

UN SUPPLÉMENT POUR VAMPIRE : LA MASCARADE



VAMPIRE

L A M A S C A R A D E

COMPAGNON

VAMPIRE

L A M A S C A R A D E



Compagnon de la Mascarade

MENTIONS LÉGALES ET CRÉDITS

RÉDIGÉ PAR Justin Achilli, Alison Cybe, Erykah Fassett et Karim Muammar

RELECTURE ET CONTRÔLE DE DIVERSITÉ : Stephanie Cohen

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Tomas Arfert

Illustration de couverture : Mark Kelly

Illustrations intérieures : Tomas Arfert, Peter Bergting, Krzysztof Bieniawski, Mark Kelly, Martyna Zych

Conception graphique et maquette : Tomas Arfert

GESTION DE LA MARQUE WORLD OF DARKNESS

Responsable de la marque : Sean Greaney

Directeur créatif : Justin Achilli

Directeur artistique : Tomas Arfert

Relecteur : Karim Muammar

Gestionnaire de la communauté : Martyna « Outstar » Zych

Directeur marketing : Jason Carl

VERSION FRANÇAISE

Une publication Arkhane Asylum Publishing



Directeur de publication : Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition : Fabien Marteau

Traduction : Caroline Hammer

Relecture : Annie Le Meur

Maquette : Stéphanie Lairet

© 2021 Paradox Interactive® AB. Vampire: the Masquerade® sont des marques commerciales ou des marques déposées de Paradox Interactive AB en Europe, aux États-Unis et dans d'autres pays.

Version française © 2021 Arkhane Asylum Publishing. Tous droits réservés.

Sous licence © 2021 Paradox Interactive® AB.

Visitez le Monde des Ténèbres en ligne sur www.worldofdarkness.com

TABLE DES MATIÈRES



<i>Introduction</i>	4
Partie I : Les clans et leurs aptitudes	5
<i>Ravnos</i>	6
<i>Salubrien</i>	12
<i>Tzimisce</i>	16
<i>Pouvoirs de disciplines</i>	24
Partie II : Clans et coteries	29
Partie III : À la merci des damnés	41
<i>Mortels</i>	41
<i>Goules</i>	49
Partie IV : Errata et mise à jour des règles	61

Introduction

Je crois – pas vous ? – qu’il y a certaines choses que personne ne devrait connaître, et certaines choses que tout le monde devrait ignorer.

— EDITH NESBIT, « HURST OF HURSTCOTE »

Bienvenue dans les ténèbres...

Le **Compagnon pour Vampire : la Mascarade** a été créé pour remercier tous les fans du Monde des Ténèbres ; c’est un cadeau pour celles et ceux qui sont à nos côtés depuis longtemps ou qui viennent de nous rejoindre pour leurs premiers pas dans ce monde d’ombres et de secrets.

Cet ouvrage fournit plusieurs nouvelles options pour les joueuses et joueurs comme pour les conteuses et conteurs. Des nouveaux clans aux nouveaux traits en passant par une étude plus détaillée des mortels et des goules en tant que personnages joueurs, le **Compagnon pour Vampire : la Mascarade** élargit les opportunités d’exploration du Monde des Ténèbres des personnages.

Nous espérons qu’il vous plaira !



Partie I:

LES CLANS ET LEURS APTITUDES



Tous les clans présentés ci-après peuvent être joués lors d'une chronique, que ce soit autour d'une table physique, autour d'une table virtuelle ou sous des formats plus récents comme les serveurs de chat en ligne. Comme toujours, le conteur peut décider de restreindre l'accès à certains types de personnages, clans et disciplines.



*Roublards
Corbeaux
Risque-tout
Hantés*

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



Ce clan a été quasiment annihilé lors des premières salves de la guerre de la Géhenne, mais ses braises se ravivent à présent davantage à chaque nuit qui passe. Les autres considèrent les Ravnos comme des messagers, des vagabonds et des escrocs, mais les Ravnos savent que leur héritage est bien plus grand que cela. Ils suivent les traces d'Anansi, de Coyote, d'Hanoumán, d'Hermès, de Nanabozo, de Loki et de tous les autres esprits farceurs. Une flamme de divinité capricieuse couve dans leur Sang. Ils parcourent les domaines et les continents et ne s'établissent que rarement quelque part afin d'avoir toujours un peu d'avance sur le jugement des antédiluviens qui les poursuit (et les met parfois en conflit avec des clans comme les Gangrels, qui vivent aussi en marge du monde et pourraient donc bien s'entendre avec eux). Leurs méthodes ne reposent pas sur la force brute, sur l'adoration des foules ou sur des complots méticuleux s'étendant sur des siècles. Elles sont basées sur l'astuce et le panache, sur le charme rusé et sur l'illusion pure et simple.

Ou pour reprendre les paroles d'un Ravnos : « *Demain nous serons peut-être enchaînés, mais ce soir, nous sommes déchaînés !* »

Qui sont les Ravnos ?

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

Hantés par des présages annonçant leur propre destruction et dotés d'un don surnaturel pour l'illusion, les Ravnos ont toujours attiré et été attirés par les mortels qui jouent

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

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

La relation des Ravnos avec les mortels varie selon les cas. Historiquement, ils ont tendance à parasiter diverses sociétés subalternes où, à cause du déséquilibre de puissance, même s'ils étaient découverts, rares seraient les victimes en position d'y faire quoi que ce soit. Beaucoup de Corbeaux se greffent même sur des groupes commerciaux itinérants, par exemple des fêtes foraines, au sein desquels non seulement ils ont accès à un cycle de proies sans cesse renouvelé, mais où ils peuvent même parfois gagner de l'argent grâce à leurs talents. Comme dans la plupart des relations des Descendants avec leurs troupeaux, l'influence vampirique des Roublards est rarement bénigne et, bien que certains Ravnos se préoccupent réellement du sort de leurs mortels, d'autres les considèrent uniquement comme des outils ou des calices, destinés à être utilisés puis jetés. Un navire de réfugiés abritant un Ravnos a autant de chances d'arriver en un seul morceau grâce à un mystérieux

bienfaiteur que d'arriver au port vide, vaisseau fantôme sur lequel des os et des taches de sang seuls témoignent de la présence de passagers autrefois.

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

Disciplines

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

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

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

Fléau

Les Ravnos sont **condamnés**. Le feu du soleil qui a incinéré leur fondateur fait rage dans le sang du clan et jaillit de la chair même d'un Ravnos s'il reste au même endroit trop longtemps. Si un Ravnos dort au même endroit plus d'une fois toutes les 7 nuits, lancez un nombre de dés égal à son score de Fléau. Il subit un nombre de points de dégâts aggravés égal au nombre de 10 (résultats critiques) obtenus, car il brûle de l'intérieur. Ce phénomène a lieu chaque fois que le Ravnos passe la journée dans un lieu où il a déjà dormi il y a moins d'une semaine. La définition d'un « lieu » pour les besoins de ce Fléau dépend de l'étendue géographique de la chronique, mais sauf précision contraire, deux endroits où dormir doivent se trouver à au moins 1,5 km de distance pour éviter de déclencher le Fléau. De plus, un refuge mobile, par exemple un camion de déménagement, est sûr tant que l'endroit où le camion est garé se trouve à au moins 1,5 km du dernier endroit de repos. Les personnages ravnos ne peuvent pas prendre le handicap Sans refuge à la création.

COMPULSION : TENTER LE DIABLE

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

Archétypes ravnos

Coursier-ère à moto de minuit

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



Agent-e secret-ète à louer

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

Agent-e de voyages

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

Antiquaire

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





*Cyclopes
Voleurs d'âme
Dajjals
Progéniture de Saulot.*

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

DECK
S
Avec D





SALUBRIEN

Les complots des Descendants donnent des gagnants et des perdants, et chaque gagnant exige qu'un perdant paie le prix de sa réussite. Tel fut le cas des Salubriens, connus pour leur sagesse et leur érudition voilà des siècles, mais à présent une simple note de bas de page méprisable dans les intrigues des vampires. À notre époque et selon certains, les Salubriens ne peuvent d'ailleurs plus prétendre au titre de clan, car leur progéniteur est censé avoir succombé sous les crocs d'un usurpateur plus ambitieux qui renforça son propre clan grâce à ce sang volé. L'histoire des Cyclopes est une tragédie, mais aussi une leçon amère sur la lutte éternelle des non-morts s'étendant sur des millénaires, car, en les détruisant, ceux qui les dévorèrent leur donnèrent de surcroît la réputation d'avoir commis le crime dont ils avaient été victimes. Et comme pour alourdir encore l'acceptation par la société vampirique de cette culpabilité, tous les Salubriens ont un troisième œil au centre du front qui marque clairement leur lignage.

Qui sont les Salubriens ?

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

familiale ou quelqu'un qui désire passionnément corriger une injustice du monde.

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

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

la réputation du clan pour les rares personnes qui le connaissent. Mais sont-ce des faits ou des racontars ?

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

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

Disciplines

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

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

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



Fléau

Les Salubriens sont *traqués* : les Descendants des autres clans sont particulièrement... *friands* de la vitae salubrienne. Quand un vampire non Salubrien boit le sang d'un Cyclope, il a souvent du mal à s'arrêter. En boire assez pour éteindre au moins 1 point de Soif déclenche un jet pour résister à la frénésie de Soif (voir page 219 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**), dont la difficulté est égale à 2 + le score de Fléau du Salubrien (3 + le score de Fléau du Salubrien pour les Banu Haqim). Si le jet échoue, *le vampire continue de boire* à tel point que le Salubrien peut devoir le repousser par la force.

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



COMPULSION : EMPATHIE AFFECTIVE

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

Archétypes salubriens

Il existe trop peu de Salubriens à l'époque moderne pour que des archétypes s'appliquent. Si un-e Salubrien-ne est présent-e dans le domaine de la chronique, iel est là pour une bonne raison.





*Dragons
Le Vieux Clan
Voïvodes
Stokers*

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



TZIMISCE

Pour les Tzimisces, la possession est tout ce qui importe. Ils veulent conquérir et dominer l'objet de leur possessivité, et le garder jalousement comme un dragon son trésor. Traditionnellement, les propriétés du clan étaient définies par la géographie, par exemple un pays ou le peuple d'une région, et les anciens tzimisces ont une réputation de terrifiants seigneurs du château sur la plus haute montagne. Mais les jeunes générations ont étendu leurs obsessions à des possessions plus « exotiques » : des cultes, des entreprises, des gangs et même des unités militaires. Leur convoitise n'étant limitée que par leur absence d'ambition expansionniste, ils sont incroyablement difficiles à déloger une fois qu'ils ont planté leurs crocs dans quelque chose.

Qui sont les Tzimisces ?

Quelqu'un qui a été étreint au sein du clan Tzimisce possède pour le plaisir de posséder et empêche à tout prix les

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

Cette possessivité implacable s'étend également à la forme physique (et à la forme tout court) des Tzimisces,

qui se considèrent comme les propriétaires ultimes de leur corps, même au-delà des limites de la malédiction de Caïn elle-même. Beaucoup de Dragons pratiquent une spécialisation de la discipline Protéisme appelée Vicissitude qui leur permet de remodeler leur corps et ceux de leurs sujets, voire même de victimes moins consentantes. D'ailleurs, ceux qui connaissent bien l'histoire du clan se rappellent des nuits où naquit la Vicissitude, quand les Tzimisces refusèrent de se soumettre aux limites de la chauve-souris et du loup imposées par Protéisme, et poussèrent leur maîtrise au-delà.

Même en dehors de la pratique de la Vicissitude physique, les Dragons désirent ardemment étendre leur maîtrise au domaine mental et spirituel. Ces Tzimisces pratiquent une forme de transcendantalisme qui travaille sur les limites même du vampirisme. Ils se transforment en statues ou en icônes, altèrent leurs traits genrés (des vestiges si évidents de la mortalité...) ou se créent des contingents de sosies pour submerger leur propre individualité. À en croire les légendes les plus anciennes, certains seigneurs voïvodes fusionnèrent avec leur refuge ou même se fondirent dans leur terre natale, unissant leur conscience à la terre même du domaine. Existait-il un meilleur moyen de démontrer qu'ils possédaient la terre et ses habitants que de devenir cette terre et de nourrir les générations à venir ?

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

Rares sont les vampires à être plus rancuniers ou à haïr davantage les anciens que les Tzimisces, et de nombreux membres du clan appartiennent soit au Sabbat, soit aux anarchs. Les Dragons avides faisant partie de la Main Noire ont une mentalité quasi médiévale qui les pousse à détruire les pantins des méprisables anciens. De la même manière, être exclus des domaines les plus désirables pousse souvent

les jeunes Tzimisces à adopter les méthodes modernes des anarchs, car ils redéfinissent leur identité et leur propriété pour s'emparer de possessions adaptées à l'époque moderne. Quelques Tzimisces, généralement des ultra-traditionnalistes, puisent un réconfort familial (certains diraient anachronique ou même stagnant...) dans le néo-féodalisme de la Camarilla, mais ils sont relativement rares et la plupart des cours de la Camarilla n'apprécient guère leur avarice. L'immense majorité des Tzimisces considère leur secte presque uniquement comme un moyen pour arriver à leurs fins personnelles et, en retour, la Camarilla ne leur fait pas confiance. Dans les pires cas, les Tzimisces sont des tyrans, dépourvus du sentiment d'obligation ou de devoir que la noblesse évoque généralement.

Disciplines

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

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

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

Fléau

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

COMPULSION : CONVOITISE

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

Archétypes tzimisces

Bailleur-eresse

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



Chef-fe de gang

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

tion, le chef-fe de gang serait sûrement célébré-e comme entrepreneur-se audacieux-se.



Vengeur-eresse

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

Commandant-e des forces spéciales

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

Serviteurs goules

Les tristement célèbres goules tzimisces appelées *szlachta* et *vozhd* sont davantage que des victimes à la chair sculptée. Elles sont créées par des rituels oubliés depuis longtemps qui leur confèrent des armes naturelles générées par le Sang et une loyauté qui va encore au-delà de celle d'un soumis lié au sang. Même si elles sont extrêmement rares à l'époque moderne, les vieux Démons encore actifs sont connus pour utiliser ces créatures inhumaines, ne serait-ce qu'en dernier ressort, et des goules qui n'ont à présent plus de maître pourraient continuer à protéger les refuges de Descendants partis depuis longtemps.

Pire encore que ces créatures terrifiantes, des rumeurs persistantes parlent de familles entières de goules au service de vénérables anciens, en particulier les Tzimisces. Cela signifie-t-il que ces anciens ont fait boire des torrents de leur sang à des familles entières ou que, d'une manière ou d'une autre, ils ont réussi à faire en sorte que l'état de goule se transmette de parent à enfant au sein d'une même famille ? Ces détails sont trop horribles pour que la plupart des vampires y réfléchissent.



Szlachta

Les *szlachta* sont les serviteurs loyaux de maîtres *tzimisces* et sont souvent choisis parmi ceux qui se montrent déjà fidèles au lieu de subir un lavage de cerveau. Cela dit, on n'est jamais trop prudent...

Les *szlachta* prennent de nombreuses formes, du majordome aux altérations subtiles dans la maison d'un Démon aux porteurs de la chaise du maître déformés en vue de cette unique fonction. En particulier parmi les serviteurs des jeunes *Tzimisces*, des *szlachta* plus modernes et plus spécialisés peuvent exister. Ce qui veut dire que la *szlachta* « typique » n'existe pas. Nous vous présentons un serviteur de base ci-dessous, mais le conteur peut le modifier comme il le souhaite pour correspondre aux besoins de l'histoire.

Groupements de dés standard : Physique 4, Social 2, Mental 4

Attributs secondaires : santé 10, Volonté 4

Groupements de dés exceptionnels : une compétence spécialisée à 8

Discipline : deux pouvoirs de niveau 1

Spécial : quand elle est créée pour la guerre, les rituels confèrent aux piques d'os de la *szlachta* des propriétés équivalentes aux *Armes bestiales*. Certaines *szlachta* au conditionnement particulièrement implacable sont en pratique immunisées contre les pouvoirs et les disciplines d'influence mentale comme Domination ou Présence.



Vozhd

Ces léviathans cauchemardesques sont des hybrides créés à partir de douzaines de *szlachta* qui ont été fusionnées ensemble par la Vicissitude et la Sorcellerie du sang. Ces juggernauts primitifs seraient employés dans des zones coupées du monde presque à la manière des engins de siège du passé, avec pour objectif principal de semer la terreur et le chaos.

Le *vozhd* n'a pas de personnalité. Il ne peut pas choisir de défier son maître ni d'interpréter son objectif de manière créative. Cela veut aussi dire qu'il ne peut pas être trompé, mais il peut être esquivé, fui ou même, pour improbable que cela soit, vaincu par des combattants encore plus puissants. La seule nourriture dont il a besoin pour survivre est le sang de son maître une fois par mois, et pourtant il dévore insatiablement toutes les victimes qui lui tombent sous les crocs.

La conteuse ne doit pas hésiter à modifier certains traits pour refléter la nature unique de chaque *vozhd*, mais les PJ ont peu de chances de rencontrer ces goules de guerre assez souvent pour pouvoir vraiment identifier ce type de nuance.

Groupements de dés standard :

Physique 10, Social 0, Mental 4

Attributs secondaires : santé 14, Volonté 6

Groupements de dés exceptionnels :

Bagarre 12, Mêlée 12

Disciplines : Force d'âme 3, Puissance 3

Spécial : un *vozhd* est doté de modifications physiques rendues encore plus efficaces par la Vicissitude qui jouent le rôle d'armes et infligent des dégâts superficiels, mais qui ne sont pas divisés par 2 (modificateur de dégâts de +4) aux vampires et aux autres créatures surnaturelles. Il est aussi recouvert de l'équivalent de 4 (ou plus) points d'armure, et nous encourageons le conteur à se montrer créatif concernant les autres modifications. Le *vozhd* est immunisé contre les pouvoirs d'influence mentale, sans même parler d'essayer de le raisonner. Bon courage et bonne chance, chers PJ...



POUVOIRS DE DISCIPLINE

Auspex

Niveau deux

OBÉAH

Pouvoir amalgamé : Force d'âme 1

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

Groupements de dés : Sang-froid + Auspex

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

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

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

Utiliser ce pouvoir prend un tour entier. Si le vampire choisit d'y consacrer une scène entière à la place, réduisez la difficulté à 0. Obéah doit être utilisé sur quelqu'un d'autre que le vampire qui fait appel au pouvoir. Une cible ne peut subir les effets de ce pouvoir qu'une fois par nuit.

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

Durée : non applicable

Niveau cinq

SOULAGER L'ÂME BESTIALE

Pouvoir amalgamé : Domination 3

Prérequis : Obéah

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

Groupement de dés : Sang-froid + Auspex contre Humanité

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

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

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

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

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

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

Durée : une partie

Domination

Niveau deux

FAVEUR DU DOMITOR

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

Coût : un test d'Exaltation

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

Durée : 1 mois

Force d'âme

Niveau deux

VALEREN

Pouvoir amalgamé : Auspex 1

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

Groupement de dés : Intelligence + Force d'âme

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

Système : la joueuse du vampire fait un jet d'Intelligence + Force d'âme difficulté 2 et guérit un nombre de points de dégâts de santé superficiels égal à la marge de réussite sur le

jet. L'utilisateur peut aussi guérir 1 point de dégâts de santé aggravés par tranche de trois réussites de marge.

Utiliser ce pouvoir prend un tour entier. Si le vampire choisit d'y consacrer une scène entière à la place, réduisez la difficulté à 0. Valeren doit être utilisé sur quelqu'un d'autre que le vampire qui fait appel au pouvoir, et ne peut être utilisé que sur des vampires. Une cible ne peut profiter des effets de ce pouvoir qu'une fois par nuit.

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

Durée : non applicable

Occultation

Niveau deux

CHIMÉRIE

Pouvoir amalgamé : Présence 1

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

Coût : un test d'Exaltation

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

Système : le joueur du vampire effectue un jet de Manipulation + Occultation. Toute personne que le vampire voit, qui ne s'y attend pas et qui peut percevoir l'hallucination (par exemple parce qu'elle peut voir l'apparence projetée ou parce qu'elle est la cible d'une sensation tactile) est distraite et le groupement de dés de sa prochaine action est réduit de deux dés. De plus, les personnes qui ne réussissent pas à résister en utilisant leur Sang-froid + Astuce perdent leur prochaine action active. (Cependant, elles peuvent toujours se défendre et résister normalement, avec une pénalité de deux dés.)

Les autres effets de l'hallucination sont déterminés par la conteuse, mais nous lui conseillons de se montrer parcimonieuse.

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

Durée : un tour

Niveau trois

FATA MORGANA

Pouvoir amalgamé : Présence 2

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

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

Les effets visuels sont toujours des objets distincts. Ils ne peuvent pas être employés pour « masquer » ou dissimuler de toute autre manière des objets ou des individus, et ne peuvent jamais totalement obstruer la vision de quelqu'un. Les hallucinations de Fata Morgana ne peuvent pas sembler avoir un effet sur la réalité environnante : le torrent de sang n'emporte pas les voitures garées dans la rue ou les piétons, et une explosion créée par ce pouvoir ne cause pas de dégâts, hallucinatoires ou non. Un escalier qui s'effondre ne fait pas tomber les gens qui sont en train de le descendre. Les effets sensoriels créés par Fata Morgana ne peuvent pas aveugler, assourdir ou surcharger d'autres sens, même si ces sens sont rendus surnaturellement plus puissants. De la même manière, les hallucinations ne sont pas enregistrées par les caméras ou les autres appareils enregistrateurs.

Groupement de dés : Manipulation + Occultation

Coût : un test d'Exaltation

Système : l'utilisateur effectue un jet de Manipulation + Occultation dont la difficulté est égale à 1 + le nombre de sens ciblés par l'hallucination. (Donc, une hallucination audiovisuelle serait difficulté 3, tandis qu'une expérience

ciblant les cinq sens serait difficulté 6.) Les hallucinations visuelles les plus faciles à créer sont relativement petites ou discrètes ; augmentez de 1 la difficulté pour les hallucinations occupant toute une pièce, de 2 pour celles occupant toute une maison, etc. D'autres complications peuvent faire augmenter la difficulté au choix du conteur. Toute tentative visant à imiter l'apparence d'un individu en particulier ou à mentir à d'autres personnes d'une quelconque manière peut nécessiter des jets supplémentaires de Représentation ou de Subterfuge selon les cas.

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

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

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



Protéisme

Niveau deux

VICISSITUDE

Pouvoir amalgamé : Domination 2

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

Groupement de dés : Résolution + Protéisme

Coût : un test d'Exaltation

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

Les modifications de Vicissitude possibles sont énumérées ci-dessous :

Redistribution : ajoutez 1 point à n'importe lequel des attributs physiques de l'utilisateur. Un attribut ne peut pas dépasser 5 de cette manière. Ces modifications sont visibles, mais ne violent pas la Mascarade.

Armes (*une fois par cible uniquement*) : l'utilisateur gagne l'équivalent d'une arme perforante légère ou d'une arme contondante lourde (+2 points de dégâts) sous la forme de piques d'os ou de blocs de cartilage dense. (Contrairement aux *Armes bestiales*, les dégâts causés par ces armes sont normaux, mais les *Armes bestiales* employées par un vampire qui connaît la Vicissitude prennent souvent la forme de piques et de lames osseuses qui ressemblent au résultat de ce pouvoir.)

Armure : 1 point d'attribut peut être transformé en 2 points d'armure (voir page 304 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) jusqu'à un maximum de 6 points d'armure. L'armure prend souvent la forme d'un tissu sous-cutané renforcé, d'os renforcés ou de couches de graisse et de

cartilage, et a une apparence de plus en plus inhumaine au fur et à mesure que le nombre de points alloués augmente.

Apparence : l'utilisateur peut modifier son apparence, que ce soit pour cacher son identité, pour améliorer son atout Apparence ou pour imiter l'apparence de quelqu'un d'autre. Cela prend du temps, une scène entière, et nécessite un jet de Dextérité + Artisanat pour réussir. La difficulté est de 3 pour dissimuler son identité, de 4 pour améliorer Apparence (chaque niveau de cet atout compte comme 1 modification) et de 5 pour imiter le physique d'une personne en particulier. En cas d'échec, la modification ne donne aucun résultat (mais le point d'attribut est quand même perdu) tandis qu'en cas d'échec total, l'atout Apparence diminue d'un niveau et peut se transformer en handicap s'il était à 0. Les Nosferatus ne peuvent pas utiliser cet aspect du pouvoir pour faire autre chose que cacher leur identité.

Autres modifications : les utilisations plus créatives de ce pouvoir, par exemple modeler une cavité secrète quelque part sur le corps ou déplacer ses yeux ailleurs, ne sont pas incluses dans les mécaniques de jeu présentées ici et la conteuse doit déterminer le nombre de modifications (et de points d'attribut perdus) nécessaires, et la difficulté et le temps requis pour l'opération. Dextérité + Artisanat et Intelligence + Médecine sont les jets les plus courants dans ces cas.

Les modifications peuvent être guéries (et donc annulées) comme des dégâts aggravés. Chaque modification est l'équivalent d'1 point de dégâts (et sa guérison restaure le point d'attribut perdu en conséquence).

Durée : permanent

Niveau trois

SCULPTURE DE LA CHAIR

Pouvoir amalgamé : Domination 2

Prérequis : Vicissitude

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

Groupements de dés : Résolution + Protéisme contre Vigueur + Résolution

Coût : un test d'Exaltation

Système : pour utiliser ce pouvoir, le vampire doit pouvoir travailler sur sa cible sans être dérangé. La cible doit donc

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

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

Niveau quatre

FORME MONSTRUEUSE

Pouvoir amalgamé : Domination 2

Prérequis : Vicissitude

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

Groupements de dés : aucun

Coût : un test d'Exaltation

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

plausibles). Cependant, comme la Bête est très proche de la surface, *n'importe quelle* victoire critique obtenue pendant l'utilisation de Forme monstrueuse, quelle qu'en soit la cause, est considérée comme un triomphe brutal, et la difficulté de n'importe quel jet pour résister à la frénésie augmente de +2. Le vampire prend aussi une apparence clairement inhumaine et ne peut communiquer que par des grognements, des sifflements et des rugissements.

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

Niveau cinq

UNION À LA TERRE

Pouvoir amalgamé : Animalisme 2

Prérequis : Fusion avec la terre

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

Coût : deux tests d'Exaltation

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

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

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

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

Partie II:

CLANS ET COTERIES



Le terme coterie désigne sans doute à l'origine un petit groupe de vampires qui travaillent ensemble avec un unique objectif en commun. Au contraire, une secte est une faction plus vaste de vampires qui partagent une philosophie commune, tandis qu'une cour, un domaine, un territoire ou tout autre terme peut définir l'ensemble des Descendants au sein d'un même lieu géographique. Au vu de ces réflexions et malgré la prévalence moderne du terme, beaucoup de vampires considèrent le mot « coterie » comme archaïque.

Le terme fait aussi l'objet de controverses. Certains jeunes vampires ont le sentiment que « coterie » est un mot alourdi par la prétention de la Camarilla, et peut être complètement tombé en désuétude au sein de certains domaines anarchs. Surtout parmi les jeunes Descendants, les groupes de vampires sont souvent décrits par un terme

stylistique plus évocateur pour eux : un *gang* de Brujah ou de Ravnos, une *portée* de Gangrels ou de Nosferatus, une damnation de Tremeres, de Toréadors ou de Ventrués, etc.

Les coteries servent parfois de moyen de garantir l'interdépendance des membres d'une conspiration plus vaste, remplaçant les liens entre personnes plus globaux. Les Descendants modernes peuvent former une coterie comme entreprise d'intérêts commun, rituel de camaraderie entre vampires partageant le même point de vue ou même comme expression d'affection, dans la mesure où les Descendants en sont capables. Les coteries existent toujours à l'époque moderne en raison du rôle traditionnel crucial qu'elles jouent dans la société vampirique. Quand des groupes se forment, que ce soit des cliques sociales, des couvées familiales, des réseaux d'informations ou simplement entre parias, la protection mutuelle est l'exigence principale.

Un but plus vaste

Les vampires sont des créatures naturellement prédatrices et craignent la nature monstrueuse des autres, il est donc rare qu'ils se fassent réellement confiance. Donc, les coteries émergent généralement pour faciliter un objectif unique ou pour faire avancer un programme bien défini. Les coteries se forment dans un but précis.

Évidemment, la confiance est une émotion rare et fugace parmi les Descendants. N'importe quel vampire qui a déjà passé du temps dans plusieurs coteries peut témoigner d'un point commun marquant qu'elles ont toutes : appartenir à une coterie ressemble moins à de la détente avec des amis qu'à quelques longueurs de bras avec d'autres requins.

De très nombreuses raisons peuvent pousser des vampires à former une coterie, mais quelles que soient ces raisons, chaque membre aura ses propres objectifs et son propre ordre de mission. Tous les vampires veulent quelque chose, du premier au dernier, et, parallèlement, il n'a jamais existé de coterie au sein de laquelle tous les Descendants avaient conscience des véritables intentions des autres membres. Que la coterie soit composée de vampires qui recherchent du sang, du pouvoir, des richesses, des connaissances ou de l'influence sociale, ces vampires sont toujours plus ou moins en concurrence les uns avec les autres. Sous la protection mutuelle se cache l'ambition personnelle.

Malgré cela, seul un vampire à la vue très courte sacrifierait un autre membre de sa coterie pour faire avancer un objectif personnel. Les vampires qui se comportent ainsi acquièrent vite une horrible réputation et se font des ennemis.

En dehors des coteries formées pour des raisons sociales, les Descendants augustes de certains domaines ordonnent parfois la formation d'une coterie avec des objectifs très précis en tête. Dans un domaine de la Camarilla, le shérif, les adjoints et les limiers peuvent former une coterie dans le but de protéger leur territoire. Dans un domaine anarch désespéré, une meute de chasseurs de lupins peut se former et rendre des comptes au baron. Une coterie d'Ashirras peut se retrouver à devoir guetter le Sabbat. Les circonstances créent la justification qui pousse une coterie à rester unie, ou l'ordre venant d'en haut qui déclenche sa création.

Les personnages des joueurs

Pour beaucoup de Descendants, faire partie d'une coterie ne vient pas naturellement. Les prédateurs solitaires ne forment pas des groupes sociaux harmonieux. Cela dit, les personnages des joueurs et joueuses ont un avantage sur ce point : les relations entre les *joueurs et joueuses* effacent ce problème. Le groupe social autour de la table de jeu aide à créer un sentiment d'appartenance.

Mais ce n'est pas nécessairement toujours le cas. La société vampirique est traîtresse, et certains groupes peuvent apprécier une certaine dose de suspicion envers les autres joueurs qui entretient le suspense.

Attention quand les joueuses aiment le concept de trahison. Jouer un vampire traître peut être tentant, mais jouer un groupe qui voit les choses à long terme, réalise ses objectifs et crée quelque chose à la valeur durable peut être tout aussi gratifiant. Contrairement aux personnages du conteur, dont les actions sont souvent au service d'une histoire pré-écrite, les personnages des joueurs ont davantage de libre arbitre, ce qui rend les liens qui se tissent entre eux plus précieux.

Points de vue sur les coteries par clan

Chaque Descendant est particulier, mais les clans représentent à la fois des archétypes dominants et des fonctions sociales selon lesquelles les vampires recherchent une progéniture qui voit le monde de la même façon qu'eux. Les sections ci-dessous décrivent une vision générale de la manière dont les membres de chaque clan pourraient interagir avec les coteries qu'ils rejoignent.

Atouts d'appartenance

Dans ce but, chaque section inclut également un atout de coterie spécifique qu'un Descendant de ce clan peut acheter à la création de personnage. Les bénéfices de ces atouts peuvent généralement être activés ou reçus par n'importe quel membre de la coterie, ce qui en fait une sorte de ressource de groupe qui soit peut être utilisée collectivement, soit bénéficie à toute la coterie. Après tout, les coteries

existent pour donner la force du nombre, malgré ce que peuvent penser les anciens renfermés ou les ancillae suspicieux, et cette force survient parfois sous la forme d'un avantage qui peut donner un coup d'avance sur un rival aux membres. À noter que, dans certains cas, un seul membre de la coterie peut utiliser un atout donné au cours d'une partie, donc il faut déterminer qui en a le plus besoin à ce moment-là.

Banu Haqim

Les autres clans perçoivent souvent les Banu Haqim comme déterminés, sombres et sévères. De manière générale, les enfants d'Haqim ne se donnent pas la peine de corriger ce point de vue. La culture du clan récompense ceux qui cherchent les résultats, ce qui met l'accent sur les actes. L'estime parmi les Banu Haqim dépend de ce qu'ils font plutôt que de leur lignage ou de leur respect de la tradition comme fin en soi. Donc, les membres du clan sont pragmatiques et se font des alliés là où ils le doivent afin de poursuivre leurs objectifs et d'accomplir leurs missions.

Parmi les Banu Haqim, les coterie sont très focalisées. Chaque groupe possède un objectif, que ce soit celui de juger, de maintenir l'ordre ou d'exercer une influence sur un secteur de l'infrastructure mortelle.

Au sein des coterie plus cosmopolites, les Banu Haqim peuvent jouer le rôle de force motrice officielle du groupe. Ils sont attirés par les fonctions dans lesquelles ils déterminent l'orientation du groupe ou interprètent les objectifs décidés en commun. Les Banu Haqim considèrent cela comme le rôle de chef, mais les autres vampires peuvent rechigner devant ce qu'ils perçoivent comme des ordres tyranniques, surtout les jeunes Descendants qui ne veulent pas nécessairement d'une dynamique régimentée ou se concentrant à tout prix sur des tâches à accomplir au sein de leur coterie. Les interactions avec la coterie varient aussi beaucoup selon la faction à laquelle appartient un enfant d'Haqim donné. Pour le dire très simplement, les méthodes et les membres des différentes orthodoxies du clan ne sont pas les mêmes, et le fait de partager le point de vue de plusieurs Banu Haqim influents haut placés au sein du clan a aussi du poids.

Comme toujours, les motivations individuelles varient, mais cette concentration sur des objectifs précis implique souvent qu'un Banu Haqim peut n'appartenir à une coterie que temporairement. Presque comme un entrepreneur en série, un enfant d'Haqim peut faire cause commune avec une autre coterie qui lui correspond mieux au bout d'un moment. Les Descendants qui étaient membres de

sa coterie précédente restent souvent des associés précieux. Beaucoup considèrent qu'il est important de savoir renouer les liens perdus avec des Descendants fiables pour revenir au sein d'une coterie ou en former une nouvelle après l'avoir quittée.

Pour le clan des Traqueurs, de nouvelles proies surgissent constamment à l'horizon.

●● **APPEL AUX ACTES (ATOUT DE COTERIE DE CLAN)**: une fois par partie, le Banu Haqim motive un autre membre de sa coterie situé dans son champ de vision par un discours passionné qui lui rappelle ses Convictions ou même par un regard intense qui le pousse à agir. L'autre membre gagne les effets d'i point de Volonté qui doit être immédiatement dépensé, par exemple pour relancer trois dés ou pour contrôler brièvement une frénésie. Ce « point de Volonté » n'est pas pris sur la réserve du Banu Haqim et doit être donné à un autre membre de la coterie (le Banu Haqim ne peut pas l'utiliser sur lui-même). Pour plus d'informations sur l'utilisation de la Volonté, reportez-vous à la page 158 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

Brujah

Les sires brujahs étreignent souvent par caprice, dans un moment d'émotion ou apparemment sans faire preuve d'autant de jugement que les autres clans. Selon les rumeurs, certains domaines grouilleraient tellement de Canailles qu'il y serait presque impossible d'y trouver une coterie qui ne comporte pas au moins un Brujah !

Peut-être que cela n'est pas surprenant au vu de l'histoire du clan. Les Brujahs sont les descendants de guerriers-philosophes ancestraux, de rebelles à l'oppression ou de croisés guerroyant contre les injustices qu'ils percevaient. À cette époque, les Brujahs comptaient sur les autres membres de leur coterie pour couvrir leurs arrières et conspirer à abattre ceux qui auraient voulu exercer le pouvoir contre eux. À notre époque, ce postulat n'a pas changé, qu'il se manifeste à présent sous la forme de cellules révolutionnaires dédiées à renverser un système social corrompu ou de gangs de bikers hors la loi qui ne respectent aucun règlement.

Cela peut donner une image de durs et d'iconoclastes solitaires aux Brujahs, mais elle est rarement vraie. L'appel émotionnel qui a amené les Canailles dans la nuit les soutient. Les Brujahs considèrent les membres de leurs coterie vampiriques comme des frères d'armes voire des frères tout court. Une coterie est ce qui se rapproche le plus d'une

famille dans la mesure de ce que les vampires peuvent se permettre.

Les Brujahs n'attachent pas nécessairement d'importance au fait que vous soyez un Nosferatu ou un Malkavien. Tant que vous êtes digne de confiance et fiable, ils seront avec vous jusqu'en Enfer. Ce qui est souvent important pour un Brujah est que tous les membres de sa coterie agissent dans la même direction (même si cela peut être un objectif noble et louable au vu des tendances anticonformistes des Brujahs...). Cela ne veut pas dire qu'il n'existe aucun favoritisme ou aucune lutte de pouvoir, quelle que soit la forme de l'espace protégé formé par la coterie. Mais le Mouvement anarch a grandi, tant en taille qu'en maturité, et l'étoile des Brujahs est montée au firmament à l'époque moderne, et tant que l'attitude des autres membres de sa coterie ne hérissé pas le poil d'un autre Brujah, le Brujah est prêt à botter le cul des oppresseurs avec n'importe qui à ses côtés.

Ceux qui intègrent des coteries comportant des Brujahs découvrent souvent que ces liens étroits avec les autres membres de la coterie sont l'un des éléments les plus mémorables et les plus essentiels au groupe. Le sentiment familial unique que les Brujahs peuvent instiller (ou simuler...) dans un groupe ne ressemble à rien de ce que les autres clans peuvent faire. Pour un Brujah, une coterie n'est pas une « équipe » conditionnelle, c'est quelque chose de plus. Gagner la confiance d'un Brujah, surtout s'il attache beaucoup d'importance à la loyauté, suffit souvent à susciter chez ces vampires de puissantes démonstrations d'unité.

● **COUP DE PIED AU CUL (ATOUT DE COTERIE DE CLAN):** parfois, la meilleure manière de se sortir d'une situation défavorable est de réessayer, plus fort, en laissant un membre de votre coterie ayant une fâcheuse tendance à la frénésie vous faire bien comprendre vos erreurs. Une fois par partie, le Brujah encourage un autre membre de la coterie qui a une baisse de forme. La joueuse de ce membre peut ensuite relancer tous les dés ordinaires sur un jet de compétence physique raté.

Gangrel

Les Descendants se sont tellement éloignés de leurs racines, de leur nature primitive, qu'ils ne peuvent plus survivre sans édifices de brique et de verre. Ils sont devenus si gâtés et si dépendants du luxe que leur ont apporté les nuits modernes qu'ils ont oublié comment survivre sans. Les Gangrels, eux, n'ont pas oublié. Les Bêtes reconnaissent leur véritable nature et se taillent un territoire où elles le peuvent dans le paysage mondial, que ce soit dans les

espaces urbains périlleux ou dans les domaines inconnus entre ces espaces qui recèlent d'autres formes de danger.

Pour les Gangrels, une coterie n'est qu'une meute qui ne dit pas son nom, et une meute est un groupe d'individus travaillant à une cause commune, garantir la sécurité de tout le monde. Tous les Gangrels ne considèrent pas leur coterie comme leur meute, mais ils ne peuvent pas nier que procéder ainsi correspond à leurs objectifs et à leurs besoins. Comme le dit le proverbe, le loup solitaire meurt, mais la meute survit. Une coterie qui inclut un Gangrel a beaucoup moins à craindre si une menace physique survient, car peu de clans sont aussi forts et tenaces que les Gangrels au combat.

En plus de posséder des griffes et des crocs redoutables, les Gangrels jouent parfois aussi le rôle de guides pour ceux qui veulent traverser sans risque des zones connues comme dangereuses au sein d'un domaine. Dans les rares cas où une coterie daigne voyager hors de la cage dorée de sa ville, ses membres se rendent très clairement compte des avantages d'avoir un compagnon gangrel.

●●● **TACTIQUES DE MEUTE (ATOUT DE COTERIE DE CLAN):** un loup solitaire qui affronte un ennemi prend beaucoup de risques, mais une meute de loups qui travaillent ensemble peut abattre même la proie la plus massive et la plus dangereuse. En combat, tant qu'un autre membre de votre coterie est à vos côtés, vous harcelez votre ennemi commun plus efficacement. Quiconque attaque le même ennemi que vous ajoute un dé à ses groupements pour les attaques de Bagarre ou de Mêlée. Cet atout n'est pas cumulatif; quel que soit le nombre de Gangrels qui le possèdent qui attaquent simultanément un pauvre malheureux, il n'ajoute qu'un seul dé pour chacun d'entre eux.

Hecata

Les Hecatas ont réussi à se tailler une place au sein d'innombrables domaines, mais sont pourtant souvent considérés comme une présence indésirable. Cela dit, même si les Descendants dans leur ensemble considèrent les Hecatas comme quelque peu répugnants, vous pouvez toujours compter sur eux pour vous donner un avis sans artifice, si ce n'est honnête.

C'est peut-être leur quasi-obsession qui pousse les pragmatiques Hecatas à réaliser à quel point ils comptent sur les autres Descendants, en tant que société en général et en tant que membres de leurs coteries. Grâce à leur affinité avec les morts et à leur faculté de parler aux esprits,

les Hecatas ont accès à des informations que d'autres auraient cru disparues depuis longtemps et, en retour, ces informations rendent les Hecatas précieux pour les autres vampires. Et comme l'information est une monnaie très prisée dans le monde des damnés, beaucoup de coteries sont prêtes à payer le coût social de la présence d'une personne aussi malsaine. Les Hecatas gagnent une plus grande aisance dans le monde matériel et la coterie gagne l'accès à une terrifiante veine de secrets.

Cela peut ressembler à une simple transaction – dans une certaine mesure, c'est le cas – et les Hecatas sont responsables de cet état de fait. Dans leur travail de nécromancien comme dans les affaires de la famille Giovanni, les Hecatas en sont venus à percevoir beaucoup de leurs interactions habituelles comme des échanges : la propitiation d'un esprit, le service rendu à une harpie toréador... Cette perspective calculatrice influence l'image que les autres se font d'eux, mais cela rend les coteries au sein desquelles ils sont réellement acceptés et compris en tant qu'individus et non en tant qu'outils d'autant plus importantes. Et ceux qui sont constamment entourés des restes des morts sont réconfortés par le contact volontaire avec les autres quand il leur est permis.

●● **ARS MORIENDI (ATOUT DE COTERIE DE CLAN)** : presque tous les membres du clan Hecata connaissent au moins les bases concernant la mort et les cadavres. Une fois par partie, le Lazaréen peut maquiller le cadavre de quelqu'un qui a été tué par un membre de la coterie. Il peut faire passer le décès pour une mort ordinaire dans le cas d'un cadavre d'humain ou protéger la Mascarade en faisant en sorte que les restes d'un vampire détruit (généralement un squelette très friable, sauf si le vampire était très jeune) attirent moins l'attention, généralement en s'en débarrassant de manière efficace. Mais ce sont des artifices improvisés qui ne tromperont pas durablement quelqu'un qui piste déjà la coterie. Ils lui feront toutefois gagner du temps.

Lasombra

Rares sont les clans aussi impitoyablement efficaces que les Lasombras pour atteindre leurs objectifs. Que ce soit en écrasant leurs rivaux ou en consolidant leur influence, les Lasombras ne font rien à moitié. À cause de cette soif inextinguible de succès, tout le monde les veut comme alliés, mais personne n'a envie d'admettre avoir besoin d'eux. Les Lasombras adoptent un point de vue économique classique et considèrent les coteries comme un outil, un



moyen pour arriver à leurs fins, à savoir la réussite. La réussite apporte évidemment des récompenses, et même l'échec apporte des épreuves dont chacun sort grandi. L'acier se forge dans les feux de l'adversité.

Cependant, cela ne veut pas dire que les Lasombras considèrent les autres membres de leur coterie comme des outils. Comme leur clan a un passé de rang exalté et de pouvoir ecclésiastique, les anciens lasombras connaissent bien les réseaux complexes d'obligations, de faveurs et de coopération électorale sur lesquelles se construisent les patrimoines, et ces leçons sont omniprésentes dans la mythologie personnelle des Précepteurs, même dans les rangs des nouveau-nés. Bien que peu de Descendants modernes reçoivent leurs pairs et leurs inférieurs dans des églises baroques dallées de marbre veiné de noir, les politesses entre damnés peuvent désormais s'échanger dans la salle de bal d'un hôtel ou même sur la piste de danse d'une boîte de nuit. La qualité de la relation est célébrée par la cérémonie qui la reconnaît.

Les autres Descendants peuvent rester méfiants à la perspective d'accueillir un Lasombra au sein de leur coterie, mais il est indéniable que les vampires du clan de la Nuit apportent avec eux une multitude d'avantages. Leur affinité avec les ombres et leur maîtrise de la discipline Néant les rend précieux pour les coteries qui aiment employer le secret, l'espionnage et les coups fourrés. Les histoires de Lasombras prêts à sacrifier d'autres membres de leur coterie dans leur propre intérêt immédiat sont probablement très exagérées... mais, ironie du sort, porter « les péchés du père » est le fardeau de beaucoup de Gardiens en termes de réputation.

●● **À N'IMPORTE QUEL PRIX (ATOUT DE COTERIE DE CLAN)**: le Précepteur est un exemple d'efficacité impitoyable pour les autres membres de sa coterie. Une fois par partie, un membre de la coterie du Lasombra peut choisir d'ajouter deux réussites à un jet effectué. Le jet est ensuite considéré comme un triomphe brutal, avec les conséquences négatives appropriées.

Malkavien

La vision du monde de chaque Malkavien est décalée de manière si unique par rapport à celle de ceux qui l'entourent, y compris entre Malkaviens, que ce vampire peut avoir beaucoup de mal à trouver quelqu'un qui accepte de voir les choses du point de vue unique du Dément. Les membres du clan Malkavien se font souvent une idée optimiste des coteries et les considèrent comme l'occasion d'in-



teragir socialement avec d'autres, ce qui peut être très difficile pour eux par ailleurs. En conséquence, la chance de tisser des liens sociaux avec d'autres au sein d'une coterie peut être à la fois excitante et terrifiante. Les Malkaviens veulent partager des choses avec leurs semblables, mais leur Fléau leur pose des problèmes pour ce faire.

Parfois, les perceptions d'un Malkavien peuvent le propulser sur le devant de la scène et lui donner la chance de profiter de l'adulation des autres vampires, mais, d'autres fois, ils ressentent le besoin irrésistible de s'isoler et de se fermer à ceux qui les entourent. Les interactions sociales peuvent être particulièrement ardues pour les Malkaviens, et fatigantes pour les autres membres de leur coterie.

Évidemment, tous les vampires n'ont pas envie de prendre le temps de créer une structure de soutien émotionnel pour les Descendants malkaviens. La vision que certains damnés ont des Déments est influencée par les préjugés qu'ils possédaient de leur vivant. La société vampirique abrite beaucoup de gens qui craignent les « difficultés d'adaptation » des Malkaviens.

Certains Descendants, surtout ceux qui ont vécu à une époque moins scientifique, peuvent considérer le Fléau d'un Malkavien comme une punition divine pour ses péchés, un prix qu'il a payé en échange de ses « dons » de prophétie ou simplement un outil à exploiter. Une rumeur parle d'un ancien qui séquestre un Malkavien dans un cercueil tapissé de fer, avec un pieu dans le cœur et scellé dans une nuit perpétuelle. Ce pauvre misérable n'émerge que sur les caprices de son cruel compagnon, puis est de nouveau enfermé pour Dieu seul sait combien de temps. Rares sont les Malkaviens qui accepteraient cela de leur plein gré, ce qui fait de cette histoire un avertissement terrifiant.

●●● **TOUT EST LIÉ (ATOUT DE COTERIE DE CLAN)**: le Malkavien est capable d'extraire des secrets de sources incroyablement improbables, par exemple deviner l'emplacement de la chambre forte d'un ancien à partir d'un échange de banalités sur le temps qu'il fait ou déduire la plus grande peur d'un adversaire de la manière dont il tourne à droite à un croisement. Une fois par partie, le Malkavien peut permettre à un autre membre de sa coterie de remplacer un groupement de compétence par un autre de son choix (que ce membre possède) lors d'un jet impliquant de rassembler des informations. L'Oracle peut ensuite interpréter les résultats et acquérir les mêmes informations que celles que le groupement d'origine aurait données, selon la marge de réussite comme d'habitude.

Nosferatu

Du point de vue de beaucoup de Nosferatus, une coterie est une famille improvisée, et le clan est déjà membre de l'une des plus grandes familles au monde. Le lien d'un Nosferatu avec les autres Rats d'égout peut déjà être fort, en grande partie à cause de leur nature de parias dans la société vampirique. Qu'ils vivent dans des terriers souterrains ou dans des cachettes loin de tout, beaucoup de Nosferatus finissent par voir le monde de façon binaire : la horde de Descendants « présentables », et eux.

Cette perspective pragmatique a une conséquence intéressante : les Nosferatus ont tendance à être assez ouverts sur le type de coterie qu'ils rejoignent. Un Nosferatu peut même appartenir à plusieurs coteries en même temps, sans qu'aucune soit au courant. Ce n'est probablement même pas un acte de duplicité ; le Nosferatu ne fait peut-être que compartimenter ses cercles sociaux, considérant une coterie comme précieuse pour un objectif donné et une autre pour un autre. L'une de ces coteries peut même être une coterie composée entièrement de Nosferatus qui transcende les affiliations de secte.

Dans l'histoire vampirique, les Nosferatus entreprenants ont joué le rôle de courtiers en information, et beaucoup de membres du clan conservent ce rôle même à notre époque. Mais la manière dont ils utilisent ces informations peut être extrêmement personnelle. Un Nosferatu peut partager gratuitement des informations avec les autres membres de sa coterie, uniquement pour avoir l'occasion d'interagir avec la partie « belle » du monde. C'est en soi un énorme avantage pour un Nosferatu faisant partie d'une coterie cosmopolite : pouvoir simplement sortir dans une boîte de nuit ou marcher dans les rues de la ville sous les étoiles peut énormément contribuer à diminuer le sentiment d'isolement de l'Orlock.

Bien sûr, toutes les coteries ne sont pas aussi tolérantes envers les Nosferatus, et certains Rats d'égout n'arrivent tout simplement pas à faire confiance aux autres vampires. Leur malédiction de clan si particulière constitue une barrière sociale qui demande des efforts à beaucoup de Descendants pour être surmontée. Tous les damnés ont une Bête en eux, mais le sang maudit des Nosferatus expose la leur aux yeux du monde. (Nous conseillons aux joueurs qui veulent explorer ces thèmes de collaborer avec les autres joueurs et avec la conteuse pour s'assurer de jouer avec considération pour les autres et de respecter toutes les personnes impliquées.)



●● **CONTACT CONTEXTUEL (ATOUT DE COTERIE DE CLAN)**:

les Descendants nosferatus en savent souvent davantage sur leurs contacts que les contacts eux-mêmes et peuvent mettre à profit les compétences obscures et les talents cachés de leurs associés et des autres. Une fois par partie, un membre d'une coterie comptant un Nosferatu qui possède cet atout peut ajouter le score de Contact le plus élevé d'un autre membre de la coterie à un jet pour récupérer des informations (par exemple récupérer des données supprimées, embobiner une cible pour acquérir son identifiant et son mot de passe ou fouiller dans une armoire de dossiers physiques). Le contact doit être impliqué d'une manière ou d'une autre, mais le jet peut être totalement en dehors de son domaine d'expertise habituel. Un Contact ne peut être utilisé avec cet atout qu'une fois par scénario.

Ravnos

Les autres vampires laissent le bénéfice du doute à la nature nomade des Gangrels, car leur Sang est plus sauvage que celui de la plupart des autres. Mais les Ravnos ont rarement droit à ce bénéfice et, même s'ils s'installent presque partout et peuvent s'épanouir dans n'importe quel type d'environnement, les structures sociales vampiriques conservatrices les considèrent souvent comme des mauvaises herbes qui doivent être arrachées de leurs jardins soigneusement entretenus.

Un Ravnos solitaire devient une cible facile pour les clans qui méprisent les tendances itinérantes des Roublards. Même si le clan Ravnos dans son ensemble se moque des opinions des soi-disant « hauts clans » qui ne comprennent tout simplement rien aux réalités de la non-vie des Ravnos, beaucoup de Corbeaux admettent qu'ils ont peut-être raison sur un point : avoir quelques racines vaut mieux que de ne pas avoir de racines du tout. Si un Ravnos veut survivre, il doit faire des concessions. Et quel meilleur moyen de développer ces racines que d'appartenir à une coterie ? Après tout, les coteries représentent la force du nombre.

La nature nomade des Ravnos fait d'eux des membres très avantageux pour une coterie. Ils connaissent les meilleurs endroits où se cacher dans un domaine, car ils les ont découverts en échappant à leur malédiction, et ils sont doués pour découvrir les secrets, que ce soit via leurs serviteurs animaux ou via des mortels dupés. Ces secrets peuvent ensuite être utilisés à l'avantage de la coterie. Les Roublards sont constamment aux aguets et entendent souvent parler des menaces bien avant qu'elles attirent

l'attention de personnes plus importantes et donc plus puissantes. Quelle que soit l'opinion des autres clans sur les Ravnos, les Corbeaux sont souvent capables de faire des miracles dans les situations désespérées.

C'est presque comme s'ils avaient prévu leur coup.

●● **CRYPTOLECTE (ATOUT DE COTERIE DE CLAN)** : être sans cesse en voyage implique de trouver de nouvelles manières de communiquer avec ses alliés. Grâce à un langage codé, à des onomatopées et à des gestes, cet atout fournit au Ravnos et aux autres membres de sa coterie leur propre dialecte dans le but exprès de communiquer les uns avec les autres. Pratiquement personne en dehors de la coterie ne comprend ce langage, à moins de faire surveiller le groupe par un expert. Le cryptolecte de la coterie n'est ni très raffiné ni très diversifié, mais il peut être utilisé pour exprimer des concepts complexes rapidement et de manière sûre, et il n'est reconnaissable comme aucun autre langage connu. Il ne fonctionne qu'en face à face, car ses gestes et ses signes ne passent pas par téléphone ou en appel vidéo. Si le Ravnos quitte la coterie ou meurt, les Descendants ne peuvent plus tenir le cryptolecte à jour et donc ne peuvent plus l'utiliser pour communiquer ensuite.

Le Sacerdoce

À en croire un membre du Sacerdoce, il peut tout apporter à une coterie. *Tout*. Les Setites veulent être les confidents de tout le monde et veulent rester proches des autres membres de leur coterie pour s'assurer que quelqu'un répond aux besoins du groupe, quels que soient ces besoins. Les Descendants du Sacerdoce considèrent le monde comme un vaste marché et font beaucoup d'efforts pour s'assurer d'offrir tout ce qu'offrent les autres, mais en mieux. Si vous avez besoin d'armes, ils vous donnent une Lexus argentée au coffre rempli de fusils AR-15. Si vous avez besoin de vitae, ils vous apportent le sang de calices shootés à l'héroïne de première qualité. Si vous avez besoin de sortir du pays, ils connaissent quelqu'un qui a un jet privé. Si vous avez besoin d'un troupeau, ils vous donnent la clé de leur appartement du centre-ville où pas mal de réfugiés non identifiés « crèchent en attendant de trouver un logement permanent ».

Souvent, cela signifie que la présence d'un Setite au sein d'une coterie introduit un élément d'« un prêté pour un rendu ». Le Serpent est capable de subvenir aux besoins de ses camarades, mais peut demander des faveurs et des avantages sociaux en retour. Cette récompense peut être un élargissement du réseau social du Tentateur ou même de



nouvelles recrues pour sa congrégation. Pour le Sacerdoce, ces échanges de faveurs n'empêchent pas le moins du monde de tisser des liens sociaux ou de conclure des alliances. Ce clan préfère vendre à sa communauté locale, à commencer par sa coterie. Après tout, quels meilleurs clients que les gens que connaissent les gens que vous connaissez ?

Ceux qui comptent un membre du Sacerdoce au sein de leur coterie ont généralement parfaitement conscience de ce fait. Les vampires rusés sont prompts à profiter des avantages d'entretenir des liens avec les Setites, même s'ils se méfient des intentions cachées du Sacerdoce. Certains vampires peuvent rejeter l'idée de collaborer avec ce clan par crainte des escroqueries que le Tentateur pourrait orchestrer juste sous le nez de la coterie. En vérité, le Serpent est souvent totalement direct et même honnête concernant ses intentions. Après tout, personne n'apprécie les vendeurs véreux. Si le Tentateur passait son temps à doubler, à trahir et à escroquer, sa réputation le rattraperait très vite ! Mais si le client veut que la vérité soit différente de ce qu'offre le Setite, ce n'est pas la faute du Setite. C'est à l'acheteur de se renseigner.

● **PERSPICACE (ATOUT DE COTERIE DE CLAN)** : une fois par partie, le Descendant du Sacerdoce peut découvrir quel est l'un des désirs superficiels d'un personnage du conteur, à condition qu'un membre de la coterie ait parlé à ce personnage pendant la partie, même si le Setite n'était pas présent. Ce désir peut concerner le Désir ou l'Ambition de l'individu ou bien des actions spécifiques qu'il entreprenait (mais ce désir ne devrait révéler aucun grand secret ou complot caché, surtout si la coterie n'en a pas conscience avant). Le PJ qui a interagi avec le personnage du conteur en question décrit la rencontre.

Toréador

Si vous cherchez un accès exclusif aux cercles fermés du pouvoir ou la proximité dangereuse avec la célébrité, les Toréadors sont le clan qu'il vous faut. Les Divas ont un don pour cerner les désirs des autres et les utiliser à leur avantage. Là où les Ventrues aiment se vanter de leurs réussites et de leur lignage, les Toréadors observent de loin d'un air de satisfaction arrogante. Parfois, mieux vaut laisser vos actions parler d'elles-mêmes.

Rares sont ceux qui comprennent les besoins sociaux des Descendants mieux que les sommités autoproclamées de la culture vampirique. Le clan s'enorgueillit de salons sur invitation seulement dont la liste d'invités pourrait aussi bien être un bottin mondain. Ayant des contacts dans toutes les strates de la société, des célébrités classiques et durables aux étoiles montantes les plus brillantes parmi les nouveau-nés, les Toréadors peuvent vous mettre en contact avec la personne que vous désirez. Leur influence s'étend aussi en dehors de la société vampirique et dans le monde mortel. Vous voulez rencontrer votre idole ou goûter son sang ? Une Diva peut organiser ça. Tout ce que vous avez à faire, c'est de poser pour une sculpture ou de lui accorder une nuit de passion. C'est un bien modeste prix à payer pour que tant de portes s'ouvrent.

Pour les Toréadors, les « petits salons », comme certains aiment surnommer les coteries, font partie intégrante de leur existence. Ce sont des communautés très petites, mais extrêmement précieuses, au sein desquelles le clan de la Rose peut trouver de nouvelles illuminations artistiques ou raviver une inspiration en berne, mais aussi continuer à faire progresser son propre réseau personnel. Tout le monde voudrait être un Toréador, bien sûr, mais si vous n'avez pas le Sang, avoir un Toréador au sein de votre coterie fait souvent l'affaire. Plus la Diva est importante au sein d'un domaine, mieux c'est. Il est plus facile d'obtenir des choses quand vous avez l'oreille de personnes haut placées

et que vous leur offrez le lustre de la coterie en retour. Si vous arrivez à gérer les aléas épineux de la fortune sociale vampirique et que vous avez la patience nécessaire pour supporter les caprices des Divas, un Toréador est un allié puissant avec tous les contacts dont vous pouvez potentiellement avoir besoin.

● **VIP (ATOUT DE COTERIE DE CLAN)** : que ce soit la grande première du film d'un jeune auteur, le gala de charité d'un aspirant politicien ou le petit bar réservé aux connaisseurs qui a soudainement un code vestimentaire parce que votre tête ne revient pas au videur, vous savez comment accéder aux événements sociaux, même sans invitation. Une fois par partie, quand une coterie fait face à une barrière pour entrer dans le lieu d'un événement ou dans un bâtiment des mortels, ses membres peuvent passer les videurs ou les vigiles en démontrant qu'ils sont sur la liste des invités ou connaissent le propriétaire, le sponsor ou tout ce qui peut en tenir lieu. Cet atout ne s'applique qu'aux situations qui impliquent du personnel de sécurité ou une liste d'invités ; il ne permet pas de contourner les systèmes de sécurité, les protections mystiques, etc., et la conteuse est évidemment libre d'interdire l'entrée si cela court-circuiterait son scénario (mais doit alors donner aux joueuses un indice juteux à la place).

Tremere

Difficile de savoir si une coterie a la chance ou le malheur de compter un Tremere dans ses rangs. Beaucoup de Descendants considèrent les Usurpateurs comme bien plus arrogants qu'ils n'ont le droit de l'être et, de leur côté, les Tremeres voient la ruse impitoyable dont ils font preuve dans la recherche de nouvelles connaissances comme un avantage que les autres clans ont tendance à ignorer. Les Tremeres savent ce qu'ils apportent à la société vampirique : la connaissance et la véritable maîtrise de certains secrets mystiques.

La Sorcellerie du sang est peut-être l'avantage le plus puissant auquel les Tremeres ont accès et qui favorise leur inclusion au sein d'une coterie. Le deuxième sur la liste est leur capacité à s'adapter rapidement aux situations changeantes en utilisant leur intellect acéré pour mettre en place des solutions aux problèmes qu'ils peuvent rencontrer. Une chose est sûre : quand vous avez un Tremere au sein de votre coterie, vous avez probablement un archiviste, un planificateur et un gestionnaire des ressources méticuleux de votre côté.

Les Tremeres comprennent l'importance des liens avec ces associations lâches de Descendants « voyant les choses de la même façon ». Les Usurpateurs ne sont pas connus pour leurs compétences sociales, mais leurs réseaux occultes offrent un autre moyen d'obtenir des connaissances, que ce soit par un échange mutuel d'informations ou par des expériences menées avec soin dont leurs pairs ne sont pas au courant, mais qui peuvent tout de même donner un bénéfice qui tombera à point nommé.

●● PARTAGE PYRAMIDAL DES CONNAISSANCES (ATOUT DE COTERIE DE CLAN):

malgré la réputation qu'ont les Tremeres de garder jalousement la connaissance occulte, beaucoup de vestiges de la célèbre Pyramide facilitent au contraire le partage du savoir parmi les érudits des sciences interdites. Une fois par partie, un Descendant appartenant à une coterie qui inclut un Tremere possédant cet atout peut utiliser un avantage de Saga possédé par un autre membre de la coterie (cet atout fonctionne sur les Sagas réservées à un clan en particulier) si le conteur l'autorise. Cet avantage de Saga supplémentaire n'est utilisable que pendant cette partie, et toute connaissance censée être conférée par l'avantage de la Saga n'est pas conservée par celui qui l'emprunte ensuite.

Tzimisce

Les Tzimisces sont intimidants pour n'importe quel groupe social, en grande partie en raison de leur attitude. La plupart des Dragons considéreraient la coterie comme leur *appartenant*, au même titre que des terres ou qu'une maison et son personnel. Que ce soit quand ils revendiquent six pâtés de maisons comme domaine inviolable ou quand ils exécutent le rachat d'un *zaiatsu* mortel, se connecter à un monde qui évolue bien plus vite qu'eux peut leur poser un gros problème. Par exemple, un Tzimisce peut considérer comme parfaitement normal de contrôler les esprits d'une vingtaine de mortels et peut même croire qu'il a agi de manière « subtile » parce qu'il n'a pas laissé de cadavre derrière lui. Évidemment, la dynamique sociale de la plupart des coteries est bien moins verticale, mais, même ainsi, beaucoup de Descendants peuvent trouver un intérêt à flatter l'ego du Tzimisce.

Un Tzimisce se considère souvent comme le plus important de tous les vampires et même s'il peut respecter une hospitalité fragile et tendue dans l'intérêt de ses compagnons, c'est souvent une façade assez transparente. Les Dragons peuvent entretenir des rancunes envers d'autres

Tzimisces avec assez de virulence pour faire honte à une vendetta toréador.

Le plus souvent, les Tzimisces rejoignent des coteries comportant des membres d'autres clans. Même si les Voïvodes se sentent au-dessus de leurs collègues par défaut, cela ne les empêche pas d'éprouver de l'affection pour eux, quoiqu'elle puisse prendre une forme très particulière. Les Tzimisces adoptent une perspective vaste et ils peuvent voir les autres membres de leur coterie comme des camarades, des rivaux, des compatriotes, des écuyers ou même des vassaux sous leur protection. Pour certains Dragons, les coteries sont une source de statut : une ressource à garder jalousement, à cultiver et en fin de compte à utiliser comme marque d'honneur. Cette



perspective anachronique donne de la valeur au sentiment de reconnaissance et de prestige attaché au fait d'avoir un entourage et d'être responsable de ces personnes, comme le serait un seigneur du Vieux Monde.

Les coteries elles-mêmes ont toutes les raisons de vouloir compter un Tzimisce dans leurs rangs. Après tout, faire partie de la suite d'un Tzimisce implique que vous êtes sous sa protection, comme l'exige la coutume de l'hospitalité (ou la notion de propriété...). Pour les coteries qui n'ont vraiment pas froid aux yeux, les pouvoirs que possède un Tzimisce suffisent souvent à soutenir leurs revendications territoriales. Grâce à sa faculté de manipuler les formes corporelles, un Tzimisce est souvent tout aussi doué pour prendre une Forme monstrueuse que comme virtuose esthétique, remodelant les autres membres de sa coterie pour en faire des parangons de beauté physique.

●● **HOSPITALITÉ DU VIEUX MONDE (ATOUT DE COTERIE DE CLAN)**: entrez de votre plein gré. Au début d'une partie, n'importe quel membre de la coterie qui a séjourné dans le refuge du Tzimisce à la fin de la dernière partie guérit 1 point de dégâts de Volonté superficiels supplémentaire.

Ventruie

Ceux qui détiennent les clés du royaume cherchent toujours à étendre leur contrôle et, s'il y a une chose que les Descendants du clan des Rois veulent tous, c'est la faculté de tirer davantage de pouvoir de leur capital de pouvoir existant. Financier, politique, gouvernemental... ils cultivent une présence dans toutes les sources de pouvoir temporel imaginables, ce qui fait d'eux des alliés recherchés par tout le monde, mais le prix pour faire des affaires avec eux est trop élevé pour le Sang de beaucoup. Les Descendants des autres clans peuvent avoir du mal à trouver un terrain d'entente avec les Ventruies sans avoir le sentiment d'être leurs concurrents ou, pire, des obstacles.

Les coteries comptant au moins un Sang bleu parmi leurs membres apprennent rapidement ce que signifie l'expression « proche du pouvoir ». Le réseau de contacts entretenu par un Ventruie ambitieux est souvent sa propre

récompense pour les autres membres de sa coterie, que ce soit sous la forme de serviteurs talentueux et ambitieux, d'alliés aux nombreuses relations ou de vastes ressources luxueuses. Vous devez faire fermer un croisement pour dissimuler un bris de Mascarade ? Faire expulser un rival de son refuge ? Blanchir l'argent venant de la vente de marchandises illégales ? Un Ventruie astucieux peut accomplir tout cela, et bien plus encore. Il suffit de demander.

Ce qui ne veut pas dire que le Ventruie est une baguette magique qui résout tous les problèmes temporels de la coterie. On ne bâtit pas le clan des Rois, en formant soigneusement des réseaux sur des siècles dont des goules, des mortels consentants et des nouveau-nés sont les yeux et les oreilles à tous les niveaux du gouvernement et de l'aristocratie dans le monde, en faisant le garçon de courses pour ceux qui sont moins compétents que soi. Après tout, Dieu a créé les goules et les mortels pour s'occuper des corvées. Quand un Ventruie accepte de participer à une coterie, c'est à condition d'occuper une position importante, et si ce Sang bleu finit par faire de la coterie une filiale volontaire de Ventruie Inc., la coterie aurait dû dire plus tôt qu'elle n'appréciait pas le prix de rachat proposé.

●● **HÉRITAGES VAMPIRIQUES (ATOUT DE COTERIE DE CLAN)**: le Ventruie sait que l'héritage d'un vampire inclut la légende créée par les actes de ses progéniteurs. Pour certains Sang bleu, cette légende est racontée par des récits écrits, tandis que d'autres peuvent connaître certains sires ou érudits. Quelle que soit la manière dont cet atout se manifeste, une fois par partie, un membre d'une coterie qui compte un Ventruie possédant cet atout peut demander à la conteuse de révéler une information pertinente sur l'histoire d'un seul vampire avec lequel il est entré en contact. Cela peut être quelque chose de précis, comme : « *Le propriétaire de boîte de nuit du Sacerdoce a fait sortir des fugitifs anarchs de la ville après une insurrection à Los Angeles* » ou de plus mystérieux comme : « *les accusations de diablerie à l'encontre de l'arrière-grand-sire de ce Descendant étaient fausses, mais son infant en porte encore le poids infamant à notre époque.* »

Partie III:

À LA MERCI DES DAMNÉS



Pourquoi jouer un·e mortel·le ?

Le monde appartient aux vivants

Réfléchissez à ce qui pousse un mortel à interagir avec des vampires. La relation entre les mortels et les Descendants fait certes souvent d'eux des antagonistes, mais pas forcément, même si elle est rarement équitable. Un mortel possède des avantages indéniables : rencontrer un ami sincère, goûter une tasse de café frais ou regarder le soleil se coucher et se lever de ses propres yeux. Pour un joueur ou pour une conteuse, mettre des personnages mortels au centre d'une scène peut souligner l'horreur personnelle de **Vampire**.

Les mortels ont accès aux ressources d'une société construite par eux et pour eux. Le monde moderne n'est pas conçu pour les vampires, il est conçu pour les mortels (en particulier les très riches) et les vampires ne peuvent au mieux qu'en utiliser certains éléments. Maintenir la Mascarade est devenu difficile, car les gouvernements et les

entreprises de la société ont augmenté la surveillance de la populace en général. Un Descendant qui espère échapper à la *Lex Talionis* et fuir à Melbourne en dormant dans un cercueil mis dans un avion va avoir une mauvaise surprise quand le personnel de sécurité de l'aéroport va remarquer que le scan de la cargaison ne correspond pas au manifeste de vol.

L'explosion des réseaux sociaux permet désormais aux mortels de tisser des liens comme jamais auparavant, et il existe une multitude de communautés anonymes qui se sont mises à surveiller les activités des morts-vivants dans certaines zones locales. En l'espace de ces deux dernières années seulement, de nombreux Descendants ont été incontestablement détruits par des groupes de mortels organisés, dont beaucoup fonctionnaient sur le modèle de milices de surveillance de quartier, mais d'autres vampires ont simplement été victimes des dégâts collatéraux d'activités mortelles plus néfastes. Les fissures dans la Mascarade se sont agrandies au cours des dix dernières années, et la déshumanisation belliqueuse des humains eux-mêmes a accéléré le processus.

Déséquilibre

Contrairement aux vampires, qui passent leurs nuits dans un état de conflit perpétuel les uns contre les autres, un mortel ordinaire lutte pour fonctionner au sein de sa propre société. Les conditions économiques prédominantes forcent les mortels à être constamment en concurrence pour gagner suffisamment d'argent pour vivre confortablement. Les vampires oublient ce que représente l'épuisement de devoir travailler quarante heures par semaine au centre d'appels local afin de gagner assez d'argent pour payer le loyer et remplir le frigo, car même dans le pire des cas, ils peuvent toujours fondre sur n'importe quel malheureux dans la rue et boire son sang.

Les Descendants ont tendance à ne pas se soucier de l'impact potentiel du Baiser ou de la Domination sur un mortel. Beaucoup d'anciens vigiles, membres de conseil d'administration, médecins et comptables ont perdu leur emploi, sans parler de leur santé mentale, à cause d'un vampire qui a utilisé ses pouvoirs surnaturels sans se soucier des conséquences. Les conséquences cumulées du fait que la société ait besoin que les gens occupent constamment un emploi peuvent vite entraîner de sérieuses répercussions pour les mortels. Aux États-Unis, beaucoup de gens n'ont pas de sécurité sociale fiable, donc perdre leur emploi peut déboucher sur un résultat potentiellement fatal pour eux ou pour leurs proches. Rares sont les chefs qui accepteront l'excuse : « *Je ne me souviens pas de qui étaient ces types qui sont venus au bureau hier soir* » de la part de leurs employés.

Attirance dangereuse

Que ce soit par froideur ou par naïveté, beaucoup de Descendants considèrent les mortels comme à peine plus que de la nourriture et intrinsèquement inférieurs à eux. Cette mentalité très répandue est dangereuse, mais elle ne vient pas uniquement des vampires. L'humanité éprouve elle aussi une fascination curieuse pour les damnés, en particulier dans la culture populaire. Pour beaucoup, les vampires ont un certain attrait. Ils sont une menace surnaturelle mortelle qui est autant prédatrice que séductrice.

Certains Descendants oublient même que les damnés choisissent leur progéniture parmi les mortels et abandonnent toute forme de bienveillance ou de civilité envers les vivants, adoptant le même comportement que les mortels envers les animaux de ferme élevés pour être abattus

et mangés. Cela dit, les animaux de ferme ne représentent pas vraiment une menace pour les mortels, contrairement aux mortels pour les vampires. La première Inquisition a très clairement enseigné aux Descendants le danger que pouvaient représenter les humains pour les vampires, une leçon si bien apprise qu'elle a donné la tradition de la Mascarade. Une leçon encore renforcée par le succès de la Seconde Inquisition à notre époque... Tel un lion qui se retrouve empalé sur la corne d'un buffle, le prédateur s'attend rarement à ce que sa proie contre-attaque.

Dans le même temps, une compulsion plus insidieuse entraîne parfois beaucoup de mortels vers les Descendants. La culture populaire regorge d'images séduisantes de vampires, mettant l'accent sur la sensualité de leur soif de sang, l'élégance de leur corps et la tentation d'abandonner ses peurs et ses angoisses pour céder à leur intimité à sens unique. Une partie des anciennes victimes de la Soif d'un vampire comprennent que ce n'est qu'un appât pour un piège, mais toutes savent à quel point l'illusion d'immortalité d'un vampire peut être attrayante.

Quand un vampire attire un mortel dans une relation avec lui, cette relation est souvent unilatérale. Le damné désire des choses que le mortel peut fournir et qui vont du sang aux agents qui peuvent agir de jour en passant par plus complexe comme l'accès à des structures politiques ou sociétales dont le fonctionnement ne tient pas compte des problèmes des vampires. Les Descendants utilisent souvent les mortels comme un moyen d'acquérir du pouvoir sur les autres, et, souvent, le vampire se montre loyal envers le mortel en retour, que ce soit sincèrement ou de manière hypocrite. Cette bienveillance peut prendre la forme de fonds monétaires, d'un logement luxueux ou même d'un aperçu risqué de la réalité de la vérité de l'existence des Descendants.

Pour beaucoup de mortels, ce flirt avec le damné est une sensation excitante et enivrante, intrinsèque à la proximité du danger. L'exaltation de pouvoir interagir avec le monde où luttent ces êtres immortels est un rush dont peu de mortels connaissent l'existence et encore moins le vivent. Pour ceux qui y ont accès, il peut avoir les caractéristiques d'une relation gratifiante, à défaut de celles de l'amour sincère, et un vampire peut éprouver une réelle affection pour un mortel qui vit dans son sillage.

Mais en fin de compte, le vampire est presque à coup sûr celui qui décide des termes de la relation.

Archétypes

Enquêteur·trice suspicieux·euse

Vous ne vous souvenez pas exactement de ce qui s'est passé. Vous remplissiez votre rapport au commissariat, des formulaires sur une agression étrange, et sans transition vous étiez chez vous. Vous êtes presque sûr·e que quelqu'un est entré dans votre bureau et vous a parlé. Vous ne vous souvenez pas bien du sujet de la conversation, mais il vous semble qu'il vous a dit d'oublier quelque chose. Le lendemain, le chef vous a convoqué·e dans son bureau et vous a posé des questions sur des dossiers qui avaient disparu. Maintenant, vous êtes suspendu·e sans paye. Mais la personne qui a fait ça ne s'est pas rendu compte qu'elle s'attaquait à un·e vétéran·e des enquêtes. Maintenant, vous êtes sur sa piste. Vous êtes certain·e que tout est lié à la nouvelle boîte de nuit en ville et, si vous pouviez parler au propriétaire, vous obtiendriez toutes les informations qu'il vous faut.

Conjoint·e troublé·e

Votre conjoint·e n'est plus ellui-même depuis juillet. Iel a vraiment l'air malade, beaucoup plus pâle que d'habitude. Vous vous inquiétez : une pandémie fait rage et iel ne mange pas bien. D'ailleurs, vous ne vous souvenez plus de la dernière fois que vous l'avez vu·e manger un repas entier. Donc, le weekend dernier, vous lui avez dit que vous vouliez savoir ce qui se passait vraiment, et que soit iel vous disait la vérité, soit vous lea quittiez. Et iel vous a dit la vérité, toute la vérité. Vous n'arrivez toujours pas à y croire vraiment et vous ne croyez clairement pas qu'iel soit un·e... merde, ne serait-ce que penser au mot en V a l'air ridicule. Mais malgré tout, depuis qu'iel vous a tout dit, c'est comme s'iel avait disparu de la surface de la Terre. Mais maintenant, toutes les deux ou trois nuits, vous êtes certain·e d'apercevoir quelqu'un qui vous surveille, et qui disparaît quand vous concentrez toute votre attention sur lui.

Brebis égarée pleine d'espoir

Quand vous êtes entré·e dans la famille au début, vous avez été stupéfait·e de voir à quel point tout semblait facile. Vivre dans une grande maison, ne pas s'inquiéter pour l'argent, les impôts ou quoi que ce soit d'autre. La seule personne à laquelle vous deviez penser, c'était à *elle* : comment lui faire plaisir, toutes les manières de l'aimer, l'apparence qu'elle voulait que vous ayez. Maintenant, vous faites partie de sa famille, et c'est très bien ainsi. Les nuits où vous avez de la chance, vous êtes choisi·e pour faire l'offrande.

L'intimité de son contact, son baiser sur votre cou, tout ça vous rend impatient·e de vivre la nuit suivante. Mais malgré tout, vous voulez davantage. Vous partagez la maison avec beaucoup de vos frères et sœurs, mais un seul d'entre vous peut être le Premier. Vous avez honte de l'admettre, mais vous enviez le Premier, celui que la maîtresse a choisi, car il profite de l'attention totale de votre maîtresse dans toute sa gloire. Peut-être que bientôt, vous serez choisi·e pour être le Premier vous aussi, si vous vous montrez suffisamment loyal·e. Ou peut-être qu'il existe une autre maîtresse capable de réaliser votre véritable valeur.

Livreur·euse de « pizzas »

Vous avez encore reçu un coup de téléphone hier soir. Le même endroit que d'habitude, quai 17. La même livraison que d'habitude, dont le contenu ne vous regarde foutrement pas. Quelques caisses en bois sur lesquelles sont inscrites des lettres cyrilliques, vous les livrez et, quand l'argent change de mains, vous en reversez un peu au type qui est à l'autre bout du fil. Il vous a juste dit qu'il s'appelait Seb, mais, à son accent, vous savez qu'il n'est pas du coin. Vous ne savez pas où il se procure la marchandise. Ce sont ses affaires. Tout ce que vous savez, c'est qu'il vous appelle vraiment très souvent. Mais la paie en vaut la peine. Cela dit, il y a toujours moyen de conclure un contrat plus avantageux. Par exemple ce soir. Ce soir, vous amenez des amis. Quand Seb se montrera, vous allez avoir une petite conversation et voir si vous ne pouvez pas garder une part un peu plus grosse pour vous.

Le rôle des mortels

Les règles ci-dessous permettent aux joueurs et joueuses de créer des personnages mortels qui participent au sein du groupe (à défaut d'être vraiment membres de la coterie...). Cette série d'options permet aux joueurs d'explorer la relation qu'un vampire entretient avec ses parents ou ses collègues mortels, peut-être même avec ses Attaches.

Jouer une Attache

Les Attaches représentent les liens directs des vampires avec l'Humanité, à la fois en tant que trait en jeu et en tant que société. En tant que tel, il peut être très gratifiant d'explorer ce que le mortel gagne à cet arrangement (si tant est qu'il ait conscience de ce que cela représente pour le vampire).

La première question que devrait poser une joueuse intéressée par cette forme de jeu est la suivante : est-ce que son personnage a conscience de sa nature d'Attache ? (Cela dit, n'oubliez pas que le personnage ne connaîtra jamais les règles du jeu, par exemple le terme technique Attache.) Est-ce qu'il sait que le vampire est un vampire ? Certains Descendants choisissent de dissimuler leur présence et s'occupent de leurs Attaches mortelles de loin. Par exemple, une Nosferatu couturée de cicatrices pourrait rôder sous la fenêtre de son ancienne conjointe pour voir comment elle va.

Le vampire peut aussi choisir de tenter de dissimuler sa nature surnaturelle. Un Ventrue peut décider de garder son siège de membre du conseil d'administration simplement pour rester près de son père âgé. Cela présente un obstacle supplémentaire, car le mortel va inévitablement finir par remarquer que le vampire ne vieillit pas avec le temps.

Comment se sent le mortel ? Est-ce que son proche a disparu et a été remplacé par une créature monstrueuse qui porte son visage ? Ou si elle est seulement observée de loin, l'Attache se sent-elle hantée, privée de toute valeur ou déshumanisée ? L'amour que le vampire tente d'exprimer semble-t-il en fait artificiel ou dérangent ou même emplit-il son mortel bien-aimé de crainte, car il a peur d'être à présent perçu via les sens de la Bête ?

La préparation à l'Étreinte

Un autre thème éloquent qui convient bien pour jouer un personnage mortel est de jouer un mortel qui est voué à devenir un vampire. Un groupe peut consacrer quelques parties de sa chronique au prélude et à l'Étreinte des personnages, ou le jouer dans le cadre de la partie zéro (voir pages 135 et 138 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Les personnages des joueurs peuvent être étreints ensemble, ou séparément au cours de la chronique ou du prélude.

Une joueuse peut aussi vouloir que son personnage soit l'infant d'un personnage joueur déjà présent. Ainsi, les joueurs peuvent établir de façon organique une relation entre leurs personnages. Cette Étreinte peut être le point culminant naturel des actions d'un Descendant qui tente désespérément de s'accrocher aux vestiges de sa vie de mortel, ou une tentative vouée à l'échec pour conserver l'affection d'un amant.

Créer un personnage mortel

Le processus de création d'un personnage mortel est très similaire au processus de création d'un vampire, avec quelques différences importantes.

Concept de personnage

Définir le concept central de votre personnage est important et prend la même forme que pour les personnages vampires, tel que décrit dans le livre de base de **Vampire : la Mascarade**. Comme pour les Descendants, le concept central est le résumé de l'identité du personnage et inclut généralement des motivations et des choses qui le poussent à agir. Décidez si le personnage a ou non conscience de l'existence des vampires. Voici quelques exemples de concepts de personnage mortel :

- Un fils qui croit que son père a été tué par un vampire et veut le venger.
- Un conjoint en deuil qui recherche son partenaire mystérieusement disparu.
- Un trafiquant d'êtres humains qui n'a pas la moindre idée de la véritable nature de ses clients.
- Un ancien vigile.
- Un étudiant universitaire qui ne se doute de rien.
- Un accro à l'adrénaline.
- Un hacker activiste doué avec la technologie.
- Une poupée de sang qui prend son pied lors du Baiser.

Choisissez votre Ambition et votre Désir normalement.

Clan et sire

Les mortels commencent le jeu sans clan et sans sire (mais peuvent les acquérir s'ils sont étreints pendant le jeu ou une ellipse).

Choix des attributs

Avant de décider où mettre vos points, réfléchissez à votre concept de personnage et décidez ce dans quoi il est le meilleur, ce dans quoi il est le moins bon et ce dans quoi il est raisonnablement compétent.



Meilleur attribut	4 points
3 attributs	3 points
4 attributs	2 points
Pire attribut	1 point

Maintenant, calculez deux autres traits à partir des attributs de votre personnage comme suit :

- Ajoutez 3 à sa Vigueur pour calculer sa santé.
- Additionnez sa Résolution et son Sang-froid pour calculer sa Volonté.

Choix des compétences

Réfléchissez au concept et au passé de votre personnage pour définir l'ensemble de compétences correspondant à la manière dont votre personnage vit sa vie. Est-il un cadre avec une bonne culture globale ? Un étudiant qui s'essaie à énormément de choses ? Un dilettante qui connaît bien la rue ?

Les mortels utilisent la méthode de choix rapide des compétences, à savoir :

TOUCHE-À-TOU : une compétence à 3, huit compétences à 2 et dix compétences à 1.

ÉQUILIBRÉ : trois compétences à 3, cinq compétences à 2 et sept compétences à 1.

SPÉCIALISTE : une compétence à 4, trois compétences à 3, trois compétences à 2 et trois compétences à 1.

Ajoutez une spécialité gratuite en Artisanat, Représentation, Érudition et Sciences. Prenez une autre spécialité gratuite. Vous ne pouvez prendre une spécialité que dans une compétence dans laquelle vous avez au moins 1 point.

Disciplines et style de prédation

Les mortels ne peuvent pas utiliser de discipline (mais voir la partie sur les goules ci-dessous) et le trait style de prédation ne s'applique pas à eux.

Avantages

Les mortels prennent 7 points d'avantages et 2 points de handicaps. Ils ne peuvent pas dépenser de points dans les avantages ou les handicaps réservés aux Descendants ou aux goules, mais certains atouts et handicaps ne sont disponibles que pour les mortels.

Les mortels ne peuvent pas dépenser de points dans les avantages suivants : Archaïque, Domaine, Mythes et légendes, Sang Clair, Se nourrir, Statut et Troupeau. Les mortels voient indubitablement leur « Refuge » d'une manière très diffé-

rente de celle des vampires, mais cet avantage reste accessible pour eux.

Les joueurs qui veulent utiliser des Sagas réservées aux Descendants pour leur personnage mortel ne vont pas nécessairement en retirer d'avantage mécanique, et nous leur conseillons de collaborer avec la conteuse pour s'assurer que des mortels possédant des connaissances de Sagas concernant les vampires s'accordent avec la chronique.

Convictions et Attaches

Choisissez entre 1 et 3 Convictions et le même nombre d'Attaches (voir pages 172-173 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**). Quand vous choisissez des Attaches, prenez en compte le concept central et les valeurs personnelles du personnage.

Les mortels ne considèrent pas les Attaches de la même manière que les vampires et, étant donné qu'ils vivent encore au sein de la société mortelle, ils peuvent souvent désigner comme Attaches des personnes plus proches d'eux. Les choix possibles incluent les membres de leur famille, leurs amis, mais aussi leurs contacts professionnels, les gens qu'ils admirent, leurs partenaires ou ex-partenaires avec qui la relation n'est pas résolue ou même des célébrités. Par exemple, de nombreux mortels pourraient citer une relation parasociale avec une actrice douée.

Les mortels commencent avec un score d'Humanité de 7.

MORTELS, GOULES ET HUMANITÉ

Dans un scénario de Vampire : la Mascarade, garder la Bête à distance et la responsabilité éthique pour ses propres actions est l'un des thèmes principaux du jeu. C'est pourquoi les mortels et les goules notent également leur score d'Humanité dans ce contexte, même si ce que représente réellement l'Humanité est le désir du Descendant de prétendre qu'il reste humain, un mécanisme de défense contre ce qu'il est devenu.

Dans un sens plus global, les mortels n'ont pas vraiment de score d'Humanité. Comme ils sont humains, ils n'ont pas besoin de faire semblant d'être humains. Dans d'autres jeux du Monde des Ténèbres aux thèmes différents, les « humains normaux » auront un contexte éthique différent et vous n'aurez pas nécessairement besoin de reporter le trait Humanité dans un autre jeu.

Santé

Les mortels subissent des dégâts avec davantage de sévérité que les vampires et ne peuvent pas utiliser leur sang pour guérir leurs blessures. Les mortels reçoivent des dégâts superficiels à cause des traumatismes contondants : les coups de poing, les chutes, etc. Les traumatismes écrasants, par exemple un coup de matraque ou de batte de baseball ou passer sous les roues d'une voiture infligent des dégâts aggravés, tout comme les dégâts pénétrants, tranchants ou perforants, par exemple ceux venant des couteaux ou des balles. Les mortels ne subissent pas de dégâts aggravés à cause de la lumière du soleil, mais toutes les autres sources notées comme infligeant des dégâts aggravés leur en infligent (le feu, Armes bestiales, etc.).

La guérison des dégâts de santé superficiels et aggravés est détaillée en page 127 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

Les dégâts de santé infligés aux mortels ont aussi quelques effets supplémentaires.

Pendant une partie, guérir d'1 point de dégâts de santé superficiels prend 4 jours de repos (si ce point n'est pas régénéré par les niveaux de santé récupérés au début de la partie). Le repos peut être pris pendant une ellipse, mais il est cumulatif. Par exemple, guérir de 3 points de dégâts de santé superficiels prend 12 jours. Sauf si l'individu est hospitalisé, guérir d'1 point de dégâts de santé aggravés nécessite 3 semaines de repos, dans les mêmes conditions. Ces durées sont des indications générales pour déterminer combien de temps doit s'écouler pendant une ellipse et la conteuse peut les ajuster, mais n'oubliez pas que les mortels sont par nature plus fragiles que les vampires.

Cette méthode de guérison ne prend pas en compte les séquelles sur le long terme ou les blessures impliquant des changements majeurs sur le corps. La conteuse peut décider qu'une blessure importante laisse une cicatrice ou modifie de manière permanente le corps du mortel d'une autre manière, par exemple si le personnage subit énormément de dégâts venant d'une même source ou voit sa dernière case cochée par des dégâts de santé. Ce genre de blessure peut aller d'une cicatrice très laide sur le visage à des dommages permanents infligés aux os ou aux articulations. Dans les cas extrêmes, les blessures peuvent entraîner la perte d'1 point dans un attribut physique choisi par la conteuse, malgré la guérison. Cela ne doit jamais être arbitraire ou punitif ; encore une fois, les mortels sont par nature moins résistants que les vampires et la perte de points doit être causée par un grand danger ou un grand sacrifice.

Volonté

La guérison des dégâts de Volonté superficiels et aggravés est détaillée en page 127 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

Les mortels peuvent dépenser 1 point de Volonté pour ignorer l'état Affaibli ou d'autres pénalités liées à la santé pendant un tour. Cela représente la volonté humaine de persévérer face à l'adversité, la tragédie ou une blessure grave. Le terme qui décrit le mieux cette motivation est peut-être « pulsion de vie », et elle pousse les vivants à faire de grandes choses. Peut-être que, face à la certitude du caractère fini de leur existence, la lumière qui ne brille que moitié moins longtemps brille d'autant plus fort.

Humanité

Les mortels commencent le jeu avec un score d'Humanité de 7.

La perte d'Humanité est aussi périlleuse pour les mortels que pour les vampires, mais, contrairement aux vampires, les mortels n'ont pas de Bête. Sans personnification interne de leur nature à blâmer pour leurs actes dépravés, les mortels doivent concilier leur Humanité qui s'effrite avec leurs propres choix.

La perte d'Humanité peut s'exprimer de bien des manières. Les mortels qui ont choisi d'entreprendre des actions qui entraînent une dégénérescence de leur Humanité rendent parfois des forces externes responsables de leurs actes. D'ailleurs, rendre les autres responsables de ses propres actions peut très bien être ce qui a déclenché la perte d'Humanité au départ. Cela peut prendre la forme d'un groupe extérieur que l'individu méprise ; certains peuvent blâmer toutes les personnes d'un certain genre pour leur propre insatisfaction, considérer toutes les personnes d'une certaine classe socioéconomique comme ne méritant quasiment que le dédain ou diriger leur agressivité contre un individu en particulier qu'ils maltraitent. La diminution d'Humanité peut aussi pousser l'individu à s'éloigner des autres, parce qu'il ne peut pas (ou ne veut pas...) faire preuve d'empathie pour son prochain. L'égoïsme, la cruauté, l'incapacité à se mettre à la place de l'autre : toutes ces attitudes représentent un lien de plus en plus ténu avec ce que signifie être humain.

Quand une joueuse joue un personnage mortel qui est tombé à 3 ou moins en Humanité, le conteur et elle doivent déterminer d'un commun accord une Compulsion qui représente la plongée du personnage dans l'égoïsme. Cette Compulsion peut être l'une des Compulsions de **Vampire : la Mascarade** ou peut être un comportement original, mais

le résultat est le même : chaque fois que la joueuse tente une action qui donne un échec total, la Compulsion se manifeste. (Pour plus d'informations sur les Compulsions, reportez-vous à la page 208 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.) À noter par ailleurs que le personnage ne peut pas dépenser de Volonté pour apaiser une Compulsion : le comportement aberrant en vient très rapidement à dominer la personnalité du mortel dont l'Humanité s'est dégradée à ce point.

Quand il ne reste plus d'Humanité à un mortel, il ne succombe pas à la Bête et ne subit pas la Bacchanale comme le font les vampires. Au lieu de cela, sa Compulsion le domine et dicte ensuite tous ses choix. Un mortel avec 0 en Humanité n'éprouve même pas de plaisir en accomplissant ces actes ; tout sentiment positif mis à part la satisfaction de la Compulsion l'a quitté depuis longtemps. Quand il atteint 0 en Humanité, ce personnage n'est plus jouable et devient contrôlé par le conteur, tout comme n'importe quel autre personnage possédant ce score d'Humanité.

Options pour le conteur : Humanité élevée et Étreinte corruptrice

Si la conteuse l'autorise et si le concept ou le passé du personnage rend cela plausible, un mortel peut commencer le jeu avec un score d'Humanité de plus de 7. À noter que, comme ils n'ont pas de Bête, les mortels à l'Humanité élevée ne profitent pas des mêmes avantages en termes de mécaniques de jeu que les vampires à l'Humanité élevée. Au lieu de cela, les mortels au score d'Humanité élevé ont souvent le désir impérieux de maintenir leur score comme fin en soi, ou parce qu'ils se sentent appelés à une noble mission. Les joueurs qui incarnent des mortels au score d'Humanité élevé veulent presque toujours raconter des histoires sur la tentation, la rédemption ou d'autres thèmes associés au maintien d'un degré élevé d'éthique et de compassion.

Si la conteuse le décide, quand un mortel est étreint, il perd 1 point d'Humanité. Le mortel peut sentir une partie de son âme se retourner contre elle-même, devenir nauséabonde et exiger de l'attention. La plupart des Descendants admettraient qu'à partir de l'Étreinte, la Bête grandit. Pour le novice, le sentiment d'avoir perdu une partie vitale de lui-même et de la voir remplacée par quelque chose d'inexorable et d'inéluctable va très certainement rester

gravé longtemps, une sensation qui lui rappelle qu'une partie de lui-même est souillée par le sang vampirique. En lui vit désormais la Bête, qui rôde aux confins de la conscience du nouveau damné, corrosive, assoiffée et toujours prête à dévorer davantage. Dans la majorité des cas, ces sensations seraient jouées pendant la scène où l'Étreinte a lieu, mais si la joueuse ne veut pas s'attarder sur ces détails, le système de jeu peut les remplacer.



Goules

Pourquoi jouer une goule ?

Dans le Monde des Ténèbres, les Descendants sont souvent au centre de l'histoire et les mortels sont l'objet symbolique et transactionnel des intrigues de ceux qui portent la malédiction de Caïn et sont hantés par la Bête. Cependant, les goules permettent de raconter et de vivre un genre bien particulier d'histoire qui en font des personnages joueurs fascinants à part entière. Occupant l'étrange espace entre les mortels et les Descendants, les goules offrent tous les avantages d'être mortel (la possibilité de vivre et de fonctionner pendant la journée, l'interaction avec la totalité de la société mortelle, etc.) plus quelques dons surnaturels que leur accorde le sang de leur domitor vampirique.

Le mot « domitor » serait une perversion du mot latin *dominus* – qui signifie « seigneur » ou « maître » – et désigne le vampire auquel un mortel est lié. Les vampires qui se considèrent comme cultivés ou plus raffinés préfèrent parfois des termes plus affectés pour désigner la relation, mais, abstraction faite des différences sémantiques, cela ne modifie pas la vérité fondamentale. L'un est soumis à l'autre, et la vitae est le lien qui les relie.

La plupart des mortels vivent leur vie sans jamais se rendre compte que le danger et le pouvoir coexistent dans les ombres, dans l'ignorance bénie de ce qui rôde sous le vernis de normalité qu'ils rencontrent chaque jour. Mais c'est la nuit que les frontières entre ce qui est perçu comme la réalité et le monde qui se trouve en dessous se brouillent.

Peut-être que vous êtes tombé par hasard sur un vampire en train de boire sur un mendiant dans une ruelle, ou que vous avez été hypnotisé par une créature incroyablement belle et magnétique dans une boîte de nuit. Quel qu'ait été l'événement déclencheur qui vous a ouvert les yeux, une chose est sûre : vous avez aperçu un soupçon, un fragment de quelque chose de plus sombre, de primitif et vous n'avez pas pu vous sortir cette vision de la tête depuis.

Dans la pénombre

Tout comme les vampires s'intéressent aux mortels pour satisfaire leurs besoins vitaux, certains mortels connaissent l'existence de la société vampirique et s'intéressent tout autant à leurs maîtres non-vivants. Cet intérêt peut aller de la simple curiosité venant de quelqu'un qui ne connaît que les bases du monde occulte à une obsession absolue qui met en péril l'existence et les relations personnelles de l'humain. Lire des histoires de vampires transformées en

fictions écrites ou en films est une chose, mais il est totalement différent de réaliser qu'ils existent réellement et que peut-être, peut-être, ils utilisent d'autres personnes encore vivantes à leurs propres fins monstrueuses.

Le degré auquel ces mortels explorent leur intérêt pour la société vampirique varie, mais cela a généralement pour conséquence soit d'être intégré à la sphère d'influence du vampire, soit de devenir l'un de ses fidèles serviteurs. Ce faisant, ces mortels se sont ouverts à un monde totalement nouveau, où le danger rôde partout s'ils ne se montrent pas prudents. Les Descendants, les coteries et les sectes en rivalité s'affrontent pour la suprématie au sein des domaines. Tout cela joue un rôle dans la nouvelle existence de l'humain et le pousse à prendre des décisions qu'il aurait crues impensables. Ses choix deviennent guidés moins par ce qui est bien ou mal que par ce qui est nécessaire pour survivre et évoluer dans le monde dans lequel il est à présent projeté, où la sécurité n'est plus qu'un lointain souvenir.

Addiction fatale

Toutes les relations impliquant les Descendants sont indéniablement parasitaires, et la relation entre les mortels et les Descendants ne fait pas exception. Les mortels se servent des autres mortels et les Descendants se servent des mortels. C'est un cycle qui est peut-être davantage symbiotique que parasitaire, mais cette nuance n'est qu'un paravent sémantique utilisé par les goules pour justifier leur dépendance envers leur maître vampirique. Elles peuvent se mentir en prétendant conserver des choses comme de l'éthique et une morale, mais, en fin de compte, elles sont prêtes à les mettre de côté pour un certain nombre de choses, par exemple une autre dose de vitae, le soutien à long terme offert par un mécène vampirique et la possibilité de ne pas vieillir tout en continuant à exister sans subir la malédiction de Caïn.

Cela dit, être une goule entraîne indubitablement des complications. Les goules sont davantage que des mortels ordinaires et certains les considéreraient comme de puissance comparable à certains Sangs Clairs, mais elles sont bien moins que des Descendants aux yeux de la plupart des vampires. Certains vampires associés aux anarchs peuvent avoir une vision plus progressive des goules, mais leur rhétorique plus politiquement correcte ne change rien au fait que les goules ne sont pas les égales des Descendants.

Existe-t-il des individus qui flirtent délibérément avec le danger en évoluant dans les mêmes cercles sociaux que les Descendants, s'ils savent qu'ils existent d'une manière ou d'une autre ? Évidemment, même s'ils ne vont

probablement pas rester les témoins « innocents » du monde des damnés pendant longtemps. De l'autre côté du spectre se trouvent ceux qui, par hasard ou par malchance, se retrouvent au mauvais endroit au mauvais moment. Ou ceux qui sont au seuil de la mort et doivent choisir entre perdre la vie ou devenir inextricablement lié à un vampire. Quelles que soient les circonstances qui ont uni la goule et son domitor, cette relation jouera un rôle important dans la vie de la goule.

Les goules doivent aussi arriver à comprendre leur nouvelle réalité. Elles sont inféodées à des créatures qui chassent les mortels, peut-être leurs amis, leurs pairs, leur communauté ou même leurs proches. Il est commun pour les goules de jouer plus ou moins le rôle de passerelle vers ces groupes, que leur domitor peut utiliser comme troupeau pour se nourrir. Les Descendants ont besoin de sang mortel pour survivre, et les goules ont besoin de sang vampirique, un cycle continu d'interdépendance.

Le voile est levé, et la réalité a changé.

Les goules ont changé à jamais elles aussi.

Le rôle des goules

La place d'une goule dans la société vampirique est avant tout interstitielle. Elles existent au sein de la marge extérieure du monde de secrets des vampires, jamais réellement reconnues pour ce qu'elles lui apportent, mais jouant néanmoins un rôle vital dans son entretien. Sans goules pour être ses yeux et ses oreilles pendant la journée ou la relier au monde moderne, la société des damnés commencerait vite à se désagréger. Même si les goules occupent un échelon dans la société vampirique inférieur à celui de leur domitor, et sont même souvent considérées comme jetables, elles sont malgré tout nécessaires.

Il va sans dire que la vaste majorité des goules sont extrêmement dépendantes à la vitae, si tant est qu'elles ne soient pas simplement liées au sang.

La manière dont une goule s'accommode de son existence dépend entièrement du joueur. À quel point le personnage s'est-il impliqué dans cette société dont il fait à présent partie, que ce soit de gré ou de force ? Certaines goules apprennent à accepter leur place d'inférieures, et même celles qui ne sont pas liées au sang peuvent développer un amour pervers pour leur maître vampirique, en raison de leur dépendance à la vitae et du déséquilibre de puissance. Certaines apprennent à refouler les actes qu'elles ont commis pour recevoir de maigres louanges ou un peu d'approbation, et baignent dans une sorte d'ignorance bienheureuse. D'autres encore trouvent un moyen de

profiter au maximum de leur situation, parfois en cultivant méticuleusement des relations au sein de la société et en transformant leur place en celle d'un allié convoité.

S'il choisit d'autoriser les PJ goules, le conteur doit faire de son mieux pour s'assurer que ce type de personnage optionnel puisse s'épanouir malgré les Principes de la chronique. Ces personnages sont davantage que de simples serviteurs de leurs maîtres vampiriques. Ce sont des individus à part entière qui ont été entraînés dans un monde qui leur était auparavant caché, un monde où les goules sont autant complices (et coupables) d'actes monstrueux que leurs domitors.

Comme les jeunes générations de vampires, les goules ont des liens familiaux et d'autres types de relations qui ont une importance narrative. Les liens qui peuvent être utilisés pour manipuler ou faire chanter une goule permettent de jouer des arcs scénaristiques plus sombres. Jouer une goule se prête bien au roleplay émotionnellement intense, surtout quand le PJ doit concilier les exigences de son domitor et ses propres besoins, désirs et responsabilités. La goule aura toujours des choix difficiles à faire, et des décisions ayant des répercussions à long terme à prendre : va-t-elle obéir à son domitor ou suivre sa conscience ? Combien de fois sera-t-elle en mesure de lui dire non avant qu'il décide qu'elle lui cause trop de problèmes ?

Voilà les situations auxquelles une goule va inévitablement se retrouver confrontée. La place d'une goule est périlleuse, car elle danse sur la corde raide entre conserver sa propre Humanité et servir les créatures de la nuit.

Archétypes

Sujet d'expérience « innocent »

Ils vous ont dit que c'était un essai clinique, mais l'endroit ne ressemblait pas du tout à un hôpital, pas plus que ces types à des docteurs. Malgré tout, la faune habituelle de ce genre de combine louche s'est montrée pour participer et la paie était bien réelle. Vous avez signé des trucs, mais vu la tête du gars à la porte, ce n'était pas franchement des avocats dont vous aviez peur. En tous les cas, le produit était vraiment puissant. Vous êtes resté-e éveillé-e toute la nuit, on aurait dit une drogue de combat expérimentale du gouvernement sortie tout droit du Dark Web. C'en était probablement une, du reste. La deuxième fois, il y avait moins de volontaires et vous avez tous reçu des tâches à accomplir. « Pour évaluer les données physiologiques », qu'ils ont dit. C'était bizarre, mais la paie était trop alléchante pour

refuser, sans parler du rush. La troisième fois, ils ont donné aux quatre qui restaient, dont vous, une liste de noms et d'instructions. Vous vous demandez combien vont revenir la prochaine fois.

Spécialiste du nettoyage

Les besoins vampiriques sont sanglants et, parfois, à cause des pulsions de leur Soif monstrueuse, un nettoyage plus minutieux est nécessaire. Ce n'est pas toujours aussi facile que de jeter un cadavre enveloppé dans du plastique dans une benne au fond d'une impasse. Cela peut être une tâche complexe, comme effacer totalement une personne du système ou, dans les cas les plus extrêmes, supprimer toutes les pistes pour que les preuves ne permettent pas de remonter à qui que ce soit. Dans tous les cas, c'est un métier difficile. Il faut avoir l'estomac bien accroché, mais, si les choses tournent très mal, au moins vous savez comment maquiller une mort, ou la simuler si nécessaire.

Livreur·euse de secrets

Quand quelque chose doit être livré discrètement et qu'il faut que les yeux trop curieux regardent ailleurs, vos maîtres font appel à vous. Vous avez fait le livreur·euse toute votre vie, d'abord de drogues, puis d'armes, puis d'animaux exotiques pratiquement éteints et, maintenant, votre métier consiste à transporter la marchandise la plus volatile de toutes : l'information. Les secrets des chefs sont en sécurité avec vous. Après tout, vous ne les apprenez jamais. Tout ce dont vous vous souvenez, ce sont les yeux des maîtres et une sensation nauséuse de chute. À votre destination, un mot libère votre cargaison qui s'échappe de vos lèvres tandis que vous tombez dans le fleuve de l'oubli. Que vous voyagiez dans toute la ville ou à travers le monde, vos maîtres peuvent compter sur vos compétences, votre discrétion et, surtout, votre faculté de vous rappeler puis d'oublier.

Franc-tireur·euse

Là où les autres se contentent de suivre le mouvement et d'exécuter tous les ordres qu'on leur donne, vous allez à l'encontre de toutes les attentes et de toutes les tendances sociales. Pas parce que vous avez l'esprit de contradiction, mais parce que vous avez une forte conscience de votre identité qui est difficile à contourner, et les tentatives ordinaires pour vous manipuler ont tendance à échouer. Votre relation est un échange donnant-donnant : votre domitor ne savait pas vraiment pour quoi il signait avec vous, mais votre défense passionnée de votre propre cause et votre franchise sont célèbres dans tout le domaine

depuis. Rester dans les bonnes grâces de votre domitor est important pour vous, mais vous avez aussi une vie en dehors de lui, totalement séparée, et vous désirez que les choses restent ainsi.

Créer un personnage goule

Concept de personnage

Comme leurs pendants vampiriques, les concepts de personnage pour une goule ne sont limités que par votre imagination. Les goules peuvent venir de n'importe quel milieu, des médecins aux influenceurs sur les réseaux sociaux en passant par les fugitifs vivant en marge de la société.

Les goules peuvent aussi être choisies pour n'importe quelle raison que leur domitor juge bonne. Par exemple, un Ventrue peut créer des goules en les prenant parmi les personnes très proches de ses objectifs financiers ou politiques, mais qui ne sont pas situées trop haut dans la hiérarchie de l'entreprise, car, quand viendra le moment de se débarrasser d'elles, le Sang bleu veut probablement s'assurer qu'elles ne manqueront à personne.

Certains jeunes Descendants abhorrent la pratique consistant à créer des goules, mais même eux comprennent son utilité. Ils ont donc davantage de chances de collaborer avec leur goule d'une manière se rapprochant de quelque chose d'équitable. Quelques vampires, dans leur naïveté, se retrouvent à aider des goules dites « indépendantes » (voir page 55), ce qui se termine rarement bien pour un nouveau-né altruiste.

Un concept central de personnage pour votre goule doit inclure son identité de base (par exemple un bibliothécaire sans histoires ou un syndicaliste passionné), son attitude générale envers le monde (et son domitor) et une ambition qui la pousse à faire ce qu'elle fait. Ensuite, prenez le temps de réfléchir aux questions suivantes pour étoffer davantage votre goule :

- Êtes-vous seulement conscient·e de ce que vous êtes devenu·e ?
- Avez-vous volontairement bu le sang d'un vampire ou êtes-vous devenu·e une goule de manière plus innocente ?
- Quels sont vos sentiments relatifs à votre nouvelle « normalité » ?
- Vous êtes-vous volontairement transformé·e en goule ou ce choix a-t-il été fait à votre place ?



N'oubliez pas que même si une goule dépend de son domitor (sauf si les circonstances la libèrent...), elle possède tout de même ses propres ambitions, objectifs, pensées et motivations. Jouer une goule dont le domitor est le personnage d'un autre joueur ou un personnage de la conteuse nécessite de veiller constamment au consentement du joueur de la goule (voir page 57).

Les goules n'ont pas de Bête de la même manière que les vampires, mais elles ont tout de même un score d'Humanité et les actions qu'elles entreprennent, que ce soit au service de leur domitor ou par ailleurs, peuvent avoir un impact négatif sur leur Humanité. La spirale descendante pour les mortels et pour les goules n'est pas limitée par la crainte de succomber à la Bête. Et même si, pour une goule, la Bête n'est pas un monstre personnifié et pourtant sans forme, elles décrivent néanmoins la soif de vitae comme une dépendance allant de la simple addiction au besoin dévorant et constant qui a une influence sur tout ce qu'elles font, même s'il ne leur murmure pas figurativement à l'oreille.

Choisissez votre Ambition et votre Désir normalement.

Choix des attributs

Avant de décider où mettre vos points, réfléchissez à votre concept de personnage et décidez ce dans quoi il est le meilleur, ce dans quoi il est moyen et ce dans quoi il est le moins bon.

Meilleur attribut	4 points
3 attributs	3 points
4 attributs	2 points
Pire attribut	1 point

Maintenant, calculez deux autres traits à partir des attributs de votre personnage comme suit :

- Ajoutez 3 à sa Vigueur pour calculer sa santé.
- Additionnez sa Résolution et son Sang-froid pour calculer sa Volonté.

Choix des compétences

Les compétences représentent la vie quotidienne d'un personnage, ce qu'il sait, la manière dont il effectue certaines actions ou même la façon dont il réagit aux situations quand elles se présentent. Une goule peut avoir des compétences que son domitor ne possède pas, par exemple Expérience de la rue ou Technologie ou des compétences qu'elle a acquises au cours de son éducation, de sa carrière professionnelle ou d'événements importants de sa

vie. Nous vous conseillons de considérer les compétences comme faisant partie des raisons pour lesquelles votre domitor vous a choisi, que ce soit les compétences pertinentes pour votre profession actuelle ou celles qui représentent un hobby personnel. Vous n'êtes (probablement) pas un drone décérébré, vous êtes l'assistant personnel soigneusement sélectionné de quelqu'un.

Réfléchissez aussi à ce que les compétences représentent dans l'histoire de la vie du personnage. A-t-il appris la Politique pendant un été où il a participé à la campagne de porte-à-porte d'un parti local ? Fait-il partie d'une équipe d'intervention des urgences, ce qui fait qu'il a des connaissances en Médecine ? Être un excellent boxeur ou un tireur d'élite peut vous aider en situation de combat, mais sans une bonne raison expliquant pourquoi vous possédez ces compétences, elles ne donnent pas le même dynamisme à votre personnage. Réfléchissez aux hobbies et aux activités annexes auxquels il peut s'adonner qui se manifestent sous la forme de compétences de faible niveau.

Vous pouvez choisir vos compétences par vous-même : utilisez les exemples d'ensembles de compétences professionnelles (voir page 145 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) ou la méthode de choix rapide des compétences (voir page 147 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**).

Disciplines et style de prédation

En devenant une goule, le personnage gagne un pouvoir de discipline de niveau un dans une discipline possédée par son domitor. Les goules peuvent acheter d'autres pouvoirs de niveau un pour un coût de 10 points d'expérience par pouvoir, mais ces pouvoirs doivent tous venir de disciplines possédées par leur domitor. (Cependant, les pouvoirs eux-mêmes ne doivent pas nécessairement être possédés par le domitor.)

Les goules ne peuvent jamais acheter de véritables points dans les disciplines, mais sont toujours considérées comme possédant 1 point dans la discipline quand elles utilisent des pouvoirs de discipline. (Dans de rares cas, cette valeur peut augmenter temporairement, mais seulement grâce à un stimulant externe, par exemple un Breuvage.)

Les goules ne sont pas des vampires et n'ont pas de style de prédation.

Avantages

Les goules prennent 7 points d'avantages et 2 points de handicaps. Elles ne peuvent pas dépenser de points dans les avantages ou les handicaps réservés aux Descendants,

mais elles peuvent généralement utiliser les mêmes atouts et handicaps que les mortels.

Comme les mortels, les goules ne peuvent pas dépenser de points dans les avantages suivants : Domaine, Se nourrir, Troupeau et Sang Clair. Comme pour les mortels, le Refuge n'est pas le même concept pour une goule que pour un vampire, mais l'historique reste disponible pour elles, en l'interprétant de manière adéquate. Les goules peuvent acheter l'historique Statut, mais leur Statut vient presque à coup sûr au moins en partie de l'estime de leur domitor. D'ailleurs, certaines goules peuvent être célèbres ou même tristement célèbres parmi les damnés.

Pour les Sagas, les goules subissent les mêmes restrictions que les mortels, voir ci-dessus. Reportez-vous à la page 46 pour plus d'informations, et demandez au conteur ce qui est approprié à la chronique.

Convictions et Attaches

Les Convictions et les Attaches sont traitées de la même façon pour les goules et pour les mortels, et les goules devraient choisir entre 1 et 3 de chaque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 46.

Les goules commencent le jeu avec un score d'Humanité de 7.

Santé

Les goules sont plus fortes et plus résistantes que les simples mortels et, selon le clan et les disciplines de leur domitor, elles peuvent accomplir des prouesses de force, de robustesse et de vitesse qui dépassent les limites humaines.

De manière générale, traitez les goules comme des mortels en termes de guérison et de récupération, à quelques exceptions importantes près.

Les goules peuvent guérir tous les dégâts qui leur ont été infligés à un rythme deux fois plus rapide que celui des mortels avec une seule exception : le feu. Même renforcé par de la vitae, un corps a tout de même besoin d'une certaine période de repos pour guérir de brûlures.

Encore une fois, les goules peuvent utiliser des pouvoirs au-dessus du niveau un grâce à des aides externes, par exemple avec Breuvage d'élégance, via l'Alchimie du sang clair ou par d'autres moyens, mais si elles le font elles subissent 1 point de dégâts aggravés au lieu de faire un test d'Exaltation.

Situations particulières

La vie est imprévisible pour les mortels comme pour les goules. Elles peuvent se retrouver dans des situations qui modifient la trajectoire de leur développement et la manière dont elles interagissent avec les autres personnages.

Changer de domitor

Le lien entre une goule et son domitor est profond et les goules subissent un certain degré de dépendance émotionnelle et psychologique en plus de leur besoin de vitae. C'est ce type de relation qui fait de l'idée même de changer de domitor un événement désagréable pour les goules.

Parfois, un changement de domitor est une nécessité, par exemple quand le domitor entre en torpeur. Juste avant, il peut « renvoyer » sa goule de son service, mais cela ne change rien à sa dépendance au Sang. D'ailleurs, le soumis peut se retrouver à garder le sommeil surnaturel de son domitor dans une attente de plus en plus désespérée. La plupart des goules préféreraient ne pas subir de vieillissement accéléré et peuvent donc se retrouver placées au service d'un confident du domitor ou même à la disposition générale de la coterie ou du clan de leur domitor. L'événement reste bouleversant, mais permet au moins une transition plus facile du côté de la goule et un maigre réconfort reste un réconfort, étant donné que la majorité des goules ont moins de chance quand elles se retrouvent dans l'obligation de changer de domitor.

Par le passé, des goules ont été vendues, échangées et perdues au jeu. D'autres ont été volées, séduites ou même enlevées comme prises de guerre entre les sectes. Là où autrefois vous étiez la goule loyale d'un domitor prestigieux, vous pouvez vous retrouver abandonné à un paria ostracisé. Pire encore est la situation de la goule qui a dû vivre la mort de son domitor et doit choisir entre le suivre dans le trépas ou survivre au service de quelqu'un d'autre. Gardez ces considérations à l'esprit et réfléchissez aussi à ce que signifie et représente ce changement pour le personnage. Le lien de sang est puissant et suscite des émotions qui pèsent sur ce genre de décision.

Que se passe-t-il si une goule est étreinte ?

Au final, vous avez décidé d'être étreint. Enfin, en fait, le choix a peut-être été fait à votre place par un domitor désespéré. Quelle que soit la manière dont les choses se sont déroulées, quelques nouveaux détails s'appliquent maintenant à votre situation d'ancienne goule. (À supposer bien sûr que votre sire ne soit pas un Sang Clair... et s'il l'est, mieux vaudrait pour vous être l'une des Étreintes de Sang Clair qui n'échouent pas purement et simplement.)

- Les avantages réservés aux goules (atouts et handicaps) sont perdus et les points vous reviennent pour acheter de nouveaux avantages pour le personnage acceptés par la conteuse. Si la conteuse l'autorise, une ancienne goule peut garder certains avantages réservés aux goules.
- Le novice gagne une génération qui dépend de la génération de son sire. La Puissance du sang commence à la valeur la plus faible parmi celles possibles pour cette génération. Consultez le tableau de génération et de Puissance du sang en page 214 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.
- Le score d'Humanité reste le même que celui de la goule au moment de l'Étreinte.

Goules indépendantes

Beaucoup de goules, qu'elles le soient devenues de leur plein gré ou non, réussissent à s'adapter à la relation qui existe avec leur domitor, quelle qu'elle soit. Dans la plupart des cas, en échange de leur aide pour les tâches que le Descendant ne peut pas accomplir (ou dont il ne veut tout simplement pas s'occuper), les goules gagnent un certain degré de protection, de l'attention et le sang qui leur permet de continuer à exister.

Mais ce style de vie ne convient pas à tout le monde et certaines goules ne reconnaissent pas de domitor, évitent les liens de sang et, dans les faits, rendent des services en échange de vitae. Ou la volent purement et simplement.

Ces goules soi-disant « indépendantes » sont considérées comme des éléments incontrôlables et potentiellement dangereux proches de la société vampirique. Plus d'un nouveau-né naïf ou d'un ancilla stupide a appris une dure leçon en faisant affaire avec elles. Beaucoup de Descendants de la Camarilla pensent qu'une goule indépendante est inacceptable, car, après tout, elle est une menace pour les hiérarchies sociales soigneusement élaborées. En revanche, beaucoup d'anarchs voient ces mercenaires comme dignes de respect : ils ont réussi à duper un

lècheur et à retourner le rapport de force en leur faveur. Mais même un anarch admiratif n'irait probablement pas jusqu'à faire *confiance* à une goule indépendante.

Ce n'est pas une vie facile et les goules indépendantes avisées entretiennent un réseau de Contacts, d'Alliés et d'Influences et ont aussi beaucoup d'Astuce et de Résolution pour avoir toujours un coup d'avance. Les goules indépendantes doivent rechercher de la vitae pour maintenir leur état, et les plus rusées savent qu'elles doivent boire du sang inerte et non boire directement sur un domitor si elles ne veulent pas risquer de se retrouver liées au sang à un « mécène » différent. Si elles agissent trop précipitamment (ou deviennent trop désespérées), elles se retrouveront soumises au lien même qu'elles tentaient d'éviter.

Évidemment, ce genre d'attitude fait de ces goules dont les vampires se méfient déjà une menace encore plus grande : les prédateurs n'aiment pas être pris pour cibles par ceux qu'ils considèrent comme leurs proies, ou par ceux qui devraient être serviles et non indépendants.

Personnages mortels et goules dans des chroniques alternatives

Vampire : la Mascarade est un jeu sur les vampires, mais les histoires dans lesquelles les personnages des joueurs ne sont pas des vampires eux-mêmes, du moins au début, peuvent être très enrichissantes. Il est possible de vivre les horreurs de la non-vie depuis l'extérieur, en tant que serviteurs, agents ou victimes potentielles. Voici des exemples de manières dont les mortels ou les presque-mortels peuvent être utilisés efficacement dans une chronique.

La chronique de mortels

Faites créer un personnage mortel à tous les joueurs dans le but qu'ils soient tous étreints à un moment donné (ce qui fera de la chronique une chronique sur les vampires) ou opposez les personnages mortels aux morts-vivants. Ou les deux. Pour beaucoup de nouveaux joueurs, plonger la tête la première dans le Monde des Ténèbres et le système du conteur est déjà suffisamment difficile sans devoir aussi apprendre tous les tenants et aboutissants de l'état de



sangsue nocturne conspiratrice. Pour leur part, les joueurs expérimentés apprécient souvent de changer de point de vue, ce qui leur permet de voir le Monde des Ténèbres sous un autre jour (métaphorique).

La chronique de goules

Les mésaventures d'une suite de serviteurs goules se prêtent extrêmement bien au scénario d'une chronique. Contrairement à beaucoup de vampires, les goules soit sont censées servir, soit (si elles sont indépendantes) ont un objectif clair auquel consacrer leurs activités quotidiennes. Que ce soit en tant que spécialistes assignés à des objectifs peu ragoutants par un maître non-vivant qui leur fait miroiter la vie éternelle ou en tant que ramassis hétéroclite de survivants de la servitude qui doivent gérer une addiction fatale, les jours et les nuits des goules ne seront jamais monotones.

La chronique mixte

Les dynamiques de pouvoir sont au centre du jeu quand des mortels (y compris des goules) et des vampires sont assis à une même table. Assurez-vous que les joueuses comprennent les inégalités de force et l'énorme variation de la répartition du temps passé sur le devant de la scène qui peut résulter de ce choix. Pendant la nuit, les vampires sont les maîtres suprêmes et les mortels leur obéissent probablement au doigt et à l'œil, tandis que pendant la journée, les joueuses des vampires n'agissent pas pendant une longue période de temps tandis que leur non-vie dépend des actions des mortels. Assurez-vous que tout le monde accepte ce type d'organisation avant de vous embarquer dedans, et que toutes les participantes respectent les pratiques pour jouer avec bienveillance (voir ci-dessous).

Chronique avec plusieurs personnages par joueur

Dans cette forme de chronique, chaque joueur crée au moins un personnage mortel ou goule en plus de son vampire. Ces personnages sont les serviteurs, les alliés ou les associés des autres personnages joueurs ou de la coterie dans son ensemble. Quand une joueuse interprète le rôle de son personnage vampire, les autres joueurs interprètent ces associés et les rôles changent d'une partie à l'autre. Cette méthode fonctionne bien pour les groupes au sein desquels les personnages vampires ont moins tendance à agir eux-mêmes, travaillent à des objectifs privés (parfois même les uns contre les autres) et se fient aux personnages mortels pour se salir les mains à leur place. Cela

donne aussi davantage aux joueurs la possibilité de « jouer pour perdre », car ils peuvent se permettre de sacrifier de manière dramatique un personnage sans perdre complètement leur lien avec l'histoire.

Mortels, goules et consentement des joueuses et joueurs

Le consentement est primordial quand un joueur incarne un personnage ayant des liens intimes avec le personnage d'un autre joueur. Jouer un mortel ayant un lien intime avec le personnage d'un autre joueur nécessite que les deux joueurs collaborent très étroitement et aient l'autorisation de la conteuse. Pour plus d'informations sur comment jouer avec bienveillance, reportez-vous à l'appendice III du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

Mortels

Surtout lorsque les Descendants sont impliqués, la nature des relations entre les vampires et les mortels ne représente pas équitablement les intérêts des deux parties. La relation entre tous nécessite à la fois le consentement et la compréhension des limites émotionnelles de chacun. Ce type de jeu implique une intimité qui convient mieux aux joueurs et joueuses consentants qui sont prêts à respecter leurs limites mutuelles et savent quand s'arrêter si les interactions deviennent trop intenses.

Les thèmes qui émergent en jouant une Attache peuvent inclure la trahison, le harcèlement, l'obsession et d'autres expériences potentiellement traumatisantes. Les personnages qu'un vampire prépare à l'Étreinte posent des problèmes similaires en termes de traumatisme et d'intensité. Un joueur (ou une joueuse) ne devrait jamais être pris par surprise par une relation en jeu qui peut susciter une intensité émotionnelle à laquelle il n'a pas consenti au préalable. Et même si le joueur a consenti au préalable, il est en droit de retirer son consentement à tout moment s'il n'apprécie pas l'expérience.

Un vampire peut infliger sa malédiction à un mortel pour des raisons très diverses. L'impact psychologique du fait d'être étreint par un être aimé peut être stupéfiant.



Le ressentiment et le sentiment d'avoir été trahi ou violé sont courants parmi les novices, davantage encore quand une relation importante existait avant l'Étreinte. C'est pourquoi il est crucial que tous les joueurs impliqués aient conscience des évolutions qui pourraient survenir entre leurs personnages. L'Étreinte elle-même, le fait de vider un mortel de son sang et de régénérer son corps avec de la vitae vampirique, est un acte extrêmement intime. Soyez très prudent quand vous décrivez des Étreintes violentes, et si le *personnage* peut se sentir violé et trahi, le *joueur* ne doit jamais avoir à subir ce genre de sentiments lui-même. Après tout, peu de Descendants novices, qui croyaient pour la plupart recevoir une immortalité glorieuse, avaient conscience du véritable poids de la malédiction de Caïn.

Goules

L'existence d'une goule est remplie de choix difficiles, nécessite de dépendre totalement d'un être monstrueux pour survivre et impose des sacrifices personnels au nom

du devoir. L'avisement personnel est courant et beaucoup de goules observent dans un silence horrifié leurs vies s'écrouler autour d'elles dans le seul but de faire plaisir à leur domitor. Elles peuvent être chargées d'accomplir des actes qui flétriraient l'âme d'un Descendant, mais qui ne refroidissent pas beaucoup une goule dans sa quête de l'approbation de son domitor, et de davantage de vitae. La relation est inégale et, dans de nombreux cas, le consentement des parties impliquées n'a que très peu d'importance. Mais c'est tout l'inverse pour la relation entre les *joueurs* et *joueuses* de ces types de personnages.

Comme le fait de jouer un vampire, le fait de jouer une goule peut entraîner des situations difficiles où le *personnage* peut être contraint d'adopter des comportements que les *joueurs* trouvent personnellement abominables, mais qui correspondent aux motivations et à l'évolution de la *goule*. C'est particulièrement vrai dans les cas où le domitor est le personnage d'un autre joueur. Quand vous avez une relation goule-domitor à la table de jeu, il est vital que la

communication entre les deux joueurs, pendant la partie et en dehors, reste ouverte et bienveillante. Il peut être facile de se laisser entraîner dans la dynamique de la goule qui se soumet à son domitor au point de se laisser maltraiter.

Consentement général

Le conteur doit toujours être prêt à intervenir pour garantir un jeu bienveillant pour ses joueurs et joueuses. Soyez prêt à empêcher le transfert émotionnel et à maintenir l'importance du consentement, quelle que soit la forme de jeu.

Vous devez garder à l'esprit les Principes de la chronique quand vous y intégrez des personnages mortels et goules. Avoir une goule (ou deux !) à la table pendant la chronique peut lui apporter beaucoup. Oui, les goules sont des subordonnées et laissent souvent leur domitor prendre les décisions. Mais ce n'est pas systématique, donc les joueurs doivent négocier la manière dont cela va se dérouler en jeu. Ne vous y trompez pas, les goules sont souvent maltraitées par leur domitor et les autres Descendants et peuvent même être traitées comme à peine plus que des meubles par la société vampirique, mais *la maltraitance à la table entre joueurs et joueuses n'est jamais acceptable. Avec le consentement du joueur, maltraiter un personnage est autorisé, mais maltraiter un joueur est strictement interdit.*

Avant de jouer, la joueuse de la goule, celui du domitor et le conteur doivent discuter de la frontière entre ce qui est acceptable et ce qui ne l'est pas, en particulier du degré d'aisance de chaque joueur et joueuse concernant certains thèmes. Que ce soit de leur propre chef ou sur ordre de leur domitor, les personnages goules peuvent entreprendre des actes qui évoquent la violence, l'oppression et les traumatismes physiques et psychologiques dans le monde réel et qui peuvent déclencher une anxiété réelle ou être difficiles à gérer pour eux-mêmes ou les autres joueurs.

N'oubliez pas de vérifier l'état d'esprit de vos joueurs et joueuses en utilisant la technique de calibrage que vous préférez (voir page 421 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) pour savoir s'ils peuvent continuer sans problèmes ou s'ils ont besoin d'une pause pour décompresser. Pour plus d'informations sur la manière de mieux gérer le consentement entre les joueurs et joueuses sur les sujets sensibles dans le Monde des Ténèbres, reportez-vous à la section Conseils pour jouer avec bienveillance en page 419 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**.

Avantages

Les atouts et les handicaps ci-dessous sont spécialement adaptés aux goules et aux mortels. Sauf précision contraire, les atouts et les handicaps acquis en tant que mortel continuent de s'appliquer aux goules, mais les mortels ne peuvent pas gagner les effets d'avantages destinés aux goules.

À noter également que certaines situations peuvent annuler certains atouts ou handicaps de manière permanente, par exemple si vous devenez une goule ou si vous êtes étreint. De manière générale, la conteuse décide si le joueur peut redistribuer les points d'atouts et de handicaps qui ne sont plus valables ou s'ils disparaissent purement et simplement. De manière générale, un joueur devrait pouvoir acheter de nouveaux avantages avec les points dépensés dans des atouts annulés (car ce sont des bénéfices que le joueur paie), tandis que les points de handicap peuvent être conservés par la conteuse, qui les utilisera quand cela lui semblera judicieux plus tard dans le jeu.

TRANSMISSION DU FLÉAU (handicap de goule) :

en raison d'une propriété mystérieuse du Sang, vous subissez dans une certaine mesure le Fléau du clan de votre premier domitor. Votre premier domitor, le Descendant dont vous avez bu le sang pour devenir une goule, doit appartenir à l'un des clans suivants : Lasombra, Malkavien, Nosferatu, Ravnos, Sacerdoce, Salubrien ou Toréador. Même si votre domitor change, le Fléau que vous subissez reste le même.

- Vous subissez le Fléau du domitor avec un score de Fléau de 1.
- Vous subissez le Fléau du domitor avec un score de Fléau de 2.
- Vous subissez le Fléau du domitor avec un score de Fléau de 3.

●● AMOUR DU RISQUE (handicap psychologique) :

vous faites partie des personnes qui ne peuvent pas s'empêcher de profiter de toutes les occasions de vivre des choses nouvelles. Quand vous êtes confronté à une opportunité de céder à une tentation risquée de faire quelque chose que vous n'avez jamais fait (comme sniffer une nouvelle drogue, boire du sang de vampire ou prendre un amant vampirique), vos groupements de dés pour toutes vos actions sont réduits de deux dés jusqu'à ce que vous profitiez de la nouvelle expérience ou jusqu'à la fin de la scène. Ce handicap ne s'active pas si l'action était manifestement suicidaire... mais vous ne pourrez peut-être pas toujours prévoir avec exactitude les conséquences de vos actions.

●● **AURA TROMPEUSE** (atout de goule) : le Sang vous a fait quelque chose d'étrange. Là où votre aura était autrefois animée et remplie des couleurs vives de la vie presque mortelle, elle est devenue terne et impossible à distinguer de celle d'un Descendant. Cela peut pousser les autres à vous surestimer, mais cela peut aussi entraîner des situations embarrassantes plus tard.

●● **CROCS DÉRANGEANTS** (handicap de goule) : en plus de vous donner de meilleures capacités de guérison, davantage de force physique et quelques pouvoirs mineurs de discipline, le Sang vous a aussi donné des dents aiguës. Mais elles sont étranges, rabougries et dérangeantes pour ceux qui peuvent les voir, ce qui fait que les mortels pensent que vous appartenez à une contre-culture douteuse (GNiste par exemple). Vous perdez un dé sur tous vos groupements sociaux impliquant des mortels, car vos crocs les mettent mal à l'aise.

●●● **EMPATHIE SANGUINE** (atout de goule) : vous avez un lien plus étroit avec votre domitor que la plupart des goules et vous êtes capable de sentir son état émotionnel et psychologique, même si vous n'êtes pas physiquement en sa présence. Une goule avisée peut « sentir » si son domitor actuel est en danger ou requiert immédiatement sa présence, mais ce n'est pas non plus une communication télépathique directe. Vous ressentez l'Empathie sanguine à une distance d'1,5 km ou moins de votre domitor, et le domitor envers qui vous ressentez l'Empathie sanguine est celui dont vous avez bu le sang en dernier. À noter que cet atout ne nécessite pas de lien de sang, même si l'effet est plus puissant dans ce cas.

●●● **FAIBLE VOLONTÉ** (handicap psychologique) : vous avez du mal à affirmer votre propre personnalité quand vous êtes confronté à la volonté de quelqu'un d'autre. Vous n'êtes pas nécessairement quelqu'un de soumis ; peut-être que vous préférez juste suivre le leadership d'une autre personne. Vous pouvez faire partie de l'entourage ou du troupeau d'un vampire, mais vous n'êtes pas nécessairement fidèle à ce vampire. Même quand vous avez conscience que quelqu'un tente de vous influencer mentalement ou émotionnellement (par exemple avec Domination ou Présence), vous ne pouvez pas utiliser les systèmes de résistance active pour en éviter les effets.

●●● **MALÉDICTION DE L'ANCÊTRE** (handicap de goule) : quand vous avez bu la vitae de votre domitor, vous avez vieilli en accéléré. Vous avez l'air d'avoir au moins 10 ans de plus que votre âge chronologique. De plus, votre santé s'est dégradée et vous avez une case de moins que la normale dans votre jauge de santé. Ce handicap est annulé quand vous êtes étreint. Cela dit, il peut persister même si vous êtes étreint (auquel cas le problème vient de vous et non du Sang de votre domitor) si le conteur le décide.



Partie IV :

ERRATA ET MISE À JOUR DES RÈGLES



Maintenant que *Vampire* est entre les mains des joueurs et joueuses depuis deux ans déjà, nous voulons profiter de ce supplément pour mettre à jour certaines mécaniques qui se sont révélées trop puissantes ou trop faibles, ainsi que clarifier quelques points qui auraient pu être plus limpides dans le livre de base. À noter que comme pour toutes les règles, ces modifications sont optionnelles et le conteur (ou la conteuse) n'est pas obligé de les adopter si les anciennes règles fonctionnaient bien pour son groupe. Après tout, personne ne connaît mieux les besoins de sa table que ceux et celles qui y sont assis. Bonne chasse !

Augmentation du Coup de sang

Augmentez de +1 la valeur du Coup de sang pour toutes les valeurs de Puissance du sang, ce qui a pour conséquence que la gamme ne va plus de 0 à 5, mais de 1 à 6 (voir le tableau associé en page 63, qui sera inclus dans les futures réimpressions du livre de base).

NOTES DES CONCEPTEURS : *comme la majorité des personnages de Vampire ont une Puissance du sang de 1 ou 2, obtenir un seul dé au prix d'un test d'Exaltation n'est pas un échange intéressant et le Coup de sang était rarement utilisé à la*

fréquence où nous l'avions prévu. Nous pensons que les joueurs et joueuses en profiteront davantage maintenant, surtout avec un score de Puissance du sang peu élevé. Cela signifie également que les Sangs Clairs gagnent cette capacité, mais n'obtiennent qu'un seul dé.

Augmentation du score de Fléau

Augmentez le score de Fléau d'1 point pour toutes les valeurs de Puissance du sang, ce qui a pour conséquence que la gamme ne va plus de 0 à 5, mais de 1 à 6 (voir le tableau associé en page 63, qui sera inclus dans les futures réimpressions du livre de base).

NOTES DES CONCEPTEURS : *en tant que signes distinctifs des clans, les Fléaux étaient souvent décevants et représentaient davantage un agacement qu'une véritable malédiction pour les scores de Puissance du sang peu élevés. En les augmentant de la même manière que le Coup de sang, ils seront davantage ressentis, ce qui accentue ces failles héritées d'ancêtres terribles. Cela signifie également que les Sangs Clairs acquièrent un score de Fléau, mais l'ignorent s'ils ne possèdent pas le handicap Malédiction de clan (voir page 184 du livre de base de Vampire : la Mascarade).*

Compulsions venant des triomphes brutaux

Les Compulsions peuvent résulter d'un triomphe brutal de la même manière que d'un échec bestial.

NOTES DES CONCEPTEURS : *limiter les Compulsions aux échecs bestiaux les rend trop rares en jeu, et leur permettre de résulter des triomphes brutaux aide à interpréter les triomphes brutaux qui seraient compliqués à expliquer sinon, par exemple sur les jets de Vigilance et les autres actions passives. (Vous ne perdez rien en combinant les options pour les triomphes brutaux et pour les échecs bestiaux pour donner un vaste éventail de complications applicables aux deux.)*

Couper la poire en deux en tant que joueur ou joueuse : détails

En plus d'accorder des victoires automatiques (voir page 120 du livre de base de **Vampire : la Mascarade**) dans les cas appropriés, nous encourageons la conteuse à laisser les joueurs et joueuses *couper la poire en deux* (compter la moitié de leur groupement de dés comme des succès ordinaires) plutôt que de faire des jets dans les cas où le joueur ou la joueuse veut garantir une victoire sur un jet facile ou ne veut pas risquer de complications liées aux dés de Soif. Pour que les choses restent intéressantes, nous conseillons au conteur de garder la difficulté exacte des jets secrète, même si les indices glissés dans la description comme : « Ça a l'air vraiment trop facile pour toi » ou : « Tu n'as pas sûr de pouvoir y arriver sans faire un gros effort » sont encouragés.

NOTES DES CONCEPTEURS : *non seulement garder la difficulté des tests secrète et laisser les joueurs eux-mêmes décider quand lancer les dés et quand couper la poire en deux fluidifie le rythme du jeu, mais cela donne aussi davantage de contrôle aux joueurs sur la Soif et son effet potentiellement volatile sur des situations par ailleurs ordinaires. C'est ainsi que nous avons fait jouer la 5^e édition de **Vampire** pendant la majeure partie de son cycle de test, mais cette méthode précise n'a jamais été explicitement détaillée dans le livre de base et s'est retrouvée entre l'intention des victoires automatiques et le fait de couper la poire en deux (pour donner une difficulté fixe) pour les personnages de la conteuse.*

Erratum de Baiser persistant

Les Baisers des vampires ont beau provoquer une sensation proche de l'extase chez les mortels, ce pouvoir les surclasse tous. Les proies dont le Descendant se nourrit se sentent temporairement boostées, mais y deviennent dépendantes. Elles en font une obsession, à tel point qu'elles n'hésitent pas à partir à la recherche de leur bourreau pour revivre cette expérience. Les victimes finissent souvent anémiées, font montre de tendances autodestructrices, voire même meurent de cette addiction. Rendre d'autres vampires accros au Baiser persistant est également possible, mais si les vampires obsédés exigent que l'utilisateur boive sur eux, il risque de se retrouver lié au sang à eux. Une fois lié au sang, un vampire ne peut plus utiliser ce pouvoir sur les autres vampires, seulement sur les mortels.

Coût : gratuit

Système : le vampire peut choisir d'utiliser ou non ce pouvoir chaque fois qu'il se nourrit et étanche au moins 1 point de Soif. La victime gagne un bonus égal à la moitié du score de Présence de l'utilisateur (arrondi au supérieur) pour un attribut social de son choix. Ce bénéfice dure une seule nuit. Une fois qu'il se dissipe, le manque frappe et tous les groupements des actions de la victime qui ne visent pas à répéter l'expérience sont réduits d'autant de dés que le bonus initial. Une victime en manque peut dépenser 1 point de Volonté pour ignorer les pénalités pendant une scène, et les pénalités se dissipent après un nombre de nuits égal au score de Présence de l'utilisateur.

Ce pouvoir ne peut pas être utilisé sur d'autres vampires par un utilisateur qui est lié au sang à quelqu'un d'autre. Les vampires possédant l'atout Inaliénable ne peuvent pas non plus acquérir ce pouvoir.

Durée : un nombre de nuits égal au score de Présence de l'utilisateur

NOTES DES CONCEPTEURS : *nous aimions l'effet révisé de ce pouvoir tel que rédigé dans la dernière version du livre de base, car tenter le joueur ou la joueuse et pas seulement le personnage est la meilleure forme de tentation. Cependant, les bénéfices du pouvoir révisé finissaient par être trop puissants, et de nombreux joueurs l'ont trouvé beaucoup trop facile à abuser, surtout pour un pouvoir de niveau deux. Donc, nous voulions conserver le concept tout en restreignant les effets et en le rendant plus adapté à son niveau et à sa discipline d'origine.*

PUISSANCE DU SANG	COUP DE SANG	DÉGÂTS RÉGÉNÉRÉS (PAR TEST D'EXALTATION)	BONUS AUX POUVOIRS DE DISCIPLINES	RELANCE DU TEST D'EXALTATION (DISCIPLINE)	SCORE DE FLÉAU	PÉNALITÉ POUR SE NOURRIR
0	Ajoutez un dé	1 point de dégâts superficiels	Aucun	Aucune	0	Aucune
1	Ajoutez deux dés	1 point de dégâts superficiels	Aucun	Pour les pouvoirs de niveau un	2	Aucune
2	Ajoutez deux dés	2 points de dégâts superficiels	Ajoutez un dé	Pour les pouvoirs de niveau un	2	2 x la même quantité de sang animal et de sang en poche nécessaire pour étancher 1 point de Soif
3	Ajoutez trois dés	2 points de dégâts superficiels	Ajoutez un dé	Pour les pouvoirs de niveau deux ou moins	3	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif
4	Ajoutez trois dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez deux dés	Pour les pouvoirs de niveau deux ou moins	3	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 1 point de Soif étanché en moins par humain
5	Ajoutez quatre dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez deux dés	Pour les pouvoirs de niveau trois ou moins	4	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 1 point de Soif étanché en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 2
6	Ajoutez quatre dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez trois dés	Pour les pouvoirs de niveau trois ou moins	4	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif
7	Ajoutez cinq dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez trois dés	Pour les pouvoirs de niveau quatre ou moins	5	2 points de Soif étanchés en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 2
8	Ajoutez cinq dés	4 points de dégâts superficiels	Ajoutez quatre dés	Pour les pouvoirs de niveau quatre ou moins	5	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif
9	Ajoutez six dés	4 points de dégâts superficiels	Ajoutez quatre dés	Pour les pouvoirs de niveau cinq ou moins	6	2 points de Soif étanchés en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 3
10	Ajoutez six dés	5 points de dégâts superficiels	Ajoutez cinq dés	Pour les pouvoirs de niveau cinq ou moins	6	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 3 points de Soif étanchés en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 3



« La force des vampires, c'est qu'ils ont réussi à persuader tout le monde qu'ils n'existent pas. »

— GARRETT FORT, *Dracula* (1931)



Avertissements : ce livre contient des images et des textes explicites et choquants, notamment de la violence, des thématiques sexuelles et des insultes. Il est déconseillé aux personnes que cela pourrait perturber.



WORLD OF DARKNESS
www.worldofdarkness.com

© White Wolf 2018



ARKHANE ASYLUM PUBLISHING