de sa part, car les histoires émergent spontanément et naturellement des relations et des tensions interpersonnelles entre les personnages des joueurs, des conflits et des objectifs communs des interactions. Les conteurs jouent souvent un rôle semblable à celui de modérateur: ils s'assurent que tout le monde s'amuse mais créent également les conséquences des actions qui ont un effet sur l'histoire en cours de la chronique, par exemple des bris de Mascarade fréquents.

Jeu par post

Le style de jeu par post est un style de jeu de rôle textuel en ligne qui a débuté sur les forums de discussion, mais qui possède maintenant ses propres plateformes spécialisées. Comme chaque joueur écrit un post à la fois à tour de rôle (généralement), ce style propose un rythme plus lent que les chroniques par chat. Cela peut mieux vous convenir si vous avez un temps limité à consacrer au jeu ou si vous voulez écrire des descriptions plus longues et plus détaillées des actions et du monologue intérieur de votre personnage que ce qui est généralement possible dans une chronique où les joueurs participent simultanément.

Au lieu de cela, vous pouvez jouer à votre chronique dans le bus, allongé dans votre lit ou entre deux tâches du quotidien tout en vous entraînant à écrire. Les groupes de jeu par post peuvent permettre un rythme assez détendu, souvent avec une « intervention » obligatoire par jour quand vous êtes activement en train de jouer une scène et des pauses fréquentes autorisées. Beaucoup de chroniques de jeu par post partent du principe qu'une nuit en jeu se déroule en une semaine en temps réel et laissent les joueurs répartir leur temps pour contribuer à l'histoire. Vous pouvez trouver de nombreux serveurs qui fonctionnent de cette façon sur Discord, par le mode Découverte de Discord ou des moteurs de recherche externes comme Disboard. Là encore, nous vous conseillons de consulter les règles et la déclaration d'intention de la chronique pour vérifier qu'elle correspond bien à vos attentes et à vos besoins.

Comme pour les autres styles, le consentement et le jeu bienveillant sont essentiels quand vous jouez à un jeu de rôle textuel. Les parties traditionnelles ont l'avantage de se dérouler dans un temps imparti bien précis, ce qui permet aux joueurs de se mettre dans la peau du personnage et d'en sortir de manière progressive, avec une décompression post-partie déjà incluse. Mais quand vous pouvez participer à l'histoire à tout moment avec votre téléphone, la distance entre le monde réel et le scénario est moindre, ce qui augmente les risques de bleed (voir l'encadré page suivante).

De plus, le jeu de rôle textuel se heurte souvent au problème de la manière dont un joueur décrit les actions du personnage d'un autre joueur. Il est parfois essentiel de mentionner les mouvements ou les réactions d'un autre personnage joueur, mais il est aussi facile de tomber dans le piège d'imposer des comportements à un autre personnage, ce qui met le joueur dans une situation inconfortable (« *Mon personnage n'aurait jamais quitté son Attache des yeux!* »). En tous les cas, assurez-vous toujours de communiquer hors jeu avec vos partenaires de jeu de rôle et vérifiez que tout le monde est d'accord sur les actions qui se produisent.

ATTENTION AU BLEED !

Le *bleed* a lieu quand les émotions d'un personnage touchent le joueur et vice versa. Même si un certain degré de *bleed* est inévitable ou même souhaitable (par exemple une tristesse cathartique ressentie après la Mort ultime d'un autre personnage ou la joie de fêter un objectif accompli), le *bleed* peut devenir destructeur si la séparation entre le personnage et le joueur n'est pas claire. Ressentir réellement de la colère envers un joueur qui interprète les rivaux de votre personnage ou confondre les relations dans le jeu et la réalité peut être une source de malaise dans les chroniques. Une communication ouverte et honnête avec les autres joueurs et des rituels bien établis pour se mettre dans la peau du personnage et en sortir aident à empêcher cela. N'oubliez pas de toujours demander à votre groupe de jeu comment il a vécu les choses, surtout après des scènes très fortes en émotion !

Pour plus d'informations sur le consentement et le jeu avec bienveillance, reportez-vous à l'annexe en page 419 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

GN virtuel

Dans les jeux vidéo comme *Vampire: The Masquerade – Bloodhunt*, vous pouvez parfois croiser des rôlistes à l'Elysium, la salle d'attente pour les participants aux matchs. En utilisant tous les outils à leur disposition (le chat du jeu, l'environnement, la personnalisation du personnage et les émoticônes spéciales), ils racontent leurs propres histoires de **Vampire** et prolongent souvent le temps d'attente de leur match juste pour continuer à parler et à faire avancer leurs propres narrations. Ce style de jeu de rôle ne nécessite ni dés ni conteur, comme beaucoup d'autres styles dont nous parlons dans ce chapitre. Mais cela reste une véritable partie de **Vampire : la Mascarade**, souvent remplie d'actions et de conséquences, d'émotions et de tension dramatique.

L'idée d'avoir votre propre personnalité virtuelle est explorée depuis longtemps dans la pop culture, et est à présent plus accessible que jamais. Il est facile de se glisser dans la peau d'un avatar virtuel, soigneusement sculpté à l'aide de *Vtuber Maker* ou en utilisant un système de personnalisation d'un personnage inclus dans un jeu vidéo. En quelques clics de souris ou commandes sur un casque de réalité virtuelle, vous pouvez vous transformer en n'importe quel personnage que vous imaginez,

et la technologie moderne vous permet de contrôler tout son corps jusqu'au bout des ongles si vous le désirez (et si vous disposez du matériel nécessaire).

Ces dernières années, la réalité virtuelle est devenue plus accessible et, avec la communauté grandissante de *VRChat*, socialiser derrière des avatars fabriqués est devenu une activité populaire parmi les rôlistes et les influenceurs.

Le GN virtuel est bien plus ancien : des guildes de jeu de rôle sont présentes dans tous les MMORPG qui existent et les joueurs utilisent les jeux vidéo les plus incongrus qui soient pour y narrer leurs histoires de **Vampire**. Vous pouvez trouver des gens qui font semblant d'être des vampires non seulement dans *Second Life*, *IMVU* et *Les Sims*, mais aussi dans *Grand Theft Auto* ou même dans *Red Dead Redemption*.

Les GN virtuels suivent des règles très diverses : certaines s'inspirent de GN réels (comme *Mind Eye's Theatre*), d'autres utilisent un mélange de règles de jeu de rôle sur table ordinaire et d'outils intégrés au logiciel (par exemple les jets de dés virtuels dans *VRChat*) et d'autres encore s'affranchissent de toutes les mécaniques de jeu imposées par leurs prédécesseurs plus traditionnels et optent pour l'improvisation pure en jouant le personnage à la place. Les joueurs peuvent tomber par hasard sur des événements organisés, comme les réunions d'une cour de la Camarilla ou les rassemblements d'anarchs, mais, le plus souvent, l'expérience est un joyeux capharnaüm, avec divers avatars vampiriques dans le même espace qui profitent de l'histoire émergente des interactions.

Si vous êtes inspiré par le texte d'introduction de ce chapitre, vous pourrez essayer d'interpréter votre propre personnage dans *Vampire: The Masquerade – Bloodhunt* la prochaine fois que vous entrerez dans l'Elysium et, qui sait, peut-être que quelqu'un se joindra à vous pour raconter une histoire !

Jeu de rôle par TikTok

Cela peut sembler inattendu, mais ce réseau social, surtout connu pour ses vidéos courtes et percutantes faites pour être parcourues sur son smartphone, est aussi un espace de jeu de rôle pour **Vampire** ! TikTok n'est ni la seule ni la première application de ce type à voir débarquer des communautés de rôlistes utilisant des vidéos comme forme d'expression rapide en jeu. Mais la communauté de TikTok s'agrandit rapidement et accueille de nombreux joueurs de **Vampire : la Mascarade**, et même quelques « MMOGN » que tous ceux qui enregistrent au moins une vidéo peuvent rejoindre. TikTok est différent des actual plays par plusieurs aspects : les joueurs ne

se rencontrent jamais en face à face, ils parlent toujours à leur caméra ; les interactions entre les personnages sont des mises en scène et ont lieu entre deux images vidéo, sous forme de *collages* et de *duos*. Un *collage* intègre jusqu'à cinq secondes de la vidéo de quelqu'un d'autre au début de la vôtre. Il peut être utilisé en réponse à la question d'un autre utilisateur, en réaction à sa déclaration ou pour relever le défi qu'il a proposé. Les *duos* vous permettent d'enregistrer votre vidéo juste à côté d'une autre et sont généralement utilisées pour interpréter des scènes. Avec un bon timing, les *duos* peuvent simuler des conversations entre deux personnages ou même des scènes d'action plus dramatiques. Le son a beaucoup d'importance dans le jeu de rôle par TikTok, des chansons riches en émotion utilisées comme bande originale et ajoutant à l'intensité de la scène par leurs paroles aux extraits de dialogue enregistrés que la personne devant la caméra fait semblant de prononcer.

Pour les joueurs habitués à des formes de jeu plus traditionnelles, voir des Descendants synchroniser les mouvements de leurs lèvres avec un dialogue tiré d'une émission de télé-réalité populaire ou danser sur un remix trap d'une musique de jeu vidéo peut sembler incongru au départ, mais comprendre cette forme de jeu peut profiter à n'importe quel rôliste pour élargir sa manière de penser. Les TikTokers sont moins en train de jouer qui *est* leur personnage que d'interpréter ce à quoi ils s'identifient dans leur personnage. Cela peut être une scène d'un film qu'ils ont vu récemment, qui incarne parfaitement le pouvoir et la domination de leur personnage ventrue, le refrain d'une chanson pop rock qui représente l'attitude bravache d'un Brujah rebelle ou une vidéo rigolote des phrases les plus souvent prononcées par les bibliothécaires qui correspond bien à un Tremere. Personne ne part jamais du principe que les personnages disent *vraiment* tout cela dans leurs chroniques, c'est plutôt considéré comme une partie de la culture du remix, la célébration de ce que nos personnages représentent et de ce que **Vampire : la Mascarade** signifie pour les TikTokers, sous toutes ses formes, du jeu de rôle sérieux et riche en émotions à la franche parodie. Et en toute honnêteté, c'est exactement le genre d'irrévérence moderne mettant en danger la Mascarade à laquelle les jeunes Descendants se livreraient, ne serait-ce que pour faire un pied de nez aux formes plus rigides de société vampirique.

Convictions

Même si elles semblent identiques aux Principes de la chronique, les Convictions du personnage n'ont pas le même but narratif, mécanique et philosophique. Les Principes interdisent (« Tu ne tueras point ») tandis que les Convictions autorisent (« Protège les marginaux »), créant de la tension dramatique par ce conflit. Ce point est explicitement abordé dans les mécaniques de jeu : si votre personnage viole un Principe pour servir l'une de ses Convictions, cela réduit le nombre de Flétrissures qui en résultent d'au moins 1 (voir page 239 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Les Convictions définissent les points sur lesquels les croyances de votre personnage peuvent s'écarter ou au contraire coller à celles de la société ou même de ses camarades.

Les Convictions sont souvent des affirmations contenant le mot « toujours » ou « jamais » : ce sont des absolus car elles représentent des piliers centraux de l'identité d'un personnage et ce qui l'ancre à l'Humanité qui lui reste. La conteuse doit refuser les Convictions trop vagues ou trop mal définies. Les Convictions doivent être des raisons courtes mais puissantes qui peuvent justifier de transgresser les Principes.

Dans l'idéal, les Convictions racontent aussi une histoire sur votre personnage, même si c'est en style relativement télégraphique. Quand vous créez des Convictions, vous posez des questions sur le passé de mortel de votre personnage et ses premières nuits en tant que Descendant peut vous aider.

- À quel élément de sa vie de mortel qui tient la Soif à distance s'accroche-t-il ?
- Qu'est-ce qui a causé sa Flétrissure la plus récente et comment sa conscience a-t-elle justifié ses actions ?
- Pourquoi ces croyances ont-elles survécu à son Étreinte ?
- Qu'est-ce qui pourrait suffire à le faire abandonner ces dernières traces de sa vie de mortel ?

Les Convictions doivent être concises et nettement définies, mais leur seule véritable limite est qu'elles doivent respecter la lettre et l'esprit des conditions de jeu bienveillant sur lesquelles la table s'est mise d'accord.



Exemples de Convictions

Voici plusieurs exemples de Convictions un peu plus détaillées faisant partie d'un thème ou d'une voie générale. Si un joueur décide d'en utiliser certaines, il peut en choisir parmi différents thèmes s'il le désire. Le regroupement sert seulement à donner du contexte pour chaque Conviction et à clarifier la manière dont elle est censée être jouée au sein d'une chronique.

MÈRE OURS

- Donne tout pour ceux que tu aimes.
- Ne recule jamais quand tu protèges les faibles.
- Fais toujours passer ta famille en premier.

POUR LA COMMUNAUTÉ

- Les gens sont plus importants que les règles.
- Abuser de son autorité est le pire des crimes.
- Sers les faibles, défie les puissants.

LE PARIEUR

- Ne laisse jamais rien sur la table. N'aie pas peur de viser la plus grosse récompense possible.
- La propriété appartient à ceux qui arrivent à la garder.
- Ne refuse jamais ce qui est donné gratuitement.

JUSTICE POUR TOUS

- Œil pour œil.
- N'obéis jamais à une loi injuste.
- Punis toujours les coupables ou les corrompus.

GRIMPER LES ÉCHELONS

- La propriété est sacrée, voler est toujours mal.
- La légitime défense justifie tout.
- N'oublie jamais une dette, tout le monde doit payer ce qu'il doit.

ROYAUTÉ MODERNE

- Prends toujours la direction des opérations.
- Paye toujours ta juste part.
- Réponds à la trahison par la trahison.

PACTE D'HONNEUR

- Paie toujours tes dettes.
- La loyauté est tout.
- Tiens toujours tes promesses.

L'ERMITE

- La vie privée de quelqu'un est sacrée.
- Termine toujours ce que tu commences.
- Garde jalousement ce que tu aimes.

MERCENAIRE

- Un accord est un accord, ne romps jamais un contrat.
- N'abandonne jamais un compagnon d'armes.
- Ne participe à aucun combat pour lequel tu n'es pas payé.

SURVIVANT

- Ne recule jamais devant un défi.
- La survie passe avant tout.
- Mets toujours tes menaces à exécution.

Attaches

Les Attaches ancrent les vampires. Elles forgent un lien vivant et mortel avec leurs Convictions, quelqu'un qui incarne ce à quoi le Descendant donne de l'importance, les principes qu'il respecte ou ce qu'il s'efforce d'être. Un damné possède un nombre d'Attaches égal à son nombre de Convictions. Une Attache n'est *pas* une goule, un animal domestique, une mascotte, une idée abstraite ou une statue. Elle doit être un mortel vivant en chair et en os avec lequel un vampire a une relation qui n'implique pas le Sang vampirique. C'est par son Attache qu'un vampire peut se relier à son Humanité et enchaîner sa Bête (voir page 173 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Les Attaches aident à apporter un contrepoint à votre caïnite, un miroir mortel qui représente l'option humaine que le vampire a perdue ou abandonnée, quelqu'un pour qui se battre ou à perdre si le mort-vivant descend trop la pente savonneuse.

Une Attache doit-elle forcément être consciente qu'elle a des liens avec un vampire? C'est au joueur et au conteur d'en décider. Le vampire connaissait-il déjà l'Attache du temps où il était mortel? Est-ce qu'il admire son Attache depuis une cachette secrète ou est-ce qu'il entre en contact physique avec elle, contact qui lui rappelle atrocement sa malédiction? Un vampire peut être obsédé par une célébrité qui représente sa Conviction, mais être finalement déçu par le véritable être humain... et décider de « l'aider à redevenir lui-même » plutôt que d'abandonner ses illusions humaines.

La connaissance de l'existence des vampires peut changer une personne et l'éveiller à un monde entièrement nouveau qui lui a été caché toute sa vie. C'est pourquoi, si une Attache découvre la véritable nature d'un vampire, la conteuse et le joueur décident ensuite (ou déterminent par le jeu) si cette connaissance déforme son lien avec la Conviction du vampire.

Quelle est la relation ?

La relation entre un Descendant et son Attache représente le lien entre la Bête du vampire et son Humanité. Une Attache qui est un faux ami ou un rival n'indique pas la même chose sur la personnalité du Descendant qu'un amant ou un adelphe. Qu'il admire l'humain de loin ou tisse une relation personnelle avec lui, la présence d'un vampire dans la vie d'un mortel finit par user l'humain. Le caïnite doit toujours danser sur la corde raide entre bénéficier d'une Attache et se servir d'une relation ou en abuser. Un damné peut avoir plusieurs types de relation avec ses Attaches selon les préférences du joueur.

Les joueurs contrôlent toujours jusqu'où ils veulent aller dans la relation de leur personnage avec son Attache. Vampire peut aborder des sujets difficiles ou délicats auxquels un joueur peut décider de ne pas toucher. C'est le joueur qui pose les limites des relations de son personnage avec une Attache. De la même manière, une relation avec une Attache qui met la conteuse mal à l'aise n'a pas sa place à la table. Pour plus d'informations sur les mécaniques permettant de jouer avec bienveillance, les choix des joueurs et les raisons pour lesquels tout cela est important, reportez-vous à la page 216 et au livre de base de Vampire : la Mascarade (pages 1 et 419).

De loin

Un vampire qui observe son Attache de loin a l'avantage de ne pas devoir prendre le risque de révéler sa véritable nature par accident. L'inconvénient est que le damné perd son lien avec les petites choses qui rendent une Attache humaine, par exemple le lien social, la conversation sans s'inquiéter d'être en danger ou le contact physique désinvolte. Les Descendants oublient facilement ces petits actes quotidiens une fois qu'ils ont vécu plus

longtemps que l'espérance de vie d'un mortel et tombent dans la solitude ou la mise à distance. Malheureusement, la Bête est renforcée par cette isolation, séparant le vampire de la personne qu'il était autrefois et lui donnant le sentiment d'être seul.

Cette relation avec une Attache peut devenir une fixation si le damné n'y prend pas garde. Le harcèlement, le voyeurisme et l'obsession guettent réellement un personnage qui utilise son Attache de cette manière. Cependant, l'admiration informelle ou le fait de jouer avec la carrière d'un rival n'entraînent pas nécessairement une fixation. Cela peut entraîner d'autres choses.

Occasionnelle

Les Attaches peuvent n'être que des connaissances pour un vampire, avec lesquelles il n'interagit qu'à l'occasion, par exemple l'employé de l'épicerie qui n'oublie jamais d'avoir une marque de café bien particulière en stock pour ce client. Le damné ne le voit pas toutes les nuits, mais se lie à lui par de petits moments une fois de temps en temps. Avec les relations occasionnelles, le Descendant peut tout de même avoir une relation sociale nuancée tout en prenant moins le risque d'être découvert. Cependant, n'avoir qu'un lien occasionnel ou peu fréquent peut pousser le caïnite à rater des signaux subtils de la personne, à mal interpréter certaines interactions, à être surpris par des changements majeurs (« Désolé, j'ai oublié votre café, mon gamin a fugué la nuit dernière ») ou à tomber dans la manipulation et l'utilisation pures.

Cette relation peut se dissoudre avec le temps. Souvent, les mortels changent de travail, déménagent ou meurent et un damné qui a une Attache occasionnelle peut ne découvrir ce changement de dynamique que beaucoup plus tard, ce qui représente donc un véritable danger pour l'Humanité du vampire.

Proche

Un vampire qui garde son Attache proche de lui a l'avantage de pouvoir surveiller de près ses activités, ses relations et sa vie quotidienne. Ce qui est bénéfique pour beaucoup de Descendants, car ces liens constants avec un mortel renforcent leur contrôle sur leur Bête. Évidemment, l'inconvénient est que les problèmes du mort-vivant (les Descendants rivaux, les chasseurs de vampires, les dégâts collatéraux de la monstruosité) se répercutent sur l'Attache, ou menacent continuellement de le faire. Plus le lien est étroit, plus grand est le danger et plus grande est la tentation de mettre en danger la Mascarade en révélant la vérité.

Les liens proches créent des problèmes pour le caïnite autant que pour l'Attache, même en dehors du risque pour la Mascarade. Par exemple, le Descendant



peut devenir paranoïaque au sujet de son Attache et se montrer trop protecteur envers elle. Ses rivaux et ses ennemis peuvent se servir de son Attache contre lui, ne serait-ce qu'en sachant où tendre une embuscade au damné un mardi soir.

Exemples d'Attache

Les Attaches peuvent venir d'endroits très divers mais elles doivent avoir un lien avec le vampire, par exemple une Attache qui sert de mentor au damné pour sa Conviction, un mortel de confiance avec lequel il aime passer du temps ou quelqu'un qui est lié à son ancienne vie mortelle. L'Attache est une ancre qui force le vampire à rendre des comptes pour ses actes et une force qui tente de changer la trajectoire sur laquelle il est engagé.

Le livre de base de **Vampire : la Mascarade** (voir page 173) inclut une liste utile d'Attaches de base auxquelles réfléchir mais nous encourageons les joueurs à créer un lien plus profond. Un joueur pourrait explorer beaucoup d'autres idées, par exemple les suivantes :

- un ambulancier servant de « figure paternelle » qui aime les « blagues à papa » et est un gothique des années 80. Il veille à ce que votre personnage ait

un frigo plein dans son appartement, lui raconte de vieilles blagues stupides pour le faire rire et l'a aidé quand sa voiture est tombée en panne;

- une amie de lycée de votre personnage mais avec laquelle il avait perdu contact jusqu'à ce qu'elle envoie un message à votre vampire sur les réseaux sociaux. Votre Descendant a pu reprendre le fil de son amitié avec elle et, comme le damné vit seul, l'Attache l'a invité à passer du temps avec sa famille;
- un vieux rival de votre personnage au journal où il travaillait, auquel il continue d'envoyer les derniers scandales. Votre damné ne peut pas résister à la tentation de lui donner l'air bête quand l'Attache tente d'expliquer à ses rédacteurs en chef comment elle a trouvé cette piste, ou de saboter la carrière d'auteur de romans dont le vampire était persuadé que l'Attache la mentionnait régulièrement pour démontrer sa supériorité sur lui de son vivant;
- la serveuse qui s'assied aux côtés de votre personnage dans un café ouvert toute la nuit et discute avec lui quand il n'y a pas d'autre client dans le restaurant. Elle écoute tout ce qu'il a à dire et lui donne des conseils quand il en a besoin. Elle s'inquiète pour lui mais ne veut pas le montrer;

- un créateur sur les réseaux sociaux que votre personnage a rencontré par hasard dans la rue et avec lequel il s'est lié d'amitié. Il vit juste à côté de chez le damné et l'invite souvent à venir passer la soirée avec lui;
- une adolescente qui n'a besoin que d'un peu de chance pour recevoir une bourse de meilleure joueuse de l'équipe de baseball qui lui permettrait d'aller à l'université locale. Votre personnage connaissait une fille comme elle quand il était à l'université et qu'il jouait au baseball, mais elle n'a jamais réussi à avoir sa bourse. C'est l'occasion de réparer cela;
- votre personnage s'est lié d'amitié avec cette femme après avoir accidentellement tué son mari en buvant sur lui. Elle l'appelle toutes les semaines pour discuter. C'est la culpabilité du vampire qui l'a poussé à s'assurer qu'elle pourrait guérir des conséquences de ses actes, mais elle ignore totalement que c'est lui qui a causé ses souffrances;
- le meilleur ami de la sœur de votre personnage, qui était auparavant son Attache, l'a contacté quand elle est morte et a proposé de partager des histoires de leurs aventures ensemble avec le vampire. Par ce biais, ils sont devenus amis et, maintenant, le damné cherche à protéger son dernier lien avec sa vie mortelle.

Les Attaches sur le schéma des relations

Quand les joueurs placent une Attache sur leur schéma des relations (voir pages 142-144 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**), ils obtiennent un point d'appui social potentiel. Une Attache peut avoir ses propres relations, des lignes menant dans le monde des mortels et peut-être même ramenant ensuite le damné jusqu'à des Descendants rivaux. Regarder le schéma pourrait même aider à concevoir les manières possibles pour des Descendants rivaux d'aborder l'Attache du personnage joueur, pour le joueur comme pour le conteur. Comme pour tous les éléments de la non-vie d'un vampire, il peut utiliser les liens et les relations de son Attache à son avantage, mais au risque, en agissant ainsi, d'imposer un fardeau à l'Attache ou de la mettre en danger.

Utiliser une Attache dans votre chronique

Les Attaches doivent être utilisées par les joueurs mais aussi par la conteuse lors d'une chronique. Ne vous contentez pas de reléguer une Attache aux actions pendant les ellipses ou, pire, à une simple règle mécanique qui s'applique au personnage. Utilisez-les pour avoir des liens plus profonds avec l'horreur personnelle, parce que, si vous ne le faites pas, votre conteuse va s'en charger. Servez-vous souvent de vos Attaches pendant le jeu et collaborez avec la conteuse pour décider comment introduire au mieux ces moments d'interaction.

Voici quelques idées pour utiliser une Attache.

- **Rencontres fortuites** : la non-vie de votre personnage et la vie de son Attache peuvent encore se chevaucher sur certains points, par exemple des amis, des boîtes de nuit ou des causes politiques en commun. À n'importe quel moment, votre personnage peut croiser son Attache par hasard lors d'une scène. Quand elle lui demande qui sont les amis qui l'accompagnent, il doit présenter l'Attache à sa coterie tout en signalant clairement qu'il ne faut pas manger ce mortel-là.
- **Projets** : intégrer l'Attache de votre personnage à un Projet (ou à une autre activité) du personnage peut l'aider à atteindre son objectif et renforcer le lien entre les deux. Votre personnage peut demander à son Attache d'agir de jour, par exemple en empruntant un livre à la bibliothèque ou en se rendant au bureau de campagne électorale d'un politicien. Si l'Attache de votre personnage a de véritables compétences de chercheur ou de mondain, faire d'elle un participant à plein temps au Projet peut le faire avancer et aider le vampire à savoir ce que fait son Attache!
- **Renforts** : faire participer l'Attache de votre personnage à un combat n'est jamais une bonne idée mais, parfois, c'est inévitable. Votre vampire peut vouloir protéger l'Attache de tout mal autant que possible, mais l'Attache peut vouloir l'aider. Implication sans danger : si l'Attache vient d'acheter une voiture de sport faite pour les pointes de vitesse, elle peut faire office de conducteur pour la fuite après le cambriolage des PJ dans ce complexe de bureaux de Ventruue.

- **Sauvetage** : si vous avez indiqué qu'une Attache de votre personnage travaille dans un secteur dangereux (la police, les pompiers, le journalisme concernant le crime organisé), la tentation d'aller la sauver peut sembler constante. D'ailleurs, cela peut représenter un rare moment positif... jusqu'à ce que l'Attache hurle sur votre vampire pour l'avoir gênée en intervenant et pose des questions sur comment il a fait au juste pour esquiver cette balle. C'est juste au moment où le damné a pris la décision raisonnable de laisser l'Attache vivre sa vie que la conteuse peut lui faire tomber dessus quelque chose de vraiment mauvais. Et c'est encore mieux si ce quelque chose est en fait déclenché par les autres Descendants.
- **Rival politique** : rien n'est plus personnel qu'une Attache qui devient une goule ou se fait étreindre par un autre vampire. C'est une action risquée mais elle peut totalement déstabiliser un Descendant. Cela peut être un accident plausible ou un coup porté délibérément contre votre personnage; et, pour découvrir ce qu'il en était, le damné doit continuer d'interagir avec son Attache tout en sachant que sa loyauté a changé de camp.
- **Enquêteur involontaire** : créer une Attache intelligente et observatrice rend le joueur fier et ce genre de mortel représente le meilleur de l'Humanité dans bien des cas. Mais il se révèle aussi être un enquêteur dont la persistance n'a aucune limite concernant le mystère... de votre personnage! Devoir éviter l'Attache pour empêcher le bris de Mascarade qu'elle va susciter crée ses propres problèmes. Mais si elle contactait le type plus vieux qu'elle a vu traîner avec votre personnage, celui très pâle avec le rat domestique?
- **Tragique accident** : votre personnage se donne sans doute beaucoup de mal pour protéger son Attache. Mais un accident (ou pire) est toujours possible, et votre damné peut devoir décider dans l'instant s'il sauve une vie ou la perd. Une collision en voiture, une blessure critique, un coup de feu, une Attache en train de se vider de son sang: est-ce que votre vampire la guérit ou est-ce qu'il la laisse mourir? Dans les deux cas, il perd son Attache; cette tension dramatique est entièrement issue de la relation qu'il a déjà construite alors même qu'elle menace de la détruire pour toujours.

Perdre votre Attache

Les vampires perdent leurs liens avec leurs Attaches quand ils survivent aux mortels qui les entourent. Telle est la nature de l'immortalité. Mais que se passe-t-il quand ils perdent ce lien? Que se passe-t-il pour cette Conviction? Que se passe-t-il pour le vampire? Comment un vampire peut-il trouver une nouvelle Attache?

Un vampire peut perdre une Attache de plusieurs manières. Premièrement, elle peut mourir simplement parce qu'elle est mortelle. Les mortels tombent malades, ont des accidents et meurent de vieillesse. Succomber à sa mortalité est très courant pour une Attache. Deuxièmement, un vampire peut changer de Conviction et ne plus ressentir de lien avec ce mortel. Découvrir la véritable personnalité ou les sentiments intimes de quelqu'un peut parfois être dévastateur et, si un vampire apprend que son Attache n'incarne pas la Conviction concernée, cela suffit à lui faire perdre ce lien. Enfin, une Attache peut être corrompue en recevant l'Étreinte ou en devenant une goule. L'introduction du Sang vampirique suffit à changer sa nature et à forcer le vampire à perdre son Attache.

Un vampire peut éprouver des sentiments très différents concernant la perte d'une Attache selon les circonstances de l'événement. Le lien entre les deux personnages n'est pas aussi fort qu'un lien de sang, mais cette perte peut toucher très durement certains damnés, comme une corde d'escalade qui se romprait alors que le grimpeur est très haut sur la falaise. À l'inverse, un vampire qui change de Conviction peut ne pas ressentir grand-chose en perdant son Attache. Le joueur et le conteur doivent définir ensemble la manière dont le personnage réagirait à ce changement.

Trouver une nouvelle Attache peut être ardu. L'Attache doit incarner quelque chose faisant partie intégrante de sa Conviction pour que le vampire tisse un lien avec elle. Un vampire peut prendre une vie sur un coup de colère puis rechercher toute personne liée à ce mortel et utiliser cette tragédie pour son Attache. Il peut chercher des parents éloignés pour communiquer avec sa famille mortelle. Construire une relation avec une Attache prend du temps mais est très important pour le Descendant. L'alternative pour le caïnite est de perdre lentement son lien avec son Humanité et de tomber vers sa Bête. Cela ne va pas avoir lieu en quelques nuits mais, sans le lien avec son Attache, le personnage n'a pas droit à l'avantage pour son Humanité en lien avec les règles.

Pas d'Attache ?

Un vampire peut décider de mener sa non-vie sans Conviction, et donc sans Attache. Cela peut représenter le fait qu'il est dangereusement proche de succomber à la Bête, ou qu'il s'accroche à la société des Descendants au prix de son individualité et ne suit que les Principes. Il a tout de même des Ambitions et des Désirs qui guident ses actions mais il peut avoir du mal à décider ou à prédire jusqu'où il pourrait aller pour atteindre ces objectifs. Par ailleurs, sans Conviction pour expliquer et atténuer ses violations d'un Principe, il a tendance à perdre de l'Humanité plus rapidement que les autres Descendants. Collaborez avec le conteur pour déterminer pourquoi votre personnage n'a pas de Conviction et quels sont les effets qu'il subit en jeu en conséquence.

Memoriam

Les vampires peuvent parcourir la Terre pendant plusieurs vies humaines, mais même les jeunes Descendants peuvent avoir des difficultés à se souvenir de leur passé car les traumatismes réguliers de l'existence vampirique et la perte incessante d'Humanité corrodent leur identité. Se rappeler d'événements spécifiques nécessite parfois des efforts spéciaux, un processus appelé le Memoriam (voir pages 311-314 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

Modeler le Memoriam

La Soif actuelle du vampire ou son niveau d'Humanité modèle souvent son expérience lors du Memoriam. Comme pour les mortels, les souvenirs d'un vampire ne sont pas des reproductions parfaites des événements passés. Les souvenirs sont un amalgame de réminiscences, d'expériences et de désirs cousus ensemble afin de créer une histoire souvent faite pour renforcer l'identité de quelqu'un. Comme ils sont immortels, les vampires adaptent, modifient et répriment constamment leurs souvenirs pour qu'ils servent au mieux leur identité changeante. Surtout quand leur Humanité s'effondre, les souvenirs de leur vie mortelle ne sont plus bénéfiques pour leurs nouveaux désirs et ambitions. Un vampire construit son Memoriam à partir de ces souvenirs mais, parfois, l'acte même d'explorer et de revivre ces réalités construites peut déterrer les significations cachées ou les véritables événements à partir desquels elles ont été créées à l'origine. Certains Memoriam sont presque oniriques ou éphémères car ils oscillent entre différents scénarios,

mais beaucoup sont plus concrets et davantage fondés sur les véritables événements même s'ils sont influencés par l'identité et le point de vue actuels du vampire.

Humanité

Il n'est pas surprenant qu'au fur et à mesure que l'Humanité d'un Descendant change, le paysage intérieur de sa psyché aussi. Un vampire avec une Humanité élevée pourrait avoir moins de mal à accéder aux détails de sa vie mortelle, tandis que les non-morts à l'Humanité basse ne peuvent parfois plus se rappeler leurs souvenirs de mortels.

Au lieu de cela, quand un tel Descendant entame un Memoriam centré sur l'époque où il vivait encore, il est confronté à un pastiche sombre de sa vie. Des mortels sans visage au nom à moitié oublié le mettent face à des situations dans lesquelles il ne peut manifestement pas gagner. De manière plus générale, les vampires à l'Humanité basse doivent s'attendre à ce que leurs Memoriam se déroule dans une palette de couleurs terne, souvent avec seulement le rouge et le vert du sang, de la chair et des viscères qui ressortent parmi les teintes pâles de leurs souvenirs délavés.

Soif

La Soif actuelle d'un vampire contamine souvent un Memoriam et peut définir la manière dont les autres personnages du conteur réagissent à la présence du personnage joueur dans la scène. Un Descendant à la Soif élevée pourrait terrifier ou repousser tout le monde autour de lui, tandis qu'un vampire mieux rassasié pourrait mettre les personnages du conteur plus à l'aise. Parfois, cela peut impliquer d'inverser les rôles pour le vampire en le mettant en position de devoir se défendre contre les mortels pendant le Memoriam, car il doit repousser les mortels trop intéressés par lui pour accomplir sa tâche ou convaincre des mortels de ses bonnes intentions pour obtenir les informations dont il a besoin. Les Memoriam centrés sur des mortels ou sur des informations possédées par un mortel font souvent sortir les Descendants de leur zone de confort et remettent en question l'approche par défaut qu'ils ont tendance à adopter avec le monde mortel.

Jouer un Memoriam

Il existe de nombreuses manières de jouer un Memoriam, mais un élément devrait toujours rester vrai : ils sont prévus pour être des expériences de jeu coopératives, car ils intègrent généralement des éléments du passé ou même de la vie mortelle d'un personnage joueur. Cela signifie que les joueurs peuvent s'attendre à avoir davantage de pouvoir décisionnaire sur la manière dont se déroule un Memoriam

même s'ils jouent avec un groupe où la table est normalement gérée par la conteuse de manière plus traditionnelle. Certains modes de jeu sont bien adaptés à la nature plus collaborative (et souvent onirique) des Memoriam.

Le jeu libre (voir page 291 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) fonctionne bien pour les scènes de Memoriam aux enjeux relativement peu importants ou aux objectifs très limités. Comme un Memoriam échoue quand ne serait-ce qu'un seul défi n'est pas réussi, les Memoriam en jeu libre sont bien adaptés quand l'échec n'empêche pas les joueurs ou la conteuse de faire se dérouler la scène de manière à obtenir les meilleurs résultats narratifs. Le jeu libre orienté (voir page 291 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) correspond particulièrement bien au Memoriam, surtout quand le Memoriam a des enjeux élevés ou parle d'aspects importants du passé du personnage.

Memoriam à jet unique

Les conflits à jet unique (voir pages 296 et 298-299 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) peuvent être adaptés afin d'être utilisés pour un Memoriam à peu près de la même manière que les options de jeu libre ci-dessus. Généralement, le jet a lieu au point culminant de la scène ou de l'histoire du Memoriam, une fois que la conteuse et les joueurs ont une assez bonne idée de ce que va être la crise finale. (Bien sûr, vous pouvez utiliser le Memoriam à jet unique pour résoudre chaque défi au sein d'un Memoriam, comme pour n'importe quelle situation d'opposition ou conflit.) La conteuse fixe une difficulté pour le Memoriam en fonction du niveau de l'objectif choisi par les joueurs, et peut augmenter cette difficulté de 1 pour les adversaires particulièrement dangereux ou les obstacles difficiles du passé. Chaque joueur dont le personnage participe au Memoriam fait ensuite un jet avec un groupement de dés de conflit fondé sur son approche du conflit du Memoriam. Les relances de jet en dépensant de la Volonté et les Coups de sang ne sont pas autorisés lors d'un Memoriam à jet unique.

Voici des exemples de difficulté de Memoriam à jet unique :

- **Objectif à 1 point** : difficulté 2
- **Objectif à 2 points** : difficulté 4
- **Objectif à 3 points** : difficulté 6

Les modificateurs de Memoriam ajustent les groupements de dés de conflit normalement et chaque personnage joueur subit un nombre de points de dégâts de Volonté égal à la différence entre le nombre de réussites obtenues sur le jet du joueur et *deux fois* la difficulté du Memoriam à jet unique. Ces dégâts ne peuvent être réduits ni par l'armure ni par des moyens surnaturels. La



nature des dégâts dépend de l'opposition et du sérieux ou du caractère désespéré du défi le plus important. Si la conteuse l'autorise, les personnages peuvent réduire ces dégâts en subissant des Flétrissures, car ils mettent alors en danger leur Humanité pour accomplir leurs objectifs à moindre coût pour eux-mêmes.

Règle facultative : échec sévère lors d'un Memoriam

Normalement, échouer à un Memoriam ne produit que de la déception ou un afflux de souvenirs douloureux. Mais si le conteur (ou les joueurs !) estime que les joueurs ont vraiment fait une grosse erreur ou s'ils ont obtenu un échec total sur un jet à un moment crucial, n'hésitez pas à imposer une autre conséquence supplémentaire.

La coterie reçoit un handicap à 1 ou 2 points qui touche tout le groupe jusqu'à la fin du scénario. Les conséquences courantes d'un échec sévère lors d'un Memoriam incluent notamment un nouvel Adversaire ou un handicap de Refuge comme Hanté ou Compromis. D'un point de vue narratif, ces inconvénients étaient déjà présents mais le Memoriam les a soit aggravés, soit mis en lumière pour les personnages.

Projets

Les Projets sont une excellente manière pour les joueurs d'accomplir une tâche ou un objectif spécifique qui peut prendre plusieurs parties. Comme décrit dans le livre de base de **Vampire : la Mascarade** (en page 415), la conteuse et le joueur déterminent les multiples étapes d'un Projet et font des jets de dés à des étapes bien spécifiques.

PROJETS À JET UNIQUE

La conteuse peut décider d'utiliser un seul jet de dés pour un Projet. Les tentatives pour accomplir un Projet avec un seul jet de dés doivent comporter un nombre d'étapes compris entre 1 et 5. Si la conteuse utilise cette règle, elle doit demander aux joueurs d'utiliser leurs dés de Soif pour aider à déterminer le résultat.

Système de Projet simplifié

Certains groupes de jeu peuvent trouver les règles de Projet trop complexes par rapport à ce qu'ils veulent dans un jeu. C'est pourquoi un système moins compliqué fondé sur les mécaniques d'un Projet peut aider à simplifier le processus. Cependant, les joueurs gagnent tout de même à utiliser ce système plutôt que de développer un plan compliqué pour accomplir leurs objectifs en collaboration avec la conteuse. Le système de Projet simplifié se concentre sur l'histoire et réduit les mécaniques de jeu à quelques jets de dés.

Si un groupe de jeu décide de simplifier ses règles pour les Projets, voici un système alternatif à utiliser à la place de celui du livre de base de **Vampire : la Mascarade**. Ce système aide à réduire le nombre de jets de dés nécessaires pour un Projet et est centré sur les aspects narratifs au sein de l'intrigue ou de l'objectif. Servez-vous-en comme d'un moyen d'alléger les événements entourant cette tâche ou cet objectif sans en faire le point central de plusieurs parties et retirer du temps à l'intrigue sur laquelle d'autres personnages se concentrent activement.

Pour utiliser le système de Projet simplifié, les joueurs doivent définir l'objectif auquel leurs personnages travaillent et qui nécessite des jets de dés. Cet objectif a un effet sur leur fiche de personnage, la structure de leur cité ou leur statut au sein du domaine, ainsi qu'un impact sur l'univers des personnages à la table. De plus,

si plusieurs joueurs travaillent à un même objectif, ils doivent déterminer ce que font leurs personnages pour aider le Projet à progresser.

La conteuse détermine ensuite combien d'étapes les joueurs doivent accomplir pour atteindre leur objectif et combien de tentatives ils peuvent faire pour accomplir une étape donnée. Le nombre d'étapes peut varier mais est normalement compris entre 3 et 6 (bien qu'il puisse être plus élevé pour les Projets compliqués). Le nombre de tentatives est compris entre 1 et 5.

Après avoir déterminé les étapes, le joueur décide quel jet correspond le mieux à l'objectif qu'il veut accomplir. Si plusieurs joueurs sont impliqués dans le Projet, chacun choisit de quelle manière il veut y contribuer. Si le joueur et la conteuse se mettent d'accord sur l'usage de disciplines pour un groupement de dés en particulier, cet usage est autorisé mais un échec peut causer d'autres problèmes. Utilisez les dés de Soif lors du jet concerné à des fins narratives : 2 dés pour les Projets relativement sûrs, 3 pour les Projets risqués. Pour les groupements de 3 dés ou moins, n'utilisez qu'un seul dé de Soif.

Si un joueur obtient un nombre total de réussites sur son nombre de tentatives autorisées supérieur ou égal au nombre d'étapes du Projet, le Projet réussit. En cas de triomphe brutal sur les dés de Soif, le personnage réussit son Projet mais doit gérer une complication en conséquence. En cas d'échec bestial sur les dés de Soif, le personnage rate sa tentative et doit surmonter un revers important concernant le Projet. Le joueur et la conteuse déterminent ensemble la nature de ce revers. Il peut inclure des ennuis supplémentaires tels que par exemple un bris de Mascarade, la perte d'une deuxième tentative sur le Projet ou la perte de points sur sa fiche de personnage.

Développer un Projet qui s'oppose à un autre Projet suit les mêmes règles que ci-dessus, à une exception près. La conteuse détermine le nombre de tentatives auxquelles les deux personnages joueurs ont droit pour accomplir leur étape. Celui qui obtient le nombre de réussites nécessaires pour l'étape le premier accomplit son objectif de Projet. Si les deux joueurs obtiennent ce nombre simultanément, celui qui a obtenu le nombre total de réussites le plus élevé l'emporte. Si ce nombre est encore une égalité, les deux joueurs et la conteuse décident ensemble du résultat du Projet.

Une fois le résultat déterminé, le joueur et la conteuse racontent ensemble le déroulement du Projet et son résultat dans l'histoire. Les complications peuvent soit être gérées à ce moment-là, soit être utilisées dans de futures intrigues et rester suspendues au-dessus de la tête des personnages comme une épée de Damoclès.

Guide rapide

1. Déterminez l'objectif.
2. Déterminez le nombre d'étapes; normalement 3 à 6, mais peut être plus élevé.
3. Déterminez le nombre de tentatives; 1 à 5.
4. Décidez des groupements de dés des contributions et ajoutez les dés de Soif à des fins narratives.
5. Faites les jets de dés.
6. Déterminez le nombre de réussites; en cas de triomphe brutal, le Projet réussit mais avec une complication; en cas d'échec bestial, la tentative rate et le Projet subit un revers important.
7. Résolvez le Projet sur le plan narratif.

Exemple

Alex décide que son personnage veut se débarrasser de son handicap Illettré (voir page 181 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Pour ce faire, la conteuse décide qu'Alex doit accomplir trois étapes dans ce voyage et y parvenir en deux tentatives. Tout d'abord, Alex utilise les 2 points en Intelligence et le point en Érudition de son personnage. Ensuite, iel prend 1 dé de Soif seulement car le groupement compte peu de dés. Le premier jet d'Alex donne 2 réussites mais l'une d'entre elles est un triomphe brutal. Alex décide que la frustration a envahi son personnage une nuit alors qu'iel étudiait et qu'iel a détruit l'ordinateur sur lequel iel prenait des leçons. Surmonter ce revers et poursuivre le Projet coûte 1 point de Ressources au personnage d'Alex. La deuxième tentative d'Alex donne 1 réussite, ce qui lui permet de remplir les critères du Projet et de supprimer le handicap Illettré de son personnage.

Les joueurs peuvent utiliser un Projet pour gagner des points sur leur fiche de personnage plutôt que d'acheter ces points. La conteuse détermine alors si un personnage a accompli les étapes du Projet. Si le joueur obtient davantage de réussites que le nombre requis pour l'étape, la conteuse peut laisser le joueur obtenir les points sur sa fiche sans dépenser de points d'expérience. Mais cette règle ne va pas forcément bien fonctionner dans toutes les chroniques et c'est à la conteuse et aux joueurs de déterminer s'ils veulent l'utiliser.

Idées de Projets

Les Projets peuvent servir à beaucoup de choses autour de la table et aider à modeler les mécaniques de jeu pour tous les joueurs. L'échelle des Projets peut beaucoup varier en fonction de l'objectif du personnage, des buts personnels qu'il se fixe et des actions qu'il a effectuées auparavant.

Voici des exemples de Projet qu'un personnage pourrait vouloir entreprendre.

- Un personnage veut fabriquer un objet élaboré à partir de matériaux rares. Récupérer ces matériaux va nécessiter du temps et des ressources et les préparer afin de fabriquer ce qu'il veut va nécessiter du talent et davantage de temps encore.
- Une coterie veut étendre son influence dans une zone de la cité protégée par une autre coterie. Jouer ce coup contribue à placer la coterie dans une meilleure position politique pour l'avenir. Les membres du groupe doivent travailler ensemble pour bâtir un réseau, attirer la confiance et établir leur présence dans la zone sans que l'autre coterie les remarque.
- La coterie veut organiser un événement spécial: un bal masqué solennel, un concours de potions entre alchimistes, un grand concert de rock ou une grande représentation sur scène, une exposition d'art, un défilé de mode, etc. Utilisez le système de Projet pour monter un événement spécial incluant plusieurs petits événements. En cas de réussite, l'événement commence dans les temps et se déroule comme prévu; en cas d'échec, des problèmes surviennent et l'hôte doit les surmonter. En cas d'échec bestial, l'événement est un désastre si la coterie ne l'annule pas.
- Le calice préféré d'un vampire possède une Résonance qui joue contre l'étude d'une discipline donnée par ce Descendant. Afin d'ajuster la Résonance du mortel, le joueur décide d'utiliser un Projet pour la faire passer à une humeur qui fonctionne mieux pour les études du personnage. Se servir d'un Projet aide à éviter de devoir jouer des scénarios qui pourraient aller à l'encontre des Principes de la chronique.
- Un personnage veut devenir le piqueur de la harpie, ce qui lui donnerait accès à tout un réseau de relations avec le conseil dirigeant de la cité. Malheureusement, accumuler suffisamment d'informations, de statut et d'influence pour attirer l'attention de la harpie va demander beaucoup de travail, et obtenir son soutien pour ce poste exigera davantage d'efforts encore.

- Une coterie veut reprendre une partie de la ville conquise par une meute de lupins. Ce Projet étendu doit inclure des Influences, des patrouilles menées là-bas, la récolte d'informations et peut-être un combat. La coterie entreprend un Projet très vaste. Si elle réussit, elle peut reprendre la partie de la ville relativement aisément. Mais si elle connaît des complications ou des échecs, elle risque de devoir combattre les loups-garous, ce qui est très dangereux sur beaucoup de plans.

Projets collaboratifs

Les Projets sont un excellent moyen pour les coterie de collaborer afin de résoudre un problème, de travailler à un but commun ou de créer quelque chose de nouveau pour le jeu. Par exemple, la coterie a entrepris des efforts collectifs pour développer des Sagas, ébranler la structure dirigeante de la cité ou protéger une partie de la ville en particulier. Les joueurs utilisent des Projets pour accomplir toutes ces démarches, ce qui uniformise le travail de la coterie et permet à tout le monde de collaborer et de contribuer de façon utile. Cependant, un échec entraîne des revers ou des complications quand la coterie travaille à son but et peut même déclencher des conflits importants entre joueurs au sujet du résultat.

Règles générales pour jouer avec bienveillance

N'oubliez pas que ce n'est **pas** la conteuse qui décide si une chose est offensante ou non. Si vous êtes un joueur et si un autre joueur fait quelque chose qui vous met mal à l'aise, « c'est la conteuse/un joueur plus expérimenté, donc je dois être en train de me vexer pour rien » est faux et n'excuse pas l'action. De la même manière, si vous êtes la conteuse, résistez à l'envie de vous dire : « Je dois forcément arrondir les angles si quelqu'un a été offensé, sinon les joueurs vont penser que je fais jouer une mauvaise chronique. »

Ni le fait que les vampires soient des personnages fictifs, ni la justification selon laquelle ces descriptions stéréotypées sont « la manière dont se passent toujours les choses » ou « vraiment vraies » dans le contexte de ce monde, ni l'idée que **Vampire** est un jeu qui parle de gens méchants faisant des choses méchantes n'est une excuse pour que vous, le joueur, utilisiez **Vampire**

comme support pour recréer des stéréotypes toxiques. Nous faisons tout notre possible pour ne pas en avoir dans nos textes et vous pouvez nous aider en n'en ayant pas à vos tables non plus.

Les parties de **Vampire** sont centrées sur des éléments narratifs sombres à dessein, mais, lorsque vous jouez à **Vampire**, il est important de comprendre vos responsabilités en tant que joueur afin de créer un environnement bienveillant pour tous les autres à la table. La confiance n'a pas de prix et elle est bien plus difficile à construire qu'à détruire. C'est tout particulièrement vrai si votre groupe inclut un mélange d'anciens et de nouveaux joueurs. La manière la plus simple de construire la confiance est de vous montrer honnête sur vos intentions et sur vos limites et réciproquement, de respecter les intentions et les limites déclarées par les autres joueurs.

Consultez également les conseils et les méthodes pour jouer avec bienveillance en pages 419-423 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

Culture et religion

Créer un personnage appartenant à un segment démographique du monde réel, par exemple un Toréador syrien ou un Hecata italien, n'est pas en soi un problème. Mais nous vous déconseillons de faire de ce personnage un stéréotype national ou ethnique. Par ailleurs, n'oubliez pas que des clans tels que les Banu Haqim et les Ravnos transcendent leur version originale, et nous vous encourageons à jouer les personnages de ces clans avec des ascendances venant de n'importe où dans le monde.

Comme tous les jeux au contenu imaginaire participatif, **Vampire** ne peut pas empêcher les mauvais joueurs d'utiliser le support ou l'excuse d'un jeu fictif sur des êtres mauvais pour tenter de répandre des idées fausses et toxiques, même si nous faisons de notre mieux pour leur rendre la tâche aussi difficile que possible. Si vous n'avez pas de mauvaises intentions et que vous agissez réellement de bonne foi, nous vous encourageons à jouer des personnages qui n'appartiennent pas à votre propre segment démographique dans ce jeu, et si vous êtes la conteuse, vous allez forcément devoir le faire. Dans ce cas, vous pouvez prendre certaines mesures dès maintenant pour éviter les erreurs.

Jouer en dehors de votre segment démographique est une compétence comme une autre : vous allez vous améliorer en la pratiquant avec soin. Vous pouvez commencer par quelque chose de facile en créant un personnage « plus ou moins comme tout le monde » et en intégrant ensuite lentement des indicateurs culturels. Ajoutez ces indicateurs un par un et surveillez les réactions de votre groupe :

si l'un de vos choix a mis des joueurs mal à l'aise, revenez dessus et partez dans une direction différente. Visez l'authenticité, pas le comique ni les stéréotypes faciles.

Faites tout votre possible pour donner à votre personnage un concept qui ne se résume pas uniquement à son ou ses segments démographiques. Donnez-lui une profession, des loisirs, un style vestimentaire et des goûts artistiques ou musicaux. Et ceci reste vrai même si vous improvisez un personnage en tant que conteur : imaginez une ou deux choses en dehors de son ethnie et de son genre quand vous déterminez ces deux caractéristiques.

Les antagonistes et les autres personnages qui s'opposent aux PJ sont en quelque sorte le niveau de difficulté le plus élevé pour les personnages mentionnés dans cette section. Décrire une ambition teintée de cruauté comme le produit ou le résultat de leur oppression systémique n'est qu'un choix parmi tant d'autres : peu importe à quel point vous aimez le personnage de Magneto, veillez à créer des antagonistes variés avec des motivations créatives et particulières à chacun. De plus, même s'il peut être amusant de jouer contre des antagonistes qui perpétuent l'oppression systémique si vos joueurs ont tous explicitement consenti à le faire, vous devez faire en sorte que vos joueurs se sentent autorisés à dire non, à utiliser un outil de sécurité émotionnelle ou à vous recadrer si votre interprétation est disons un peu trop réaliste.

Romance, séduction et sexe

La romance, la séduction et le sexe sont des thèmes récurrents dans **Vampire**, et les utiliser de manière responsable est extrêmement important pour le consentement et le confort de toutes les personnes impliquées. Les joueurs et le conteur doivent suivre plusieurs règles quand ils se servent de ces thèmes au sein d'une chronique.

N'oubliez pas que le conteur est aussi un joueur. Son consentement et son confort sont tout aussi importants que les inquiétudes des autres joueurs. Si un sujet met le conteur mal à l'aise, il peut dire non et ne pas faire jouer la scène qui aborde le sujet en question, ou mettre fin à une scène ou la modifier si un sujet inconfortable se présente en plein milieu. Toutes les personnes présentes autour de la table doivent donner leur consentement éclairé et enthousiaste.



Consentement

Le consentement est essentiel, obligatoire même, quand un joueur joue un personnage ayant une liaison avec le personnage d'un autre joueur. Interpréter un vampire (ou un mortel) ayant une liaison avec le personnage d'un autre joueur nécessite beaucoup de collaboration entre les deux joueurs et l'autorisation du conteur. Toutes les personnes impliquées doivent consentir (dans l'idéal verbalement et avec enthousiasme) à utiliser ces thèmes en jeu. Il est parfaitement acceptable de centrer le jeu sur autre chose si les joueurs le désirent ou de fixer des limites strictes sur le degré auquel ces thèmes peuvent être explorés en jeu ou « à l'écran ».

Gardez bien à l'esprit que le consentement n'est pas toujours permanent : un joueur peut brusquement se rendre compte qu'en pratique, un sujet lui répugne et révoquer son consentement à n'importe quel moment. N'oubliez pas que s'asseoir à la table n'est pas l'équivalent d'un consentement enthousiasme à tous les scénarios possibles et imaginables, seulement une invitation à demander le consentement pour les scènes qui peuvent devenir intenses. Assurez-vous que l'horreur et l'action impliquées restent à la table dans l'univers du jeu et ne mettent pas les joueurs mal à l'aise et ne leur donnent pas le sentiment d'être en danger quand ils jouent.

Vous n'avez pas forcément besoin du consentement pour chaque partie, scène ou événement si les joueurs et le conteur à la table se connaissent bien et se font confiance. Ce type de groupe peut explorer les sujets amusants, sombres, terrifiants ou sexuels au cœur du jeu en sachant que personne à la table ne veut nuire ou se montrer toxique. Au lieu de cela, la table de jeu devient amusante, accueillante, excitante et même positive malgré les litres d'hémoglobine. Après tout, l'exploration en profondeur d'émotions intenses est le cœur palpitant de **Vampire**. Mais, de la même manière que des panneaux d'avertissement sont affichés sur les plongeurs, même les groupes où tout le monde se connaît bien et se fait confiance doivent établir des règles de base lors de la partie zéro et rester ouverts aux outils de sécurité émotionnelle.

Respect mutuel

Tout le monde à la table doit respecter les limites des autres. Là où une personne peut être à l'aise avec les rapports sexuels ou la séduction en jeu, un autre joueur peut ne pas vouloir aborder ce thème ou observer ce genre d'interactions. Donc, tous ceux présents à la table doivent se mettre d'accord sur la manière dont les scènes incluant de l'amour, du sexe et de la séduction vont être gérées. (Les lignes et les voiles marchent particulièrement bien pour ces thèmes.) Le conteur doit vérifier comment se sentent tous les participants impliqués dans des scènes intenses et les joueurs doivent comprendre qu'ils peuvent l'indiquer quand ils commencent à se sentir mal à l'aise.

Même si la table discute de ces sujets lors de la partie zéro, mieux vaut les aborder de nouveau en cas de longues intrigues, de scènes intenses et de nouveaux problèmes qui n'ont pas encore été évoqués. Vérifier le niveau de confort de chacun démontre du respect pour tous, et aide le conteur à délimiter les sujets souhaitables pour les futures intrigues.

Consentement de plusieurs joueurs

Souvent, les scènes incluent plus de deux joueurs, ce qui complique le consentement enthousiaste pour la romance, la séduction et le sexe. Que se passe-t-il si certains joueurs consentent à des scénarios spécifiques mais si un ou plusieurs autres joueurs n'y consentent pas? Que doit faire un groupe si un joueur au sein d'une scène décide subitement qu'il ne peut pas aller plus loin? Comment la conteuse peut-elle faire jouer une scène dans laquelle les différents joueurs ont différents niveaux de confort, bien qu'ils aient tous consenti au contenu? Faire jouer ce genre de scène peut être difficile, mais il existe des manières d'y parvenir et de permettre à tous les joueurs de s'impliquer tout en respectant malgré tout les limites de chacun.

La première règle à retenir consiste à se caler par défaut sur le ou les joueurs qui ne consentent pas à aborder un ou plusieurs sujets en particulier. Si la conteuse ou un joueur ne sait pas trop si un sujet en particulier pourrait être abordé à une table ou si les joueurs sont d'accord pour s'absenter le temps de certaines scènes pour que les autres puissent les jouer, la meilleure pratique pour le groupe serait d'adopter par défaut le niveau de confort qui inclut tout le monde. N'incluez pas le sujet si un joueur n'est pas d'accord pour l'inclure.

Si les joueurs et la conteuse sont tous d'accord, la table peut aussi faire jouer certaines scènes sans les joueurs qui ne sont pas à l'aise avec un ou plusieurs sujets spécifiques. Les joueurs peuvent quitter la zone de jeu ou rester assis mais ne pas être impliqués dans la scène. Ce n'est ni la meilleure pratique ni la plus inclusive, mais cela permet une certaine souplesse pour tout le monde. Dans l'idéal, les joueurs non impliqués dans la scène devraient jouer une scène indépendante, ce qui leur permet de faire avancer l'histoire de leur personnage d'une autre manière.

La conteuse doit toujours s'assurer que cela ne dérange pas les joueurs concernés de quitter la table le temps qu'une scène se finisse. Si cela dérange un joueur, la conteuse doit diminuer l'intensité pour atteindre le niveau de confort de ce joueur tout en laissant les autres poursuivre leur scène. Cela peut impliquer de ne pas s'attarder sur les descriptions, d'indiquer les actions uniquement de manière générique ou même d'emmener la scène dans une direction différente.

Si un joueur ou si la conteuse ne peut pas continuer la scène et révoque son consentement, la table peut choisir entre deux options. Soit les joueurs peuvent donner une fin générique à la scène en faisant se dérouler les événements sans jouer les détails, soit la scène peut passer à

un « fondu au noir ». Cette technique permet à toute personne concernée de déterminer ou non en privé les détails de la scène sans qu'ils soient explicitement abordés à la table. Ces techniques de visualisation mentale permettent à la scène de se dérouler et à l'histoire de continuer d'avancer.

Si un joueur ou la conteuse se sent vraiment très mal pendant la scène, mieux vaut l'arrêter totalement et décider tous ensemble si les événements se sont vraiment passés ou si la scène doit juste être abandonnée sans être terminée. Il est essentiel de respecter le choix de chaque personne, qu'elle veuille ou non une conclusion à la scène, et quelle que soit la décision parmi les deux. Le processus est plus simple si tous les joueurs et la conteuse travaillent ensemble.

Jouer avec les Malkaviens

Au fil de l'existence de **Vampire : la Mascarade**, les Malkaviens ont joué de nombreux rôles : électrons libres, démêleurs de mystères et serviteurs du chaos. Les joueurs peuvent représenter les effets du Sang de Malkav sur l'esprit de leur personnage de nombreuses manières : la joie belliqueuse de Deadpool, la détermination impitoyable de River Tam, l'hyperempathie dangereuse de la Sorcière rouge ou les multiples manipulations de Jeanette et Thérèse Voerman (voir page 406 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). D'autres joueurs passent du temps à effectuer des recherches sur de véritables maladies mentales et des phénomènes de visions prophétiques dans la vraie vie et s'inspirent de cela pour déterminer comment le Fléau malkavien se manifeste chez leur propre personnage.

S'excuse-t-elle constamment auprès de tous ceux qu'elle rencontre car elle a vu leur Mort ultime mais, par crainte de perturber le flot du temps, n'ose-t-elle pas leur expliquer pourquoi elle doit s'excuser après les avoir rencontrés ? Ou a-t-il tendance à arracher des pages des livres, à surligner des passages et à les cacher un peu partout pour que les autres membres de sa coterie les trouvent, en espérant qu'ils parviennent à reconstituer la phrase « le primogène Baslow nous a vendus » avant qu'il soit trop tard ? Quel effet les Résonances du sang ont-elles sur la manière dont iel compartimente ses esprits en kaléidoscope et interagit avec eux ?

Commencez par demander les niveaux de confort du joueur qui souhaite interpréter un Malkavien à votre table et des autres joueurs qui vont devoir interagir avec lui. Les Malkaviens joués par le conteur offrent davantage d'occasions de présenter la nature plurielle du clan, et aussi de demander à quel point les joueurs sont à l'aise avec les Oracles plus sombres ou plus abîmés.

Les lignes et les voiles prédéterminés concernant ces sujets permettent au conteur et aux joueurs de créer des Malkaviens qui ouvrent de nouvelles possibilités à la chronique plutôt que d'arrêter net le jeu.

Déterminez ce consentement avec tous les joueurs à la table, même si personne ne veut jouer de Visionnaire. Si certains joueurs ne sont pas à l'aise avec le fait de mettre en lumière la maladie mentale et de l'inclure dans leur jeu, orientez-les vers autre chose que les méthodes traditionnelles pour créer une Compulsion malkavienne. Soyez extrêmement prudent et respectueux des sensibilités si vous décidez de créer un Malkavien sur le modèle de quelqu'un souffrant d'un syndrome de stress post-traumatique, de schizophrénie ou d'un trouble bipolaire : ce sont de vraies maladies avec de vrais effets (qui font surtout du mal à la personne concernée et pas grand-chose d'autre), et d'autres approches peuvent se révéler plus fertiles et moins offensantes. Nous vous conseillons de vous concentrer sur un Malkavien tourmenté par des rêves prophétiques, ou qui pense que les morts lui posent des énigmes, ou qui croit dur comme fer aux conspirations vampiriques radicales.

Déséquilibres de pouvoir

Avec le temps, les Descendants perdent la faculté d'éprouver de l'amour, de la tendresse et même de la compassion pour les tourments des mortels. Selon l'âge du vampire, il peut même oublier ce qu'est la fragilité périssable d'un mortel, surtout si ce dernier ouvre son cœur à un caïnite. La nature de la Bête, et les ambitions du Descendant lui-même, restent un mystère pour les mortels jusqu'à ce qu'ils ressentent eux-mêmes la brûlure piquante de l'Étreinte. Avant ce moment, les mortels restent désespérément dévoués ou attachés, et les goules ne sont qu'un cran au-dessus des drogués, accomplissant des actes affreux pour obtenir juste une gorgée de vitae de plus. Ce déséquilibre de pouvoir ne se résorbe d'ailleurs pas toujours après l'Étreinte, car le vampire novice se retrouve lié au sang à son sire, qui le garde sous sa Responsabilité le temps de lui enseigner les règles de la survie et de l'étiquette qu'il ne pouvait pas lui dévoiler avant.

Le moment auquel le novice et son sire deviennent égaux n'est pas clairement défini. Quand un novice est aspiré dans le tourbillon de la politique, sa loyauté envers son sire est mise à l'épreuve car les autres Descendants lui promettent de mieux le traiter et de lui donner davantage d'opportunités (évidemment, ils mentent). L'égalité peut commencer une fois que l'enfant a purgé son corps de la vitae de son sire et brisé le lien de sang. Ou quand il obtient enfin le respect de son sire et devient un membre

à part entière de la Camarilla. Cela peut aussi avoir lieu avant même l'Étreinte, quand le mortel décide que trop c'est trop et disparaît de la non-vie de son domitor, en luttant contre le besoin de boire sa vitae pendant les premières semaines. Quelles que soient les circonstances qui font disparaître le déséquilibre de pouvoir, jusqu'à cet instant, les mortels restent toujours des jouets vulnérables et éphémères que les Descendants utilisent comme pions dans leurs propres jeux.

Mortels

Surtout lorsque les Descendants sont impliqués, la nature des relations entre les vampires et les mortels ne représente pas équitablement les intérêts des deux parties. La relation entre tous nécessite à la fois le consentement et la compréhension des limites émotionnelles de chacun. Ce type de jeu implique une intimité qui convient mieux aux joueurs consentants qui sont prêts à respecter leurs limites mutuelles et savent quand s'arrêter si les interactions deviennent trop intenses.

Les thèmes qui émergent en jouant une Attache peuvent inclure la trahison, le harcèlement, l'obsession et d'autres expériences potentiellement traumatisantes. Les personnages qu'un vampire prépare à l'Étreinte posent des problèmes similaires en matière de traumatisme et d'intensité. Un joueur (ou une joueuse) ne devrait jamais être pris par surprise par une relation en jeu qui peut susciter une intensité émotionnelle à laquelle il n'a pas consenti au préalable. Et même si le joueur a consenti au préalable, il est en droit de retirer son consentement à tout moment s'il n'apprécie pas l'expérience.

Un vampire peut infliger sa malédiction à un mortel pour des raisons très diverses. L'impact psychologique du fait d'être étreint par un être aimé peut être stupéfiant. Le ressentiment et le sentiment d'avoir été trahi ou violé sont courants parmi les novices, davantage encore quand une relation importante existait avant l'Étreinte. C'est pourquoi il est crucial que tous les joueurs impliqués aient conscience des évolutions qui pourraient survenir entre leurs personnages. L'Étreinte elle-même, le fait de vider un mortel de son sang et de régénérer son corps avec de la vitae vampirique, est un acte extrêmement intime. Soyez très prudent quand vous décrivez des Étreintes violentes, et si le *personnage* peut se sentir violé et trahi, le *joueur* ne doit jamais avoir à subir ce genre de sentiments lui-même. Après tout, peu de Descendants novices, qui croyaient pour la plupart recevoir une immortalité glorieuse, avaient conscience du véritable poids de la malédiction de Caïn.

Goules

L'existence d'une goule est remplie de choix difficiles, nécessite de dépendre totalement d'un être monstrueux pour survivre et impose des sacrifices personnels au nom du devoir. L'avalissement personnel est courant et beaucoup de goules observent dans un silence horrifié leurs vies s'écrouler autour d'elles dans le seul but de faire plaisir à leur domitor. Elles peuvent être chargées d'accomplir des actes qui flétriraient l'âme d'un Descendant, mais qui ne refroidissent pas beaucoup une goule dans sa quête de l'approbation de son domitor, et de davantage de vitae. La relation est inégale et, dans de nombreux cas, le consentement des parties impliquées n'a que très peu d'importance. Mais c'est tout l'inverse pour la relation entre les joueurs de ces types de personnages.

Comme le fait de jouer un vampire, le fait de jouer une goule peut entraîner des situations difficiles où le *personnage* peut être contraint d'adopter des comportements que les *joueurs* trouvent personnellement abominables, mais qui correspondent aux motivations et à l'évolution de la *goule*. C'est particulièrement vrai dans les cas où le domitor est le personnage d'un autre joueur. Quand vous avez une relation goule-domitor à la table de jeu, il est vital que la communication entre les deux joueurs, pendant la partie et en dehors, reste ouverte et bienveillante. Il peut être facile de se laisser entraîner dans la dynamique de la goule qui se soumet à son domitor au point de se laisser maltraiter.

Vous devez garder à l'esprit les Principes de la chronique quand vous y intégrez des personnages mortels et goules. Avoir une goule (ou deux!) à la table pendant la chronique peut lui apporter beaucoup. Oui, les goules sont des subordonnées et laissent souvent leur domitor prendre les décisions. Mais ce n'est pas systématique, donc les joueurs doivent négocier la manière dont cela va se dérouler en jeu. Ne vous y trompez pas, les goules sont souvent maltraitées par leur domitor et les autres Descendants et peuvent même être traitées comme à peine plus que des meubles par la société vampirique, mais la maltraitance à la table entre joueurs n'est jamais acceptable. Avec le consentement du joueur, maltraiter un *personnage* est autorisé, mais maltraiter un *joueur* est strictement interdit.

Avant de jouer, la joueuse de la goule, celui du domitor et la conteuse doivent discuter de la frontière entre ce qui est acceptable et ce qui ne l'est pas, en particulier du degré d'aisance de chaque joueur et joueuse concernant certains thèmes. Que ce soit de leur propre chef ou sur ordre de leur domitor, les personnages goules peuvent entreprendre des actes qui évoquent la violence, l'oppression et les traumatismes physiques et psychologiques dans le monde réel et qui peuvent déclencher une anxiété réelle ou être difficiles à gérer pour eux-mêmes ou les autres joueurs. N'oubliez pas de vérifier l'état d'esprit de vos joueurs et joueuses en utilisant la technique de calibrage que vous préférez (voir page 421 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) pour savoir s'ils peuvent continuer sans problèmes ou s'ils ont besoin d'une pause pour décompresser. ■



SAGAS



BANQUIERS DES DUNSIRN

(Lignée ; Hecatas uniquement)

Aux alentours du dix-huitième siècle, les Giovannis décidèrent de prendre pied sur les marchés du Nouveau Monde. Mais toutes leurs tentatives en ce sens étaient constamment bloquées par une famille écossaise de banquiers qui possédait plusieurs compagnies maritimes. Impressionnés par son sens de la finance, les Giovannis étudièrent l'idée d'intégrer cette famille au clan. Ce qui les décida fut de découvrir que les Dunsirn étaient des cannibales en plus d'être des financiers. C'était le mélange parfait d'argent, de dépravation et de talent pour garder un secret.

Pendant des siècles, la relation entre les deux familles était claire : les



Dunsirn gagnaient l'argent et la famille Giovanni le dépensait sans compter. Étonnamment, même si les membres mortels de la famille Dunsirn font encore des « barbecues familiaux » de temps à autre, les Descendants de cette famille démontrent peu d'aptitudes et d'intérêt pour la nécromancie. Avant la Réunion de famille, le clan tentait de les forcer à apprendre les arcanes de Néant mais, à présent, les Dunsirn sont ravis de revenir à ce qu'ils font le mieux : saigner les gens à blanc.

Et cette fois, ils n'ont même pas besoin de rendre des comptes à ces merdeux de Giovannis pour le faire.



HISTORIQUES



• **L'argent n'a pas d'odeur :** difficile de gagner de l'argent sans se faire remarquer, mais les Dunsirn travaillent dans les ombres depuis des siècles. Vous avez investi une partie de l'argent de votre famille pour vous créer une fausse identité. Vous obtenez 2 points dans l'historique Masque gratuitement, mais vous devez entretenir ce Masque en utilisant votre fausse identité au moins une fois par scénario.

•• **Parlons argent :** les Dunsirn sont capables de trouver des informations dans les endroits les plus incongrus. Il suffit d'étaler quelques billets sur la table et les gens sortent de nulle part pour vous raconter des choses. Une fois par scénario, vous pouvez trouver des informations comme si vous possédiez un nombre de points dans l'historique Contacts égal à votre nombre de points dans l'historique Ressources. Cette faculté dure une scène.

••• **L'argent n'est pas un problème :** vous avez toujours accès au meilleur que l'argent puisse acheter. Non seulement pouvoir se procurer des produits de qualité est un symbole de statut social, mais cela facilite aussi la vie de manière générale. Quand vous faites un jet sur lequel vous pouvez utiliser votre propre équipement, vous gagnez un dé bonus sur le jet.

•••• **L'argent se multiplie :** tous les Hecatas savent que les Dunsirn sont des banquiers. Mais la majorité d'entre eux voient cela de manière abstraite, comme si « banquier » était seulement un autre mot pour dire « personne qui a beaucoup d'argent ». Mais vous êtes réellement banquier d'affaires (ou l'un de vos proches parents l'est). Vous gagnez 3 points de Ressources (jusqu'à un maximum de 5 points). De plus, tous les membres de votre coterie perdent le handicap Indigent (voir page 193 du livre de base

de **Vampire : la Mascarade**) s'ils le possédaient et peuvent acheter des points de Ressources pour 2 points d'expérience par point d'historique au lieu de 3.

••••• **L'argent est roi :** vous êtes à la tête des comptes de la famille Dunsirn. Vous contrôlez étroitement la situation des comptes financiers des Hecatas, et vous vous assurez que tout le monde le sache. Vous gagnez 3 points de Statut gratuits auprès des Hecatas. De plus, une fois par chronique, vous pouvez soit donner à tous les personnages hecatas de la chronique 2 points de Ressources supplémentaires, soit supprimer tous les points de Ressources de tous les personnages hecatas de la chronique. Ces modifications de Ressources durent un scénario et, si vous avez supprimé des Ressources, elles engendrent un handicap Adversaire pour toute la chronique qui prend la forme de l'un des vampires que vous avez dépouillés.

CANNIBALES

(Lignée ; Hecatas uniquement)

Les Nagarajas sont les vampires les plus déviants au sein d'un clan à présent rempli de vampires déviants. Ils croient qu'ils furent les premiers nécromanciens que l'Histoire ait jamais connus. Ils se délectent du fait que leur lignage ne peut pas être aisément relié à l'un des antédiluviens connus. Ils pensent qu'autrefois ils régnaient sur les terres des morts, car ils avaient transformé leur Sang pour y vivre. Et peut-être à cause de la cérémonie de transformation, ils mangeaient de la chair humaine au lieu de boire du sang. Ils pensent qu'une nuit, ils pourront redevenir les maîtres de l'Outremonde.

Les Nagarajas sont considérés à juste titre comme des croque-mitaines, car ils sont très peu nombreux et prônent la pratique horrible consistant à capturer des mortels et à leur arracher leur chair et leur sang nuit après nuit, tout en les maintenant en vie par des soins rudimentaires et des dons de vitae. Comme ils sont un groupe disparate, peu de choses les unissent en tant que société en dehors de leur affinité avec les fantômes (la plupart maîtrisent Néant mieux que toute autre discipline) et de leur croyance selon laquelle les tortures du corps et de l'âme rapprochent ceux qui y assistent (ou qui en sont victimes) des mystères de la vie, de la mort et de la non-mort.

Une poignée de Nagarajas seulement se sont présentés à la Réunion de famille, en affirmant qu'une catastrophe mal définie les avait chassés de leur foyer. Au début, les autres les prenaient pour une version radicale des Dunsirn, mais, là où les banquiers ne sont que des amateurs en termes de cannibalisme, les Nagarajas sont des experts. Des années passées à éviter d'attirer l'attention à la fois des mortels et de la société vampirique ont fait d'eux des tueurs en série plus qu'efficaces, très utiles pour leurs nouveaux camarades de clan. Ils n'ont peut-être plus besoin de manger de chair comme autrefois, mais leurs compétences restent précieuses lors de ce nouvel âge. Et certains n'ont jamais perdu le goût de la chair.



HISTORIQUES



• **Viscus:** vous pouvez encore manger de la chair au lieu de boire du sang; pour vous, mordre un mortel et lui infliger des dégâts aggravés a exactement le même effet que de boire son sang, à un rythme de 1 point de Soif éteint par point de dégâts infligé. Vous pouvez aussi manger les cadavres frais, même s'ils n'ont pas aussi bon goût.

•• **Âme en peine invisible:** certains Nagarajas peuvent se rendre invisibles pour les fantômes et les esprits. Si vous n'avez pas déjà accès à la discipline Occultation, vous gagnez Manteau d'ombre (voir page 260 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) gratuitement; attention, vous ne gagnez pas la discipline Occultation grâce à cet historique, mais un pouvoir spécial bien à vous. Ce pouvoir fonctionne comme Manteau d'ombre, mais ne fonctionne que sur les

esprits et les fantômes. Si vous avez déjà Occultation (ou si vous l'achetez plus tard), tous vos pouvoirs d'Occultation fonctionnent désormais sur les fantômes et les esprits en plus de leurs effets habituels.

••• **Le crime parfait:** vous avez beaucoup d'expérience dans la planification de meurtres. Tant que vous disposez d'au moins une nuit pour planifier un meurtre de sang-froid intentionnel, vous obtenez une réussite supplémentaire sur tous vos jets pour cette scène de meurtre. Ces réussites sont annulées par quelqu'un qui possède la capacité de Lignée Cerveau de tueur (voir ci-dessous).

•••• **Cerveau de tueur:** soit vous êtes un tueur en série, soit vous avez passé beaucoup de temps à les étudier. Vous gagnez deux dés supplémentaires sur les jets pour étudier les scènes de meurtre

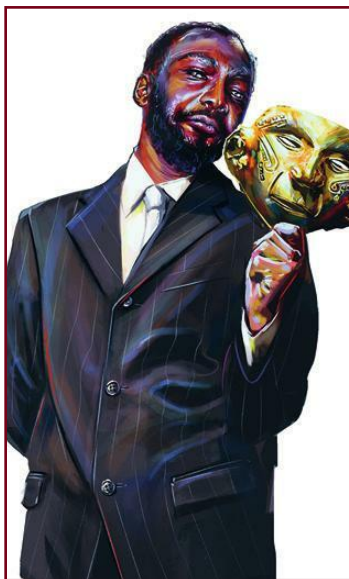
ou traquer les tueurs. De plus, vous avez travaillé avec les autorités judiciaires (mortelles, vampiriques ou les deux) sur certaines affaires, que ce soit en leur envoyant des emails anonymes ou en tant que consultant direct. Vous avez 3 points à répartir entre Contacts (forces de police), Contacts (enquêteurs de la société vampirique) et Statut.

••••• **Morsure monstrueuse:** quand vous voulez attaquer ou vous nourrir, vos dents se transforment en longues lames évasées et acérées qui saillent de votre bouche. Quand vous attaquez avec votre morsure, vous ne subissez pas de pénalité d'assaut précis, vous gagnez une réussite supplémentaire sur tous vos jets d'intimidation et les dégâts de votre morsure passent à 3.

ÉMISSAIRES D'ASHUR

(Lignée ; Hecatas uniquement)

Gardant la rancœur la plus longue du Jyhad, les Cappadociens étaient le clan de la Mort avant que ces parvenus de Giovannis n'usurpent leur place. Pendant des siècles, tout le monde crut qu'ils avaient été détruits, mais soit les Cappadociens prirent l'habitude de porter des masques et de se faire appeler les « Émissaires des Crânes », soit une sous-faction du clan avait déjà pris le nom d'« Émissaires » des générations auparavant. Quelle que soit la vérité, la majorité des Émissaires rejoignirent le Sabbat et travaillèrent à nuire aux intérêts des Giovannis de la manière la plus agressive possible. Pendant de nombreuses années, le monde vampirique



crut que ce conflit ne prendrait fin que lorsqu'un camp exterminerait l'autre, mais il semblerait que cela ait changé avec la Réunion de famille.

Malgré la réconciliation et la reconnaissance par ce qui reste des Descendants cappadociens, les Émissaires des Crânes ne pouvaient plus continuer à exister tels qu'ils étaient. Mais les Cappadociens ne pouvaient pas non plus revenir à leur ancien état après tant de siècles de colère. Donc, ces vampires répondent aux deux noms mais sont devenus une synthèse des deux. Comme pour toute autre chose, la forme passée est morte et a enrichi la terre pour quelque chose de nouveau puisse croître.



HISTORIQUES



• **Le masque des cendres :** vous portez un masque sobre en bois de frêne, car, même si vous respectez les traditions des Émissaires, vous vous intéressez davantage à l'étude de la mort qu'au statut, à la gloire ou à la vengeance. Si l'une de vos Attaches est morte ou meurt une fois que vous avez acheté cet historique, l'étude de son cadavre vous permet de transférer la Conviction qu'elle représente sur un autre mortel (voir page 240 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) comme si elle était morte paisiblement. Si elle est effectivement morte paisiblement, vous gagnez un dé supplémentaire sur le jet d'Humanité. Si quelqu'un d'autre interfère avec le cadavre, vous devez faire un jet pour résister à la frénésie de fureur difficulté 3.

•• **Le masque d'or :** vous portez un masque en or rose, car vous tentez d'équilibrer votre existence entre les vivants et les morts. L'or a une signification tout à la fois en matière de richesse et d'alchimie, et les biens funéraires en or sont le croisement

parfait entre les deux. C'est pourquoi vous êtes capables de dissimuler vos actions, et celles de votre coterie, quand vous étudiez la mort. Vous possédez l'équivalent de 4 points d'Influence quand vous tentez de dissimuler une mort.

••• **Le masque blanc :** vous portez un masque d'un blanc d'os, sans la moindre trace de saleté, car c'est le masque d'un Émissaire respecté qui a péri lors de l'une des purges historiques. Vous parlez pour les anciens de votre lignée, et la plupart des Émissaires (et même des autres Hecatas) vous écoutent. Vous gagnez trois dés sur tous les jets sociaux contre un autre Émissaire, et deux dés sur tous les jets sociaux contre un autre Hecata.

•••• **Le masque d'obsidienne :** vous portez un masque noir poli, car vous êtes davantage qu'un simple vampire ; vous êtes réellement à moitié mort. Vous êtes un fantôme qui possède le corps d'un vampire. Vous pouvez apprendre les cérémonies de Néant sans professeur (et en seulement la

moitié du temps d'entraînement si vous en avez un) en raison de votre bonne connaissance de l'Outremonde, mais vous êtes vulnérable aux effets qui touchent les fantômes (par exemple certaines cérémonies de Néant). Vous subissez une pénalité de deux dés pour résister à ces effets, mais vous gagnez deux dés pour résister aux effets qui contrôlent votre enveloppe physique (par exemple Domination).

••••• **Le masque lazaréen :** vous portez un masque représentant le visage de l'un des fondateurs du clan, car vous connaissez le véritable secret des Émissaires. Leur croisade n'a jamais eu uniquement pour but de détruire les Giovannis ; elle visait à annihiler tous ceux qui servent le clan de la Mort. À l'étape finale de la nécromancie, tous ceux qui la pratiquent meurent, et deviennent les maîtres de la mort. Vous ne subissez pas de Flétrissures pour toute action effectuée afin de tuer un autre Descendant hecata, ou tout personnage qui sert les Hecatas.

ENFANTS DE TENOCHTITLAN

(Lignée ; Hecatas uniquement)

Au début du seizième siècle, les Giovannis espagnols rencontrèrent des représentants de la civilisation aztèque au cours des expéditions de Cortés. Dans la cité de Tenochtitlan (qui fait à présent partie de Mexico), ces Giovannis découvrirent une énorme tradition nécromantique formalisée. Donc, naturellement, ils tuèrent, réduisirent en esclavage et convertirent les « païens » pour les intégrer au clan. Les Giovannis appelaient ces convertis des *pisanob*, un terme maya qui signifie en gros « fantômes des morts qui marchent sur Terre » (les Européens se moquaient éperdument du fait que les Aztèques



n'étaient pas des Mayas). Peu importait pour les Giovannis que ces vampires aient déjà un nom, un héritage et leurs propres croyances.

Le chef de ces Descendants, Pochtli, était encore à la tête de la famille Pisanob durant la Réunion de famille. Cependant, cette famille avait été réduite à quelques Descendants survivants seulement après les attaques constantes des Émissaires des Crânes, même si les raisons de ces attaques étaient inconnues. Pochtli a offert sa non-vie aux Émissaires en échange de la fin des hostilités, et les Émissaires ont accepté le marché.

À présent, les enfants de Tenochtitlan qui ont survécu sont en train de choisir un nouveau chef, tout en planifiant leur vengeance.



➤ HISTORIQUES ➤



• **Expert en camouflage:** les Pisanob restants ont survécu parce qu'ils sont très, très doués pour se cacher. Vous avez appris toutes sortes de techniques pour échapper aux regards de ceux qui voudraient vous traquer... et de ceux que vous voudriez traquer. Vous gagnez un dé supplémentaire sur tous vos jets pour vous cacher, y compris en utilisant des disciplines ou des cérémonies.

•• **Instincts fantomatiques:** les Descendants étreints à Tenochtitlan à l'origine étaient des nécromanciens extrêmement talentueux, et ils ont perpétué une grande variété d'astuces, de tours et de secrets parmi les leurs. Vous avez appris certains de ces secrets, qui vous donnent deux dés supplémentaires sur tout jet de Cérémonie de Néant impliquant l'invocation, le contrôle ou la destruction de fantômes.

••• **Un coup d'avance:** après avoir passé des années à être traqué par les Émissaires des Crânes, vous avez appris à toujours tout planifier à l'avance pour transformer une tragédie potentielle en un triomphe. Une fois par scénario, vous pouvez relancer n'importe quel jet de compétence. De plus, vous disposez toujours d'une relance de jet de compétence gratuite lors de toute scène où vous agissez contre un autre Hecata. Si l'Hecata en question est membre des Émissaires des Crânes, vous gagnez une réussite supplémentaire sur cette relance.

•••• **Prodige nécromantique:** vous commandez aux secrets du Néant, que ce soit parce que vous les avez longuement étudiés, grâce à votre lignage ancien ou grâce à des informations obtenues auprès de vos cousins au fil des ans. Votre maîtrise des cérémonies nécromantiques est sans

égal. Vous gagnez deux réussites automatiques sur n'importe quel jet nécessaire pour activer une cérémonie nécromantique de Néant.

••••• **Héritier présomptif:** maintenant que Pochtli s'est sacrifié pour le grand plan d'unité des Hecatas, il est temps que quelqu'un d'autre s'avance pour mener les Pisanob vers une gloire future. Vous pourriez être ce quelqu'un, grâce à un mélange de talent nécromantique et d'habileté politique. Vous possédez 2 points de Statut supplémentaires au sein des Hecatas. De plus, vous avez un allié parmi les anziani, qui fonctionne comme un Mawla à 5 points une fois tous les deux scénarios. (Vous pouvez acheter l'historique Mawla normalement pour faire de ce personnage un mentor ou un mécène plus régulier).

FAMIGLIA GIOVANNI

(Lignée ; Hecatas uniquement)

Jusqu'à récemment, quand un Descendant extérieur pensait au clan de la Mort, il se représentait la famille Giovanni. Ses origines remontent à avant l'Empire romain (à l'époque cette famille était appelée les Ioveanus ou les Jovian) et elle trempe dans les affaires des Descendants depuis le début. La famille Giovanni d'origine sait tirer son épingle du jeu mieux que personne, se fabriquant une image de famille de « Descendants du Démon » pour susciter le mélange adéquat de peur et de respect chez ses rivaux... et chez ses cousins.

La famille Giovanni et le clan de la Mort ne sont pas une seule et même entité, mais donner cette impression a été très utile pendant des siècles, jusqu'à ce que le



Vatican et le FBI joignent leurs forces contre le clan... en commençant par la famille. La réputation s'accompagne de dossiers et la Seconde Inquisition a essoré tous les serviteurs et comptes en banque de la famille sur lesquels elle a pu mettre la main. Lorsque la Réunion de famille a restructuré le clan de la Mort, les Giovannis survivants trouvèrent refuge dans un nouvel anonymat. Mais ils détestent devoir se cacher, et ils détestent également ces lignées arrivistes qui balayent des années d'histoire familiale pour des raisons de sécurité ou, pire, par opportunisme politique. Les « vrais Giovannis » ont pris l'habitude d'être des chiens de tête, et ils vont tuer pour conserver cette position.

Après tout, les querelles de famille sont toujours les pires.



HISTORIQUES



• **L'oreille d'un cousin :** même si certains membres de la famille se détestent, la famille dans son ensemble respecte un certain code de partage d'informations, car c'est ainsi qu'elle a survécu à tout depuis la chute de l'Empire romain jusqu'à la Seconde Inquisition. Une fois par partie, vous pouvez poser une question directe à un autre membre de la famille Giovanni et obtenir une réponse directe. Cependant, vous devez répondre à une question en retour. Vous pouvez aussi demander une faveur à des membres mortels de la famille une fois par scénario, comme si vous possédiez l'historique Alliés à 3 points.

•• **Vestiges de gloire :** cela veut encore dire quelque chose d'être un Giovanni, même si votre nom n'est plus celui du clan. Les vieilles habitudes ont la vie dure, et l'instinct d'obéir à un Giovanni est encore profondément ancré chez la majeure partie des membres du clan de la Mort. Une fois par partie, vous pouvez ajouter une

réussite automatique à n'importe quel jet social contre un autre Descendant, une goule ou un serviteur des Hecatas.

••• **Argent de poche :** les Giovannis étaient des marchands au départ, et ils connaissent encore très bien le pouvoir des espèces sonnantes et trébuchantes. En tant qu'infant entré dans les bonnes grâces de la famille, vous avez accès à un compte bancaire bien garni. Vous obtenez gratuitement 4 points à répartir entre les historiques Ressources et Servants, mais ces points peuvent être retirés n'importe quand par les membres anciens de la famille, surtout si vous les contrariez.

•••• **Serviteur spectral :** la famille est douée pour beaucoup de choses, mais elle excelle tout particulièrement dans l'art de réduire en esclavage les esprits des morts. Vous avez hérité d'un spectre ou vous l'avez capturé ; dans les deux cas, il est votre serviteur. Cet Alliés utilise les caractéristiques

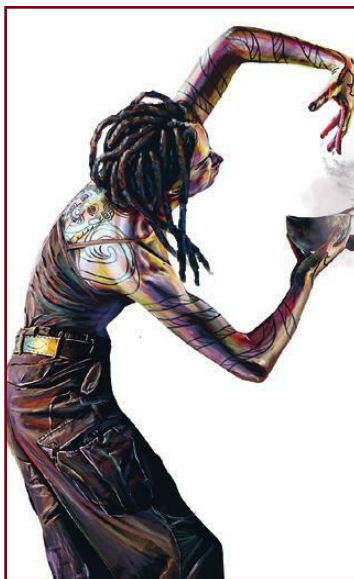
du spectre (voir page 377 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Le plus cher désir du spectre serait de briser sa laisse et de dévorer votre âme. Mais en attendant, vous pouvez l'invoquer une fois par partie et il arrivera dans les 10 heures.

••••• **Aspirant anziani :** vous avez réussi à tirer votre épingle du jeu dans les manœuvres politiques cachées de la Réunion de famille et à en sortir victorieux, en partie parce que vous êtes doué en politique, impitoyable et zélé, mais surtout parce que vous savez quels cadavres les gens ont dans leurs placards (métaphoriquement et littéralement). Vous gagnez 5 points de Statut parmi les Hecatas, et vous pouvez obtenir une audience privée avec le Capucin tous les deux ou trois scénarios. Mais ne tirez pas trop sur la corde, ou vous rejoindrez ces fameux cadavres.

GORGONES

(Lignée ; Hecatas uniquement)

Les Lamies étaient une lignée de Descendantes supposées descendre de Lilith autant que de Caïn : leur fondatrice et grande prêtresse (appelée Lamia) prétendait être la fille de la Sombre Mère elle-même. Dans les temps anciens, un ancien cappadocien découvrit par hasard Lamia en train d'accomplir des rites sacrés des Bahari et fut si fasciné par sa peau et par sa résistance à la douleur qu'il l'étreignit. À partir de là, les Lamies furent des guerrières dévouées protégeant le clan Cappadocien, jusqu'à la supposée destruction du clan par les Giovannis. La dernière Lamie était censée avoir été détruite en 1718.



Mais, tout comme leurs protégés cappadociens, les Gorgones survécurent. Là où ceux-ci prirent le titre d'« Émissaires des Crânes », les Lamies prirent le titre de « Lilines », répandant la parole de Lilith et la foi des Bahari tout en agissant en secret pour découvrir ce qui était arrivé aux Cappadociens et saboter les activités des Giovannis. À présent, à la suite de la Réunion de famille, ces femmes se dressent de nouveau fièrement aux côtés des Descendantes qui les ont étreintes, même si elles sont moins enclines à tolérer les soi-disant « caïnites » qui fustigent leur foi.



HISTORIQUES



• **Baiser du serpent :** pendant des siècles, les Descendants ont cru que la morsure des Lamies transmettait la peste. À notre époque, la morsure des Lamies n'est plus fatale, même si quelques-unes d'entre elles, comme vous, ont des restes de la maladie dans leur organisme. Une fois par scénario, vous pouvez décider de transmettre une maladie à votre proie mortelle qui lui inflige 1 point de dégâts de santé aggravés chaque nuit pendant trois nuits. Cette capacité n'a pas d'effet sur les vampires.

•• **Protection :** vous incarnez le but d'origine des Lamies, à savoir la protection des personnes dont vous avez la charge par tous les moyens nécessaires. Vous gagnez deux dés supplémentaires quand vous utilisez la manœuvre blocage (voir page 297 du livre de base de **Vampire** :

la Mascarade) pour protéger quelqu'un d'autre.

••• **Quatre humeurs :** beaucoup de Lamies anciennes pratiquent la manipulation des quatre humeurs, ce qui leur permet de contrôler le corps ou l'esprit de leur victime. Une fois par scénario, vous pouvez mordre un mortel et lui infliger une pénalité de deux dés sur toutes les actions qui n'augmentent pas directement sa Résonance actuelle, jusqu'à la fin de la nuit ou jusqu'à ce que sa Résonance change d'humeur. Si le sang du mortel contient une Dyscrasie, cette pénalité passe à trois dés.

•••• **Contrôler la Bête :** le chaos et la souffrance sont des aspects essentiels de la foi des Bahari (et donc de la foi de beaucoup de Lamies). Cependant, le chaos et la

souffrance *aveugles* ne permettent aucun apprentissage, donc contrôler le déclenchement accidentel des deux est important. Une fois par partie, vous pouvez convertir un triomphe brutal en combat en victoire critique ordinaire.

••••• **Regard de Méduse :** les membres de la lignée qui connaissent le mieux ses mystères détiennent un pouvoir personnel qui donne une signification plus littérale à ce qualificatif. Une fois par partie, quand vous venez de réussir un jet d'Intimidation ou un jet de conflit, celui, celle ou ceux qui ont perdu ne peuvent pas agir lors du prochain tour du conflit. En dehors d'un combat, ils ne peuvent plus bouger pendant une scène, sauf s'ils réussissent un jet de Volonté (difficulté 5).

NASYON SAN AN

(Lignée ; Hecatas uniquement)

Cette jeune lignée aux racines issues de l'Atlantique noir est censée avoir des liens avec les Cappadociens. Ces vampires, autrefois appelés les Samedis, exerçaient des activités d'espions et de nécromanciens mercenaires, en gardant des troupeaux et des proches dans les cercles religieux et en faisant profil bas. Les rumeurs et les fausses idées les recouvraient d'un linceul de secret mais, à la Réunion de famille, ils ont surgi hors des mensonges pour entrer dans le clan de la Mort.

Les questions sans réponse sont encore nombreuses à leur sujet et beaucoup concernent leur tristement célèbre pater familias, connu sous le nom de Doc San à l'époque moderne. Mais les temps changent, le vaudou n'est plus obligé de se cacher et eux non plus. Les membres de la *Nasyon san an* s'avancent dans de grandes robes ondulantes, des tenues de style streetwear impeccablement coordonnées et même parfois des hauts-de-forme en soie. De Bahia à Ife en passant par la Nouvelle-Orléans et au-delà, préparez le rhum et les cigares. *Laissez-les bon temps rouler.*



HISTORIQUES



• **Œil du croque-mort :** en tant qu'aspirant guédé, vous avez appris deux ou trois trucs sur la mort. Par exemple, vous en savez beaucoup sur la pourriture, la décomposition et la façon dont les corps meurent. En examinant soigneusement un cadavre mortel, vous pouvez immédiatement connaître la cause de la mort. Si cette cause est dissimulée de manière surnaturelle, vous gagnez le droit de faire un jet malgré cela.

•• **Tribut de chair :** un résidu de la faiblesse d'origine de votre lignée subsiste en vous, alors même que vous êtes un Hecata à part entière. En fait, vous pouvez même le partager avec d'autres. Si vous acceptez un cadeau offert librement, la personne qui vous l'a donné et vous perdez 3 dés sur tout groupement utilisé pour toute action vous opposant l'un à l'autre pour le reste de la nuit.

••• **Plaisirs de la chair :** vous avez pris très à cœur les appétits légendaires des Guédé. Une fois par nuit, vous pouvez manger un repas, fumer un cigare, boire une boisson alcoolisée ou avoir un rapport sexuel de la même manière qu'un humain, quelles que soient les pénalités que votre Humanité pourrait vous infliger pour cela et sans subir d'effet négatif en termes de Soif. Votre consommation du plaisir en question semble tout à fait humaine pour quiconque surveille ce genre de chose.

•••• **Mon ami le Setite :** votre lignée a une relation étrange avec le Sacerdoce. Les deux groupes partagent de nombreux intérêts, et beaucoup de membres de la *Nasyon san an* ont décidé de rejoindre le Sacerdoce plutôt que de rester chez les Hecatas. Vous avez un contact au sein du Sacerdoce, que ce soit l'un de ces « Samedis » rebelles ou un autre Disciple de Set. Vous pouvez demander une faveur à votre ami une fois par scénario, ce qui

vous donne l'équivalent de 3 points dans les historiques appropriés pour cette action, par exemple Alliés, Influence et Ressources.

••••• **Le haut-de-forme en soie :** personne ne sait vraiment qui est le Docteur Sanglant au juste, mais, par contre, ce que les gens savent, c'est que vous avez sa faveur et que vous êtes son héritier présomptif, quoi que cela puisse bien vouloir dire dans les faits. Vous ne savez pas tout à fait ce qui se passera si vous vous avancez pour revendiquer le haut-de-forme en soie du Docteur. Cela peut être un poste purement politique au sein des Hecatas ou bien cela peut vous attribuer des pouvoirs spirituels fantastiques. Cela vous attribuera à coup sûr les ennemis du Docteur. Mais avant d'accepter ce rôle, vous bénéficiez de l'effet d'un Mawla à 5 points, même si son aide vous parvient de manière cryptique et par des actions mystérieuses.

VAMPIRE LA MASCARADE

Fiche récapitulative des traits et des styles de prédation d'un vampire

Styles de prédation

Biberonneur : le vampire se procure du sang en poche ou sur des cadavres au lieu de chasser (Sorcellerie du sang ou Occultation).

Chat de gouttière : le vampire prend du sang par la force ou les menaces (Célérité ou Puissance).

Chasse-trappe : le vampire rôde dans son nid et y attire des proies (Protéisme ou Occultation).

Consensualiste : le vampire prend du sang avec le consentement de sa cible (Auspex ou Force d'âme).

Faucheur : le vampire se nourrit sur les mortels qui sont sur le point de mourir (Auspex ou Néant).

Fermier : le vampire se nourrit sur des animaux (Animalisme ou Protéisme).

Lamproie : le vampire se nourrit sur d'autres vampires (Célérité ou Protéisme).

Marchand de sable : le vampire se nourrit sur des victimes endormies (Auspex ou Occultation).

Montero : le vampire compte sur ses serviteurs pour lui ramener des proies (Domination ou Occultation).

Osiris : le vampire se nourrit sur les membres de son culte ou sur ses fans (Sorcellerie du sang ou Présence).

Parasite domestique : le vampire prend secrètement du sang à sa famille mortelle (Domination ou Animalisme).

Pilleur de tombes : le vampire recherche des victimes dans les hôpitaux et les morgues (Force d'âme ou Néant).

Poursuivant : le vampire étudie et suit sa victime avant de frapper (Animalisme ou Auspex).

Racketteur : le vampire force des mortels à le payer en sang pour ses services ou sa protection (Domination ou Puissance).

Reine de la nuit : le vampire se nourrit sur les personnes appartenant à une sous-culture ou à un groupe exclusif (Domination ou Puissance).

Succube : le vampire se nourrit en séduisant ses victimes (Force d'âme ou Présence).

Attributs

Attributs mentaux

Intelligence : mémoire, raisonnement, intellect

Astuce : réaction rapide, intuition, prise de décision rapide

Résolution : focus, concentration, attention

Attributs physiques

Force : puissance musculaire, dégâts en combat au corps à corps

Dextérité : agilité, grâce, réflexes

Vigueur : robustesse, résistance, endurance

Attributs sociaux

Charisme : charme, magnétisme, force de personnalité

Manipulation : finesse verbale, ruse sociale, entregent

Sang-froid : maîtrise de soi, calme, impassibilité

Compétences

Compétences physiques

Armes à feu : utilisation d'armes à distance telles que les pistolets et les arcs

Artisanat : création, construction, modelage

Athlétisme : course, saut, escalade

Bagarre : combat à mains nues, quel que soit le type

Conduite : pilotage de véhicules

Furtivité : ne pas être vu, entendu ou reconnu

Larcin : entrer par effraction quelque part, protéger un lieu pour empêcher quelqu'un de le faire

Mêlée : combat rapproché avec une arme

Survie : rester en vie dans un environnement hostile

VAMPIRE LA MASCARADE

Compétences sociales

Animaux : dressage des animaux et communication avec eux

Commandement : diriger et inspirer les autres

Empathie : déterminer l'état d'esprit et les motivations d'une personne

Étiquette : politesse dans un cadre social

Expérience de la rue : comprendre les rouages du monde criminel et urbain

Intimidation : faire peur à une autre personne pour la forcer à renoncer

Persuasion : convaincre les autres verbalement ou émotionnellement

Représentation : expression artistique effectuée en personne devant un public

Subterfuge : tromper les autres pour qu'ils fassent ce que vous voulez

Compétences mentales

Érudition : lettres, art, apprentissage par les livres

Finances : gestion, mouvements et génération de capitaux

Investigation : suivre des indices, résoudre des mystères

Médecine : guérir les blessures, diagnostiquer les maladies

Occultisme : connaissances secrètes, réelles ou fictives

Politique : finesse diplomatique et bureaucratique

Sciences : connaissance et théorie du monde physique

Technologie : compréhension et utilisation de la technologie moderne, des ordinateurs et d'Internet

Vigilance : perception sensorielle, conscience de son environnement, détection des menaces

Disciplines

Alchimie du sang clair : art de mélanger le sang, l'émotion et d'autres ingrédients pour créer des effets puissants (Sang Clair)

Animalisme : affinité surnaturelle avec les animaux et contrôle des bêtes (Gangrel, Nosferatu, Ravnos, Tzimisce)

Auspex : perception, conscience et prémonition extrasensorielles (Hecata, Malkavien, Toréador, Tremere, Salubrien)

Célérité : rapidité et réflexes surnaturels (Banu Haqim, Brujah, Toréador)

Domination : contrôle mental (Malkavien, Salubrien, Tremere, Tzimisce, Ventrue)

Force d'âme : endurance monstrueuse (Gangrel, Hecata, Salubrien, Ventrue)

Néant : nécromancie et modelage des ombres (Hecata, Lasombra)

Occultation : faculté de rester discret et d'échapper aux regards (Banu Haqim, Malkavien, Nosferatu, Ravnos, Sacerdoce)

Présence : faculté de susciter, de modifier et de contrôler les émotions (Brujah, Ravnos, Sacerdoce, Toréador, Ventrue)

Protéisme : maîtrise de sa propre forme (Gangrel, Sacerdoce, Tzimisce)

Puissance : force physique surnaturelle (Brujah, Lasombra, Nosferatu)

Sorcellerie du sang : utilisation du Sang pour faire de la magie (Banu Haqim, Tremere)

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

Renommée : célébrité du vampire parmi les mortels

Refuge : endroit où le vampire peut dormir en sûreté pendant la journée

Ressources : la richesse, les biens et le revenu du vampire

Saga : lien du vampire avec l'histoire secrète du Monde des Ténèbres

Servants : les suivants, les gardes et les serviteurs du vampire

VAMPIRE LA MASCARADE

Liste globale des avantages

Cette liste globale des avantages inclut les historiques, les atouts et les handicaps de **Vampire : la Mascarade**. Elle n'inclut pas les Sagas. Sauf précision contraire, les avantages ci-dessous peuvent s'appliquer à n'importe quel vampire. Les avantages comportant le symbole  sont également disponibles pour les mortels et les goules.

Historiques

ALLIÉS • À •••••

Mortels qui soutiennent et aident le vampire; voir pages 184-185 de *Mascarade*.

CONTACTS • À •••••

Mortels qui fournissent des informations ou des objets au vampire; voir pages 185-186 de *Mascarade*.

DETTE MINEURE • À •••

Des faveurs que d'autres Descendants doivent au vampire; voir pages 190 et 314 de *Mascarade*.

INFLUENCE • À •••••

L'influence et le poids du vampire au sein de la communauté des mortels; voir pages 186-188 de *Mascarade*.

LIGNÉE • À •••••

La lignée du vampire lui donne des facultés uniques; voir page 115 du présent ouvrage.

MASQUE • OU ••

Une fausse identité du vampire; vous pouvez acheter plusieurs Masques; voir page 188 de *Mascarade*.

MAWLA • À •••••

Un autre Descendant qui joue le rôle de mécène, de mentor ou d'un autre type d'allié occasionnel pour le vampire; le pluriel de mawla est mawali; voir pages 189-190 de *Mascarade*.

RENOMMÉE • À •••••

La célébrité du vampire parmi les mortels (ou les Descendants); voir page 192 de *Mascarade*.

REFUGE • OU •••

Un endroit où le vampire dort en journée; voir pages 190-192 de *Mascarade*. Voir aussi *Atouts de refuge* et *Handicaps de refuge* ci-après.

RESSOURCES • À •••••

La richesse ou les sources de revenus du vampire; voir pages 192-193 de *Mascarade*.

SAGAS • OU •••••

Les informations du vampire sur certains éléments des secrets du Monde des Ténèbres ou ses accès à ces éléments; voir page 193 de *Mascarade*. Pour des Sagas spécifiques, voir *Mascarade* (pages 382-406), *Anarch* (pages 190-198), *Camarilla* (pages 184-190) et d'autres suppléments de *Vampire*.

SERVANTS • À •••

Un serviteur loyal du vampire, par exemple une goule ou un mortel lié au sang; vous pouvez acheter plusieurs Servants; voir page 193 de *Mascarade*.

STATUT • À •••••

Le statut et le rang du vampire au sein d'une secte de Descendants; voir pages 193-194 de *Mascarade*.

TROUPEAU • À •••••

Des mortels sur lesquels le vampire se nourrit; voir page 194 de *Mascarade*.

Atouts

ACTIVITÉ PARALLÈLE ••

Une fois par partie, votre personnage peut obtenir quelque chose de son réseau comme s'il possédait 2 points en Ressources, en Contacts ou en Influence; voir page 118 du présent ouvrage.

ADDICT FONCTIONNEL •

Vous gagnez 1 dé sur un type de groupement quand votre personnage a absorbé sa drogue; voir page 179 de *Mascarade*.

BEAU ••

Ajoutez 1 dé à vos groupements sociaux faisant intervenir l'apparence; voir page 179 de *Mascarade*.

VAMPIRE LA MASCARADE

☀ **CHANCE DU DIABLE •••**

Les autres sont accusés des erreurs de votre personnage à sa place; voir page 118 du présent ouvrage.

COSTUMIER •+

Votre personnage peut créer des Masques (nécessite Masque ••); voir page 189 de *Mascarade*.

ESTOMAC DE FER •••

Votre personnage peut se nourrir de sang froid. Interdit aux Ventrues; voir page 182 de *Mascarade*.

FANTÔME •

Votre personnage n'a aucune existence officielle (nécessite Masque ••); voir page 189 de *Mascarade*.

IDENTIFICATION DES CALICES •

Votre personnage peut flairer si un mortel a subi la morsure d'un autre vampire; voir page 118 du présent ouvrage.

INALIÉNABLE •••••

Votre personnage ne peut pas être lié au sang; voir page 180 de *Mascarade*.

☀ **INGÉNU •**

Vous gagnez 2 dés sur vos jets pour éviter d'éveiller les soupçons; voir page 117 du présent ouvrage.

LIENS RÉDUITS ••

Les liens de sang subis par votre personnage se rompent plus rapidement; voir page 180 de *Mascarade*.

☀ **LINGUISTIQUE •+**

Votre personnage parle une langue supplémentaire par point; voir pages 180-181 de *Mascarade*.

MANDUCATION ••

Votre personnage peut consommer de la nourriture et des boissons de mortel; voir page 181 de *Mascarade*.

MODE NOCTURNE •••

Le corps de votre personnage peut conserver les tatouages, les coupes de cheveux, etc. Interdit aux personnages ayant un score de Puissance du sang supérieur à 1; voir page 118 du présent ouvrage.

☀ **RÉSERVE DE SECOURS •**

Vous gagnez 2 dés sur vos groupements de préparation (voir page 408 de *Mascarade*); voir page 119 du présent ouvrage.

RÉSISTANCE AUX LIENS • À •••

Votre personnage résiste plus facilement aux liens de sang; voir page 180 de *Mascarade*.

SECRETS DE LA CITÉ •

Votre personnage connaît un secret compromettant sur la structure de pouvoir vampirique de la cité; voir page 116 du présent ouvrage.

☀ **SIGNE DISTINCTIF •**

Vous gagnez 2 dés sur vos jets sociaux ciblant des inconnus mais vous perdez 1 dé sur vos jets de déguisement; voir page 118 du présent ouvrage.

☀ **SPLENDIDE ••••**

Ajoutez 2 dés à vos groupements sociaux faisant intervenir l'apparence; voir page 179 de *Mascarade*.

TRAQUEUR SANGUIN •

Votre personnage peut flairer la Résonance; voir page 182 de *Mascarade*.

☀ **VISAGE CÉLÈBRE •**

Votre personnage ressemble à quelqu'un de très connu; voir page 118 du présent ouvrage.

☀ **VOLONTÉ D'ACIER •••**

Vous gagnez 1 dé pour résister à Domination et à Présence. Interdit aux personnages possédant des points dans l'une ou l'autre discipline; voir page 119 du présent ouvrage.

Atouts de Refuge

Sauf précision contraire, les atouts de Refuge apparaissent dans *Mascarade* (en pages 190-191).

ARMURERIE DISSIMULÉE •+

ATELIER MÉCANIQUE •+

Ajoute des dés aux groupements d'Artisanat, de réparation, etc.; voir page 113 du présent ouvrage.

BIBLIOTHÈQUE •+

Ne peut valoir qu'1 point si Refuge •.

BLOC OPÉRATOIRE •

Refuge •• minimum.

CELLULE • À •••••

Refuge •• minimum.

VAMPIRE LA MASCARADE

ÉTABLISSEMENT COMMERCIAL • OU •••

Votre personnage loue une partie de son refuge à une entreprise (ou y gère une entreprise) en acceptant de perdre un peu d'intimité; voir page 113 du présent ouvrage.

ÉVACUATION •+

Sortie secrète.

FURCUS • À •••

Ajoute des dés aux rituels ou aux cérémonies (choisissez lequel des deux); voir page 114 du présent ouvrage.

LABORATOIRE •+

Refuge •• minimum.

LOCALISATION •

LUXUEUX •

SCEAU DE PROTECTION •+

SYSTÈME DE SÉCURITÉ •+

Alarmes.

VEILLEURS •+

Gardes.

Atouts de Caitiff

Ces atouts ne s'appliquent qu'aux personnages caitiffs. Ils sont détaillés en page 126 du présent ouvrage.

CAMÉLÉON •••

Votre personnage peut acquérir des pouvoirs de discipline en buvant sur d'autres vampires.

MARQUE DE CAÏN ••

Votre personnage possède 2 points de Statut « fantômes » quand il effraie ou intimide d'autres Descendants.

ONCLE GRANDES-DENTS •••

Votre personnage a un groupe d'alliés sangs clairs.

RÉSISTANCE AU SOLEIL •••••

Votre personnage est moins sensible au soleil qu'un vampire ordinaire.

SANG RICHE ••••

Vous pouvez acheter des pouvoirs dans n'importe quelle discipline.

Atouts de goule

Ces atouts ne s'appliquent qu'aux personnages goules. Ils sont détaillés en page 141 du présent ouvrage.

AURA TROMPEUSE ••

L'aura de votre personnage ressemble à celle d'un Descendant.

EMPATHIE SANGUINE ••

Votre personnage peut percevoir l'état émotionnel de son domitor à distance.

Atouts de Sang Clair

Ces atouts ne s'appliquent qu'aux personnages sangs clairs. Ils n'ont pas de valeur en points; chaque handicap compense un atout et vice versa.

Les atouts de Sang Clair sont détaillés en pages 182-183 de *Mascarade* et en page 135 du présent ouvrage.

AFFINITÉ AVEC UNE DISCIPLINE

Votre personnage gagne 1 point dans une discipline comme un vampire ordinaire.

APPARENCE DE LA MORTALITÉ

L'aura de votre personnage ressemble à celle d'un mortel; voir page 136 du présent ouvrage.

APPARENCE DE LA VIE

Médicalement parlant, votre personnage est un mortel; il peut manger, boire, faire l'amour, etc.

BUVEUR MATINAL

Votre personnage peut sortir au soleil.

COMPAGNONS ANARCHS

CONTACT DE LA CAMARILLA

FAIBLE SOIF

Vous lancez 2 dés sur certains tests d'Exaltation; voir page 136 du présent ouvrage.

IMPERMÉABLE À LA FOI

Votre personnage est immunisé contre la Vraie Foi; voir page 136 du présent ouvrage.

MORSURE PROPRE

Votre personnage peut étancher 1 point de Soif en un tour, en refermant la blessure; voir page 136 du présent ouvrage.

VAMPIRE LA MASCARADE

RÉSISTANCE VAMPIRIQUE

Votre personnage subit les dégâts comme un vampire ordinaire.

RÊVEUR LUCIDE

Votre personnage rêve et peut se souvenir de détails pertinents; voir page 136 du présent ouvrage.

SANG ACTIF

Votre personnage peut lier au sang et étreindre.

SANG CLAIR ALCHEMISTE

Vous pouvez prendre l'Alchimie du sang clair comme discipline.

SANG RÉPUGNANT

Les autres Descendants ne peuvent pas boire le sang de votre personnage; voir page 136 du présent ouvrage.

TEMPÉRAMENT BESTIAL

Vous faites des jets pour que votre personnage résiste à la frénésie comme s'il était un vampire ordinaire.

Handicaps

★ ACCRO AU RISQUE (•)

Votre personnage prend des risques de manière compulsive, vous perdez 2 dés sur vos groupements si vous résistez à l'envie d'en prendre un; voir page 120 du présent ouvrage.

ACCRO AUX LIENS (•)

Votre personnage a du mal à résister au lien de sang; voir page 180 de *Mascarade*.

★ ADDICTION (•)

Vous perdez 1 dé sur tous vos groupements si votre personnage n'a pas eu sa dose; voir page 179 de *Mascarade*.

★ ADDICTION SÉVÈRE (••)

Vous perdez 2 dés sur tous vos groupements si votre personnage n'a pas eu sa dose; voir page 179 de *Mascarade*.

ADVERSAIRE (• À •••)

Un Descendant qui s'oppose à votre personnage; voir page 190 de *Mascarade*.

ARCHAÏQUE (••)

Votre personnage ne sait pas utiliser la technologie (réservé aux personnages de la catégorie d'âge ancillae minimum); voir page 180 de *Mascarade*.

CAPTIF DES LIENS (••)

Votre personnage est facile à lier au sang; voir page 180 de *Mascarade*.

CONNU DES SERVICES (••)

Les données biométriques de votre personnage sont dans les dossiers de la Seconde Inquisition; voir page 189 de *Mascarade*.

DÉCLARÉ MORT (•)

La mort de votre personnage est connue du public; voir page 189 de *Mascarade*.

DEUX FOIS MAUDIT (••)

Prenez la variante de Fléau (voir page 56 du présent ouvrage) de votre clan en plus de votre Fléau ordinaire; voir page 120 du présent ouvrage.

EMPALEMENT FATAL (••)

Si votre personnage se fait planter un pieu dans le cœur, il subit la Mort ultime; voir page 182 de *Mascarade*.

★ ENNEMIS (• À ••••)

Les mortels chasseurs de vampires et ennemis de votre personnage; voir pages 184-185 de *Mascarade*.

★ FAIBLE VOLONTÉ (••)

Vous perdez 1 dé lors des conflits sociaux contre un supérieur et vous ne pouvez pas résister activement à Domination ou à Présence; voir page 120 du présent ouvrage.

FAVEURS DE PRAESTATION (•)

Votre personnage doit deux faveurs mineures; voir page 111 du présent ouvrage.

FLÉAU MYTHIQUE (•)

Un fléau mythique (par exemple l'argent, l'eau bénite, etc.) inflige des dégâts aggravés à votre personnage; voir pages 181-182 de *Mascarade*.

HAÏ (••)

Votre personnage est profondément détesté par une secte vampirique donnée; voir page 194 de *Mascarade*.

HARCELEUR (•)

Des gêneurs collants qui ne laissent pas votre personnage tranquille; voir page 193 de *Mascarade*.

★ ILLETTRÉ (••)

Voir page 181 de *Mascarade*.

VAMPIRE LA MASCARADE

★ INDIGENT (•)

Votre personnage n'a ni argent ni logement; voir page 193 de *Mascarade*.

★ INFAMIE (• À •••••)

Votre personnage est tristement célèbre parmi les mortels (ou les Descendants); voir page 192 de *Mascarade*.

★ LAID (•)

Retirez 1 dé à vos groupements sociaux faisant intervenir l'apparence; voir page 179 de *Mascarade*.

LIENS DURABLES (•)

Les liens de sang subis par votre personnage se rompent plus lentement; voir page 180 de *Mascarade*.

★ LIVRE OUVERT (•)

Vous perdez 1 dé sur vos groupements de Subterfuge et vous ne pouvez pas acheter de points en Subterfuge; voir page 119 du présent ouvrage.

★ MAL-AIMÉ (•)

Les habitants de la cité de votre personnage ne l'apprécient pas de manière générale; voir page 188 de *Mascarade*.

★ MÉPRISÉ (••)

Un groupe ou une zone de la cité de votre personnage le méprise; voir page 188 de *Mascarade*.

OBSTACLE MYTHIQUE (•)

Votre personnage doit dépenser de la Volonté pour traverser un obstacle mythique (par exemple les graines renversées, l'eau vive, les symboles sacrés, etc.); voir page 182 de *Mascarade*.

ORGANOPHAGE (••)

Votre personnage ne peut se nourrir que d'organes humains; voir page 182 de *Mascarade*.

PRÉDATEUR INDÉNIABLE (••)

Votre personnage fait peur aux mortels et ne peut pas avoir de Troupeau; voir page 194 de *Mascarade*.

PRÉDATEUR PUDIQUE (•)

Votre personnage ne peut pas boire le sang d'un mortel quand quelqu'un l'observe; voir page 120 du présent ouvrage.

PROIE TABOUE (•)

Votre personnage refuse de chasser un type de proie en particulier; voir page 182 de *Mascarade*.

PUANTEUR (•)

Vous perdez 1 dé sur tous vos groupements sociaux concernés, et 2 dés sur tous vos groupements de Furtivité concernés; voir page 119 du présent ouvrage.

★ REPOUSSANT (••)

Retirez 2 dés à vos groupements sociaux faisant intervenir l'apparence; voir page 179 de *Mascarade*.

SANS REFUGE (•)

Votre personnage n'a pas d'endroit sûr où dormir; voir page 190 de *Mascarade*.

★ SOIF DE CONNAISSANCE (•)

Vous devez réussir un jet de Volonté pour que votre personnage résiste à l'envie d'étudier son obsession; voir page 121 du présent ouvrage.

SOIF DU MATHUSALEM (•)

Votre personnage ne peut pleinement étancher sa Soif qu'en buvant du sang surnaturel; voir page 182 de *Mascarade*.

SOIF POURRISSANTE (••)

À 3 ou plus en Soif, le corps de votre personnage se met à pourrir et vous perdez 2 dés sur vos jets physiques et sur vos jets sociaux concernant des mortels; voir page 120 du présent ouvrage.

★ SOMBRE SECRET (• OU ••)

Si ce secret de votre personnage était découvert, il serait reconnu infâme et traqué; voir page 192 de *Mascarade*.

STIGMATES (•)

Votre personnage saigne des mains et des pieds à 4 en Soif; voir page 182 de *Mascarade*.

SUSPECT (•)

Vous perdez 2 dés sur tous vos jets sociaux concernant la secte vampirique touchée par ce handicap; voir page 194 de *Mascarade*.

VÉGANE (••)

Votre personnage ne se nourrit que de sang animal; voir page 182 de *Mascarade*.

VAMPIRE LA MASCARADE

VESTIGE DU PASSÉ (•)

Les Convictions dépassées de votre personnage vous retirent des dés sur les jets sociaux (réservé aux personnages de la catégorie d'âge ancillae minimum); voir page 179 de *Mascarade*.

Handicaps de Refuge

COMPROMIS (••)

Voir page 192 de *Mascarade*.

FLIPPANT (•)

Voir page 191 de *Mascarade*.

HANTÉ (•+)

Voir pages 191-192 de *Mascarade*.

PARTAGÉ (• OU ••)

Un autre Descendant (ou plusieurs autres) peut utiliser et modifier le refuge de votre personnage sans lui demander la permission; voir page 113 du présent ouvrage.

Handicaps de Caitiff

Ces handicaps ne s'appliquent qu'aux personnages caitiffs. Ils sont détaillés en page 127 du présent ouvrage.

ÉVANGILE SCARIFIÉ (•)

La peau de votre personnage est couverte des paroles d'un texte des légendes vampiriques, ce qui fait de lui une cible pour les occultistes.

FLÉAU DE CLAN (••)

Votre personnage souffre du Fléau du clan de son sire, mais avec un score réduit de moitié.

LIQUIDATEUR (•)

Les Sangs Clairs considèrent votre personnage comme leur ennemi, vous perdez 2 dés sur vos groupements sociaux les concernant.

PRÉPAGE AMBULANT (••)

La scrutation, les prémonitions et la divination indiquent que votre personnage est celui par qui le mal arrive.

SANG TROUBLE (•)

Pour pouvoir acheter des points dans une discipline, votre personnage doit boire le sang d'un autre vampire possédant cette discipline.

SERVITUDE POUR DETTES (••)

Votre personnage doit d'énormes faveurs à un vampire au Statut élevé.

SOUILLURE DE VITAE (••)

L'Étreinte de votre personnage crée des monstres.

Handicaps de goule

Ces handicaps ne s'appliquent qu'aux personnages goules. Ils sont détaillés en page 142 du présent ouvrage.

CROCS DÉRANGEANTS (•)

Vous perdez 1 dé sur tous vos groupements sociaux concernant des mortels.

MALÉDICTION DE L'ANCÊTRE (••)

Le Sang a vieilli et affaibli votre personnage. Il perd une case de santé.

TRANSMISSION DU FLÉAU (• À ••)

Votre personnage souffre du Fléau de clan de son domitor.

Handicaps de Sang Clair

Ces handicaps ne s'appliquent qu'aux personnages sangs clairs. Ils n'ont pas de valeur en points; chaque handicap compense un atout et vice versa.

Les handicaps de Sang Clair sont détaillés en pages 183-184 de *Mascarade* et en page 135 du présent ouvrage.

CHAIR MORTE

Le corps de votre personnage se décompose lentement.

DENTS DE LAIT

Votre personnage n'a pas de crocs.

DÉPENDANCE À LA VITAE

Votre personnage doit boire de la vitae pour utiliser ses disciplines.

FRAGILITÉ HUMAINE

Votre personnage guérit comme un mortel.

HÉLIOPHOBIE

Votre personnage souffre de la frénésie de terreur causée par la lumière du soleil; voir page 135 du présent ouvrage.

MALÉDICTION DE CLAN

Votre personnage souffre d'un Fléau de clan (choisissez lequel).

MARQUÉ PAR LA CAMARILLA

MARQUE SURNATURELLE

Les êtres surnaturels peuvent détecter votre personnage; voir page 135 du présent ouvrage.

VAMPIRE LA MASCARADE

MORSURE MALPROPRE

Vous devez réussir un jet de Dextérité + Médecine pour éviter que votre personnage laisse des blessures sur sa victime; voir page 135 du présent ouvrage.

OSTRACISÉ PAR LES ANARCHS

PÂLI PAR LE SOLEIL

Votre personnage ne peut pas utiliser de pouvoirs de discipline à la lumière du soleil; voir page 135 du présent ouvrage.

PORTEUR DE PESTE

Les maladies des mortels font toujours effet sur votre personnage; voir page 135 du présent ouvrage.

PRÉSENCE CRÉPUSCULAIRE

Votre personnage met mal à l'aise les mortels comme les véritables vampires; voir page 136 du présent ouvrage.

SOIF SANS FIN

Votre personnage doit résister à la frénésie de Soif quand il se nourrit; voir page 136 du présent ouvrage.

TERREURS NOCTURNES

Des rêves envahissent les nuits éveillées de votre personnage; voir page 136 du présent ouvrage.

Avantages de coterie

Peuvent aussi inclure les historiques, ci-dessus.

Atouts de coterie

Les atouts de coterie ne peuvent être achetés que par la coterie dans son ensemble, avec des points de la réserve de points de coterie. Ils sont détaillés en page 171 du présent ouvrage.

FÛT • À •••

Votre coterie peut automatiquement chasser une Résonance donnée dans son domaine.

MOYENS DE TRANSPORT ••

La coterie a des véhicules classieux.

PLANQUES • À •••

Ajoutez 1 dé par point à vos jets pour échapper à quelqu'un et l'éviter dans le vaste domaine de la coterie.

PRIVILÉGIÉE •••

La coterie possède des passe-droits.

Atouts de coterie de clan

Les joueurs d'un membre d'un clan donné peuvent acheter leur atout de coterie de clan respectif soit à la création de personnage, soit pendant la création de coterie. Ces atouts ne peuvent être utilisés que par les membres de la coterie et une fois par partie seulement (sauf pour Tactiques de meute et Cryptoelecte).

BANU HAQIM : APPEL AUX ACTES ••

1 point de Volonté gratuit; voir page 180 du présent ouvrage.

BRUJAH : COUP DE PIED AU CUL •

Relancez les dés ordinaires sur un jet de compétence physique raté; voir page 180 du présent ouvrage.

CAITIFF : VITAE VERSATILE ••

Un membre de la coterie peut utiliser un pouvoir de discipline qu'il ne possède pas; voir page 190 du présent ouvrage.

GANGREL : TACTIQUES DE MEUTE •••

Ajoutez 1 dé aux jets de Bagarre ou de Mêlée en combat contre le même adversaire que le Gangrel; voir page 181 du présent ouvrage.

HECATA : ARS MORIENDI ••

La coterie peut maquiller le cadavre de quelqu'un qu'elle a tué; voir page 182 du présent ouvrage.

LASOMBRA : À N'IMPORTE QUEL PRIX ••

Ajoutez 2 réussites à n'importe quel jet qui sera considéré comme un triomphe brutal; voir page 182 du présent ouvrage.

MALKAVIEN : TOUT EST LIÉ •••

Remplacez n'importe quel groupement de compétence par un autre pour rassembler des informations et l'Oracle interprète le résultat; voir page 183 du présent ouvrage.

NOSFERATU : CONTACT CONTEXTUEL ••

Ajoutez le score de Contacts le plus élevé d'un autre membre de la coterie au groupement de n'importe quel jet pour obtenir des informations; voir page 184 du présent ouvrage.

RAVNOS : CRYPTOLECTE •••

La coterie possède son propre langage secret; voir page 185 du présent ouvrage.

VAMPIRE

L A M A S C A R A D E



Fiche de coterie

Nom de la coterie	Type de la coterie	
Chronique	Membres	
Cité	Nom	Clan
Domaine		
Description		
Rempart ○○○○○		
Servage ○○○○○		
Viandis ○○○○○		
Atouts de Domaine		
Résonance du Domaine		
Avantages et handicaps de coterie		
Dettes et faveurs de la coterie	Refuge ou lieu de réunion	
	Atouts et handicaps de Refuge	
Principes de la chronique	Objectifs de la coterie	

VAMPIRE LA MASCARADE

LE SACERDOCE : PERSPICACE •

Un membre de la coterie discute avec n'importe quel autre Descendant et le Setite détermine ce qu'il veut; voir page 185 du présent ouvrage.

SALUBRIEN : RETENUE •••

Relancez tous les dés de Soif sur un jet; voir page 186 du présent ouvrage.

SANG CLAIR : CŒUR MORTEL ••

Un membre de la coterie ajoute temporairement 1 point à son Humanité; voir page 191 du présent ouvrage.

TORÉADOR : VIP •

La coterie accède à un événement ou à un lieu parce qu'elle est sur la liste des invités ou parce qu'elle connaît la bonne personne; voir page 187 du présent ouvrage.

TREMERE : PARTAGE PYRAMIDAL DES CONNAISSANCES ••

Un membre de la coterie peut partager un avantage de Saga avec un autre membre de la coterie; voir page 188 du présent ouvrage.

TZIMISCE : HOSPITALITÉ DU VIEUX MONDE ••

Dans le refuge du Tzimisce, les membres de la coterie régénèrent 1 point de dégâts de Volonté superficiels supplémentaire; voir page 189 du présent ouvrage.

VENTRUE : HÉRITAGES VAMPIRIQUES ••

Un membre de la coterie connaît une information ou une rumeur sur un autre Descendant; voir page 189 du présent ouvrage.

Traits du Domaine et atouts de Domaine de la coterie

Les atouts de Domaine optionnels pour chaque trait sont cités ci-dessous avec le trait qui les gouverne et détaillés en page 176 du présent ouvrage.

REMPART • À •••••

La sécurité du domaine; voir page 196 de *Mascarade*.

BÂTIMENT ABANDONNÉ •

CASERNE DE POMPIERS •••

POSTE DE POLICE ••

PRISON ••

TRANSPORTS EN COMMUN ••

Servage • à •••••

À quel point la coterie est bien intégrée à son domaine; voir page 196 de *Mascarade*.

CAMPUS •••

HÔTEL DE VILLE •••

MONUMENT CULTUREL ••

PLACE DE MARCHÉ ••

RÉSERVÉ AUX MEMBRES ••

TRANSITIONS ••

Viandis • à •••••

La richesse et la taille des terrains de chasse; voir page 196 de *Mascarade*.

HÔPITAL ••

LIEU D'HÉBERGEMENT ••

LIEU FUNÉRAIRE •

LOTISSEMENT SÉCURISÉ ••

RUELLES ••

TOURS D'HABITATION ••

VIE NOCTURNE •••

Handicaps de coterie

Les handicaps de coterie ne peuvent être achetés que par la coterie dans son ensemble, et ajoutent des points à la réserve de points de coterie. Ils sont détaillés en page 172 du présent ouvrage.

ASSIÉGÉE (••)

Une menace ennemie prend pour cible le domaine de la coterie, apparemment en toute impunité.

BRAS DU TYRAN (•)

La coterie est détestée parce qu'elle servait le régime précédent, les joueurs perdent 1 dé sur leurs groupements sociaux (sauf Intimidation) concernant des vampires.

CONCIERGE (••)

La coterie a un travail ingrat et perd du Statut si elle le néglige.

MAUDITE (•+)

Un handicap de la catégorie Mythes et légendes (voir pages 181-182 de *Mascarade*) touche les membres de la coterie en dehors de leur Domaine.

PRISE POUR CIBLE (•)

La coterie est fichée par une agence de chasseurs de vampire ou une autre menace.

TERRITORIALE (•)

Le territoire de la coterie se dégrade (pénalités aux traits du Domaine) quand elle quitte la cité.

Antagonistes regroupés

Serviteurs goules des Tzimisce

Les tristement célèbres goules tzimisce appelées *szlachta* et *vozhd* sont davantage que des victimes à la chair sculptée. Elles sont créées par des rituels oubliés depuis longtemps qui leur donnent des armes naturelles engendrées par le Sang et une loyauté qui va encore au-delà de celle d'un soumis lié au sang. Même si elles sont extrêmement rares à l'époque moderne, les vieux Démons encore actifs sont connus pour utiliser ces créatures inhumaines, ne serait-ce qu'en dernier ressort,



et des goules qui n'ont à présent plus de maître pourraient continuer à protéger les refuges de Descendants partis depuis longtemps.

Pire encore que ces créatures terrifiantes, des rumeurs persistantes parlent de familles entières de goules au service de vénérables anciens, en particulier les Tzimisce. Cela signifie-t-il que ces anciens ont fait boire des torrents de leur sang à des familles entières ou que, d'une manière ou d'une autre, ils ont réussi à faire en sorte que l'état de goule se transmette de parent à enfant

au sein d'une même famille? Ces détails sont trop horribles pour que la plupart des vampires y réfléchissent.

Szlachta

Les *szlachta* sont les serviteurs loyaux de maîtres tzmisce et sont souvent choisis parmi ceux qui se montrent déjà fidèles au lieu de subir un lavage de cerveau. Cela dit, on n'est jamais trop prudent...

Les *szlachta* prennent de nombreuses formes, du majordome aux altérations subtiles dans la maison d'un Démon aux porteurs de la chaise du maître déformés en vue de cette unique fonction. En particulier parmi les serviteurs des jeunes Tzimisce, des *szlachta* plus modernes et plus spécialisés peuvent exister. Ce qui veut dire que la *szlachta* « typique » n'existe pas. Nous vous présentons un serviteur de base ci-dessous, mais le conteur peut le modifier comme il le souhaite pour correspondre aux besoins de l'histoire.

Groupements de dés standard : Physique 4, Social 2, Mental 4

Attributs secondaires : santé 10, Volonté 4

Groupement de dés exceptionnel : une compétence spécialisée à 8

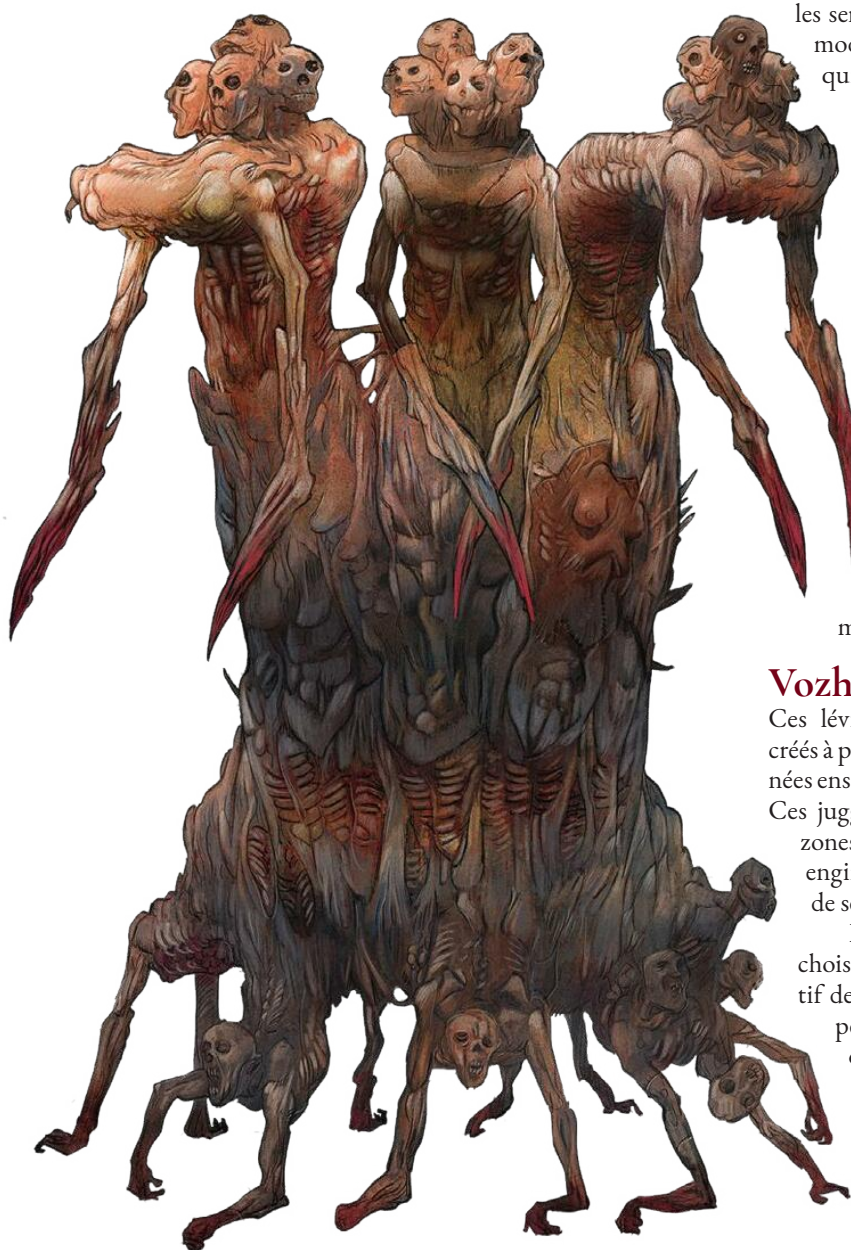
Discipline : deux pouvoirs de niveau 1

Spécial : quand elle est créée pour la guerre, les rituels confèrent aux piques d'os de la *szlachta* des propriétés équivalentes aux Armes bestiales. Certaines *szlachta* au conditionnement particulièrement implacable sont en pratique immunisées contre les pouvoirs et les disciplines d'influence mentale comme Domination ou Présence.

Vozhd

Ces léviathans cauchemardesques sont des hybrides créés à partir de douzaines de *szlachta* qui ont été fusionnées ensemble par la Vicissitude et la Sorcellerie du sang. Ces juggernauts primitifs seraient employés dans des zones coupées du monde presque à la manière des engins de siège du passé, avec pour objectif principal de semer la terreur et le chaos.

Le *vozhd* n'a pas de personnalité. Il ne peut pas choisir de défier son maître ni d'interpréter son objectif de manière créative. Cela veut aussi dire qu'il ne peut pas être trompé, mais il peut être esquivé, fui ou même, pour improbable que cela soit, vaincu par des combattants encore plus puissants. La seule nourriture dont il a besoin pour survivre est le sang de son maître une fois par mois, et pourtant il dévore insatiablement toutes les victimes qui lui tombent sous les crocs.



Le conteur ne doit pas hésiter à modifier certains traits pour refléter la nature unique de chaque *vozhd*, mais les PJ ont peu de chances de rencontrer ces goules de guerre assez souvent pour pouvoir vraiment identifier ce type de nuance.

Groupements de dés standard : Physique 10, Social 0, Mental 4

Attributs secondaires : santé 14, Volonté 6

Groupements de dés exceptionnels : Bagarre 12, Mêlée 12

Disciplines : Force d'âme 3, Puissance 3

Spécial : un *vozhd* est doté de modifications physiques rendues encore plus efficaces par la Vicissitude qui jouent le rôle d'armes et infligent des dégâts superficiels, mais qui ne sont pas divisés par 2 (modificateur de dégâts de +4) aux vampires et aux autres créatures surnaturelles. Il est aussi recouvert de l'équivalent de 4 (ou plus) points d'armure, et nous encourageons le conteur à se montrer créatif concernant les autres modifications. Le *vozhd* est immunisé contre les pouvoirs d'influence mentale, sans même parler d'essayer de le raisonner. Bon courage!

Revenants

Les nécromanciens utilisent les Cérémonies de Néant pour animer ces corps et morceaux de cadavres, mais ils ne font pas toujours le ménage derrière eux. Ces choses peuvent se faufiler ou ramper dans l'obscurité des cryptes, des égouts et des laboratoires de nécromanciens, et ce dans n'importe quelle cité.

Cadavre décérébré

Groupements de dés standard : Physique 2, Social 0, Mental 0

Attributs secondaires : santé 4, Volonté 0

Groupe de dés exceptionnel : Intimidation 4

Spécial : les cadavres décérébrés subissent les dégâts superficiels et aggravés de la même manière que les vampires, mis à part le fait qu'ils sont immunisés contre la lumière du soleil. Ils ne peuvent ni guérir ni soigner les dégâts subis et la putréfaction leur inflige au moins 1 point de dégâts de santé superficiels par jour. Ils ne peuvent être ni dominés ni influencés mentalement, car ils sont liés à leur maître. Ils ne réagissent pas au mouvement, aux paroles ou à l'interférence de quiconque à part leur créateur. Les cadavres décérébrés peuvent toujours contribuer au travail d'équipe (voir page 122 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) pour les tâches basiques comme creuser, soulever ou pousser quelque chose, même s'ils n'ont pas de compétences.

Difficultés générales : 2/1

Cadavre agressif

Groupements de dés standard : Physique 4, Social 0, Mental 0

Attributs secondaires : santé 6, Volonté 0

Groupements de dés exceptionnels : Bagarre 6; Intimidation 5

Spécial : les cadavres agressifs subissent les dégâts superficiels et aggravés de la même manière que les vampires, mis à part le fait qu'ils sont immunisés contre la lumière du soleil. Ils ne peuvent ni guérir ni soigner les dégâts subis. Ils ne peuvent être ni dominés ni influencés mentalement, car ils sont liés à leur maître. Ils n'ont besoin ni d'yeux ni d'oreilles pour percevoir tout ce qui se trouve autour d'eux comme le pourrait quelqu'un qui voit et entend sans problème. Les morsures des cadavres agressifs infligent +2 points de dégâts de santé aggravés aux mortels.

Difficultés générales : 3/2

Serviteur homuncule

Les nécromanciens créent ces serviteurs et espions à partir de morceaux de corps humain comme les mains ou les crânes, ou de petits animaux morts comme les rats ou les renards.

L'homuncule peut escalader les murs, sauter (même s'il ne possède pas les membres nécessaires pour cela) et se cacher efficacement, cependant les variations sont nombreuses et dépendent des tâches pour lesquelles il a été conçu. Il ne peut ni parler ni accomplir de tâche nécessitant une réflexion profonde, mais il peut communiquer télépathiquement des images, odeurs ou sons isolés à son créateur.

Groupements de dés standard : Physique 1, Social 0, Mental 1

Attributs secondaires : santé 3, Volonté 1

Groupements de dés exceptionnels : Athlétisme 4, Furtivité 6; Intimidation 4

Spécial : les serviteurs homuncules subissent les dégâts superficiels et aggravés de la même manière que les vampires, mis à part le fait qu'ils sont immunisés contre la lumière du soleil. Ils ne peuvent ni guérir ni soigner les dégâts subis. Ils ne peuvent être ni dominés ni influencés mentalement, car ils sont liés à leur maître. Ils n'ont besoin ni d'yeux ni d'oreilles pour percevoir tout ce qui se trouve autour d'eux comme le pourrait quelqu'un qui voit et entend sans problème. Ils peuvent transmettre télépathiquement une seule image, odeur ou son par scène à leur maître.

Difficultés générales : 3/1 ■

A

Actual play.....	200
Alchimie du sang clair.....	102
Court-circuit.....	103
Floraison d'Amaranthe.....	104
Langue de Mercure.....	102
Liste d'amis.....	102
Mandragore.....	103
Moment de lucidité.....	105
Personnalité toxique.....	103
Plug-in.....	102
Rumeur.....	103
Tank.....	103
Alliés.....	108
Animalisme.....	68
Influencer la Bête.....	70
Influencer la meute.....	69
Messager animal.....	68
Ordre du messager.....	69
Plaie des bêtes.....	69
Antagonistes.....	241
Cadavre agressif.....	243
Cadavre décérébré.....	243
Serveur homuncule.....	243
Szlachta.....	242
Vozhd.....	242
Atouts (nouveau).....	117
Activité parallèle.....	118
Chance du Diable.....	118
Identification des calices.....	118
Ingénu.....	117
Intouchable.....	118
Mode nocturne.....	118
Réserve de secours.....	119
Signe distinctif.....	118
Visage célèbre.....	118
Volonté d'acier.....	119
Atouts de coterie de clan.....	179, 238
Banu Haqim.....	179
Brujah.....	180
Caitiff.....	189
Gangrel.....	181
Hecata.....	181
Lasombra.....	182
Malkavien.....	183
Nosferatu.....	184
Ravnos.....	184
Sacerdoce.....	185
Salubrien.....	186
Sang Clair.....	190
Toréador.....	186
Tremere.....	187
Tzimisce.....	188
Ventruue.....	189

Atouts de Caitiff.....	126, 234
Caméléon.....	126
Marque de Caïn.....	126
Oncle Grandes-Dents.....	126
Résistance au soleil.....	126
Sang riche.....	127
Atouts de coterie.....	171, 238
Fût.....	171
Moyens de transport.....	171
Planques.....	171
Privilegiée.....	172
Atouts de Domaine.....	176, 240
Atouts de Rempart.....	176
Atouts de Servage.....	177
Atouts de Viandis.....	178
Atouts de goule.....	141, 234
Aura trompeuse.....	141
Empathie sanguine.....	142
Atouts de Sang Clair.....	136, 234
Apparence de la mortalité.....	136
Faible Soif.....	136
Imperméable à la foi.....	136
Morsure propre.....	136
Rêveur lucide.....	136
Sang répugnant.....	136
Attaches.....	207
Attributs.....	62, 230
Auspex.....	70
Panacée.....	70
Révélation des humeurs.....	70
Soulager l'âme bestiale.....	71
Trouver la faille.....	70

B

Banu Haqim.....	16
-----------------	----

C

Caitiffs.....	125
Célérité.....	72
Esquive des projectiles.....	72
Frappe invisible.....	72
Mirage de vitesse.....	72
Travail express.....	72
Cérémonies du Néant.....	90
Accueil d'esprit.....	93
Bénédiction de Lazare.....	96
Contrainte d'esprit.....	92
Déchirer le Voile.....	94
Don de vie factice.....	90
Enchaînement d'esprit.....	95
Éveil du serveur homuncule.....	93
Hordes putréfiées.....	93
Invocation d'esprit.....	91
Changer de coterie.....	169
Clans.....	12-13

Compétences.....	62, 230
Contacts	109
Convictions	205
Coteries (types)	156-168
Création de Domaine	173

D

Disciplines	63, 68, 231
Domination.....	73
Dévotion absolue	73
Faveur du domitor.....	73
Hypnose ancestrale	73
Influence subliminale.....	74

E

Ennemis.....	109
Épaisseur du Voile	86
Étreinte	67

F

Force d'âme	74
Écailles de la gorgone.....	75
Pilier de la terre.....	74
Valeren	74
Vitae revigorante	74

G

GN virtuel	204
Goule (création)	140
Goules.....	136

H

Handicaps (nouveau).....	119
Accro au risque.....	120
Deux fois maudit.....	120
Faible volonté.....	120
Faveurs de praestation	120
Livre ouvert	119
Prédateur pudique	120
Puanteur	119
Soif de connaissance.....	121
Soif pourrissante.....	120
Handicaps de Caitiff.....	127, 237
Évangile scarifié.....	127
Fléau de clan	127
Liquidateur.....	127
Présage ambulant	127
Sang trouble.....	127
Servitude pour dettes	128
Souillure de vitae	128
Handicaps de coterie.....	172, 240
Assiégée.....	172
Bras du tyran	172
Concierge.....	173
Maudite	173
Prise pour cible.....	173

Territoriale.....	173
Handicaps de goule.....	142, 237
Crocs dérangeants	142
Malédiction de l'ancêtre.....	142
Transmission du fléau	142
Handicaps de Sang Clair.....	135, 237
Héliophobie.....	135
Marque surnaturelle.....	135
Morsure malpropre.....	135
Pâli par le soleil.....	135
Porteur de peste	135
Présence crépusculaire.....	136
Soif sans fin	136
Terreurs nocturnes	136
Hecata.....	21
Historiques.....	63, 108, 231-232

I

Influence	109
-----------------	-----

J

Jeu de rôle en solo.....	199
Jeu de rôle par TikTok	204
Jeu de rôle sur table virtuelle.....	202
Jeu de rôle textuel en ligne	202
Jeu en one-shot.....	196
Jeu en tête-à-tête.....	197
Jeu en troupe	198
Jouer avec Bienveillance	216

L

Lasombra.....	27
---------------	----

M

Masque	110
Mawla	110
Memoriam.....	212
Mortels (création).....	148
Mortels.....	145
Motivation.....	66

N

Néant.....	83
Aura de décomposition.....	87
Avatar ténébreux	89
Bras d'Ahriman.....	85
Cape de ténèbres	84
Cendres tu es	84
Châtiment de Skuld	89
Entraves des morts.....	85
Faiblesses du Voile	86
Festin de passions	87
Lincol stygien.....	88
Marche à travers l'ombre	90
Ombre portée	86
Perspective des ombres.....	88

Peste nécrotique	89	Banquiers des Dunsirn.....	223
Prédiction fatale	87	Cannibales	224
Serviteur d'ombre.....	88	Émissaires d'Ashur	225
Toucher du Néant.....	88	Enfants de Tenochtitlan.....	226
Vision du Néant	85	Famiglia Giovanni	227
O		Gorgones	228
Occultation	75	Nasyon san an.....	229
Chimérie.....	75	Salubrien.....	45
Fata Morgana.....	76	Sangs Clairs.....	128
Labyrinthe mental.....	77	Servants.....	115
Masque mental.....	77	Sorcellerie du sang	96
P		Égide de sang	97
Pouvoirs de disciplines.....	68	En lettres de sang.....	96
Présence	78	Statut	116
De la cave au grenier	79	Style de jeu.....	66
Melpominée.....	78	Styles de prédation	62, 105, 230
Projection vocale	79	Chausse-trappe.....	106
Yeux du serpent	78	Faucheur.....	106
Projets.....	214	Montero.....	106
Protéisme.....	79	Pilleur de tombes.....	106
Forme monstrueuse.....	80	Poursuivant.....	107
Sculpture de la chair.....	80	Racketteur	107
Union à la terre.....	81	Systèmes de coterie.....	169
Vicissitude	79	T	
Puissance.....	82	Tableau de Puissance du sang révisé.....	248
Atterrissage écrasant.....	82	Types de coterie	156-157
Démolition	82	Bande de Crocs.....	158
Maîtrise de la masse.....	82	Cerbère	158
Poigne implacable.....	82	Champions	159
R		Commando	159
Ravnos	33	Culte sanglant.....	160
Refuge	112	Émissaires.....	160
Renommée	114	Famille.....	161
Ressources	115	Firme.....	161
Revenants	243	Fugitifs.....	162
Rituels de Sorcellerie du sang	97	Gardiens.....	162
Antebrachia ignium	101	Maréchaux	163
Calix secretus.....	98	Nomades.....	163
Enflammer le sang	98	Nuée.....	164
Entraves invisibles.....	100	Partie de chasse	165
Étouffer la peur.....	97	Questari	165
Festin de cendres.....	100	Régence.....	166
Hégémonie	101	Saboteurs	166
Mémoire guidée.....	100	Sbirri	167
S'unir à la lame.....	99	Sentinelles.....	167
Sceller la marque.....	98	Vehme.....	168
Telle la brume sur l'eau.....	98	Veille diurne.....	168
Toucher soporifique.....	98	Troupeau	117
S		Tzimisce	51
Sacerdoce	39	V	
Sagas.....	115, 223-229	Vampires prêts à jouer	66
		Variantes de Fléau de clan	56



TABLEAU DE PUISSANCE DU SANG RÉVISÉ

Le *Compagnon de Vampire : la Mascarade* a mis à jour les règles du Coup de sang et du score de Fléau, en augmentant ces valeurs pour leur donner davantage d'impact. Ces augmentations sont prises en compte dans le tableau ci-dessous.

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	Ajoutez 1 dé	1 point de dégâts superficiels	Aucun	Aucune	0	Aucune
1	Ajoutez 2 dés	1 point de dégâts superficiels	Aucun	Pour les pouvoirs de niveau 1	2	Aucune
2	Ajoutez 2 dés	2 points de dégâts superficiels	Ajoutez 1 dé	Pour les pouvoirs de niveau 1	2	2 × la même quantité de sang animal et de sang en poche nécessaire pour étancher 1 point de Soif
3	Ajoutez 3 dés	2 points de dégâts superficiels	Ajoutez 1 dé	Pour les pouvoirs de niveau 2 ou moins	3	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif
4	Ajoutez 3 dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez 2 dés	Pour les pouvoirs de niveau 2 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
5	Ajoutez 4 dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez 2 dés	Pour les pouvoirs de niveau 3 ou moins	4	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 4 dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez 3 dés	Pour les pouvoirs de niveau 3 ou moins	4	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 2 point de Soif étanché en moins par humain
7	Ajoutez 5 dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez 3 dés	Pour les pouvoirs de niveau 4 ou moins	5	Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 2
8	Ajoutez 5 dés	4 points de dégâts superficiels	Ajoutez 4 dés	Pour les pouvoirs de niveau 4 ou moins	5	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 2 point de Soif étanché en moins par humain
9	Ajoutez 6 dés	4 points de dégâts superficiels	Ajoutez 4 dés	Pour les pouvoirs de niveau 5 ou moins	6	Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 3
10	Ajoutez 6 dés	5 points de dégâts superficiels	Ajoutez 5 dés	Pour les pouvoirs de niveau 5 ou moins	6	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 3 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 3

LES ENFANTS DE CAÏN

À quels jeux magnifiques et atroces jouent les enfants de la nuit ! Et à quels jeux pouvons-nous jouer avec eux ?

Les vampires rôdent parmi nous depuis que les premières cités sans nom ont été bâties le long de l'Euphrate. Ils maîtrisent de puissants pouvoirs et d'étranges magies, ils chassent de manières singulières et ils se rassemblent même en coterie quand la situation l'exige.

Ce livre réunit de nouvelles options de création de personnages, de nouveaux pouvoirs, des conseils pour jouer ensemble, seul ou en distanciel et de nouvelles manières d'utiliser les anciennes règles. C'est le compagnon parfait pour **Vampire : la Mascarade**.

Le *Guide du joueur* inclut :

- le profil de sept clans de Descendants : les Banu Haqim, les Hecatas, les Lasombras, les Ravnos, le Sacerdoce, les Salubriens et les Tzimisce;
- des règles plus détaillées pour jouer les rebuts : les Caitiffs, les Sangs Clairs, les goules et les mortels;
- des pouvoirs de disciplines, des rituels de Sorcellerie du sang et des formules d'Alchimie du sang clair, nouveaux ou regroupés ici, ainsi que la discipline Néant et ses cérémonies;
- des systèmes et des avantages pour les coterie, y compris une fiche de coterie;
- des règles générales et des conseils pour des types non traditionnels de chronique, notamment les chroniques de Sangs Clairs, le jeu en troupe, le jeu en distanciel et le jeu avec un conteur et un joueur;
- des règles mises à jour pour les Attaches, les Memoriam et les projets.

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.



ARKHANE
ASYLUM
PUBLISHING

V05-13

49,90 €



WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

