

Sommaire

I Les Actions.....	1	V Utiliser ses Actions pour récupérer de la Volonté et soigner des dégâts aggravés.....	2
II Utiliser ses Actions pour résoudre des intrigues, mener des enquêtes, ou tenter de conquérir le monde.....	1	VI Divers.....	2
III Utiliser ses Actions pour créer ou exploiter des Influences.....	1	Décrire la Chasse.....	2
IV Utiliser ses Actions pour dépenser ses points d'expérience.....	2	Le Temps libre de votre personnage.....	2
		VII En cas d'absence à une partie.....	3
		VIII Quand et comment envoyer son interpartie ?... 	3

I *Les Actions*

La non-vie ne s'arrête pas aux portes de l'Elysium, vos personnages ont probablement des activités, des actions à mener ou des recherches à faire entre chaque partie. Si vous le souhaitez, vous pouvez donc rédiger et envoyer une « interpartie » entre deux parties jouées.

Une **Action** représente **une semaine** d'investissement de votre personnage. Entre deux parties, vous avez donc **4 Actions à dépenser**. Vous pouvez les dépenser de plusieurs manières :

II *Utiliser ses Actions pour résoudre des intrigues, mener des enquêtes, ou tenter de conquérir le monde...*

- Une Action permet de mener à bien une démarche complète et peut comporter plusieurs étapes, faire intervenir plusieurs individus et se dérouler dans différents lieux, mais elle ne doit être dédiée qu'à un seul objectif.
- Une Action représente les pics d'activité du personnage, pas une exposition de ses moindres faits et gestes.
- Une Action doit comporter une description cohérente et construite et expliciter le but recherché. Elle doit stipuler les moyens mis en œuvre pour la faire réussir, et la liste des Compétences, Disciplines ou Influences utilisées.
- Évidemment, plusieurs Actions peuvent s'enchaîner au cours d'un ou plusieurs mois, afin de mettre en place des manœuvres complexes ou à long terme.
- Plus la description d'une Action sera cohérente, plus le résultat sera probant.

III *Utiliser ses Actions pour créer ou exploiter des Influences.*

Les Influences sont l'emprise qu'a votre personnage sur l'environnement par le biais de ses Alliés, Informateurs, Mentors, Refuges, Ressources, Serviteurs, et/ou Troupeaux.

La dépense d'une Action permet de justifier la dépense des points d'expérience en Influences, et ce quel que soit le niveau à atteindre. Eh oui, dans l'absolu, passer Ressources de 0 à 5 en une Action est possible, encore faut-il avoir des papiers en règle pour ouvrir un compte en banque, et un chèque de 2,5 millions d'euros à encaisser dessus !

Vous pouvez dépenser des Actions pour augmenter des Influences de la manière suivante :

- Rencontrer son Allié ou Informateur pour renforcer vos liens, lui demander des services, ou l'aider à développer son statut.
- Rencontrer son Mentor afin de renforcer vos liens, ou lui demander conseil.
- Acquérir, ou transformer un Refuge.
- Augmenter ses Ressources.
- Choisir et créer un Serviteur, ou lui donner des ordres, ou augmenter son statut.
- Établir ou développer un Troupeau.

IV *Utiliser ses Actions pour Dépenser ses points d'expérience.*

Au delà de toutes les péripéties que l'on peut imaginer, une interpartie permet aussi de justifier la dépense des points d'expérience que vous gagnez au fil des parties, selon le barème suivant :

Augmenter une Compétence :

- aucune Action, mais une description cohérente de la manière de l'augmenter.

Augmenter une Discipline de Clan ou de Ligue :

- pour obtenir un niveau 1, 2 ou 3 : une Action, et un mentor disponible.
- pour obtenir un niveau 4 ou 5 : deux Actions, et un mentor disponible.

Si le mentor s'avère être un autre joueur, celui-ci devra également consacrer une ou deux Actions pour le faire.

Les disciplines physiques ne nécessitent pas de mentor, sauf si elles sont hors-clan.

Augmenter les Attributs, la Puissance de sang ou la Volonté ne nécessite pas de dépenser d'Actions.

V *Utiliser ses Actions pour récupérer de la Volonté et soigner des dégâts aggravés.*

- Vous pouvez dépenser une Action pour regagner un Point de Volonté. Ceci n'est pas automatique. Cette semaine de repos complet ne doit pas être décrite, mais simplement notifiée aux Conteurs pour être validée.
- Vous pouvez proposer une ou plusieurs Actions correspondant à votre Vertu et comportant un risque réel pour votre personnage. Si cette ou ces Actions sont validées, il regagnera tous ses Points de Volonté.
- La guérison d'un point de dégât aggravé nécessite la dépense de deux Points de Sang, d'un Point de Volonté mais aussi une semaine de repos complet entraînant la dépense d'une Action.

VI *Divers*

Décrire la Chasse

La Chasse est au cœur de la non-vie de votre personnage, puisque le Sang est tout pour lui. Il vous faut décrire, mois après mois, la manière qu'a votre personnage de se nourrir, ainsi que le type de proies qu'il choisit, et ses lieux de chasse. La Chasse ne nécessite pas de dépenser d'Actions et permet à votre personnage de commencer la partie avec tous ses points de sang. Si rien n'a été envoyé, il sera exsangue et débutera la partie avec seulement 5 pts de sang.

Les Temps libre de votre personnage

Les vampires sont des créatures solitaires qui passent le plus clair de leur temps dans leur refuge, n'en sortant que pour se nourrir et accomplir leurs forfaits. Mais que font-ils donc durant les longues heures passées dans leur demeure, quelles sont les rues qu'ils arpentent nuit après nuit, dans quels lieux discrets tentent-ils de raviver leurs souvenirs ?

Vous pouvez décrire ce que fait votre personnage durant son temps libre. Ce point de vos interparties n'est pas là pour vous permettre de mener à bien des enquêtes ou d'obtenir des informations, mais bel et bien pour approfondir avec votre Conteur les différentes facettes de votre personnage.

En plus d'être solitaires, les vampires sont paranoïaques... Il faut décrire les pratiques de sécurité personnelle de votre vampire, ses manières d'entrer et sortir de son refuge, ses dispositifs contre le pistage, ses moyens de communication et de déplacement disponibles, serviteurs... Ceci permettra également aux conteurs de prendre en compte ces éléments en cas (hautement improbable rassurez vous) d'action offensive à votre rencontre. Si les éléments de sécurité sont liés directement au refuge, ils doivent être raisonnables vis à vis du niveau de votre refuge et de sa localisation. Par exemple, un Refuge 1 qui est une cave en centre ville n'aura pas de rideau de feu à l'entrée...

Vous décrierez également le ou les moyens de déplacement employés par votre vampire sur le domaine, leurs éventuels dispositifs de sécurisation et surtout celui que vous emploieriez pour venir à la prochaine réunion de semblables.

Une description de qualité donnant vie et corps à votre vampire vous fait récupérer automatiquement un point de volonté pour la partie suivante.

VII *En cas d'absence à une partie*

Si vous ratez plus d'une partie, vous pourrez envoyer une interpartie dans le mois **suivant** la partie que vous avez jouée, et une dans le mois **précédant** la partie où vous reviendrez jouer. Sympa, non ?! ;)

VIII *Quand et comment envoyer son interpartie ?*

Votre interpartie doit être envoyée par Message Privé vers le groupe **Conteurs** au plus tard **deux semaines avant la partie** et contenir les éléments suivants :

- prénom et nom.
- nom, clan, ligue du personnage.
- nombre de points de Volonté et de Dégâts (aggravés ou non) à la fin de la partie.
- debriefing (synthétique !) de la dernière partie.
- vos 4 Actions.
- les Chasses.
- le Temps libre.

Séparez clairement vos 4 Actions, écrivez les dans l'ordre chronologique, semaine après semaine. N'entrez pas non plus trop dans les détails : une interpartie ne doit pas faire plus de 2 pages.

Sachez mettre à profit de manière judicieuse vos 4 Actions !