

Vampire Requiem

Grandeur Nature

-18

Requiem est un Jeu de Rôles en Grandeur Nature qui vous propose d'incarner un vampire évoluant dans un monde empreint d'ombres et de complots. Le jeu se déroule une fois par mois dans le cadre d'un manoir ancien de caractère à Nantes. Venez prendre part à la Danse Macabre...



Contact :
requiem_gn@hotmail.fr

Forum :
<http://nantes.vampire.free.fr>

Association
Stratèges et Maléfices
3 Rue Harouys - 44000 Nantes



www.strateges-et-malefices.fr

Preamble

Ni vraiment vivants, ni vraiment morts, les Vampires ne survivent que grâce au sang des mortels. Ils peuvent encaisser de terribles dégâts, ne vieillissent plus et ont des capacités inhumaines. Néanmoins, les Vampires craignent beaucoup de choses. Du contact brûlant du feu ou de la lumière du soleil, jusqu'à l'exposition de leur monde à la vue de leurs proies. Par dessus tout ils craignent la Bête, cet aspect sauvage de leurs âmes qui est affamé de sang, de violence et qui peut les conduire à une fureur incontrôlée ou à des actes d'une dépravation sans nom.

Leur origine est perdue dans la nuit des temps, mais beaucoup de Vampires pensent que la malédiction vient de Dieu lui-même, comme punition pour de terribles péchés. La société Vampirique a existé sous diverses formes depuis les deux derniers millénaires. Au court des nuits actuelles, le plus puissant vampire d'un domaine porte généralement le titre de Prince et règne sur une hiérarchie féodale composée de plus petits domaines et terrains de chasse.

Les Vampires se distinguent entre eux par leur sang, en cinq grandes familles étendues connues sous le nom de Clans, qui sont des lignages passant du Sire à l'Infant, et par leurs associations en plusieurs puissantes Ligues : des groupements politiques ou religieux, rassemblant croyances et perspectives communes.

Rivalités personnelles, alliances ponctuelles et autres distinctions compliquent encore ces divisions simples. Au final, chaque Damné doit faire sa route seul dans une nuit sans fin, c'est ce qui constitue son requiem.

Requiem en Grandeur Nature

Le jeu de rôle Vampire : le Requiem, adapté pour le Grandeur Nature, se base essentiellement sur l'interaction sociale et en conséquence sur le roleplay. Contrairement à un jeu de rôle « sur table » vous allez endosser un costume afin d'incarner votre personnage et l'interpréter durant une soirée entière. Les Conteurs, ne sont pas là pour vous détailler ce qui se passe car chaque joueur construit l'action. Et puisque vous incarnez des vampires, des créatures dont la non-vie tourne autour du besoin vital de se nourrir et qui doivent lutter contre la bête qui est en eux, les autres personnages ne seront pas nécessairement tous vos alliés. Néanmoins la bienséance, si ce n'est la nécessité de requérir l'aide des autres, vous poussera à ne pas vous comporter en société comme les prédateurs que vous êtes.

Bien que s'incarnant dans un univers sombre, le plaisir de jouer et de passer un bon moment prime sur tout le reste. Interpréter un personnage passe essentiellement par une gestuelle, une façon de s'exprimer, un costume adéquat au personnage : autant d'éléments qui se construisent au fil des parties. Ainsi chacun en vient à mieux maîtriser son personnage, broder autour de son historique et construire un roleplay reconnaissable avec le temps.

Lors des parties, le vampire que vous incarnez pourra avoir recours à l'usage de ses disciplines vampiriques, vouloir participer à des combats ou autres interactions physiques. Dans un jeu de rôle sur table, vous allez utiliser vos dés pour simuler certaines actions, en jeu de rôle Grandeur Nature vous pouvez utiliser une épée en mousse et latex. Cependant pour Requiem ce ne sont pas ces solutions qui sont adoptées ou adaptées. Si une reproduction d'arme est présente, aucun coup ne sera porté avec, sauf avec lenteur et précaution, ou par les Conteurs lors de certaines scènes. De même, aucun contact physique entre joueurs ne doit être imposé à quelqu'un qui ne le souhaite pas.

Pour régler les interactions physiques, usages de disciplines vampiriques, ou certaines capacités sociales (exemple : la Persuasion) on utilise des règles simplifiées, qui utilisent ce que l'on appelle des tests de pierre-feuille-ciseaux (ou chi fu mi), dont vous trouverez les détails plus bas. Ces challenges, réglés rapidement et discrètement entre les joueurs concernés, permettent de ne pas ralentir le jeu. Une fois le test réglé, l'on peut simuler l'action ou le mouvement. Vous découvrirez au fil de ce livret le détail des différentes règles de jeu.

Bon jeu, bon Requiem !

Les Vampires Du Requiem

Issus de la tradition et des folklores humains, les vampires de Requiem divergent sur plusieurs aspects qu'il convient de connaître avant de créer son personnage.

Comme dans les traditions populaires, les vampires sont des créatures qui ne vieillissent pas et qui pour survivre se nourrissent de sang. On parle néanmoins de non-vie et pas d'immortalité car il est possible de détruire un vampire. Si l'ail et les signes religieux non magiques n'affectent pas les vampires de Requiem, la lumière du soleil ou le feu leur sont des brûlures fatales et constituent avec la décapitation les seuls moyens de les détruire. Quant au célèbre pieux de bois planté dans le cœur, il ne détruit pas le vampire mais le place en torpeur, un sommeil surnaturel qui dure tant que le pieux n'est pas retiré.

Le corps Des vampires

Un Vampire (ou Damné comme ils aiment à s'appeler) est très pâle de peau (le sang ne circulant plus dans tout le corps mais se concentrant au niveau du cœur), de plus il est souvent maigre car la plupart de ses organes sont devenu inutiles et se sont donc flétris. Les crocs du vampire sont rétractiles et ne sortent que lorsqu'il le souhaite. Leur salive présente une particularité antiseptique et toute blessure humaine léchée par un Vampire se guérira aussitôt (indispensable pour se nourrir discrètement). Le Sang est vital pour les Vampires et il leur sert à la fois de nourriture et d'énergie pour accomplir des exploits surnaturels. Grâce au Sang un Vampire peut régénérer un de ses membres, se guérir d'une blessure instantanément, augmenter sa force ou encore sa vitesse.

Le sang Des vampires

Ce sang n'a que l'apparence et l'odeur d'une hémoglobine normale, un autre vampire qui y goûterait saurait dès la première gorgée que le sang n'est pas humain. Même blessé un damné saigne rarement, en effet il est à même de déplacer son sang à l'intérieur de son corps relativement aisément. Dans le cas où un vampire perd tout de même de son précieux sang, celui-ci se transforme en quelques minutes en cendres. Ce phénomène est un élément de discrétion indispensable.

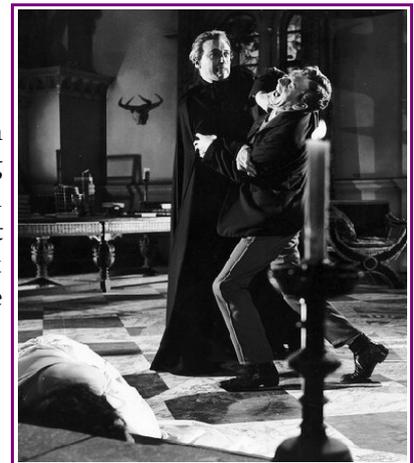
Le requiem

Les vampires de Requiem bénéficient de la jeunesse éternelle, de la capacité de se régénérer grâce au sang ainsi que de nombreux autres pouvoirs surnaturels, néanmoins il ne faut pas s'y tromper, le vampirisme est une malédiction qui bien qu'ayant quelques avantages comporte principalement des désagréments.

Au nombre de ceux-ci on compte la nécessité de se nourrir de sang, et donc de voler chaque fois un peu de précieuse essence vitale, généralement à un humain. La bête, l'instinct de prédateur de chaque damné menace constamment de submerger sa raison, de laminer son humanité dans un oubli total, animal, instinctif et mauvais.

La perte de sensualité également rend glaciale la perspective de vivre éternellement. Les ressentis d'un vampire ne sont plus ceux d'un humain. Si un vampire peut réactiver par la technique ou le sang quelques caractères humains (respiration, sexualité, ingestion d'aliments...) sa sensualité ne sera plus jamais que celle d'un prédateur froid constamment menacé par ses semblables et ses faiblesses, hanté des souvenirs plus ou moins détériorés des sensations de sa vie de mortel.

Les seules sensations que ressent un vampire en tant que telles sont liées à ce qu'il peut intellectualiser en rapport avec sa vie humaine précédente (pouvoir, possessions matérielles, réputation...) ou à l'extase -réciproque- ressentie lorsqu'il se nourrit. Garder vivaces ses souvenirs d'humain et développer son pouvoir personnel constituent donc les éléments clés du requiem d'un vampire et alimentent la danse macabre.



La Danse macabre au travers des siècles

Au cours de leur longue histoire, les vampires se sont engagés dans une lutte intestine, appelée Danse Macabre. Cette guerre, livrée en secret de la société mortelle confronte quotidiennement tous les damnés. Ce combat pour l'éternité entre prédateurs assure à la fois la survie des « Semblables » mais est également leur angoisse la plus profonde. Ils sont consumés chaque nuit par l'idée d'être engloutis par plus fort qu'eux et leurs actions quotidiennes sont motivées par la peur de leurs semblables.

Certes la mémoire vampirique des temps anciens se perd mais il est généralement admis que c'est avec le christianisme qu'est apparu un premier sens mystique à la damnation vampirique. La mort du Christ puis sa résurrection ont donné aux vampires un point de comparaison pour le retour à la vie. Certains se rapprochant de Longinus, le centurion -a priori devenu Damné- qui a percé le flanc du Christ et d'autres estimant que la résurrection du Christ imitait la leur. Ce premier point de dissension marqué avec les Vampires conservant des croyances plus anciennes et naturelles, les damnés ont depuis passé leurs nuits à se déchirer au nom de Dieu, de la défense de ses valeurs entraînant les mortels qu'ils contrôlaient avec eux.

La structuration du monde vampirique a depuis globalement suivi celle de leurs proies. Ainsi du temps de l'empire romain, les semblables étaient organisés en Camarilla. De cette dernière découlent la plupart des traditions et pratiques politiques habituelles chez les vampires. Si la dislocation de l'empire romain a entraîné celle de la camarilla, l'apparition de la dualité état religion dans la société féodale a coïncidé avec l'émergence de l'association des ligues Lancea Sanctum/Invictus dans la gouvernance des damnés en Europe occidentale. Bien que des zones autonomes et des traditions paganistes et pré chrétiennes aient subsisté partout sur le continent, entretenues et parfois développées par les prémices de la ligue du Cercle de la Sorcière, ce modèle de gouvernance fut le modèle dominant des siècles durant et a assuré la pérennité et la main mise du monde vampirique sur le monde humain dans l'occident chrétien, ceci jusqu'à l'ère moderne.



Le Requiem moderne

L'ère moderne chez les humains et les immenses modifications qu'on connu leurs sociétés depuis le 18e siècle a également affecté la société vampirique. Si la croissance démographique depuis le haut moyen âge avait amené un certain confort aux vampires, bienvenu après les régressions d'effectifs dues à l'inquisition, la concentration du pouvoir et de la richesse de l'ère moderne a rendu chaque nouvelle ressource encore plus convoitée. Les territoires dans les villes sont devenus primordiaux et pour la première fois, des groupes politiques sont devenus des éléments importants de la vie vampirique.

C'est durant cette « ère moderne » de la Danse Macabre que sont apparues les ligues de l'Ordo Dracul et plus récemment l'Alliance des Carthiens. La première a rompu avec la soumission à Dieu que défendaient le couple Invictus/Lancea Sanctum et à la nature vampirique traditionnelle, domaine du Cercle de la Sorcière. La seconde a bouleversé la structuration politique des domaines et dans une moindre mesure la forme des relations aux humains.



L'Empire De France

L'empire de France est le système politique qui régit les territoires correspondant à la France administrative. Son existence se perd dans la nuit des temps tant et si bien qu'il semble avoir toujours existé. Son siège est à Paris et se mélange de manière plus ou moins formelle avec les célèbres Elysées de la cour de Paris dont l'influence rayonne sur l'ensemble du territoire.

Le mode de gouvernement impérial est des plus traditionnel avec à sa tête un empereur assisté d'un Bailly et d'un Hérault chargés respectivement de la répression et de la communication sur les domaines de France. Le Bailly impérial dispose localement de justicards en la personne de molosses qui sont chargés de faire le lien entre leur domaine de résidence et la justice impériale. Ces molosses sont parfois coordonnés à l'échelle régionale par des Archontes.

Le Hérault impérial est seul à assumer sa tâche et parcourt généralement en personne les domaines. Il lui arrive néanmoins de désigner des émissaires impériaux pour leurs compétences ou pour assumer des tâches moins nobles ne requérant pas sa présence.

L'empire de France reconnaît et fait appliquer trois traditions et trois coutumes sur ses domaines. En plus de ces traditions et coutumes l'empire a édicté un certain nombre de lois, notamment concernant les lignées qui ne sont -généralement- pas bienvenues sur l'empire.

Les effectifs vampiriques au sein de l'empire de France ne sont pas connus précisément mais sont estimés entre 1500 et 2000 semblables en activité avec des densités très variables selon les domaines.

Les Trois Traditions Vampiriques

Les Traditions sont les règles fondamentales auxquelles se soumettent la quasi totalité des sociétés nocturnes du monde. Elles n'ont qu'un seul objectif : assurer la survie des vampires. Elles sont très rigoureusement défendues sur l'empire de France comme dans toutes les zones géographiques ayant connu l'inquisition.

La Mascarade : *Ne révèle pas ta vraie nature à ceux qui ne sont pas du Sang. Le faire te fait perdre le droit de revendiquer une appartenance au Sang.*

La Progéniture : *Engendrer un autre met en péril ton existence comme la sienne. Si tu créés un Infant, c'est à toi d'en porter le poids.*

L'Amarante : *Il est interdit de dévorer le Sang du cœur d'un autre de ton espèce. Si tu violes ce commandement, la Bête réclamera ton propre Sang.*

Les Trois Coutumes impériales Françaises

Les coutumes impériales sont les règles de savoir vivre qu'il convient de respecter en l'empire de France. Elle régissent la vie en bonne intelligence des vassaux de l'empereur.

Le Bon Sens : *Le bon sens prévaut sur toute autre considération, et l'ignorance est toujours une offense.*

La Prééminence : *Les plus hauts dignitaires impériaux (Bailli impérial, Veneur impérial, Émissaire impérial, Archontes...) ont la prééminence sur tout autre vassal de l'Empereur.*

La Destruction : *Nul n'est sensé détruire son semblable sur le domaine de l'Empereur. Les vassaux auxquels l'Empereur accorde le droit de destruction doivent en user avec discernement.*

Quelques unes des principales personnalités de l'empire de France

Ces personnalités sont connues de l'ensemble des semblables de France en raison de leur rôle politique voire de la taille et de la puissance de leurs domaines. Pour l'ensemble des autres principautés, les niveaux de connaissances varient selon les ligues et clans et ne sont donc pas détaillés dans le présent document.

Personnalités au statut national :

- Sa majesté l'Empereur de France.
- Achille-Honoré des marais de saint Sorlin, Hérault *de l'empire de France, maître impérial des harpies de la cour de Paris, grand connétable de l'Invictus, ancien du clan Ventrue.*
- Guillaume de Hutch, *bailly impérial, non aligné, ancien Ventrue.*
- Son excellence Octave II, *dauphin de France, prince du domaine du centre, grand connétable de l'Invictus, ancien du clan Ventrue.*
- La Baba Yaga, *prince des Ardennes, ancienne Gangrel du Cercle de la sorcière.*
- Sa sainteté Marie Madeleine de Falaises, *prince archevêque Lancea Sanctum des domaines de Bretagne, ancien du clan Nosferatu.*

Personnalités spécifiques des domaines du grand ouest :

- L'Archonte Sauzer, *archonte des terres de l'ouest, non aligné, ancien Nosferatu.*
- Père Pierre-Marie Delfieux des fraternités monastiques de Jérusalem, *prince archevêque Lancea Sanctum de Normandie (Domaine basé au mont Saint Michel), ancien Mekhet.*
- Hubert de la Brède, *duc de bordeaux de la maison de Langon, comte de Bergerac, Invictus, ancien Mekhet.*
- Anastase, *pourfendeur de lupins, Comte de Bergerac Invictus, ancien Ventrue.*
- Blanche de Lancastre, *duchesse d'Aquitaine, Invictus, ancienne Daeva.*

RÉSOLUTION DES ACTIONS

UNE PAGE ESSENTIELLE À LIRE !

Association Stratèges et maléfices
3 rue Harouys - 44000 Nantes
<http://nantes.vampire.free.fr>

Une partie des actions des personnages (le combat, l'utilisation de leurs pouvoirs et compétences par exemple) est mise en œuvre en utilisant des tests de pierre-feuille-ciseaux (chi fu mi). Ce test effectué contre un autre joueur ou un conteur, se fait discrètement entre les opposants qui s'échangent leurs scores à voix basse. Les joueurs alentours doivent s'abstenir de regarder le résultat pour davantage de fair-play. Une fois le test réglé, on peut simuler l'éventuelle action ou mouvement qui en résulte.



Votre feuille de personnage comporte des **Attributs** : *Physique*, *Mental* et *Social* ainsi que des **Compétences**, comme *Empathie*, *Conduite* ou *Occultisme* par exemple. Agrémenté d'éventuels Bonus ou Malus, ils s'additionnent pour vous donner votre score lors d'un test.

Les scores de deux opposants se calculent de la manière suivante :

Confrontation à d'autres personnages ou à l'environnement

Attribut + Compétence + Bonus/Malus divers

VS

Attribut + Compétence + Bonus/Malus divers

ou

Seuil de difficulté fixé par un conteur

Exemples de seuils de difficulté : Trivial 3 / Moyen 5 / Dur 7 / Extrême 11

Dans les rares cas où aucune compétence n'est liée à l'action on utilise la **Caractéristique X 2**

Pour tenir compte des différences de capacités des personnages, on calcule la différence entre les scores des protagonistes et on incorpore cette donnée au test afin de représenter les chances de chacun. Ainsi, selon son score on a plus ou moins de chances de gagner.

Comparer les résultats aux tests de chi fu mi :

- A scores égaux, les deux opposants s'en tiennent au résultat de leur chi fu mi.
- Un joueur ayant 1 ou 2 de + que son adversaire gagne les égalités.
- Un joueur ayant 3 ou + que son adversaire gagne les égalités, et retest quand il est perdant. Par contre, il perd les égalités sur ce retest.
- Un joueur ayant 5 ou + que son adversaire gagne les égalités, et retest quand il est perdant. Il gagne également les égalités sur ce retest.

Cas particulier 1 : Les tests étendus

Ils interviennent quand une action nécessite plusieurs réussites. Par exemple, on peut vous demander une suite de trois tests de **Mental + Volonté** contre un conteur avec un seuil de 4. Les conteurs précisent le résultat de l'action fonction du nombre de succès.

Cas particulier 2 : Les désavantages

Dans un certain nombre de situations, il est dit qu'un personnage est « désavantagé ». Ceci signifie que lors d'un test de chi-fu-mi, l'égalité est considérée comme perdante pour ce personnage, et ce quel que soit son score. Il ne peut pas non plus faire de retest, même si son score le lui permettrait. Par exemple, les Gangrels sont « désavantagés » lors de tests incluant le Mental.

SYSTÈME DE JEU

Association Stratèges et maléfices
3 rue Harouys - 44000 Nantes
<http://nantes.vampire.free.fr>

Attributs



On distingue trois Attributs :

- **Physique** : endurance, agilité, et force.
- **Mental** : apprendre, déduire, percevoir, et réagir.
- **Social** : personnalité, et la capacité à interagir avec les autres.

Score dans l'Attribut : Équivalence humaine

- 1 Faible
- 2 Moyen
- 3 Bon
- 4 Exceptionnel
- 5 Sommet des possibilités humaines

Par l'exemple:

Batte un enfant au bras de fer :
Physique X 2 vs indice de 3

Se souvenir d'un détail très lointain :
Mental X 2 vs indice de 7

Faire fuir The Undertaker :
Social X 2 vs indice de 11

Les scores dépendent aussi de la Puissance du Sang : on peut dépasser 5 à partir d'une Puissance du Sang 6.

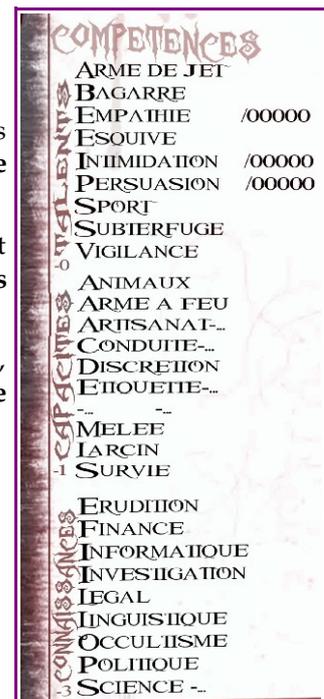
Compétences

Les compétences sont divisées en trois groupes distincts.

- **Les Talents** sont en général liés au physique du personnage, ils impliquent un entraînement et se basent sur une certaine dose d'inné. **Ne pas posséder le Talent n'impose pas de malus à un test de compétence.**
- **Les Capacités** sont acquises au cours de l'éducation du personnage et nécessitent dans la plupart des cas une pratique régulière. **Ne pas posséder la Capacité impose un malus de 1 à un jet de compétence.**
- **Les Connaissances** sont le fruit de l'éducation et du vécu du personnage, elles reflètent un savoir théorique. **Ne pas posséder la Connaissance impose un malus de 2 à un jet de compétence.**

Score dans la Compétence : Équivalence humaine

- 1 Novice
- 2 Pratiquant
- 3 Professionnel
- 4 Expert
- 5 Maître



Les scores dépendent aussi de la Puissance du Sang : on peut dépasser 5 à partir d'une Puissance du Sang 6.

Talents

Arme de jet : Il est impératif d'avoir au moins 1 en Arme de jet pour viser. L'intérêt principal des armes de jet est que ces dernières -à condition de comporter une importante portion de bois- peuvent placer un vampire en torpeur si son cœur est transpercé.

Bagarre : Vous savez comment vous battre avec vos armes naturelles (cros, griffes, poings ou pieds).

La bagarre est intéressante pour un vampire couplée avec des disciplines de puissance, griffes de la bête, la technique de combat mêlée voire un poings américain qui combinés rendent le damné redoutable.

L'utilisation de la Bagarre en défense n'est possible que lorsque l'on pare une arme de petite taille (notée P dans la table d'armement), sinon on utilise l'esquive.

Esquive : Vous avez développé des réactions éclairs qui vous permettent d'anticiper les attaques. Esquive est utilisable comme bonus de défense physique (éviter un coup, ne pas être dans l'angle de tir d'une arme). L'utilisation de l'esquive est sujette à des malus lors du port de matériel encombrant comme des armures.

Sport : Que cela soit lié à un passé de sportif ou juste un talent personnel, vous êtes doué pour toutes les formes d'effort physique. Ex: escalader un grillage, ramper dans un soupirail glissant...

Intimidation : Vous maniez l'art et la manière de convaincre par la peur. Cela peut pousser les gens à coopérer ou à éviter une confrontation.

INTIMIDATION /00000

Le score d'Intimidation se divise en deux : le score dans la compétence d'intimidation et les points d'Intimidation. Ceux-ci se régénèrent chaque soir.

En combinant 1 point d'Intimidation avec le rôle-play adéquat, on peut initier un challenge avec un joueur : **Social + Intimidation** Vs **Social + Intimidation**. Si le joueur gagne, son opposant devra, selon les directives, partir de la scène ou abandonner son action.

Persuasion : La persuasion est l'art de faire changer quelqu'un d'avis par la logique, le charme ou un simple baratin.

PERSUASION /00000

Le score de Persuasion se divise en deux : le score dans la compétence Persuasion et les points de Persuasion. Ceux-ci se régénèrent chaque soir.

Au court d'un débat, un Point de Persuasion et le roleplay adéquat permettent d'initier un challenge de **Social + Persuasion** Vs **Social + Persuasion**. Si le joueur gagne le challenge, il a le dernier mot sur le débat. Son adversaire ne se rallie pas forcément à son point de vue (loin de là), mais il se retrouve à court d'arguments et perd la face. Il ne se sentira capable de remettre le sujet sur le tapis qu'après deux heures de doute.

Empathie : Vous êtes sensible à l'humeur et aux émotions des gens. Vous pouvez ainsi réussir à connaître leur état émotionnel ou savoir si la dernière chose dite est un mensonge.

EMPATHIE /00000

Le score d'Empathie se divise en deux : le score dans la compétence d'empathie et les points d'Empathie. Ceux-ci se régénèrent chaque soir.

En dépensant 1 point d'Empathie, on peut initier un challenge avec l'individu avec qui on converse : **Social + Empathie (+2 si Auspex 2 est activé)** Vs **Social + Subterfuge**. Si le joueur gagne, son opposant devra lui dire hors-jeu si oui ou non il vient de mentir.

Subterfuge : C'est l'art de la tromperie. Il existe plein de façons de dire la vérité et même dans les conversations anodines : vous savez mentir avec conviction et cacher vos émotions et réactions. Subterfuge permet de résister à l'Empathie pour la lecture du mensonge.

Vigilance : Vous êtes très observateur et savez aussi vous rendre compte si vous êtes suivi ou si des armes sont dissimulées sur quelqu'un. Toute utilisation de Vigilance nécessite un challenge Mental. La Vigilance concerne plutôt la détection passive tandis que l'Investigation concerne plutôt la détection active.

ARME DE JET	
BAGARRE	/00000
EMPATHIE	/00000
ESQUIVE	/00000
INTIMIDATION	/00000
PERSUASION	/00000
SPORT	
SUBTERFUGE	
VIGILANCE	

Convivialité:

Les carreaux et les flèches en bois peuvent faire office de pieux très efficaces, et une grenade défensive égale toujours les soirées.

Capacités

Mêlée (armes de) : Lorsque vous avez quelque chose entre les mains, vous êtes un combattant mortel. Cela peut être une épée, un pieu, etc. L'utilisation de la Mêlée en défense n'est possible que lorsque l'on pare avec une arme adéquate. On ne peut ainsi pas parer une tronçonneuse avec une dague (n'essayez pas chez vous).

Armes à feu : vous savez comment fonctionne une arme à feu et comment vous en servir avec succès dans n'importe quelle situation. Il est impératif d'avoir au moins 1 en Armes à Feu pour viser. Cette capacité est idéale combinée avec la célérité qui permet de s'éloigner d'un adversaire qui charge, l'ambidextrie et l'atout Technique de combat : Arme à feu qui permettent de tirer deux fois par tour.

Artisanat (choisir obligatoirement une branche) : vous savez créer des objets dont la qualité se juge en termes de maîtrise technique et manuelle. Exemples : forge, ébénisterie, peinture, dessin, sculpture, architecture, gravure, bijouterie, maroquinerie, couture, photographie...

Discrétion : Vous savez utiliser le milieu et la lumière environnante pour vous déplacer discrètement. Ainsi, vous pouvez échapper à des poursuivants, passer devant les gens sans vous faire remarquer, ne laisser aucune trace et même subtiliser discrètement des objets sur une table ou sur une personne. En général la discrétion se résout en : **Physique + Discrétion Vs Mental + Vigilance**.

Larcin : c'est une compétence vaste qui couvre tout, depuis le crochetage de serrures et l'analyse de systèmes de sécurité jusqu'à la dissimulation d'objets volés. Crocheter une serrure se fait sous **Physique + Larcin (+ bonus d'équipement)** tandis que désactiver une alarme complexe pourra se faire sous **Mental + Larcin (+ bonus d'équipement)**. Dans certains cas, ne pas avoir l'équipement adéquat se traduira par un malus dissuasif.

Survie : la capacité Survie représente la connaissance du milieu sauvage. Elle permet de trouver un refuge, connaître des techniques de chasse, différencier des plantes et des champignons comestibles, etc. Elle est indispensable à ceux qui voyagent en dehors des cités. Cette capacité permet à un vampire de puissance du sang 1 ou 2 de chasser et de se nourrir sur les animaux sauvages. Chasser et éviter les dangers en milieu sauvage repose sur l'attribut *Physique*, quand trouver un havre, de l'eau ou des plantes particulières repose sur l'attribut *Mental*.

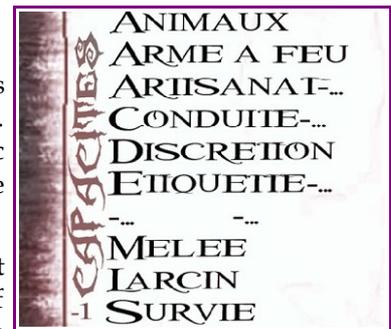
Animaux : vous avez appris à comprendre les animaux et vous savez comment apaiser leur peur naturelle. Cette compétence reflète aussi bien votre savoir en dressage que votre capacité à imiter le cri d'un animal.

Conduite (choisir obligatoirement une branche) : dans les situations dangereuses, vous savez vous échapper du trafic, semer une voiture ou vous servir de votre véhicule comme d'une arme. Branches couvertes ; auto/moto/camion, bateaux, avions, hélicoptères, attelages/chevaux.

Le nombre de véhicules maîtrisés par conduite dépend du niveau ; 1 point en conduite offre une conduite à 1, 2 points en conduite offre une conduite à 2 et une à 1, 3 points en conduite offre une conduite à 3, une à 2, et une à 1, et ainsi de suite.

Étiquette (choisir obligatoirement les milieux) : Cette capacité reflète votre maîtrise des us et coutumes dans une branche bien précise. Étiquette permet de se comporter en fonction de la situation pour ne pas faire d'impair ou simplement lorsque vous voulez vous faire passer pour quelqu'un issu de la branche choisie.

Le nombre de milieux couverts par étiquette dépend de son niveau ; 1 point en étiquette offre une étiquette à 1, 2 points en étiquette offre une étiquette à 2 et une à 1, 3 points en étiquette offre une étiquette à 3, une à 2, et une à 1, et ainsi de suite. Penser à avertir le conteur quand, dans une scène, vous avez l'étiquette appropriée. Si l'on considère que posséder la bonne étiquette laisse le joueur à l'abri des ennuis dans un milieu donné, un jet de **Social + Etiquette** peut être demandé en cas de situation explosive. Les milieux couvrent tous les domaines d'influences, et la plupart des cultures et sous-cultures. Exemple : haute-société, bureaucratie, gays, yakusa, étudiant...



Connaissances

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

Finance : le monde de l'argent et du commerce est votre monde et vous le comprenez. Vous pouvez utiliser votre Finance pour suivre des mouvements financiers, faire un audit ou comprendre un cafoillis comptable.

Informatique : Vous avez l'entraînement ou l'expérience nécessaire pour utiliser un ordinateur, écrire des programmes, sécuriser un réseau, télécharger des « copies de sauvegarde » de vos DVD.

Piratage : **Mental + Informatique + équipement** Vs **Mental + Informatique + équipement**.

Investigation : Vous avez l'art et la manière d'examiner des preuves vraisemblablement disparates pour trouver des liens, de répondre aux énigmes et de surmonter les paradoxes. En somme, vous savez trouver ce qu'il manque. Toute utilisation d'Investigation nécessite un challenge Mental. Comme indiqué plus haut, la Vigilance concerne plutôt la détection passive tandis que Investigation concerne plutôt la détection active.

Légal : Votre connaissance du droit et des procédures vous permet de comprendre les textes de loi, de vous y retrouver dans les méandres de l'administration, ou de quémander la plus obscure des subventions. Vous devez faire un challenge statique Mental + Légal lorsque vous voulez connaître vos droits sur un sujet précis ou que vous souhaitez trouver un vice de procédure.

Linguistique : vous avez étudié plusieurs langues et vous pouvez les parler, les écrire et les lire. Avec un point en Linguistique le personnage obtient 1 langue supplémentaire. Deux points en donnent 2 supplémentaires, trois points en donnent 4, quatre points en donnent 8, cinq points vous permettent d'en accumuler

16.

Pour indiquer aux autres joueurs que vous ne parlez pas en Français, vous devez former un L avec le pouce et l'index d'une de vos mains. Lorsqu'un joueur s'interroge sur la langue que parlent d'autres personnages, c'est à lui d'énoncer celles qu'il connaît et aux personnages de lui dire s'il peut les comprendre ou non.

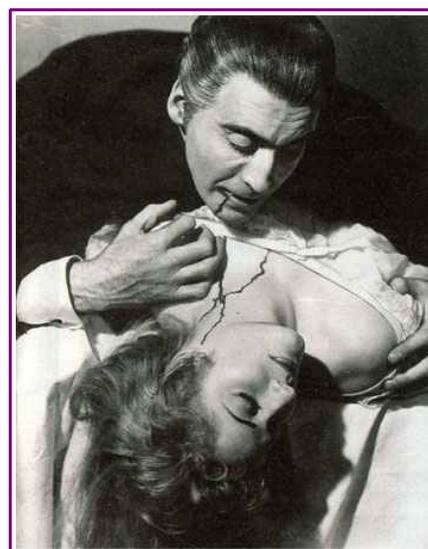
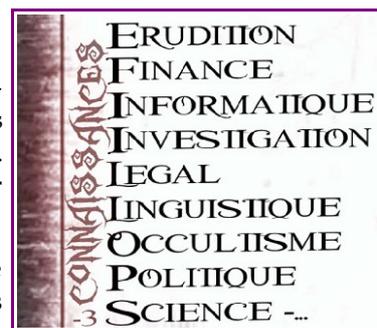
Occultisme : La face cachée du monde grouille de secrets mystérieux. L'occultisme représente une connaissance générale du surnaturel. La connaissance offerte par l'Occultisme est basique et souvent erronée.

Politique : Vous êtes familier avec le processus politique, vous savez trouver qui a le pouvoir, comment il l'a eu, et comment lui graisser la patte.

Sciences (choisir obligatoirement une branche) : Cette compétence représente la compréhension qu'a le personnage d'une science physique ou naturelle. Il faut habituellement utiliser un challenge statique Mental + Sciences pour déterminer le succès de la recherche ou la viabilité d'une hypothèse. En général Sciences ne permet pas de réaliser quelque chose sans être couplé avec une compétence d'Artisanat.

Science (Médecine) : en sachant comment le corps humain fonctionne, vous pouvez accélérer le repos et la guérison des blessures chez un humain ou faire des recherches en laboratoire.

En réussissant un challenge statique **Mental + Médecine (+ Bonus de matériel)** Vs **Nombre de blessures**, vous apportez les premiers soins à un mortel blessé qui regagne alors un unique niveau de santé.



La Volonté

VOLONTE : /0000000000

La Volonté de départ commence à 3 et le score maximum ne peut dépasser 10.

Le score de Volonté se divise en deux chiffres : le premier est la volonté maximale du vampire, le second compte les points de Volonté restants. Utiliser la Volonté est un réflexe et ne compte pas comme une action.

Résister au disciplines : Dépenser 1 point permet de recommencer un challenge de résistance perdu.

Contre la Frénésie : Le personnage peut dépenser un point de Volonté pour ne pas rentrer en Frénésie (il doit le faire avant le test voir [paragraphe sur la Frénésie](#) pour les détails). Il doit alors impérativement s'éloigner de la source de la Frénésie pendant au moins 10 minutes. Sinon, le test de Frénésie devient inévitable.

Un point de Volonté permet de sortir de la Frénésie pendant un tour en situation de combat. Le personnage peut agir normalement mais reste soumis aux spécificités de la Frénésie. Il ne regagne pas le contrôle mais lutte plutôt fantastiquement pour se contrôler pendant un moment de rage ou de terreur accablante.

Autres utilisations de la Volonté

- Un point de Volonté permet d'ignorer toutes les pénalités de blessure pendant un tour complet.
- Les points de Volonté sont nécessaires pour régénérer des dégâts aggravés.
- Un point de Volonté permet de réprimer un dérangement pour la durée d'une scène ou d'une heure.
- Un esclave peut annuler les effets du lien de sang temporairement avec un point de Volonté. Il peut résister au lien pendant toute une scène si l'action entreprise est relativement indirecte mais un point de Volonté par tour est nécessaire si l'esclave veut attaquer physiquement son régnant.
- Certaines Disciplines ou pouvoirs nécessitent la dépense de Volonté.
- Êtreindre un nouveau vampire nécessite de dépenser un point de volonté de manière définitive.

Lors des parties, la perte de Volonté pour réfréner un dérangement ou un départ en frénésie s'annonce à voix haute, en indiquant la volonté restante. Il convient de l'annoncer sur un ton neutre mais suffisamment fort pour être entendu des personnes alentours.

Récupérer sa volonté : 1 point est récupéré par semaine de repos. En partie assouvir son Vice regagne également 1 point de Volonté alors qu'obéir à sa Vertu regagne l'ensemble de la volonté. Voir [Vices et Vertus](#)

Humanité et Perte d'Humanité

HUMANITE
0000000000

L'une des pires craintes d'un Damné est l'abandon complet à la Bête. Plus il commet de péchés honteux, plus la Bête grandit tandis que son trait d'Humanité tombe. Ce sont les actions inhumaines (en tous cas celles que le vampire ne commettait pas en tant que mortel) ou moralement condamnables qui font baisser l'humanité, depuis le vol jusqu'à n'importe quelles actions plus mauvaises.

Quand le personnage commet un tel acte, le joueur fait un jet de : **Humanité Vs Seuil du péché**. Si le jet est un succès, le personnage perd un point d'Humanité. La Volonté ne peut pas être dépensée sur ce jet.

Les personnages avec une Humanité réduite s'auto-justifient leur péché au lieu de faire pénitence, et deviennent toujours plus insensibles. Il faudra alors un péché plus grave pour entraîner un test de dégénérescence. Un personnage est donc, en quelque sorte, immunisé aux conséquences d'actes au seuil supérieur ou égal à leur propre humanité.

Quand un vampire a perdu de l'humanité, il fait un test de **sa nouvelle Humanité Vs Seuil du péché+3**. Si ce celui-ci est une **réussite**, le conteur a la joie de lui attribuer un **Dérangement**, généralement en lien avec ses récentes turpitudes.

Actes	Seuil du péché
Vol sans conséquences grave	9
Vol majeur, très nuisible	8
Meurtre passionnel. Torture pour obtenir des informations vitales.	7
Vol avec violences	6
Tuer pour voler, Torturer pour des informations mineures	5
Incendier un foyer avec ses occupants pour baisser le prix de l'immobilier.	4
Meurtre de sang froid, violenter des innocents.	3
Tortures et sévices pour le plaisir, par curiosité	2
Génocides	1

La Vitae



La Vitae représente la quantité de sang dans l'organisme du vampire.

Chaque nuit, les damnés dépensent automatiquement 1 point de Vitae pour se lever, mais le sang est utilisé également à d'autres fins : activer une discipline, se soigner, ce qui sera détaillé dans les autres chapitres.

Les vampires gagnent de la vitae en absorbant du sang (voir § [la puissance de sang](#) pour le détail des nourritures appropriées) nécessaire à d'autres créatures. Boire un sang qui ne serait pas « volé » ne nourrit pas un vampire. Ainsi un calice, humain volontaire pour servir de source de nourriture, sera grandement affaibli par son don ce qui nourrira le vampire. A l'inverse, boire le sang frais coulant d'une victime décédées d'un accident de la route ne nourrit pas, à moins que le vampire n'ait sciemment provoqué l'accident afin de se recharger en Vitae.

Un humain en forme peut contenir 7 points de Vitae mais en perdre plus de 3 points lui fait risquer la mort.

La Soif : Un vampire qui n'a plus que 3 points de Vitae reçoit un malus de -1 à ses jets de contrôles, et -2 s'il ne lui reste qu'un point. Un vampire sans Vitae souffrira d'une blessure normale à chaque réveil.

La Résistance : L'anatomie des Damnés est animée par une malédiction surnaturelle, et non par de fragiles organes. Ainsi, il est beaucoup plus difficile de leur infliger des dégâts sérieux. L'effet des dommages sur les Vampires et la régénération seront traitées dans le chapitre Dégâts.

La puissance de sang

PUISSANCE DU SANG :

La puissance de sang détermine le degré de pouvoir que le sang apporte au vampire. Tous les vampires étreints commencent Puissance du Sang 1, quelle que soit celle de leur Sire. En général, la Puissance du Sang augmente d'un point tous les 50 ans, et baisse d'un tous les 25 ans de torpeur. L'élévation de la Puissance du Sang permet de plus grandes prouesses, mais aussi de plus grandes contraintes, notamment *alimentaires*.

Le nombre de Vitae que l'on peut dépenser par tour, et la quantité maximum que l'on peut stocker est fonction de la Puissance de Sang. A Puissance du Sang 1, on peut dépenser 1 Vitae par tour, et en stocker 10. Cette dépense compte pour l'activation de discipline et la régénération des dommages.

Puissance du sang	Max Attribut/Comp/Discipline	Max Vitae	Max Vitae/Tour	Ne peut se nourrir de moins de...
1	5	10	1	Animal
2	5	11	1	Animal
3	5	12	1	Humain
4	5	13	2	Humain
5	5	14	2	Humain
6	6	15	3	Humain
7	7	20	5	Vampire

Addiction à la Vitae

La Vitae des Damnés est l'ultime fruit défendu : totalement délicieux et rendant effroyablement dépendant. Toute créature qui goute la Vitae vampirique risque d'en devenir instantanément captive. Comme pour toute autre addiction, le personnage peut connaître les risques, mais le besoin de Vitae peut être trop fort.

En terme de jeu, le joueur du buveur fait un jet de **Volonté** Vs **Puissance du sang** à chaque fois qu'il goute au sang, avec une pénalité cumulative de -1 à chaque fois que le personnage boit de la Vitae d'un autre vampire. Après un échec, le personnage devient dépendant. Une longue période d'inactivité, telle que la torpeur, est la seule chose pouvant soigner la dépendance physique à cette addiction, la dépendance psychique ne cesse jamais.

Vinculum

Le Vinculum, appelé également Lien du Sang, est certainement ce qui ressemble le plus à de l'amour pour un vampire. Créé en buvant la Vitae d'un même vampire ce lien va de l'empathie irrationnelle à la servitude.

A la première gorgée de sang bue, un lien partiel s'installe. Le vampire considèrera sympathiquement le fournisseur de Vitae pendant six mois sachant que le sang de ce vampire est bon.

A la seconde gorgée de sang bue (durant une nuit différente de la première) le lien partiel se renforce. Le Vampire estime la personne dont il a bu le sang importante dans son requiem et lui montre du respect pendant un an. Nuire au régnaant d'une quelconque manière coute un point de volonté et le régnaant a un bonus de +1 sur les jets sociaux et disciplines mentales vers son asservi.

A la troisième gorgée de sang bue (durant une nuit différente de la seconde) le vinculum complet peut s'installer. Les joueurs vampires buvant le sang peuvent faire un jet étendu (3) de **Volonté + Puissance du Sang** Vs **Puissance du sang + 6** afin de résister aux effets complets du Vinculum. Résister nécessite **deux succès** et le résultat n'est pas connu de l'asservisseur (voir avec un conteur).

En cas d'échec ou de vinculum volontaire, le vampire dont la Vitae a été consommée est devenu régnaant (ou maitre) du buveur, communément appelé l'asservi. Il est possible de cumuler plusieurs liens de sang partiels mais tomber sous un vinculum complet disloque tous les liens précédents et en empêche de nouveaux.

Les Damnés à la Puissance du Sang plus élevée que leur régnaant ont plus de chances de résister. Il leur est possible de résister au pouvoir du lien de sang à n'importe quelle gorgée. En dépensant un point de Volonté, le vampire peut faire un jet **Volonté + Puissance du Sang** Vs **Puissance du sang + 5**. Le succès empêche le prochain niveau de lien. Le résultat est inconnu de l'asservisseur, faire le jet avec un conteur.

Il est difficile pour un soumis de penser à une action qui pourrait faire du mal à son régnaant, mais pas toujours... Ce sont les conteurs qui autorisent la dislocation temporaire ou définitive du Vinculum fonction de la manière qu'a le maitre de traiter son esclave. A défaut seule la destruction du régnaant disloque le lien.

Le pouvoir du Vinculum est si fort qu'il peut protéger, dans une certaine mesure, des Disciplines Mentales utilisées pour retourner le soumis contre son régnaant (+ 3 à la défense dans ce cas). Il permet également au régnaant de dominer sans contact visuel (à la voix) et de bénéficier d'un bonus de +2 sur les jets sociaux et disciplines mentales vers son asservi.

Sympathie Du Sang

Les vampires se nomment eux-mêmes les "Damnés" ou "Membres de la Famille", mais certains sont plus proches parents que d'autres. Les Damnés peuvent affecter leur "famille" immédiate et linéaire plus facilement qu'ils ne peuvent le faire avec d'autres vampires. Le damné affecte son sire, le sire de son sire, son infant et l'infant de son infant a bonus +2. Ce bonus s'applique aux diverses Disciplines affectant l'esprit.

Les mêmes liens du sang se manifestent aussi comme une sympathie sanguine, un sens instinctif qui résonne dans une lignée. Normalement cela arrive spontanément, quand un "parent proche" ressent une émotion forte ou une sensation telle que la frénésie, une grave blessure ou le plaisir de la diablerie. Dans de telles occasions, le Conteur peut demander au joueur de faire un jet de **Mental + Occultisme** Vs **Difficulté 6**. Chaque succès livre une information que le personnage tire de ces flashes de sensations et permet de refaire un test (maximum 4).

Un Damné peut aussi invoquer volontairement la Sympathie du sang afin de ressentir la position et l'état émotionnel approximatifs d'un membre de sa " famille proche ". Cela requiert la dépense d'un point de Volonté et le même jet que précédemment.

Les vampires bénissent et maudissent cette sympathie du sang. Si un vampire en envoie un autre à la Mort Finale ou le diablerise, son sire, son infant ou une autre "relation" peut le sentir. Les chances sont minces qu'un seul d'entre eux sache exactement ce qui est arrivé et qui l'a fait, mais les meurtriers en devenir doivent prendre en considération cette possibilité.



Le Goût Du Sang

Quand un Damné goute du sang, il sait avant d'avoir avalé l'équivalent d'un point de sang (et donc de risquer le Vinculum) s'il s'agit de sang humain ou de vampire (Vitae). Il peut également tenter de dire à quel point ce "millésime" est proche de sa propre Vitae.

Le joueur fait un jet de **Mental + Occultisme Vs Difficulté 4**. Si il s'agit de sang humain, une réussite permet de savoir s'il appartient à un membre de sa famille mortelle. Si il s'agit de Vitae, un succès permet de savoir s'il s'agit d'un membre de son propre clan et permet de refaire le même jet pour savoir, soit de quel clan provient la Vitae, soit si elle provient de sa "famille vampirique proche" (voir Sympathie du Sang).

La Diablerie

Connu comme le péché ultime parmi les pécheurs que sont les Damnés, l'acte de diablerie, ou l'Amarante, est expressément interdit par la Troisième Tradition. Le processus de boire le sang du cœur d'un autre vampire, et son âme même, est un acte qui souille la conscience. Pourtant, la diablerie ne peut pas être simplement appelée un crime, car elle fournit une foule de bénéfices : en consommant la Vitae et l'âme d'un autre Damné, un vampire peut rapidement apprendre des Disciplines interdites, d'anciennes compétences, et augmenter la puissance de son Sang.

Pour diableriser quelqu'un, il faut que la victime soit immobilisée ou en torpeur, et il est nécessaire de réussir un test de **Physique + Mental Vs Volonté + (différence de Puissance de Sang)**.

En cas d'échec, le vampire échoue la diablerie et le diablé se transforme en cendres.

En cas de réussite, le diaboliste draine l'âme de la victime qui tombe en cendres. Il gagne un point de Puissance du Sang si la sienne est inférieure à celle du diablé et peut gagner un unique point dans toute Compétence ou Discipline que la victime possédait à un niveau supérieur au sien. Le joueur choisit la discipline ou compétence hors disciplines spécifiques de clan si le diaboliste n'est pas lui même du clan.

Pourtant, il y a des répercussions définitives lorsqu'on commet la diablerie :

- Premièrement, cet acte grave dérobe un point d'Humanité au diaboliste.
- Deuxièmement, le diaboliste risque de devenir dépendant au sang (selon les règles définies plus haut), et peut finalement devenir dépendant à la diablerie.
- En dernier lieu, l'acte de diablerie souille la propre âme du diaboliste: des veines noires courent travers son aura, qui ne peuvent être cachées de ceux qui sont capables de voir de telles choses (par l'Auex II par ex.) Ces veines demeurent sur le diaboliste une partie pour chaque point de Puissance de Sang que sa victime possédait.

La Souillure Du Prédateur

Les vampires se reconnaissent à vue car leur Bête s'éveille en défi à la présence d'un autre prédateur. Normalement, cette réaction n'est ressentie comme rien de plus qu'un simple climat de tension pourtant quand des Damnés se rencontrent pour la toute première fois, cette tension est si aiguë qu'elle peut causer la frénésie.

La nature de la frénésie : colère ou crainte, est déterminée par la Puissance du Sang relative des vampires :

- Les vampires avec une Puissance du Sang inférieure à celle de ceux à qui ils font face, doivent résister à la frénésie de crainte.
- les vampires avec des Puissances du Sang égales ou supérieures doivent résister à la frénésie de colère.

Ce risque de Röttschreck peut être diminué ou éliminé par les circonstances qui rendent la rencontre d'autres vampires moins traumatique, comme lorsque le nouveau venu fait une proposition d'aide immédiate ou lorsque la réunion se produit dans un endroit où les personnages se sentent tous deux en sécurité, c'est le plus souvent le cas en jeu dans un Elyseum.

Un unique succès est nécessaire pour résister à la frénésie provoquée par la Teinte du Prédateur.

Deux disciplines en particulier affectent la Souillure du Prédateur, Métamorphose I et Dissimulation II.

Frénésie, Boulimie et Rötschreck

La Bête de tout Damné est violente et sauvage et elle peut submerger la conscience du vampire par une colère, une crainte ou une faim irrépessibles.

Indépendamment du type de frénésie, le processus est essentiellement le même: le joueur fait trois jets étendus de **Mental + Social Vs Difficulté variable selon la nature de ce qui cause la frénésie.**

Si le joueur n'obtient aucun succès à l'un de ces tests, le personnage entre immédiatement en frénésie.

Un ou deux succès signifie que le personnage résiste à la frénésie pour, respectivement, un ou deux tours, et doit faire un nouveau jet à la fin de ces tours avec une difficulté de + 1.

Si le joueur parvient à accumuler un total de **trois succès, la frénésie le quitte.**

- Les frénésies dues à la faim -appelées boulimie- sont déclenchées quand le personnage ne possède plus que quatre points de Vitae ou moins dans son organisme. Très logiquement un vampire en frénésie de Faim s'alimente.
- Des Frénésies dues à la colère sont déclenchées par des circonstances particulièrement stressantes : Humiliation publique, triomphe d'un rival, être attaqué... Un vampire en frénésie de Colère attaque.
- Des frénésies dues à la crainte - dites Rötschreck- sont déclenchées par la proximité du feu, de lumière du soleil ou par la Souillure du Prédateur. Un vampire en Rötschreck fuit par tous les moyens.

Le Conteur peut augmenter ou diminuer le seuil de difficulté requis pour lutter contre la frénésie selon l'intensité du déclencheur. (voir exemples donnés ci contre de seuils)

Situation de colère	Seuil
Insulté en publique	5
Abaissé par quelqu'un de vous détestez	7
Trahi par un partenaire	7
Se faire tirer dessus	7
Etre aimé en danger	7
Trahi par un être aimé	9
A déjà goûté du sang de vampire	+1
Dépendant au sang de vampire	+2

Situation de faim	Seuil
Odeur ou vue du sang	5
Première gorgée de sang	6
Faim (3 points de sang ou moins)	+1
Affamé (1 point de sang)	+2
A déjà goûté du sang de vampire	+1
Dépendant au sang de vampire	+2

Situation de peur	Seuil
Allumer une cigarette	2
Se prendre un flash dans les yeux	4
Feu de joie	5
Bâtiment en flamme	7
Soleil obscurci	9
Soleil direct	12
A distance de la source de crainte	-2
Surpris par la source de crainte	+2

Les vampires ne peuvent rien faire de complexe durant une frénésie, mais la sauvagerie de la Bête leur donne quelques avantages :

- Ils ignorent toutes les pénalités de blessure,
- Ils gagnent un bonus de +1 en physique.

Lorsque la cause de la frénésie disparaît, le joueur peut refaire les tests étendus ci dessus pour sortir de frénésie. La bête garde le contrôle tant qu'il n'obtient pas les trois succès nécessaires.



Sommeil Diurne et Torpeur

Les vampires sont submergés par une fatigue écrasante au lever du soleil, ils restent immobiles et ont tous les aspects des morts jusqu'au coucher du soleil. S'ils sont attaqués pendant le jour, ils peuvent se lever, mais cela leur est extrêmement difficile: le joueur initie **Mental** Vs **Difficulté 3** pour remarquer la perturbation. Le joueur dépense alors un point de Vitae et reste éveillé pour un tour par point en Humanité.

Les vampires peuvent entrer en torpeur volontairement, suite à des dommages physiques, ou par la faim. Durant ce long sommeil, le vampire a l'apparence d'un vulgaire cadavre, bien qu'il ne se décompose pas, et expérimente des rêves et visions qui le hantent. Le corps du vampire reste sujet aux dommages par le feu et la lumière du soleil. Plusieurs décennies de torpeur peuvent entraîner une perte de Puissance du Sang, et un sévère choc culturel au moment où le vampire se lève et trouve un monde très différent de celui qu'il a laissé.

Une fois en Torpeur, le vampire demeure inconscient, ignorant la nécessité de dépenser du sang chaque soir.

- Un vampire en Torpeur ne gagne pas de points d'expérience et ne peut utiliser aucune Discipline.
- Un vampire en Torpeur ne peut pas être *Convoqué* ou contacté par *Télépathie* ni être *Dominé*. En règle générale, toute Discipline mentale ou sociale ne l'affecte pas.
- Un vampire en Torpeur ne peut être détruit que par une blessure aggravée ou une décapitation (une blessure normale ne fait que détruire un point de sang si le vampire en Torpeur en a encore).

Les Relations avec les mortels

Les Damnés ne sont plus vraiment humains, et comme sous l'influence de la bête ils dégénèrent, ils tendent à perdre la compréhension instinctive des relations sociales des vivants. Lors de rapports sociaux avec les vivants, le trait d'Humanité des vampires limite le regroupement maximum d'un jet d'un personnage pour toutes les actions impliquant l'attribut Social.

Par conséquent, un vampire avec une Humanité de 5, un Social de 3 et Empathie de 4, fera un jet à 7 pour lire le langage corporel d'un frère Damné, mais seulement à 5 dés (7 limités à 5 à cause du score d'Humanité) pour lire celui d'un mortel.

Les Couleurs de la vie : Bien que les vampires soient morts, ils peuvent imiter les caractéristiques de la vie. En dépensant un point de Vitae, les vampires peuvent contrefaire certaines des apparences de la vie: leur peau rougit, redevient chaude, leur cœur bat et leur poitrine s'emplit d'une respiration inutile. Ils peuvent même avoir des rapports sexuels, soit pour se nourrir sur un calice mortel convenablement distrait, soit pour le simple plaisir.

Les Goules

Dans le monde des vampires, les goules sont une ressource essentielle. Ces sont des mortels pris dans la servitude du sang, encore vivants, mais partageant l'essence des morts-vivants. La différence entre un mortel dépendant à la Vitae et une goule est que cette dernière est un serviteur de bien meilleure qualité. Une goule n'est pas juste un junkie pathétique et peu fiable lié par le Vinculum mais a un lien privilégié et constructif avec le vampire. C'est pourquoi son maître doit non seulement lui consacrer de la Vitae tous les mois, mais doit aussi consacrer **un point de Volonté mensuel** au buveur.

Les goules restent essentiellement mortelles, et peuvent opérer le jour sans pénalités. A la différence d'humains simplement dépendants à la Vitae elle gagnent néanmoins des capacités surnaturelles. Elles bénéficient de la jeunesse éternelle des vampire et peuvent utiliser la Vitae de leur organisme pour se guérir surnaturellement. Elles peuvent également parfois apprendre les Disciplines de leur régner.

Après leur création, les goules souffrent toujours du Vinculum. Néanmoins en cas de sevrage, la goule perd lentement le lien à son maître dans un long cauchemar (deux mois sans boire de son sang).

Certaines goules particulièrement fidèles, intéressées à cette forme précaire de vie éternelle ou encore souhaitant se voir êtreindre un jour sont suffisamment satisfaites de leur situation pour dépenser un point de leur volonté propre afin de rester une goule au lieu que celui de leur maître l'impose. Si cette situation est idéale pour le régner qui préserve sa volonté, il va sans dire que des mauvais traitements ou un manque de perspectives cassent le plus souvent cette bonne volonté de l'esclave qui s'affranchira alors plus aisément.

Les éléments matériels et surnaturels de la Mascarade

Une des traditions les plus strictes des Damnés est la Mascarade. Un édit les obligeant à cacher leur existence aux mortels et donc à agir comme des mortels en leur compagnie. Cette loi est cependant plus qu'un édit social, elle complète des phénomènes surnaturels inséparables de la nature vampirique :

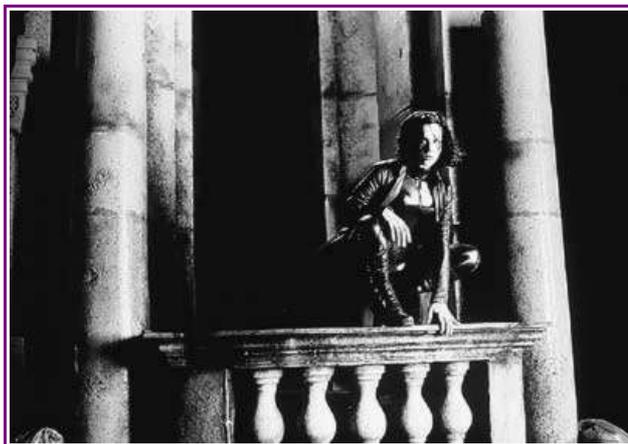
Le reflet d'un Damné, et toutes photographies ou vidéos, semblent légèrement brouillés. Ce n'est pas assez systématique pour être remarqué à première vue et les observateurs supposent souvent qu'il y a un défaut ou une saleté sur un objectif ou un miroir embué. C'est néanmoins suffisant pour rendre l'identification des Damnés ou de leurs traits impossible.

Un Vampire peut supprimer cet effet pour une scène si le joueur dépense un point de Volonté.

Dans le cas où la mascarade serait néanmoins menacée par la répétition de dysfonctionnements attribuables à la présence d'un semblable (présence de multiples caméras dans un lieu où un vampire va passer de nombreuses heures par exemple) c'est l'ensemble du système d'enregistrement qui tombe en panne.

Conseils d'usage sur la mascarade :

Il est à noter que le brouillage à l'identification ne concerne pas les enregistreurs ou diffuseurs sonores (micros, téléphones...). Attention à se nourrir silencieusement ou avec une mise en scène « humaine » du contact physique par exemple.



Il est à noter également que le flou constaté sur les caméras empêche juste l'identification de la personne, pas de voir ce qu'elle fait. Attention donc à l'usage de disciplines « spectaculaires » comme la puissance ou les griffes de la métamorphose 3. Ce sont des bris de mascarade éclatants.

Face à la technologie la mascarade des vampires n'est globalement préservée que parce que les développements des technologies d'enregistrement sont également des choses qui facilitent la fabrication de « science fiction » et de fausses preuves qui alimentent régulièrement des théories du complot. La société des damnés met donc une partie non négligeable de son influence et de son énergie à maintenir une image de ridicule et de farce autour des théories occultes et comploteuses chez les humains.

Les quelques rares humains parvenant à démêler le vrai du faux sont appelés « éveillés » par les Vampires et constituent une menace permanente pour la survie des nuits du Requiem.

Les Tours et l'initiative

Un combat se décompose en plusieurs **tours**. C'est un laps de temps durant lequel tous ceux qui le décident peuvent intervenir.

Les personnages interviennent par ordre d'Initiative, qui se calcule en additionnant **Mental + Compétence utilisée + Célérité** (Si égalité les actions sont simultanées).

Déroulement d'un Tour de combat

- La dépense de Points de Sang (régulée par la Puissance du Sang) vise à activer une Discipline Physique (Invulnérabilité, Métamorphose, Puissance, Célérité). Cette dépense et l'activation de la discipline sont effectives instantanément.
- Une Action peut être précédée d'un déplacement libre de [3 + score en Célérité] pas. Le personnage peut ensuite faire une action d'Attaque, de Visée, de Défense totale. Il peut aussi ne faire que se déplacer ce qui lui permet de parcourir [6 + score en Célérité] pas. (La Célérité permet également d'effectuer une action défensive supplémentaire par point de Célérité).
- La Phase de régénération permet à chaque personnage (qui peut encore le faire) de dépenser de la Vitae pour guérir des blessures normales (1 par point de sang), et peut transformer une blessure aggravée en blessure normale grâce à l'Invulnérabilité.

L'attaque

Pour réussir une attaque, il faut réussir le challenge correspondant.

Attaque à main nue : Physique + Bagarre + Puissance VS Défense

Défense à main nue : Attaque VS Physique + Bagarre + Célérité

(Parer à main nue n'est possible que contre des armes de petites tailles)

Attaque par arme blanche : Physique + Mêlée + Bonus Arme Blanche + Puissance VS Défense

Défense avec arme blanche : Attaque VS Physique + Mêlée + Célérité

Esquive : Attaque VS Physique + Esquive + Célérité

Combat à distance : Physique + Arme à feu VS Physique + Esquive + Célérité

Physique + Arme de Jet VS Physique + Esquive + Célérité

Fusil Sniper : Mental + Armes à feu VS 5 puis Esquive + Célérité quand la surprise est passée

Pour le combat à distance, l'esquive est la capacité à se placer pour ne pas être sur la trajectoire des balles.

La surprise.

En surprise, le défenseur est considéré, pour le premier tour, comme dénué d'action possible, et perd les égalités sur les challenges défensifs. Le résultat peut seulement nuire au défenseur surpris, pas à l'attaquant.

Une surprise survient lorsque :

- un assaillant use de *Célérité* alors que le défenseur ne s'attend pas à l'attaque.
- un assaillant sort de *Dissimulation*.
- un assaillant attaque hors du champ de vision (de dos par exemple ou hors de vue).
- un joueur ne réagit pas dans les 3 secondes suivant la déclaration d'un challenge Physique.

Attaques ciblées

Il est possible pour un attaquant de viser une partie précise du corps de son adversaire afin d'obtenir un effet particulier. L'attaquant doit d'abord annoncer qu'il va tenter une attaque ciblée (et la zone visée) puis recommencer un nombre de fois proportionnel à la difficulté son challenge.

Partie visée	Tests supplémentaires	Effet
Le cœur (en mêlée)	2	Paralysie (ou mort chez un mortel)
Couper un membre	2	« Amputé »
Décapitation	3	Destruction

Si l'attaque initiale est une réussite, mais que l'attaquant n'obtient pas les succès supplémentaires nécessaires à l'attaque visée, l'attaque entière est manquée.

Exemple de tentative d'empalement :

2 challenges de toucher **Physique + Mêlée + Puissance** VS **Physique + Bagarre/Esquive/Mêlée + Célérité**

Défense totale :

Si un joueur décide de mettre toute son énergie et sa prochaine action dans la défense : il peut doubler *ou* l'attribut *ou* la compétence de sa parade.

Il obtient ainsi une défense telle que « Vs **Physique + Mêlé +Mêlé** » ou « Vs **Physique + Physique + Esquive** »

Les Armes

Les armes se définissent par :

- Le bonus au toucher : se rajoute au jet d'attaque ou de défense.
- Le bonus aux dégâts : une attaque réussie cause 1 case de dommage + le bonus pour les vampires, **le double de bonus pour les humains**. (Les poings et dents des vampires ont +0/+0 en bonus toucher/dégâts)
- Dissimulation : aperçu du strict minimum pour cacher ce genre d'arme.
- Capacités spéciales : Le reste.

Il est nécessaire d'avoir reçu l'aval d'un conteur pour disposer d'une arme.

P signifie arme de petite taille ou contondante que l'on peut parer à main nue. **Peut empaler** signifie que si l'arme est en bois on peut utiliser l'attaque ciblée sur le cœur pour paralyser.

Capacités spéciales

Certaines armes peuvent amener à des utilisations spécifiques à définir avec les conteurs.

Par exemple le manche en bois affûté d'une hache peut servir de pieu à un vampire taquin.

Convention de l'ONU

Suite aux débordements de la guerre 14-18 l'influence vampirique a éradiqué les munitions au phosphore blanc et autres matériaux incendiaires. Les anciens d'Europe l'ont fait proscrire dans l'annexe III à la convention sur les armes classiques de l'ONU.

Trouver ces munitions aux dégâts aggravés est donc rarissime (et très mal vu).

Liste d'Armes	Bonus au toucher	Bonus de dégâts	Dissimulation	Capacités spéciales
Bouteille, couteau, poing américain	1	0	Poche	P
Massue, Bâton, Hachette	1/1/0	0/0/1	Étui, Sac	P
Hache de guerre (2 mains)	1	2	Étui, Sac	
Lance, hallebarde (2 mains)	1	2	Non	Peut empaler
Épée Courte/longue/2mains	2/1/1	0/1/2	Étui, Sac	
Arc court/composé/long (2 mains)	2/1/1	0/1/2	Étui, Sac	Peut empaler
Cocktail Molotov, grenade incendiaire	1	Spécial	Poche	Aire d'effet
Pistolet léger/lourd/mitraillette	1/1/2	0/1/2	Poche/ Holster/ Sac	
Fusil Sniper/Pompe/Mitrailleuse	3/2/2	1/2/3	Étui, Sac/Étui, Sac/Non	
Grenade offensive/défensive	1/1	1/2	Poche	Aire d'effet
Arbalète	1	2	Étui, Sac	Peut empaler
Pieu	1	0	Poche	P, Peut empaler
Lance Flamme	3	Spécial	Non	Aire d'effet

Dégâts

Les dégâts normaux

Par défaut, presque tous les dommages infligent des blessures normales. Elles endommagent le corps et peuvent tuer un mortel par accumulation. Il n'existe pas de différenciation des blessures selon qu'elles saignent, brisent des os, résultent d'une maladie infectieuse, etc.

Un humain met en moyenne une semaine pour recouvrir une case de blessure avec les soins appropriés. Un vampire les régénère facilement par son sang surnaturel, en dépensant du Vitae à raison de 1 point de sang pour 1 case de blessure normale (l'effet est immédiat).

Les blessures aggravées

Elles sont infiniment plus difficiles à régénérer, car elles atteignent le vampire à un niveau surnaturel. Elles sont causées par les griffes (non les ongles) ou crocs d'une créature surnaturelle (vampires, lupins...), les flammes (et non le métal rougi), la lumière du jour et certains objets ensorcelés.

- **La lumière du soleil** : L'exposition partielle (une main exposée à un rayon de soleil filtré par de lourds rideaux par exemple) inflige 1 blessure Aggravée par Tour alors que l'exposition directe (regarder dehors un jour nuageux) inflige 3 blessures aggravées par tour. Être entièrement exposé à la lumière brillante du soleil inflige cinq points par tour.
- **Les flammes** causent une douleur insoutenable. La plupart des vampires sont extrêmement nerveux à proximité d'une flamme, car c'est une des rares choses qui peut les détruire. Le nombre de dommage infligé par le feu dépend de la taille de celui-ci. La flamme d'un briquet sur la peau inflige un point par tour. Être jeté dans une cheminée inflige trois points par tour. Être pris dans un feu chimique ou entièrement exposé à la flamme infligerait cinq points par tour.

Un membre du Clan Mekhet exposé au soleil ou au feu souffre d'un dégât aggravé supplémentaire par tour.

La morsure d'un vampire peut infliger elle aussi une unique blessure aggravée (non modifiable même avec Puissance). Pour l'infliger en combat, il faut avoir au préalable saisi sa victime (Physique+Mêlée), puis tenter un nouveau challenge (Physique+Mêlée), lors de sa prochaine action pour déchiqeter ses chairs (et infliger 1 blessure aggravée) ou boire son sang (ce qui n'inflige aucune blessure).

Point de vie	6 ou plus	5	4	3	2	1
État général	Bon état	Égratigné		Blessé		Torpeur
Malus	0	-1	-2	-3	-4 (après 10 minutes immobile)	Coma surnaturel

Les Malus occasionnés par les niveaux de blessures (non-cumulables entre eux) s'appliquent à toutes les actions : physiques car estropiés, sociales car défigurés, mentales car déconcentrés.

Récupération

Transformer une case de blessure aggravée en une case de blessure normale s'appelle Déclasser une blessure. Il faut **2 point de sang et un point de volonté pour déclasser une blessure** (plus 1 point de sang pour faire disparaître la case de blessure normale qui en résulte), cette opération prend une dizaine de minutes de concentration, et doit se dérouler au calme. On ne peut déclasser qu'un aggravé par semaine.

Selon sa constitution, un vampire peut subir plus ou moins de dégâts avant la mort finale. Les points de vie sont de **5+ son score Physique**.

Pour sortir de la torpeur liée à l'accumulation des dégâts physiques, le vampire doit boire le sang d'un semblable d'une puissance de sang supérieure à la sienne.

Régénération

En cas d'amputation, un vampire est à même de régénérer son ou ses membres amputés. Un membre coupé prend 1 mois pour se reconstituer et 1 semaine seulement pour un plus petit organe (œil, main, langue). Une telle régénération se fait au même coût en sang et en Volonté qu'une blessure aggravée.

Rapport à la Douleur du vampire

Le corps d'un vampire est animé par une malédiction et non un corps dont le fonctionnement est lié à la chair. De ce fait la douleur n'est pas ressentie par un vampire comme le ressentirait un humain. Néanmoins, les réflexes de protection du corps acquis lors de son existence vivante perdurent chez le vampire. Si son humanité est élevée il s'agit tout simplement de souvenirs et de réflexes conservés vivants, si son humanité est faible il s'agit généralement d'une discipline personnelle visant à préserver la mascarade.

Concernant les réactions de douleur, là encore, il est bien vu qu'elles soient similaires formellement à celle d'un humain bien qu'en réalité le stress du vampire soit plus lié à des réactions de sa bête face à une menace qu'à une réaction nerveuse. Lors de situations extrêmement « douloureuses », la bête peut se sentir menacée et se réveiller : Provoquer des frénésies de rage voire un Röttschreck si le vampire est en situation de faiblesse manifeste.



Étapes de création du personnage

Dans Vampire le Requiem, vous incarnez un nouveau né, un vampire fraîchement étreint par son Sire. Ce vampire vous aura transmis avec la condition d'immortel un certain nombre de caractères de clan et aura -ou non- assuré un minimum de formation afin de vous permettre de vous comporter en assemblée vampirique et de connaître les traditions et coutumes de l'empire de France.

Votre sire il ne faut pas l'oublier voit sa responsabilité liée par la seconde tradition à vos actes.

Ceci est reflété en jeu par une humanité relativement importante du vampire que vous incarnez. Humanité qui place les préoccupations et ressentis de votre personnage encore quelque part entre des préoccupations de mortel et de Damné. Au fur et à mesure des parties, et selon le style de jeu que vous développerez votre personnage va évoluer dans ses caractéristiques, ses conflits aux autres et à lui même.

Au moment où vous entrez en jeu votre Damné est devenu globalement autonome ce qui lui a permis de choisir sa « famille de cœur » ou ligue qui sera -ou non- la même que celle de son Sire.

Afin de créer votre personnage suivez les étapes ci dessous dans l'ordre.

Historique et background du vampire

Ce dernier doit permettre de cerner qui était le mortel dont votre personnage s'incarne, qui était le sire qui l'a étreint et pourquoi cette étreinte. Quel a été son parcours depuis et quels seront donc ses objectifs en jeu. Cette rédaction permet de finaliser le personnage, un conteur lie alors généralement certaines parties de votre background aux éléments en jeu afin de vous permettre une entrée rapide dans la partie.

Le background et l'historique du personnage, de ses divers alliés, serviteurs est à valider avec un conteur et seront ensuite à coucher par écrit afin de les fixer définitivement. Le conteur peut bien entendu aider pour la fabrication de tous ces éléments.

Les éléments à consigner obligatoirement sont :

- Nom
- Historique mortel bref (niveau social, éventuels humains encore vivants en relation avec le damné).
- Historique de non vie si personnage a été étreint après avoir été une goule.
- Adresse/principe du refuge.
- Principe des revenus que gagne le personnage.
- Nom du Sire et raisons connues de l'étreinte, relation à ce dernier, au clan.
- Raisons d'être dans la ligue, orientation globale du requiem (objectifs du personnage).
- Raison de la venue sur le domaine ligérien.



Vices et Vertus, roleplay et volonté

Le Vice et la Vertu sont essentiellement des guides pour l'interprétation de votre personnage mais ils interviennent aussi pour le regain et la perte de la Volonté.

Assouvir son Vice durant une scène ou une inter partie fait regagner 1 Point de Volonté, tandis qu'agir selon sa Vertu permet de regagner tous ses Points de Volonté. Ceci n'est valable que pour des actions qui entraînent un réel risque pour le personnage. Un conteur devra valider cette récupération.

Vices



Avarice : Il n'est jamais possible d'en avoir trop. Ce vice s'assouvit en acquérant quelque chose aux dépens d'un proche.

Colère : C'est un moyen pratique d'évacuer la frustration et le stress, dommage pour les victimes. Ce vice est récompensé quand le personnage évacue sa colère dans une situation où il est dangereux de le faire.

Envie : La haine de soi se déplace de manière commode dans la haine de l'autre. Ce vice pousse un personnage à se procurer quelque chose qui appartient à un rival ou à nuire au bien-être de ce dernier.

Gourmandise : Consommer aide à se situer dans la chaîne alimentaire. Ce vice pousse un personnage à satisfaire ses appétits ou dépendances à ses propres dépens ou à ceux d'un être aimé.

Luxure : La vraie passion n'a pas besoin de l'aval des sentiments d'autrui. Ce vice pousse le personnage à satisfaire ses désirs en rendant autrui victime de ces derniers (bien qu'il ne le voie jamais ainsi).

Orgueil : C'est un comportement qui permet d'être sur qu'on a confiance en soit. Ce vice pousse un personnage à exercer ses propres désirs (et non ses besoins) sur autrui malgré les risques que cela peut lui faire encourir.

Paresse : Pourquoi repousser à demain ce qu'un autre peut faire aujourd'hui ? Ce vice pousse un personnage à éviter avec succès une tâche difficile tout en atteignant un de ses buts.

Vertus



Charité : Cette vertu pousse le personnage à aider autrui à son propre détriment. Il ne suffit pas de partager ce qu'il a en abondance, il doit s'agir d'un vrai sacrifice en termes de temps, possessions et énergie, ou alors il doit risquer sa vie pour autrui.

Espérance : Cette vertu force à ne pas baisser les bras, en dépit du bon sens. Votre personnage regagne ses points de Volonté s'il empêche les autres de perdre espoir, alors même que persévérer va nuire à leur but et à leur bien être.

Foi : Cette vertu vous place dans la position de voir le monde selon le cadre stricte de votre croyance, que vous placiez cette dernière dans un cadre religieux ou philosophique. L'expression de cette vertu est d'agir avec un réel mépris de la réalité.

Persévérance : Cette vertu pousse le personnage à résister à toutes pressions ou tentations insupportables qui pourraient altérer ses buts. Ceci n'inclut pas les distractions provisoires, mais seulement les pressions qui devraient rationnellement lui faire abandonner ou changer ses plans totalement.

Justice : Cette vertu pousse le personnage à toujours faire ce qui est juste même à ses propres dépens.

Prudence : La prudence place la sagesse et la retenue avant l'action et le comportement irréfléchi. L'expression de la prudence est de renoncer à un acte qui pourrait rapporter gros.

Tempérance : Cette vertu pousse le personnage à résister à la tentation de se laisser aller dans l'excès de n'importe quel comportement, qu'il soit bon ou mauvais, en dépit de tous les bénéfices évidents que cela pourrait lui procurer.

Les Clans

Clan :

Le Clan et la Ligue déterminent ensuite les capacités spéciales, les objectifs généraux du vampire et conditionnent également son historique récent.

Un Clan est un lignage de vampires, comme une « famille ». Les membres d'un Clan héritent tous de certains traits mystiques, de facultés particulières pour des disciplines ou de faiblesses.

Chaque Clan apporte un point d'attribut supplémentaire.

Chaque clan pratique 3 disciplines (dont une exclusive indiquée en italique), et comporte une faiblesse de sang.

Daeva



Sensibles et sensuels, les Daevas cultivent tant le désir chez leurs proies que la perfection physique pour eux-mêmes. Le clan est autant composé de prédateurs sexuels que d'hédonistes sensuels.

Le sire d'une Succube recherche une combinaison de charme, de culture, de séduction, de désir d'accomplissement, de passion et de beauté physique chez son futur Infant.

De nombreux Daeva étreignent des mortels auxquels ils se sont attachés, mais cet attachement s'avère presque invariablement illusoire, et est en vérité un mélange de désir et de simple appétit.

Peu de relations sont aussi euphoriques que celles entre un Daeva et son nouvel Infant, et peu se refroidissent plus brutalement.

Attributs favoris : +1 en Physique ou en Social

Disciplines : Célérité, *Majesté*, Puissance

Faiblesse : Ils ont de grandes difficultés à résister à l'hédonisme. Les émotions et sentiments s'érodent et les Daeva s'enfoncent toujours plus profondément dans leurs vices pour pouvoir continuer à ressentir le plaisir de ceux-ci. S'il ne cède pas à son vice quand il en a la possibilité, le Daeva perd deux points de Volonté au lieu d'en gagner un s'il y cédait.

Gangrel



Primal et sauvage, le Gangrel chasse dans les lieux sauvages et ne montre aucune pitié. Un Gangrel peut avoir eu à peu près n'importe quelle "première" vie, mais tous les Sauvages possèdent un fort instinct de survie.

Les Gangrel abhorrent la faiblesse et admirent ceux dont les plus grandes forces n'appartiennent qu'à eux-seuls: la conscience de soi, la confiance en soi, et l'indépendance.

Attributs favoris : +1 en Physique +1 Social

Disciplines : Animalisme, Invulnérabilité, *Métamorphose*

Faiblesse : La Bête gronde, et s'ils tiennent fortement à leur Humanité, leur esprit est sans cesse affaibli par ses assauts. De ce fait les Gangrels perdent leurs égalité en Mental. Leurs esprits humain et bestial sont liés et s'entravent l'un et l'autre, d'où leur réputation de mieux maîtriser leur Bête...

Mekhet



Secrets et sages, les Mekhet sont les maîtres de tous ce qui est caché. Ils chassent depuis les ombres, s'abattant secrètement sur leurs proies et découvrent des secrets que nul ne devrait connaître. Le seul point commun à tous les Mekhet est une affinité avec la nuit elle-même ou quelque obscurité métaphorique, telle une âme en peine en quête de connaissances.

Les Mekhet sont formés intensivement par leurs sires, de façon à ce qu'ils comprennent

la nature du clan et ses devoirs. Certains préfèrent laisser leur progéniture découvrir le monde des Damnés par eux-mêmes, mais même ces sires ne s'éloignent pas au point de ne plus pouvoir observer les progrès d'un protégé.

Attributs favoris : +1 en Mental ou en Social

Disciplines : *Auspex*, Célérité, Dissimulation

Faiblesse : Les Mekhet sont sensibles à la lumière. A chaque fois qu'un Mekhet subit des dommages causés par le soleil ou le feu, il prend un dommage aggravé supplémentaire.

Nosfératu



Furtifs et dérangeants, les Nosfératus manient la peur elle-même comme un chasseur sa lame. Leur simple présence déconcerte les gens, que ce soit par leur laideur physique, par leur folle puanteur ou par une malfaisance trouble qui émane d'eux. Les Nosfératus ou Fantômes sont issus des marginaux de la société, tels que les sans-domiciles, les malades mentaux et les criminels. Ils tendent à être des individus qui gèrent leur nouvelle condition plus qu'ils ne l'apprécient.

Attributs favoris : +1 en Mental ou en Physique.

Disciplines : *Cauchemar*, Dissimulation, Puissance

Faiblesse : Ils sont soit repoussant, soit très dérangeants. Ils perdent les égalités en Social. Cette faiblesse n'affecte pas les challenges liés à la brutalité sociale comme avec la compétence Intimidation, ou ceux liés à la détection sociale comme avec Empathie.

Ventruue



Majestueux, impérieux et aristocratiques, les Ventruues sont les rudes seigneurs de la Danse Macabre.

Ils sont le plus souvent issus de ce que le monde moderne a de plus proche de la noblesse féodale: la crème de la haute société, des professions libérales ou les héritiers de vieilles dynasties financières et politiques. Quand de nouvelles professions et de nouvelles formes du pouvoir apparaissent, les Ventruue les attirent dans le clan.

Quels que soient les moyens nécessaires, les Ventruues s'élèvent au dessus de la masse des morts-vivants.

Attributs favoris : +1 en Social ou en Mental.

Disciplines : Animalisme, *Domination*, Invulnérabilité

Faiblesse : Le pouvoir corrompt leur moralité et leur Humanité. Avec le temps ils développent une paranoïa ou une rapacité sans borne, voire s'enferment dans leur monde. Ils ont une pénalité de +2 à leur test d'Humanité pour éviter de prendre un Dérangement.

Les Ligues



Il faut maintenant choisir de quelle ligue fait parti le personnage . Sauf concept de personnage particulier, il n'est pas possible de jouer de vampires « Non-alignés ».

Une Ligue est l'unité sociale des Vampires. Chacune est un groupe artificiel de Damnés ayant les mêmes philosophies, idéaux, objectifs politiques, voire notions religieuses. Les vampires ne peuvent appartenir qu'à une seule Ligue à la fois car les membres sont plutôt fermés sur certains principes. Pour cette même raison il n'est pas simple une fois une ligue choisie de changer d'appartenance.

Il semblerait que la première Ligue ait été la Camarilla, créée sous l'antiquité romaine pour unir les Vampires de Rome, mais elle a disparu avec la chute de l'Empire. Elle a laissé sa place, depuis, à d'autres institutions.

Les éléments ci dessous détaillent les grandes lignes des orientations de ligues et permettent de faire son choix. Une fois votre ligue choisie, votre conteur vous apportera les éléments supplémentaires nécessaires.

Le Cercle de la Sorcière



Le Cercle est un groupe secret et mystique de Damnés possédant ses propres croyances sur la nature vampirique et sa propre Discipline. Ceux qui sont appelés les Acolytes croient que les vampires sont une part naturelle du monde et peuvent apprendre, grandir, et trouver l'illumination au lieu de patauger dans l'angoisse criblée de culpabilité d'autres groupes qui se focalisent sur la pénitence.

Par conséquent, les membres du Cercle de la Sorcière se trouvent souvent rejetés en tant que marginaux politiques et hérétiques de l'existence vampirique, spécialement par les vampires plus religieux. Le Cercle croit que la création est le pouvoir. Les vampires doivent faire face à leur condition statique et la dépasser en créant et en cultivant tout ce qu'ils peuvent. Les Acolytes chérissent aussi les épreuves auto-infligés, croyant que c'est seulement par le dépassement de leurs limites physiques, mentales et spirituelles qu'ils peuvent devenir plus que des créatures de la nuit. Cette croyance peut aussi mener à la persécution, leurs étranges rituels d'épreuves pouvant sembler barbares et même sacrilèges pour certains Damnés.

Bénéfice: Les membres du Cercle peuvent apprendre Cruac. Cette Discipline est une forme de sorcellerie du sang basée sur des rituels et observances païennes.

La Lancea Sanctum



La Lancea Sanctum est la colonne vertébrale religieuse et morale des Damnés, ainsi que l'Alliance des prêtres et inquisiteurs auto-consacrés des Damnés. Respectés et craints universellement, l'alliance cherche constamment à superviser l'existence religieuse de tous les Damnés, si ce n'est les diriger tout court.

Se croyant choisis par Dieu, les membres de la Lancea Sanctum suivent le testament de Longinus (le Sombre Messie), un recueil d'écrits du centurion qui a percé le flanc du Christ et fût transformé en vampire. Les Sanctifiés croient que sa divine transformation donna un sens à l'existence des Damnés et un nouveau but pour les morts-vivants.

La Lancea Sanctum cherche à convertir ceux qu'elle peut, et use de la conversion comme d'une alternative au conflit, ne voulant pas abattre un frère ou une sœur potentiels.

Les Sanctifiés accomplissent aussi cela en offrant une marche spirituelle quand cela est possible, s'offrant eux-mêmes comme prêtres ou conseillers à tous les Damnés, et un Évêque ou un Archevêque suit souvent de près un Prince de l'Invictus.

Bénéfice: Les membres de la Lancea Sanctum ont accès à une Discipline spéciale: la Sorcellerie Thébaine. Cette forme de magie du sang permet de lancer des malédictions d'origine apparemment Biblique.

L'Invictus



L'Invictus aussi nommée Premier État est l'aristocratie des Damnés. Organisation élitiste, l'Invictus enseigne que le pouvoir est tout car ceux qui gagnent le pouvoir sont ceux qui le méritent le plus: Qui ont la plus grande compétence, la plus grande ambition, et surtout, le plus grand droit au commandement.

L'Invictus attire bien plus d'anciens vampires que de nouveaux nés, et l'alliance croit que l'âge et l'expérience ont bien plus de valeur que n'importe quoi de ce que la jeunesse peut offrir. Le Premier État prétend ainsi avoir créé la plupart des titres et des rangs des nuits modernes, et spécialement le titre de Prince.

L'Invictus pense clairement en termes d'aristocratie, et comme toute aristocratie, souffre du désordre. Par conséquent, l'Invictus lutte pour maintenir l'ordre parmi les Damnés, au sens le plus large du terme. Peut-être que la longue histoire de tyrannie de l'Invictus n'existe que parce qu'il s'agit du seul moyen de diriger les Damnés?

Bénéfice: Les membres de l'Invictus bénéficient de leurs ligues d'amis et des ressources du groupe dans son ensemble. Ceci autorise aux joueurs de personnages de l'Invictus d'acheter les avantages Troupeau, Informateur, Ressources et Serviteur pour la moitié (arrondie au supérieur) d'expérience (dès la création de personnage).

Le Mouvement Carthien



Le Mouvement Carthien est la plus moderne des alliances vampiriques. Elle cherche à faire évoluer voire déraciner la tradition et à créer un système plus libre donc plus égalitaire pour les semblables. Ceci tout en restant dans le respect des traditions et d'un certain nombre de principes de ligue appelés ici lois. Les Carthiens sont pleins d'idées, fougueux et passionnés dans leur croyance en l'autonomie des Damnés. Peu d'entre eux se demandent pourquoi le statu quo perdure depuis si longtemps. Au lieu de cela, ils ont envie de défier l'ordre, désirant avec ferveur accomplir quelque chose de positif dans le sombre monde des Vampires.

Le Mouvement Carthien est principalement composé de nouveaux nés qui tendent à se méfier des anciens de leur race. Plus un vampire vieillit, plus il devient stagnant et insensible au monde qui l'entoure. Le Mouvement, apparu parallèlement à la libéralisation des sociétés humaines a principalement connu des déboires, de la répression et de l'opportunisme. Néanmoins en étant patient et en jouant les jeux politiques nécessaires le mouvement a finalement gagné du soutien et connu quelques succès dans certaines zones.

L'unité au delà des individualités et un grand sens pratique sont les armes du Mouvement Carthien.

Bénéfice : En tant que réseau partagé d'idéalistes, les Carthiens ont plus de facilité à faire progresser leur position dans la société mortelle. Il en résulte qu'il est beaucoup moins cher, pour les joueurs de personnages Carthiens, d'acheter les Avantages Alliés, Informateur, Refuge, et Troupeau avec des points d'expérience : la moitié (arrondie au supérieur) d'expérience. Ceci dès la création de personnage.

L'Ordo Dracul



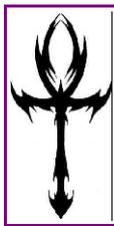
L'Ordo Dracul clame suivre les enseignements de Vlad Tepes, Dracula lui même.

Dracula prétend ne pas avoir de Sire et avoir été frappé de non-mort par Dieu pour son abus de foi. Les Dragons, comme ils se font connaître, sont les membres de l'une des plus jeunes factions majeures de la société des Damnés. Leur fondateur supposé n'a pas été vu depuis un siècle, et son absence remet en question l'Ordo Dracul pour certains Damnés.

L'Ordre prêche que rien n'est permanent, et que même le vampirisme peut être surpassé. Les Dragons ont développé un nombre de voies surnaturelles qui affaiblissent les effets de la Malédiction, voies qu'ils appellent les Anneaux du Dragon. Bien qu'il n'y ait pas de preuves de Damnés ayant complètement échappé au Requiem grâce aux rites des Dragons, les croyances de l'Ordre attirent toujours des Vampires de tous types et âges dans ses rangs. Tous sont les bienvenus, de telle façon que leurs connaissances et expériences de la condition vampirique puissent être partagées. Cette masse croissante de connaissance est l'un des buts des Dragons: plus ils connaissent la Malédiction, plus ils peuvent lutter contre elle.

Bénéfice : Les membres de l'Ordo Dracul peuvent apprendre les Anneaux du Dragon. Les Anneaux du Dragon sont un ensemble de rites spéciaux qui permettent aux Damnés de surpasser quelques aspects de la Malédiction.

Les non alignés



Il y a de nombreuses raisons de renoncer à l'idée même de ligue, autant de raisons que de non-alignés. Cela va de la rébellion qui ne reconnaît aucune autorité autre que la sienne jusqu'à des philosophies mystiques, l'appartenance à des coteries voire à des hérésies.

Les Non-Alignés, surnommés « Indépendants » sont souvent méprisés car jugés plus enclins à briser les traditions et lois des princes. Ils sont généralement traités en conséquence. Certains domaines ont même jugé la position indépendante illégale. C'est pourquoi leurs effectifs sont faibles, chaque non aligné devant justifier et défendre son existence, non seulement face aux ligues et aux princes mais également face aux éventuels autres non alignés.

Bénéfice : L'indépendance, pour le meilleur comme pour le pire.

Attributs, Compétences, Disciplines et Atouts du personnage

Développez les Attributs, Compétences, Disciplines et Atouts de sorte que le concept de personnage que vous avez imaginé prenne corps et voit ses possibilités en jeu optimisées. Ceci correspond plus ou moins à l'expérience acquise durant la vie puis la non vie du personnage.

Le personnage est créé d'après ce modèle de base :

Physique : 1 Mental : 1 Social : 1
Volonté : 3
Puissance de sang : 1
Humanité : 7

Attributs



Répartir 3 points dans les attributs : Physique, Mental, Social.

Un maximum de 2 points peuvent être dépensés par attribut à ce stade.

Attention : un attribut à 1 ne pourra être augmenté ultérieurement à la création et constituera donc un handicap permanent.

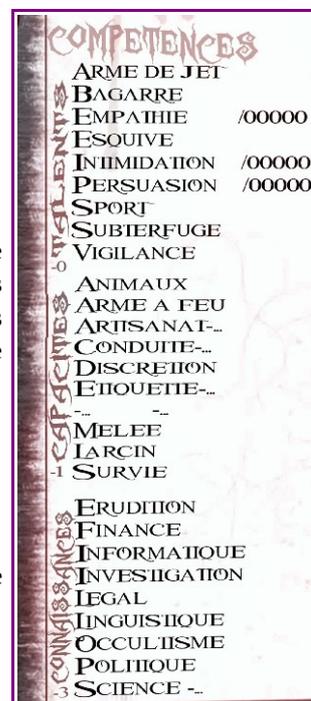
Indication du niveau de compétence d'attribut:

1-Handicapé 2-Moyen 3-Bon 4-Exceptionnel 5-Sommet des possibilités humaines

Compétences

Choisissez ce qui des Talents, Capacités et Connaissances sera primaire secondaire et tertiaire pour votre personnage. Répartissez 11 points dans les Compétences primaires, 7 dans les Compétences secondaires et 4 dans les Compétences tertiaires. Reportez vous aux règles pour les spécifications de chaque [compétence](#).

Un maximum de 3 par compétence peut être atteint à cette étape de la création.



Disciplines

Répartir 3 points dans les disciplines de clan, ou 2 points dans les disciplines de clan et 1 dans celles de ligue (Cf documents sur les disciplines) :

- Anneaux du dragon pour l'Ordo Dracul.
- Cruac pour Cercle de la Sorcière.
- Sorcellerie Thébaine pour la Lancea Sanctum.

A la création, chaque niveau dans Cruac ou Sorcellerie Thébaine fera bénéficier d'un rituel de niveau correspondant, à choisir avec le conteur dans la liste proposée et en cohérence avec le background.



Atouts



Répartissez 7 points dans les Atouts (un atout noté 0 à 00000 coûte entre 1 et 5 points).

Atouts physiques

Ambidextre (00) (pré-requis : physique 2)

Cet atout vous permet d'utiliser avec autant d'efficacité votre main droite ou votre main gauche. Cet atout ne permet pas de bénéficier d'une seconde action de combat mais permet l'usage de deux armes qui s'y prêtent (pistolets, dagues etc.).

Cet atout peut être acheté uniquement à la création.

Manducation (0)

Peut être le semblable a-t-il développé cette capacité après son étreinte, ou alors n'a-t-il jamais perdu la capacité de manger de la nourriture. Quoiqu'il en soit cet atout permet encore de stocker les aliments solides et liquides sans pour autant les digérer. Il doivent être régurgités un peu plus tard.

Réflexe éclair (00 ou 0000) (pré-requis : physique 2)

Cet Atout permet l'obtention d'un bonus de +1 ou +2 selon le niveau afin de déterminer votre initiative lors d'un tour. Ce bonus se cumule alors avec votre score en Mental et votre score Célérité si vous en avez un.

Santé de fer (0 à 000) (pré-requis : physique 3)

Cet atout permet de ne pas tenir compte des malus induits par des blessures. Chaque niveau de cet avantage permet d'ignorer un niveau de blessure. Attention, même si le niveau 3 fait disparaître le malus de -4 du statut incapacité, il ne permet pas d'éviter les 10 minutes d'immobilisation.

Technique de combat : bagarre (0000) (pré-requis : physique 3 et bagarre 3)

Cet atout permet à l'expert en bagarre d'enchaîner deux attaques pendant un même tour. Les dégâts de la deuxième action qu'offre cet atout voient leur valeur réduite de 1. Les dommages ne peuvent logiquement jamais être réduits à 0.

Si l'attaquant fait appel à cet atout lors d'un tour de combat, il perdra les égalités sur ses challenges physiques pour la durée du tour.

Cet atout ne s'applique pas aux coups visés, aux actions de lutte, ni aux attaques avec une arme improvisée.

Technique de combat : (Armes de) Mêlée (0000) (pré-requis : physique 3 et mêlée 3)

Cet atout permet à l'expert du combat avec armes de mêlée d'appliquer un bonus et un malus de même valeur à son score de toucher et son score de défense. Le bonus/malus applicable peut aller de +5/-5. Cependant l'expert de cette technique voit son bonus applicable limité par sa valeur en mental.

Cet atout ne s'applique pas aux coups visés.

Technique de combat : Arme à feu (000) (pré-requis : physique 3 et arme à feu 3)

Cet atout permet à l'expert en arme à feu d'utiliser deux pistolets ou revolvers en même temps. Ce qui lui permet de bénéficier de deux tirs au lieu d'un lors de son action de combat du tour. Cependant ces deux tirs se voient octroyer un malus de -4/-4. Ce malus peut être réduit par l'achat de Ambidextre réduisant ce malus à -2/-2.

Cet atout ne s'applique pas aux coups visés.

Par l'exemple:

Karn, un Daeva possède la technique de combat en mêlée et décide de l'utiliser face à son ennemi. Il se méfie de son adversaire il décide donc d'appliquer un malus à sa valeur d'attaque pour obtenir un bonus sur sa défense. Malheureusement son mental de deux ne lui permet que de s'octroyer un -2/+2.

Atouts sociaux

Allié (0 à 00000)

Vous bénéficier d'un allié en capacité de vous rendre des services en rapport avec son milieu et son statut dans celui-ci. Votre score dans cet atout représente l'importance et l'influence de votre allié dans son milieu. Seule votre manière de gérer en jeu votre rapport avec l'allié va déterminer les conditions de loyauté de celui-ci. Si vous ne soignez pas vos interactions avec lui, l'allié vous demandera toujours des faveurs en retours des services qu'il vous rend. Il est donc nécessaire de disposer de l'étiquette associée à un allié.

Le niveau d'influence de votre allié est fixe et ne peut changer que si vous l'assistez afin que sa position évolue. D'autres vampires souhaitent parfois faire « évoluer » votre allié, il vous faudra alors le protéger.

Informateur (0 à 00000)

Un informateur est un individu qui est une source d'informations sur un milieu donné. Le niveau de cet atout représente la fiabilité et l'importance des informations que peut vous fournir cet indic. Un informateur ne délivre jamais ces infos gratuitement.

Refuge (0 à 00000)

Cet atout représente le degré de sécurité que vous offre votre havre ainsi que les facilités qu'il vous offre pour la chasse. Sa qualité, sa taille ou son luxe dépendent de vos ressources. Mais plus vous aurez de points dans cet atout, plus vous serez certain de la sécurité dont vous bénéficiez au sein de votre havre.

Ressources (0 à 00000)

Le personnage a accès à des capitaux en liquide et peut dépenser de l'argent. Ces ressources sont toujours disponibles grâce à des placements, un éventuel travail...

Votre score dans cet atout détermine la quantité d'argent et le capital que le personnage peut obtenir entre chaque partie.

En sacrifiant de manière permanente un point de ressources, vous pouvez avoir accès ponctuellement à 10 fois la somme des revenus indiqués.

Score en Ressources	Valeur des biens et du capital de départ (€)	Niveau de Revenus entre deux parties (€)
0	Vous êtes un zonard	Aucun revenu régulier
1	1000	500
2	8000	1200
3	50000	3000
4	500000	9000
5	2500000	25000

Serviteur (0 à 00000)

Votre personnage a un assistant, un aide, un serviteur sur lequel il peut compter.

Quelque soit la situation ce personnage vous est loyal, mais il ne risquera pas sa vie sans raison, ni n'ira fondamentalement en dehors de son éthique. 0 correspondant à un sinistre incapable, 000 à un employé compétent, et 00000 à un serviteur exceptionnel.

Afin de gérer la cohérence du personnage il est souhaitable que les conteurs aient au minimum la profession, le statut social et l'endroit où vit le serviteur.

Troupeau (0 à 00000)

Que le vampire soit entouré de mortels lui vouant un culte ou qu'il se soit juste assuré un accès régulier à la banque de sang, son troupeau lui garantit un accès facile à son sang pour se nourrir. Chaque point dans cet atout permet de récupérer 2 points de sang en début ou en cours de partie, dans ce cas le joueur doit passer du temps en dehors du jeu pour simuler l'utilisation de son troupeau.

La nature du troupeau devra être définie avec le Conteur et conditionne la facilité d'accès à ce dernier.

Touches finales

Les touches Finales permettent une certaine liberté de personnalisation en renforçant des capacités du Damné. Pour les nouveaux nés cette touche finale correspond globalement à leurs capacités et intérêts personnels additionnés de la formation dispensée -ou non- par le sire ou tous autres mentors. Elles devront donc être en cohérence avec l'historique du Damné.

Notez sur votre fiche les derniers points restant à calculer :

Votre max de Vitae est de **9 + Puissance du Sang**.

Vos point de vie sont de **6 + score Physique**.

Première expérience du damné

Cette étape permet de répartir 35 Points de Création supplémentaire selon le barème des points d'expérience utilisé entre les parties (voir si dessous).

A cette étape on peut dépasser le plafond de 3 points dans les compétences, disciplines et atouts choisis à la création. Cette dépense sera cohérente avec le background du personnage et correspond aux talents développés par le damné depuis son étreinte.

Barème des points d'expérience

A la fin de chaque partie les conteurs se réunissent et attribuent des points d'expérience fonction de l'impact et de la qualité du jeu de votre personnage, du soin apporté au costume et ceci en tenant compte des antécédents éventuels du personnage. La dotation moyenne pour une partie est de 4 points et fluctue entre 3 et 6 points. Dépenser ces points d'expérience acquis permet de faire progresser les capacités de votre vampire selon les règles suivantes :

Attribut :	nouveau niveau X 5
Compétence :	nouveau niveau X 3
Discipline clanique :	nouveau niveau X 5
Anneau du Dragon :	nouveau niveau X 5*
Sorcellerie Thébaine :	nouveau niveau X 5*
Sorcellerie Cruác :	nouveau niveau X 5*
Rituel Cruác ou Thébaine :	niveau X 3*
Puissance de sang :	nouveau niveau X 8 (à valider par un conteur)
Volonté :	niveau à atteindre
Atout :	nouveau niveau X 2

(Discipline hors clan : nouveau niveau X 7 . non disponible à la création)

* : accessible aux membres des ligues concernées.

Les points de création non dépensés sont convertis en Points d'expérience utilisables ensuite.

Lien aux actions d'inter-parties

Afin de faire de prochaines acquisitions de compétences il faut dépenser des actions mensuelles inter-parties en plus des points d'expérience (voir la documentation sur les interparties pour plus de détails) :

- Acquisition de discipline : Une action pour les disciplines niveau 1, 2 ou 3, deux actions pour les niveaux 4 et 5 réparties sur un ou deux mois.
- Acquisition de compétences : L'apprentissage doit être justifié dans l'inter partie (ne coûte pas d'action), plus le niveau est élevé plus il faut une belle description.
- Acquisition d'influences/alliés etc. : On ne peut diriger un allié que si on a l'étiquette associée.

Par l'exemple:

Louise Vernon, une Mekhet maintenant confirmée et qui dispose d'une ancienne prêtre à lui enseigner souhaite passer sa discipline Auspex de 2 à 4.

Elle peut donc dépenser 15 points d'expérience pour passer son Auspex à 3 puis 20 points à nouveau pour passer à Auspex 4.

Acquisition d'avantages en jeu et crédit d'expérience

Afin d'assurer la cohérence du jeu, si un vampire acquiert grâce à son jeu des influences, alliés, ressources etc. les conteurs considèrent généralement un crédit de l'expérience qu'il eut été normalement nécessaire de dépenser afin d'atteindre ce niveau ou d'obtenir ces ressources.

Dans ce cas l'expérience que le Damné accumulera sur les prochaines parties devra être prioritairement attribuée à l'acquisition de ces influences ou ressources. Ceci représente les efforts que devra déployer le vampire afin de prendre en main ses nouveaux jouets.

Table des matières

<u>Livret de règles V2.2.....</u>	<u>2</u>	<u>Le Combat.....</u>	<u>19</u>
<u>Préambule.....</u>	<u>2</u>	<u>Les tours et l'initiative.....</u>	<u>19</u>
<u>Requiem en Grandeur Nature.....</u>	<u>2</u>	<u>L'attaque.....</u>	<u>19</u>
<u>Le monde de Requiem.....</u>	<u>3</u>	<u>Les Armes.....</u>	<u>20</u>
<u>Les Vampires du Requiem.....</u>	<u>3</u>	<u>Dégâts.....</u>	<u>21</u>
<u>Le corps des vampires.....</u>	<u>3</u>	<u>Récupération.....</u>	<u>21</u>
<u>Le sang des vampires.....</u>	<u>3</u>	<u>Régénération.....</u>	<u>22</u>
<u>Le requiem.....</u>	<u>3</u>	<u>Rapport à la douleur du vampire.....</u>	<u>22</u>
<u>La danse macabre au travers des siècles.....</u>	<u>4</u>	<u>Création de personnage V2.0.....</u>	<u>23</u>
<u>Le Requiem moderne.....</u>	<u>4</u>	<u>Étapes de création du personnage.....</u>	<u>23</u>
<u>L'Empire de France.....</u>	<u>5</u>	<u>Historique et background du vampire.....</u>	<u>23</u>
<u>Les trois Traditions Vampiriques.....</u>	<u>5</u>	<u>Vices et Vertus, roleplay et volonté.....</u>	<u>24</u>
<u>Les trois Coutumes impériales Françaises.....</u>	<u>5</u>	<u>Vices.....</u>	<u>24</u>
<u>Quelques unes des principales personnalités</u>		<u>Vertus.....</u>	<u>24</u>
<u>de l'empire de France.....</u>	<u>6</u>	<u>Les Clans.....</u>	<u>25</u>
<u>Résolution des actions</u>		<u>Daeva</u>	<u>25</u>
<u>une page essentielle à lire !.....</u>	<u>7</u>	<u>Gangrel</u>	<u>25</u>
<u>Système de jeu.....</u>	<u>8</u>	<u>Mekhet.....</u>	<u>25</u>
<u>Attributs.....</u>	<u>8</u>	<u>Nosferatu.....</u>	<u>26</u>
<u>Compétences.....</u>	<u>8</u>	<u>Ventrué.....</u>	<u>26</u>
<u>Talents.....</u>	<u>9</u>	<u>Les Liges.....</u>	<u>26</u>
<u>Capacités.....</u>	<u>10</u>	<u>Le Cercle de la Sorcière.....</u>	<u>27</u>
<u>Connaissances.....</u>	<u>11</u>	<u>La Lancea Sanctum.....</u>	<u>27</u>
<u>La Volonté.....</u>	<u>12</u>	<u>L'Invictus.....</u>	<u>27</u>
<u>Humanité et Perte d'Humanité.....</u>	<u>12</u>	<u>Le Mouvement Carthien.....</u>	<u>28</u>
<u>La Vitae.....</u>	<u>13</u>	<u>L'Ordo Dracul.....</u>	<u>28</u>
<u>La puissance de sang.....</u>	<u>13</u>	<u>Les non alignés.....</u>	<u>28</u>
<u>Addiction à la Vitae.....</u>	<u>13</u>	<u>Attributs, Compétences, Disciplines et</u>	
<u>Vinculum.....</u>	<u>14</u>	<u>Atouts du personnage.....</u>	<u>29</u>
<u>Sympathie du Sang.....</u>	<u>14</u>	<u>Attributs.....</u>	<u>29</u>
<u>Le Goût du Sang.....</u>	<u>15</u>	<u>Compétences.....</u>	<u>29</u>
<u>La Diablerie.....</u>	<u>15</u>	<u>Disciplines.....</u>	<u>29</u>
<u>La Souillure du Prédateur.....</u>	<u>15</u>	<u>Atouts.....</u>	<u>29</u>
<u>Frénésie, Boulimie et Röttschreck.....</u>	<u>16</u>	<u>Atouts physiques.....</u>	<u>30</u>
<u>Sommeil Diurne et Torpeur.....</u>	<u>17</u>	<u>Atouts sociaux.....</u>	<u>31</u>
<u>Les Relations avec les mortels.....</u>	<u>17</u>	<u>Touches finales.....</u>	<u>32</u>
<u>Les Goules.....</u>	<u>17</u>	<u>Barème des points d'expérience.....</u>	<u>32</u>
<u>Les éléments matériels et surnaturels de la</u>		<u>Lien aux actions d'inter-parties.....</u>	<u>32</u>
<u>Mascarade.....</u>	<u>18</u>	<u>Acquisition d'avantages en jeu et crédit</u>	
		<u>d'expérience.....</u>	<u>33</u>