

CAMARILLA BRUXELLOISE

Mécanismes de Création de Personnage

AVANT PROPOS

Comme vous allez pouvoir le constater, ce livret n'est pas encore celui des règles - ou plutôt, des mécanismes de jeu - de la Camarilla Bruxelloise : celui-ci ne vous sera accessible *qu'après* création de votre personnage avec l'équipe de Conte. L'idée n'est pas d'en cacher le contenu, mais bien de mettre l'accent sur la manière dont nous voulons voir nos joueurs créer leur personnage. En effet, comme nous l'avons déjà évoqué, et l'évoquerons encore au sein de ce document, il est nécessaire que vous ne vous reposiez pas sur des règles pour créer votre personnage, mais bien sur un background, un concept, sur lequel votre fiche se façonnera d'elle-même.

C'est dans cette optique que nous avons créé ce document : celui-ci aborde tous les points de la création d'un personnage de la Camarilla Bruxelloise, mais sans jamais vous donner de "nombre de points standard" à distribuer dans les différentes catégories. Si nous espérons limiter par là toute espèce de "minimaxage" (jongler avec les règles pour créer un personnage optimisé, et composer *ensuite* un background qui colle à ce que dit la fiche), il s'agit surtout de vous empêcher de vous limiter vous-même en ne suivant *que* ce que disent les règles...

Dans l'autre sens, nous avons malgré tout tenu à vous donner un maximum d'éléments, car il est évident que les idées et les petites particularités d'un personnage se créent aussi en ayant sous les yeux tous les éléments de création. En créant votre background, n'hésitez pas à avoir à côté de vous un brouillon de fiche et à y mettre les points qui vous paraissent correspondre à l'histoire de votre personnage, sans trop chercher à vous limiter. Ainsi, lors de notre rencontre, nous écouterons votre idée de background avant de regarder la fiche que vous aurez composé afin d'en discuter ensemble.

Attention, il n'est absolument pas nécessaire d'avoir fait une fiche pour entamer la création de votre personnage avec nous, ce serait même plutôt le contraire. Le nombre de joueurs de la Camarilla Bruxelloise sera dans les premiers temps limité à une quarantaine, et, si nous allons essayer de voir un maximum de monde pour pouvoir sélectionner au mieux nos joueurs, nous rencontrerons en priorité les joueurs ayant un background, même sommaire, ou un concept. A vous de jouer.

L'Equipe de Conte

Christophe Coppens, Stephan Gauvrit, Fougère Lopez

Sommaire

1. La Création d'un Personnage.....	p 3
1.1. Quelques Conseils.....	p 3
1.2. Le Background.....	p 4
2. Votre Fiche de Personnage.....	p 6
2.1. Attributs.....	p 6
2.1.1. Attributs Physiques.....	p 6
2.1.2. Attributs Sociaux.....	p 7
2.1.3. Attributs Mentaux.....	p 8
2.2. Capacités.....	p 9
2.2.1. Talents.....	p 9
2.2.2. Compétences.....	p 10
2.2.3. Connaissances.....	p 10
2.2.4. Capacités secondaires.....	p 11
2.3. Avantages.....	p 12
2.3.1. Disciplines.....	p 12
2.3.2. Historiques.....	p 13
2.3.3. Influences.....	p 15
2.4. Les Points Bonus.....	p 18
2.4.1. Atouts et Handicaps.....	p 18
2.4.1.1. Les Atouts.....	p 19
2.4.1.2. Les Handicaps.....	p 23
2.5. La Moralité.....	p 29
2.5.1. Déterminer votre Moralité.....	p 30
2.5.2. Questionnaire de Moralité.....	p 31

1. La Création d'un Personnage

1.1. Quelques Conseils

Certaines personnes sont capable de se créer un personnage avec armes et bagages en quelques minutes. Comme ce n'est pas le cas de tout le monde (nous les premiers), voici quelques idées et conseils en vrac, pour vous guider dans cette première phase de création.

Méthodes de Création

Vous devez tout d'abord déterminer de la méthode que vous voulez employer. Certains préfèrent par exemple écrire sans filet, partir d'un concept et broder un background dessus sans un regard pour les règles, et ne se lancer dans la rédaction de leur fiche que le plus tard possible. D'autres pratiquent le 50/50, créant tout d'abord une base de background, puis, en la retranscrivant sous forme de fiche, y ajoutent au fur et à mesure les détails et les idées qui leur viennent en feuilletant les règles. D'autres encore, partant d'un concept, préféreront se baser sur les idées que leurs donneront les règles pour commencer à créer une fiche, dont les éléments, s'ajoutants petit à petit, dessineront sous leurs yeux le background de leur personnage, qu'ils peaufineront ensuite à l'écrit (du moment que ce n'est pas dans une volonté de minimaxage mais pour aider les idées à germer, rien ne vous empêche de créer l'histoire de votre personnage en commençant par sa fiche...). Aucune de ces méthodes n'est la bonne, ni la mauvaise : à chacun de trouver le style avec lequel il se sent le plus à l'aise. Le document que vous avez sous les yeux a été conçu pour vous accompagner dans votre processus de création, quel qu'il soit.

Le Concept

Reprenons un instant les trois exemples cités précédemment. On peut noter un point commun à toutes ces méthodes : *elles partent toutes d'un concept*. Le concept d'un personnage est le résumé en quelques mots de ce qu'il est : du Malkavian mélomane au Gangrel "punk-à-chien" féru d'informatique en passant par le Toréador qui croit désespérément que son ancienne amante est réincarnée et qu'il doit la retrouver, les possibilités sont quasiment infinies. Votre concept peut être plus ou moins précis et détaillé, se limiter à quelques mots ou déjà tracer les grandes lignes de ce que sera votre futur personnage, mais il doit surtout être pour vous une volonté de jeu, un type de roleplay que vous avez envie d'expérimenter et de développer sur du long terme (nous vous déconseillons, afin d'éviter les déceptions, de ressortir un de vos anciens personnages de vampire sur table, qui risquerait de ne pas résister au baptême du feu du time-in en grandeur nature, et vous conseillons plutôt de vous lancer dans la création d'un nouveau concept peut être moins sécurisant, mais certainement plus stimulant).

Un Personnage Adapté

Ne l'oubliez pas : la Camarilla Bruxelloise est un jeu de rôle en *Grandeur Nature*. Ce qui implique que celui qui joue votre personnage, c'est vous. Il faut entendre par là que, sur un jeu de rôle "sur table", votre personnage peut ressembler à à peu près n'importe quoi ou être d'un autre sexe que le votre sans que cela porte à conséquence. Dans un GN, en revanche, il y va

de votre crédibilité en jeu. Vous ne jouerez pas une femme si vous êtes un homme, vous ne vous créez pas un personnage grand et mince si vous êtes petit et rond, et, si vous êtes blond avec des lunettes, à moins que vous ne décidiez de porter une perruque et des lentilles, votre personnage le sera aussi. Cependant, à la différence de la plupart des GNs, la Camarilla est un jeu urbain, et surtout social. Ce qui signifie que si, dans un GN Médiéval Fantastique par exemple, il vaut mieux vous abstenir d'aller jouer un guerrier si vous n'êtes pas capable de vous servir d'une épée en latex, votre personnage Camarillesque ne sera limité (hors de son apparence physique) que par votre capacité et votre volonté de jeu. Rien ne vous empêche, par exemple, de jouer un Brujah du type petit nerveux avec un profil de Speculoos, qui rattrape son manque de carrure par une connaissance poussée de la Puissance. A vous de composer entre vos envies et les nécessités physiques et rolistiques pour parvenir à un personnage coupé sur mesure.

Le Plaisir de Jeu

Durant la création de votre personnage, essayez de toujours garder à l'esprit le plaisir de jeu. Le votre, bien entendu, mais aussi celui des autres joueurs. Par *plaisir de jeu* nous entendons, entre autre, "moments de roleplay jubilatoires". Ces moments là ne sont pas forcément des moments de grande victoire, il peut s'agir de disputes animées, ou de scènes tout à fait désastreuses pour votre personnage, mais au sein desquelles vous avez pris un pied monstre à jouer votre rôle et à voir les autres en faire autant. C'est pourquoi vous ne devez pas hésiter à insérer des petits éléments négatifs au sein de votre background, des petits secrets pouvant s'avérer gênants s'ils devaient être amenés au grand jour, une personnalité aux défauts marqués... Sans aller non plus jusqu'à vous coller un Sombre Secret toutes les deux lignes, bien sûr.

Osez

Comme nous l'avons déjà noté dans l'avant-propos, ce document donne toutes les phases de la création d'un personnage de la Camarilla Bruxelloise, mais ne donne aucun élément sur le nombre effectifs de points que vous aurez à la création. Vous pouvez donc dès à présent, en plus de la rédaction de votre background, vous lancer dans la création d'une fiche approximative qui ne sera probablement pas celle que nous validerons ensemble au final, mais nous permettra de nous faire une idée précise, après écoute et approfondissement de votre concept, de ce que vous imaginez et voulez pour votre personnage. Lisez entre les lignes, tout n'est pas dit dans les règles ! Et surtout, n'hésitez pas à nous proposer vos idées, même quand elles vous paraîtront un peu trop (sans abuser non plus) : tout ce que vous risquez, c'est un refus, alors que si vous ne nous posez pas la question, vous ne nous laissez pas même la possibilité d'accepter.

1.2. Le Background

Le background est l'élément central de la création de votre personnage. En effet, la répartition des points sur votre fiche par la suite servira principalement à l'illustration de votre background en terme de compétences et d'attributs, et ne sera validée que s'ils ont une raison d'être: aucune raison en effet que votre personnage de peintre freluquet repéré par un Toréador ait 4 adjectifs en Force, par exemple.

Commencez par réfléchir à ce que fut la vie mortelle de votre personnage.

Celui-ci ne peut dépasser les 100 ans *de vie vampirique*, ce qui implique que votre personnage peut aussi bien être né dans la fin des années 1800 qu'il y a une trentaine d'années. Bien que les vampires puissent apprendre, il leur est au fur et à mesure de plus en plus difficile d'appréhender les évolutions technologiques de la société. Entendez par là que si vous voulez développer un personnage de hacker, ce sera plus complexe s'il est né en 1902 que dans les années 70. Réfléchissez à son histoire, son caractère, ses relations de l'époque, ses talents, sa famille... Passez ensuite à un point important : un vampire, quel qu'il soit, l'a repéré et décidé de l'étreindre. Pourquoi ? En fonction du Clan qui vous intéresse, ces mobiles pourront varier du tout au tout, c'est pourquoi vous devez bien réfléchir aux raisons, aux points dans le background pré-mortem de votre personnage le pourquoi de cette Etreinte. Développement intéressant : comment ce vampire vous a-t-il abordé, mis en confiance, convaincu, séduit, forcé... ?

La (non)vie de votre vampire après son Etreinte vous permettra de donner la dernière main à votre personnage. Quelles sont les relations qu'il a développées avec son Sire ? Avec les membres de la Camarilla ? Fut-il Etreint à Bruxelles ou y est-il arrivé par la suite ? Quelles sont les Influences qu'il y a développé, les évènements qui lui sont arrivés, ses déboires et ses victoires... ? Quelles sont ses méthodes de chasse, à quoi ressemble son Refuge, quelle vision a-t-il de la Mascarade ? Tout ceci vous permettra, sur le caractère mortel que vous lui aviez défini, de tisser sa personnalité actuelle. Le timide du début est-il devenu un beau parleur ? Comment réagit-il face aux ordres, à ses supérieurs ? A-t-il des amis au sein de son Clan ou plutôt des "relations d'affaire" ? Des contacts ou inimitiés au sein des autres Clans ?

Prenez aussi quelques minutes pour définir, en un mot, sa Nature, et son Attitude. Comme dans le jeu de rôle sur table, la Nature correspond à ce que vous êtes en réalité, que peu de personnes connaissent vraiment. L'Attitude, quant à elle, est la manière dont vous vous comportez avec chacun, ce que tout le monde peut voir de vous. En plus d'être une base de jeu, une sorte de "guideline" roleplay pour votre personnage, ils seront présents sur votre fiche de personnage et pourront s'avérer utiles en jeu. Bien entendu, personne n'est figé à jamais, votre Attitude (et, plus difficilement, votre Nature) pourront par la suite changer.

Il vous est conseillé d'éviter les personnages au passé trop alambiqué ou à la cohérence douteuse : le membre du Sabbat qui a décidé d'infiltrer la Camarilla, le "mon grand père était un loup", l'ex rock star reconvertie en agent secret avant d'être Etreinte... Rassurez-vous : l'équipe de Conte sera là pour vous accompagner dans la création d'un background intéressant, réaliste et cohérent, ainsi que pour le croiser avec les backgrounds d'autres personnages du jeu, afin de tous vous intégrer entièrement au sein de la ville. Vous aurez par la suite 2 mois de jeu pour décider de changements dans votre background, voire votre fiche, uniquement bien sûr dans une volonté de roleplay, jamais d'optimisation.

2. Votre Fiche de Personnage

2.1. Attributs

Il y a trois groupes d'Attributs : le groupe d'Attributs *Physique* (Force, Dextérité, Vigueur), celui du *Social* (Charisme, Manipulation, Apparence), et celui du *Mental* (Perception, Intelligence, Astuce). Comme dans la vraie vie, on ne peut être bon en tout, et vous devez déterminer quel sera votre domaine de prédilection, celui dans lequel vous serez plutôt dans la moyenne, et celui qui constituera votre point faible. Votre personnage est-il plutôt intello, manuel, charmeur? Bien entendu, vous pouvez très bien l'envisager d'une force colossale et titulaire d'un doctorat en physique quantique, mais cela sera probablement au détriment de son apparence (une sorte de geek bodybuildé), ou de sa dextérité (des gros doigts sont moins précis, une corpulence importante moins aisée à déplacer...).

Une fois cela fait, vous allez maintenant qualifier vos différents Attributs en achetant des adjectifs. Vous pouvez acheter autant d'adjectifs que vous avez décidé d'attribuer de points à l'Attribut. Vous pouvez choisir jusqu'à deux fois le même adjectif, ce qui ajoutera le terme « très » ou « grand, grande » devant celui-ci. Vous ne pouvez prendre plus de quatre adjectifs dans un Attribut, sachant que le commun des mortels en a rarement plus de deux. Ces adjectifs vous permettront de visualiser clairement à quoi ressemble votre personnage, ses capacités physiques et intellectuelles. Ils vous seront également nécessaires lors des actions que vous accomplirez dans le cadre du jeu.

Par ailleurs, vu que, même si un vampire n'a pas développé un de ses Attributs, il est impensable qu'il se retrouve sans rien dans celui-ci (un 0 en Force, par exemple, le mettrait dans l'incapacité de simplement se mouvoir, un 0 en Intelligence, de penser), vous avez un point fixe dans chacun de vos Attributs (à l'exception des Nosferatus, qui ne peuvent ouvrir ni développer leur Apparence). Attention, il s'agit bien d'un *point*, non d'un Adjectif, et ne sera compté que dans quelques (rares) calculs de Potentiels lors d'actions en oppositions, de Combats par exemple, ou de Vols.

Le système d'adjectifs se veut fait de telle manière que le niveau d'Attribut ne soit pas seulement une manière de le quantifier, mais puisse aussi illustrer la capacité à user de celui-ci de plusieurs manières différentes. Nécessaire lors des actions que vous accomplirez dans le cadre du jeu, il reste cependant un élément time-out : à aucun moment vous n'annoncerez vous même vos adjectifs en time-in pour résoudre une action (s'entends par là que jamais vous n'annoncerez à votre interlocuteur "j'ai tel adjectif, donc je peux faire ça/tu dois réagir comme ça/je dois comprendre ça).

2.1.1. Attributs Physiques

La Force

Elle représente la puissance physique de votre personnage. A un faible niveau, elle vous permet de porter un gros sac sans broncher, à très haut niveau, de traverser un mur d'un coup de poing. Si nous vous avons demandé de coller au mieux, physiquement, à votre personnage, prendre un grand nombre d'adjectifs ne vous oblige pas pour autant à être bodybuildé. Il existe un très grand nombre de "forces", vous pouvez donc très bien avoir des muscles secs, être assez mince et pourtant cacher une grande

puissance (vous prendrez dans ce cas des adjectifs tels que "Dur", ou "Brutal", plutôt que "Sculptural"). Si vous avez vraiment l'air d'un gringalet, par contre... repensez votre personnage.

La Dextérité

Il s'agit d'un domaine assez vaste. Elle peut aussi bien décrire la souplesse d'un contorsionniste que les doigts de fée d'un chirurgien, etc. A vous de choisir ou déterminer des adjectifs qui correspondent au type de dextérité de votre personnage.

La Vigueur

Elle symbolise votre résistance physique. Là encore, elle englobe de nombreux domaines : votre endurance à l'effort, votre résistance aux coups, votre capacité de survie en cas de blessures... Comme pour la Force, une grande vigueur n'est pas forcément quelque chose qu'on peut voir dans le physique d'un personne, mais qu'on pourra plutôt lire dans son attitude. A vous d'envisager le roleplay qui représentera au mieux cet Attribut si vous n'avez pas l'air d'une bête de combat.

Exemple d'adjectifs :

Qualifiant la Force : Musclé, Féroce, Sculptural, Dur, Raide, Energique, Fort, Brutal.

Qualifiant la Dextérité : Adroit, Gracieux, Souple, Agile, Rapide, Précis, Félin, Vif.

Qualifiant la Vigueur : Solide, Résistant, Robuste, Rude, Infatigable, Tenace, Corpulent, Grand.

2.1.2. Attributs Sociaux

Le Charisme

Le Charisme d'un personnage représente son aisance sociale, son expression, sa capacité à séduire ou convaincre d'une simple mimique, d'un mot, d'un geste. Il peut parfois vous permettre de vous sortir d'une situation difficile... ou de la créer : là où votre Discipline de Présence a bien peu de chances de faire fléchir un Ancien, c'est peut être bien votre Charisme qui vous sauvera. Prenez le temps de réfléchir à vos propres capacités de communication avant de vous faire un personnage trop charismatique, mais n'oubliez pas que de toute manière, vous avez deux mois de jeu pour "corriger le tir", dans un sens comme dans l'autre.

La Manipulation

Elle permet au vampire d'ourdir des plans subtils et compliqués pour coincer ses adversaires et parvenir à ses fins, mais aussi de tromper ses interlocuteurs avec un visage d'ange, ou de mentir sans rien en trahir. Comme tous les Attributs Sociaux, son application est multiple : il y a plus d'une façon d'être manipulateur... Attention à ne pas confondre cette Attribut avec l'Intelligence. Si les deux se marient souvent, on peut être un maître manipulateur sans pour autant savoir faire une équation (ou créer un plan très élaboré qui ne demandera pas de manipulation).

L'Apparence

Elle peut sembler un point difficile à aborder. En effet, comment qualifier le physique du personnage que vous interprétez alors que c'est vous qui allez le jouer? Rassurez vous, l'Apparence n'aura pas à qualifier ou quantifier votre apparence. A la manière du Charisme, elle servira surtout à décrire un type de jeu. Si votre personnage est censé être "Superbe", ce sera à vous de le faire sentir dans votre roleplay, vos actes. Un vampire "Mignon" aura une manière de s'adresser aux gens,

de sourire, bien différente d'un personnage "Séduisant", ou "Intimidant".

Exemple d'adjectifs :

Qualifiant le Charisme : Charismatique, Éloquent, Expressif, Affable, Charmant, Cordial, Aimable.

Qualifiant la Manipulation : Trompeur, Autoritaire, Diplomate, Persuasif, Bon menteur, Persifleur, Séduisant, Volubile.

Qualifiant l'Apparence : Élégant, Magnifique, Magnétique, Séduisant, Lumineux, Intimidant, Mignon.

2.1.3. Attributs Mentaux

La Perception

Elle regroupe les 5 sens de votre vampire, bien qu'on se limite souvent à la vue et à l'ouïe. Elle désigne aussi votre capacité d'attention : vous pouvez très bien décider, avec un faible niveau en Perception, que vos cinq sens sont en parfait état, mais que vous n'êtes pas du genre attentif : une bonne vue ne sert à rien si on regarde pas au bon endroit... De même, si un haut niveau en perception peut désigner une personne dont tous les sens fonctionnent parfaitement, il peut aussi signifier que vous êtes myope, mais avec une ouïe à touet épreuve.

L'Intelligence

Si celle-ci donne une idée du QI de votre personnage, elle représente surtout la manière dont il réfléchit, dont il organise ses idées. Comme nous l'avons déjà évoqué, bien qu'il vous soit demandé de coller au plus près à votre personnage, ce n'est pas parce que *vous* n'avez pas un QI de 150 que votre personnage ne peut avoir un haut niveau d'intelligence (cela dit, ça aide...). Ainsi, vos Attributs et les adjectifs que vous leur attribuez sont une sorte de "déclaration d'intention" concernant votre roleplay, mais ils correspondent aussi à ce que votre personnage est et sait faire, ce qui sous entend un soutien de la part du Conte pour l'homogénéité de votre jeu. Pour votre personnage au QI surdéveloppé, vous pourrez donc vous attendre à un certain nombre de "coups de pouce" time-out en cas de recherches ou difficultés time-in.

L'Astuce

C'est encore un de ces Attributs aux définitions multiples. Elle représente en fait votre capacité à réagir rapidement, et ce aussi bien pour saisir votre arme dans les situations de combat que pour trouver la répartie cinglante qui remettra à sa place la Harpie qui vient de vous insulter ou imaginer en quelques secondes un plan qui vous permettra de sortir de cette satanée garde à vue avant le lever du soleil... Attention cependant : à la différence de l'Intelligence, qui donne à l'équipe de Conte une marge d'action pour vous aider, il est hors de question qu'un arbitre vienne vous souffler une réplique en cours de jeu sous prétexte que vous avez la "Répartie Facile". Penchez vous donc encore une fois sur vous avec un oeil critique avant de prendre quatre adjectifs dans cet Attribut.

Exemple d'adjectifs :

Qualifiant la Perception : Attentif, Sagace, Perspicace, Observateur, Vigilant, Bonne Ouïe, Empathique.

Qualifiant l'intelligence : Rusé, Discipliné, Bien Informé, Raisonnable, Réfléchi, Créatif, Erudit, Logique.

Qualifiant l'Astuce : Alerte, Intuitif, Judicieux, Astucieux, Décidé, Malin, Incisif, Répartie Facile.

n.b. : Vous pouvez proposer vos propres adjectifs, qui seront soumis à validation.

2.2. Capacités

Les Capacités sont, elles aussi, divisées en trois groupes : les Talents, les Compétences, et les Connaissances. Les *Talents* symbolisent l'inné, les qualités pour lesquelles vous avez naturellement des prédispositions. Les *Compétences* représentent l'acquis, ce que vous devez apprendre en travaillant, en vous entraînant. Enfin, les *Connaissances* représentent ce que votre personnage a appris lors de ses études ou de recherches personnelles.

A quoi cela sert-il ? Certaines aideront à calculer votre Score de Combat, d'autres vous donneront de petits avantages : par exemple l'empathie vous permettra d'obtenir parfois des indices sur l'ambiance d'une salle, le comportement d'une personne. Et enfin d'autres vous seront indispensables pour manipuler vos influences et briguer des postes : vous ne pourrez envisager de devenir Harpie, tout doué que vous serez, si vous n'avez aucun sens de l'Etiquette.

Echelle de valeur :

Niveau 1 : Néophyte

Ex : 1 en conduite : vous venez de passer votre permis et êtes capable de faire un créneau sans emboutir votre voiture

Niveau 2 : Pratiquant

Ex : 2 en conduite : vous roulez depuis 10 ans et êtes un conducteur tout à fait normal

Niveau 3 : Professionnel

Ex : 3 en conduite : conduire est votre métier et vous en connaissez toutes les finesses et les risques

Niveau 4 : Sommité (Seuls les humains les plus exceptionnels atteignent ce niveau.)

Ex : 4 en conduite : vous pratiquez la conduite comme un champion de haut niveau.

Niveau 5 : Surnaturel

Ex : 5 en conduite : vous êtes capable d'effectuer les cascades de James Bond

Les niveaux 4 et 5 vous permettront de choisir une spécialisation à votre personnage. Ce n'est en rien obligatoire, et permet seulement d'être plus précis dans la retranscription de votre personnage : les avantages apportés par quatre points en Science ne changeront pas, que vous ayez ou non choisi de prendre une spécialisation, comme "Histoire de France du XVI et XVIIème siècle". Par contre, si, en cours de jeu, vous tombez sur quelque chose concernant cette période précise, vous aurez peut être droit à un petit coup de pouce du Conte. Bien entendu, une spécialisation trop "large" sera automatiquement refusée.

2.2.1. Talents

Bagarre : votre capacité de combat à main nue.

Esquive : votre capacité à éviter les coups.

Vigilance : Votre niveau d'attention à ce qui vous entoure. Vous permettra d'éviter les attaques surprises, ou de surprendre un coup d'oeil qui en dit long entre deux personnes.

Empathie : votre perception de l'ambiance, votre ressenti émotionnel. Votre aptitude à percevoir une ambiance particulière, l'atmosphère d'une pièce ou le comportement d'une personne.

Instinct : votre 6^{ème} sens, votre perception de l'intangible. Il s'agit d'un ressenti plus que d'une démarche concrète. Pourra vous permettre, par exemple, de percevoir des présences cachées, ou d'éviter d'être pris par surprise.

Leadership : votre capacité à commander, à faire travailler les gens ensemble, à tirer le meilleur parti des talents de chacun. Peut être utile pour la gestion des Influences.

Vol : vos dons de pickpocket, votre habileté à délester autrui de ses biens le plus discrètement possible.

Concentration : votre capacité d'attention sur une tâche précise. Peut vous permettre de gagner du temps dans vos apprentissages et perfectionnements, ou faciliter la réalisation d'actions demandant de la concentration (rituel, hacking, écoute d'une conversation au milieu d'une foule...)

2.2.2. Compétences

Etiquette : votre aisance sociale, votre capacité à savoir vous comporter dans certains milieux. Indispensable aux Harpies.

Armes à feu : votre capacité à utiliser les armes à feu les plus communes.

Mêlée : votre aptitude au combat armé (arme blanche, batte de baseball...).

Expression artistique : votre talent et votre sensibilité artistique. Indispensable aux Toréadors.

Investigation : votre capacité à fouiller un lieu et y déceler les indices les mieux cachés (attention : pour ce qui concerne les recherches documentaires, voyez la Connaissance "Recherche").

Sécurité : comprendre et déjouer tous les moyens modernes de sécurité, de la simple serrure aux dernières nouveautés technologiques.

Connaissance de la Rue : votre connaissance de la ville et votre capacité à toujours vous débrouiller au sein de celle-ci, des milieux populaires et interlopes (trouver de la drogue) aux milieux les plus branchés (repérer du premier coup d'œil LA boîte à la mode).

Survie : Votre aptitude à remplir tous les besoins vitaux d'un vampire : chasser vite et bien, trouver un refuge sûr dans l'urgence...

2.2.3. Connaissances

Erudition : représente les connaissances livresques de base de votre personnage (Histoire, géographie, littérature...).

Hacking : Là où quasiment tous les nouveaux nés savent utiliser un ordinateur et envoyer un mail, il s'agit ici de l'art beaucoup plus pointu du piratage informatique. Cette compétence est obligatoire pour pirater un ordinateur ou un système de données. Bien qu'il ne s'agisse pas de hacking, elle est aussi la compétence dont vous aurez besoin si vous voulez créer des programmes informatiques.

Finance : L'art de faire de l'argent avec tout et/ou presque rien. Gérer votre fortune, vos actions.

Recherche : Votre capacité à trouver des informations pertinentes dans une masse de documents. Cela couvre aussi bien la recherche en bibliothèque que la recherche d'information via Internet.

Droit : votre connaissance du droit en général et de la législation belge en particulier.

Linguistique : s'applique aux langues vivantes et mortes, *sans compter votre langue maternelle*, que vous pratiquez ou comprenez couramment.

Niveau 1 : une langue,
niveau 2 : trois langues,
niveau 3 : cinq langues,
niveau 4 : sept langues,
niveau 5 : dix langues.

Même si vous parlez couramment une langue étrangère dans la vie de tous les jours, il vous sera tout de même nécessaire d'investir dans cette compétence pour pouvoir l'utiliser en jeu.

Médecine : vos connaissances pratiques et/ou théoriques en médecine.

Occultisme : vos connaissances en ésotérisme, de l'organisation des Templiers au secret des Alchimistes. Connaissance obligatoire pour les Tremere. Pré-requis pour certaines Influences.

Politique : Manipuler et comprendre les arcanes de la politique.

Rituels : réservé aux Clans utilisant des rituels (Tremere, Giovannis).

Votre connaissance pratique et théorique des rituels. Obligatoire pour lancer des rituels.

Sciences : vos connaissances scientifiques générales et/ou particulières.

2.2.4. Capacités secondaires

Ceux qui connaissent le jeu "Vampire, La Mascarade" savent qu'il est permis, pour un nombre moindre de points de création et d'expérience, d'ouvrir et de développer des Capacités secondaires, telles qu'Astronomie, Cartomancie, Billard ou Explosifs. Ces Capacités sont aussi accessibles dans notre Camarilla Bruxelloise, bien que nous ayons, encore une fois, changé les choses : en effet, la plupart d'entre elles (les plus "secondaires", si l'on veut) ne vous demanderont pas de points. Par contre, elles vous demanderont, à vous, de connaître la chose, même sommairement, afin de pouvoir la jouer : à la manière des spécialisations, elles vous apporteront rarement grand chose de plus que le plaisir de le jouer, et, peut-être, une nuit, si l'occasion se présente et que votre capacité se trouve soudain au coeur d'une intrigue ou sous les feux des projecteurs, un petit coup de pouce de l'Equipe de Conte (si vous avez de la chance).

2.3. Avantages

2.3.1. Disciplines

La description complète des Disciplines et de leurs différents niveaux ne vous seront accessibles qu'à la création de votre personnage avec l'équipe de Conte, ceci afin que vous envisagiez votre niveau de Disciplines non pas en fonction de ce qu'il peut vous apporter, mais en fonction de la Discipline elle-même, des domaines qu'elle concerne et de la raison pour laquelle ces domaines ont été approfondis par votre personnage.

Lors de votre Etreinte, les trois Disciplines communes à tous les membres de votre Clan vous sont transmises au travers du Sang, et vous permettent d'en avoir une connaissance instinctive. Cela signifie que si votre Sire ne prends pas la peine de vous les apprendre, vous aurez toujours la possibilité de les développer par vous même par la suite. Découvrir, et donc ouvrir, une Disciplines hors-Clan, en revanche, nécessite un maître, qui devra vous faire ingérer de son sang avant de vous apprendre les bases. Une fois ouverte, vous pourrez développer cette Discipline seul, quoi qu'avec plus de difficultés que celles de votre Clan. Ainsi, lors de la création de votre background et le développement de votre fiche, essayez d'envisager comment il a développé ses pouvoirs, quand, avec qui, et, s'il a pu développer une Discipline hors-Clan, de quelle manière : par séduction, par ruse, en échange de quelque chose, en contractant une Dette...?

Disciplines de Clans

Brujah : Célérité, Puissance et Présence.

Gangrel : Anima, Force d'âme, Dissimulation.

Malkavian : Auspex, Domination, Dissimulation.

Nosfératu : Auspex, Puissance et Dissimulation.

Toréador : Auspex, Célérité et Présence.

Tremere : Auspex, Domination et Thaumaturgie.

Ventrue : Domination, Force d'âme et Présence.

Assamite : Célérité, Dissimulation, Sanginis.

Giovanni : Domination, Puissance et Nécromancie.

Ravnos : Dissimulation, Force d'âme, Fatum.

NB : L'Animalisme, la Métamorphose, la Chimérie et Quietus ont disparu. Nous avons considéré que celles-ci étaient délicates à mettre en œuvre en jeu de façon réaliste.

Auspex : Discipline de la perception. Elle permet de "voir" des choses bien au-delà des 5 sens, et d'affûter extraordinairement les capacités de son esprit.

Dissimulation : La Discipline de la discrétion. Elle permet de se fondre dans la foule, de rendre son apparence anodine, voire même de devenir complètement indétectable aux yeux d'autrui.

Domination : La Discipline de l'injonction. Elle permet d'imposer sa volonté et de manipuler l'esprit d'autrui par la force.

Présence : Discipline de l'émotion. Elle permet d'influencer les sentiments d'autrui et de les manipuler par la séduction.

Force d'Âme : C'est la Discipline de l'endurance. Elle permet de résister à

tous types d'agressions physiques.

Célérité : La Discipline de la rapidité. Elle permet de se mouvoir et de réagir bien au-delà des limites humaines.

Puissance : La Discipline de la force. Elle permet de produire des attaques brutales et des prouesses physiques hors du commun.

Fatum : Discipline du subterfuge et des malédictions. Elle permet aux Ravnos de tromper et d'influencer leurs victimes de manière presque indécélable.

Anima : La Discipline de la Bête. Elle permet aux Gangrels de connaître leur Bête intérieure et d'exprimer toute sa puissance, que ce soit à travers la violence ou de multiples autres orientations, variant en fonction de la Bête de chacun.

Sanguinis : Discipline de l'assassinat. Elle permet aux Assamites, grâce à la puissance de leur sang, de frapper leurs adversaires avec autant de rapidité que de violence.

Thaumaturgie : C'est la sorcellerie des Tremeres. Elle leur permet, grâce à la magie du sang, d'obtenir des effets aussi variés qu'il existe de «voies» (Voie du sang, Voie de maîtrise de l'enveloppe mortelle, Voie de l'oniromancie, Voie de la manipulation des esprits...).

Nécromancie : C'est la Discipline de la non-vie. Elle permet aux Giovannis de percevoir et d'utiliser les esprits des morts.

2.3.2. Historiques

Allié

On vous doit un service. Un ? ...Bien plus : cet Allié peut vous devoir la vie, ou vous considérer comme son frère. Il vous aidera dès qu'il le pourra. Un allié mineur est un citoyen lambda, un allié moyen peut être une pointure dans son domaine ou quelqu'un d'influence dans certains milieux, un allié majeur est quelqu'un qui compte au sein de la ville. L'Allié ne peut être qu'humain, et ignore tout de votre nature surnaturelle.

Niveau un : Un Allié mineur. Vous couvrira en cas de problème, de ceux du genre à pouvoir être résolu en un coup de fil.

Niveau deux : Un Allié moyen : Il ira jusqu'à se démener un ou deux jours pour vous sortir de la panade.

Niveau trois : Un Allié majeur : Il prendra de vrais risques pour vous sortir de la merde.

Niveau quatre : Un majeur et un mineur.

Niveau cinq : Un majeur et un moyen.

Contact

Il est votre informateur, votre source, son aide n'est pas physique. Les informations qu'il pourra vous fournir sont plus ou moins intéressantes selon le niveau.

Niveau un : Rumeurs.

Niveau deux : Rumeurs, Informations mineures.

Niveau trois : Rumeurs, informations mineures, intermédiaires.

Niveau quatre : Rumeurs, informations mineures, intermédiaires, et majeures.

Niveau cinq : Informations mineures, intermédiaires, majeures.

Génération

C'est le nombre de degrés qui vous sépare de Caïn, le Premier de tous les vampires. Si cela n'influe en rien votre "âge", car vous avez très bien pu être étreint il y a dix ans seulement par un vampire plus anciens, ça signifie en revanche que votre sang est plus puissant. Si vous n'investissez pas de points dans cet Historique, votre Nouveau Né sera de 13^{ème} Génération, sachant qu'en général, la plupart des Nouveaux-Nés se situent entre la 10^{ème} et la 13^{ème} Génération.

<p>Niveau un : Douzième Génération Niveau deux : Onzième Génération Niveau trois : Dixième Génération Niveau quatre : Neuvième Génération Niveau cinq : Huitième Génération</p>
--

N.B. : l'achat des niveaux quatre et cinq est soumis à deux conditions : tout d'abord, un solide background justifiant d'une volonté de jeu et non d'optimisation, ensuite, accepter que votre personnage soit indirectement impliqué dans le jeu des Anciens.

Mentor

Un vampire d'un certain âge, de votre Clan ou d'un autre, vous a pris sous son aile. Il est pour vous un soutien, parfois même un professeur, en tout cas une aide dans les situations difficiles. S'il n'ira probablement pas jusqu'à se mettre en danger pour vous, il a une position sociale au sein de la Camarilla qui pourra vous éviter bien des ennuis.

<p>Niveau un : un Ancilla se trouvant dans un autre pays Niveau deux : un Ancilla d'une autre ville belge. Niveau trois : un Ancien d'une autre ville belge. Niveau quatre : un Ancilla au sein de la ville. Niveau cinq : un Ancien au sein de la ville.</p>
--

Ressources

Vous avez une certaine fortune. Vous avez une rente mensuelle et de l'argent de coté. Comme pour tous les Historiques, Ressource demande à être justifié dans votre background : toucher une rente n'est pas quelque chose de si fréquent, surtout quand vous êtes censé être mort... D'où vient cet argent, quels sont vos arrangements pour que le virement se perpétue, votre notaire vous connaît-il...? Ne pas prendre de Ressource, en revanche, signifie que vous êtes sans revenus, et, si c'est plus facile à justifier dans votre background, cela ne sera pas sans conséquences en jeu. Les vampires n'ont peut être pas besoin de payer pour leur nourriture, mais s'il tient à garder son refuge, il a intérêt à en payer le loyer, et, si certains Clans se serrent les coudes et soutiennent parfois économiquement l'un des leurs, il est rare qu'ils les entretiennent à long terme. Il vous faudra donc trouver un moyen (allant du detroussage au coin des rues au boulot de gardien de nuit) pour subvenir à vos besoin.

<p>Niveau un : 1500 euros de rente, 15 000€ d'économies. Niveau deux : 2500 euros de rente et 25 000 d'économies. Vous êtes propriétaire de votre appartement Niveau trois : 5000 euros de rente et 50 000€ d'économies. Vous êtes propriétaire de votre appartement</p>

Niveau quatre : 10 000 euros de rente et 100 000€ d'économies. Vous êtes le propriétaire d'un logement de haut standing.
Niveau cinq : 15 000 euros de rente et 300 000€ d'économies. Idem qu'au dessus mais en plus grand. Beaucoup plus grand.

Serviteur

Il est votre compagnon, votre Alfred à vous (cf. Batman). Il partage votre Secret et sa fidélité est totale. Le serviteur ne vous trahira jamais, à moins d'y être forcé (mais il sait se défendre). Il peut être un simple humain, ou votre goule (ou encore le devenir en cours de jeu). Ce personnage *existera* au sein du jeu, et, même s'il n'apparaîtra probablement que rarement lors des parties, il doit être associé à un PNJ. Il vous faudra donc déterminer qui jouera ce personnage, si vous avez un ami qui colle parfaitement au rôle et qui est intéressé pour jouer de temps en temps, ou si vous préférez nous laissez vous choisir nous même un PNJ en fonction de la description que nous aurons déterminé ensemble.

Attention toutefois, avant de choisir votre mère ou votre grand père "parce que ça peut être drôle" : votre Serviteur doit accepter d'être un personnage de notre Camarilla, le serviteur d'un Nouveau-Né au sein d'un énorme panier de crabe, ce qui signifie qu'il devra pouvoir être contacté par les autres vampires, qui voudront le détourner ou lui soutirer des informations. Si votre ami accepte le jeu que son rôle pourra entraîner, alors il est le bienvenue, et son jeu pourra peut être, par la suite, évoluer : de serviteur à goule, par exemple, et, qui sait, de goule à Nouveau Né ?

Niveau un : un serviteur apprenti.
Niveau deux : un serviteur compétent.
Niveau trois : un serviteur expert.
Niveau quatre : une goule apprentie.
Niveau cinq : une goule compétente.

Troupeau

Que cela soit vos fans, vos maitresses ou amants, vos employés, vos potes de la rue, ils sont votre Troupeau. Vous pouvez ramasser autant de points de sang par soir que de point dans cet Historique, et ce, sans avoir à chasser. Ils sont réservés à votre usage personnel. Evitez de dévoiler trop de détails sur votre Troupeau, son emplacement ou ses habitudes si vous voulez le garder longtemps.

2.3.3. Influences

Il s'agit de vos influences sur le monde mortel. Votre vampire, en effet, ne peut survivre dans une ville de la Camarilla sans un minimum d'emprise sur le monde mortel. Ce sont autant de petits leviers qui vous permettent, selon le niveau, d'obtenir: des informations très précises sur un secteur donné, des moyens indispensables à votre survie vampirique et la possibilité d'influencer la vie mortelle selon vos plans.

Les premiers niveaux d'une Influence ne correspondent pas à une personne en particulier, mais à un petit groupe de personnes du bas ou milieu de l'échelle qui se connaissent en général entre elles, ou ont au minimum un lien : telles secrétaires de plusieurs boites de pub se croisant régulièrement à leurs réunions Weight Watchers, des comptables travaillant dans les

différentes branches d'une même entreprise, les membre d'un petit gang des rues, etc.

A partir du niveau 5, votre contact est une personne qui commence à avoir une certaine importance. Les informations et les services qu'elle peut vous apporter sont plus importants, mais cela signifie aussi que votre contact est joué par un PNJ, qu'il vous faudra peut-être parfois rencontrer, avec qui vous aurez peut être des entretiens téléphoniques... Ce qui implique que vous pourrez être suivi, observé, écouté, que vos adversaires auront peut être plus de facilités à découvrir qui vous manipulez, et par là même quelles sont les cartes que vous cachez dans vos manches... Le nombre d'Influences *par ville* est limité à partir de ce même niveau et va en décroissant pour les niveaux six et sept, ceci afin de représenter le fait qu'au sein d'une même ville il est rare de trouver plus de deux ou trois grands pontes d'une quelconque sphère d'influence, plus de cinq ou six leaders d'un marché, plus d'une dizaine de responsables influents.

Un Nouveau-Né dépasse rarement les trois ou quatre sphères d'Influence, mais certains préfèrent multiplier les Influences de faible niveau, et d'autres ne disposer que d'un ou deux leviers de grande puissance.

Il existe 15 sphères d'Influence:

<p><u>Services Publics</u> : tout ce qui concerne l'administration et les services publics : distribution d'eau, de gaz et d'électricité, poste, état civil...</p> <p style="text-align: right;"><i>Pré-requis : Astuce 3 ou Droit 2</i></p> <p>-----</p> <p><u>Santé</u> : Tout ce qui concerne le domaine de la santé : Hôpitaux, laboratoires et banques de sang.</p> <p style="text-align: right;"><i>Pré-requis Manipulation 3 ou Médecine 3.</i></p> <p>-----</p> <p><u>Crime</u> : tout ce concerne le monde du crime, de la petite frappe à l'organisation mafieuse.</p> <p style="text-align: right;"><i>Pré-requis : Connaissance de la Rue à 2 ou Etiquette 2</i></p> <p>-----</p> <p><u>Finances</u> : le joyeux univers des banques et de la haute finance.</p> <p style="text-align: right;"><i>Pré-requis : Finance 2 ou Serviteur</i></p> <p>-----</p> <p><u>Haute Société</u> : la Jet Set, la jeunesse dorée, la noblesse.</p> <p style="text-align: right;"><i>Pré requis : Ressource 3 ou Etiquette 2</i></p> <p>-----</p> <p><u>Industrie</u> : le monde de l'industrie. Touche également aux syndicats industriels.</p> <p style="text-align: right;"><i>Pré requis : Ressource 3 ou Serviteur.</i></p> <p>-----</p> <p><u>Justice</u> : l'univers des tribunaux et des avocats.</p> <p style="text-align: right;"><i>Pré-requis : Astuce 3 ou Droit 2</i></p> <p>-----</p> <p><u>Média</u> : La télévision, la radio, les journaux nationaux et locaux.</p> <p style="text-align: right;"><i>Pré-requis : Manipulation 3 ou Recherche 3</i></p> <p>-----</p>

Culture: les galeries d'art, et les artistes, de la peinture au cinéma.

Pré-requis : Charisme 3 ou Renommée 1

Politique : tout ce qui concerne la politique.

Pré-requis : Astuce 3 ou Droit 2

Occulte : le petit monde du Secret : de la secte aux groupes ésotériques les plus divers.

Pré-requis : Manipulation 3 ou Occultisme 3

Police : les forces de l'ordre en général. Cela comprend également les services de douane.

Pré-requis : Manipulation 3 ou Droit 2.

Religion : tout ce qui concerne les organisations religieuses d'une ville.

Pré-Requis : Erudition 3 ou Etiquette 3.

Rue : Le domaine des sans abris et des zonards. À ne pas sous estimer.

Pré-requis : Connaissance de la Rue 3 ou Astuce 3

Télécommunications : Tout ce qui concerne les moyens de communication : téléphone, internet...

Pré-requis : Manipulation 3 ou Sécurité 3

N.B. : les pré-requis ne le sont qu'à partir du niveau 2.

2.4. Les Points Bonus

Au terme de la création de votre fiche, un certain nombre de points bonus vous seront donnés afin que vous puissiez mettre la dernière main à votre fiche. Ces points vous permettront de monter n'importe quel élément de votre fiche, à l'exception des points de sang qui sont, eux, déterminés par votre génération. Petit "plus" : vous pourrez ajouter ces points avec les règles sous les yeux, afin de peaufiner les détails. Ces points pourront aussi être utilisés à "l'achat" d'Atouts et de Handicaps.

C'est aussi avec les points Bonus que vous pouvez augmenter votre niveau de Volonté. Lors de votre création de personnage, vous commencez avec un score de Volonté de 5, sur une échelle allant de 1 à 10.

4 points de volonté correspond à la force de caractère d'un humain moyen, 10 à une conviction capable de déplacer des montagnes. A vous d'estimer votre personnage, par rapport au background que vous lui avez défini, afin de déterminer quel score de volonté semble lui correspondre.

2.4.1. Atouts et Handicaps

Vous pouvez donc utiliser vos points bonus pour acheter des Atouts, et même augmenter votre capital de points en prenant des Handicaps. Vous ne pourrez cependant prendre plus de 7 points de Handicaps, ceci afin d'éviter les abus (bourrer un personnage de Handicaps afin de pouvoir monter ses compétences est de toute manière le meilleur moyen d'avoir un personnage lourd et ennuyeux à jouer par la suite).

Bien entendu, ces atouts et handicaps sont soumis à l'approbation du Conte lors de la création de votre personnage et sont le plus souvent soumis à des quotas (peu de chance en effet de croiser 7 vampires boiteux, 5 timides et 9 colériques dans une même ville). Si nous avons décidé de vous laisser les coûts "d'achat" de ces éléments, ce afin que vous puissiez gérer vous même à l'avance la balance de points entre Atouts et Handicaps et que vous ne vous emballiez pas trop dans un sens comme dans l'autre, gardez tout de même à l'esprit lors de votre choix qu'il s'agit à nos yeux de défis d'interprétation et de ressorts scénaristiques qui doivent "nourrir" et caractériser votre personnage, en aucun cas d'un moyen facile d'optimiser votre fiche à moindres frais. Essayez de choisir ceux qui semblent le mieux correspondre à votre personnage, son background, et votre roleplay sans vous laisser distraire, décourager ou tenter par le nombre de points qu'ils représentent...

Prenez garde, cependant, à être sûr de vos choix : si changer des points d'Attributs ou de Capacités peut toujours se faire de manière fluide, modifier ou enlever un Handicap ou un Atout, surtout physique, peut s'avérer plus délicat sans toucher à la cohérence de votre jeu. Soyez également conscients que nous serons attentifs à votre manière de jouer. Effectivement, décider de jouer un vampire à la jambe atrophiée, ça peut paraître drôle sur le papier et peut vous rapporter quelques points de bonus à redistribuer sur votre fiche, mais n'oubliez pas que nous attendrons alors de vous, tout d'abord de trouver un artifice qui puisse rendre cet effet physique *en jeu*, mais aussi bien sûr de jouer votre boiterie de manière convaincante en permanence (pas juste les 5 premières minutes de la première partie ou juste quand ça vous arrange). Même chose pour les traits mentaux ou sociaux : si vous choisissez, par exemple, d'interpréter un

vampire avec le Handicap "Sujet aux Railleries", réalisez bien qu'il sera *réellement* la cible des quolibets de l'une ou l'autre harpie à la dent dure. Ne venez pas vous plaindre au bout de quelques semaines parce que vous ne supportez pas d'être ridiculisé en public et que votre ego (de joueur, pas de personnage) en souffre...

Encore une fois, ce que vous avez sous les yeux est une structure lâche. Si vous pensez à un Atout ou un Handicap qui irait comme un gant à votre personnage, proposez le à votre création de personnage. S'il nous paraît adapté, nous verrons ensemble pour y associer des règles, et un coût.

2.4.1.1. Les Atouts

Amitié d'un clan (3, 5 ou 7 points) : Que ça soit suite à une ancienne action d'éclat en sa faveur, à une dette... un Clan particulier (pas le vôtre) ressent une sympathie particulière pour vous. Pour 3 points, les Nouveaux Nés vous apprécient, pour 5 points, l'Ancilla vous a aussi à la bonne, pour 7, l'Ancien vous a déjà jeté un coup d'oeil favorable.

Amitié Anarch (3 points) : Que vous soyez sympathisant, radicalement contre ou que vous vous en fichiez, vous avez, par le passé, rencontré un Anarch avec qui vous avez probablement du faire équipe pendant une période assez brève durant laquelle vous vous êtes rendus l'un et l'autre quelques services assez importants. Depuis, si on peut considérer que vous n'avez plus vraiment de dette l'un envers l'autre, il vous arrivera de vous croiser et de vous donner un coup de main de temps en temps. Il est possible que ce qui pousse votre relation à continuer, d'ailleurs, c'est le fait que vous vous gardez mutuellement à l'oeil : si on venait à apprendre qu'il est Anarch, sa tête tomberait, et la votre ne tarderait pas à suivre. Il vaut mieux donc vérifier qu'il ne compte pas de vous monter un coup fourré, mais aussi qu'il n'y a pas de risques que quelqu'un d'autre découvre son secret et tente de s'en servir...

Ange gardien (7 points) : Quelqu'un (ou quelque chose) veille sur vous et vous protège des dangers. Vous n'avez cependant pas vraiment conscience de cette protection. C'est en effet l'équipe du Conte qui décidera qui vous observe, pourquoi et quelles sont les intentions de cette personne vis-à-vis de votre entourage (elles ne sont d'ailleurs pas toujours totalement bienveillantes).

Aptitude informatique (2 points) : Vous êtes familier et doué dans l'usage des équipements informatiques. En effet, là où, pour d'autres vampires, les ordinateurs restent un mystère, ils n'ont aucun secret pour vous. Cet atout est utile pour atteindre les meilleurs niveaux de Connaissance en «hacking» et favorisera ceux-ci, il peut aussi permettre aux plus vieux vampires d'aborder les ordinateurs avec plus d'aisance.

Aura immaculée (1 point) : Réservé au Clan Malkavian. Sans que vous ne sachiez vraiment pourquoi (un contrôle inné de vos émotions, la chance ?), votre aura n'indique pas votre folie. Au contraire, que vous soyez calme, confus ou sous l'effet d'un accès psychotique, elle n'indique aucun changement. Cela n'empêche pas de lire votre aura ou de décoder vos émotions, mais ça rend évidemment la tâche moins aisée.

Bibliothèque d'occultisme (3 points) : Vous possédez une bibliothèque qui traite de nombreux secrets occultes sur le monde vampirique et son histoire (vous y trouverez par exemple une ou deux copies d'extraits du mythique Livre de Nod, etc.), mais aussi sur nombreux autres sujets comme les fantômes, l'alchimie, la kabbale... Vous n'êtes

toutefois pas nécessairement familiarisé avec les sujets traités dans cet amas de connaissances (cela dépend de vos capacités en Occultisme).

Bibliothèque des secrets (5 points) : Réservé au Clan Tremere. Alors que l'apprentissage des rituels est strictement contrôlé au sein de la pyramide Tremere et dépend de votre position hiérarchique, vous avez accès - sans que personne au sein du Clan ne soit au courant, ces connaissances étant rigoureusement interdites - à une source d'informations considérable sur le sujet. C'est bien entendu un moyen d'évoluer plus rapidement que vos petits camarades... mais également un secret que vous devrez protéger jalousement.

Brute (2 points) : Vous faites partie de l'équipe de brutes que le prévôt local appelle lorsqu'il a besoin de quelques muscles. En conséquence, au service "de la collectivité", vous participez à des actions et enquêtes qui échappent totalement à d'autres, ce qui vous permet de vous faire parfois remarquer positivement par ceux qui détiennent le pouvoir. Ce statut vous permet aussi, en certaines circonstances, de pouvoir prendre quelques légères libertés avec les règles et la loi.

Capacités prophétiques (3 points) : Par un moyen au choix et défini dans votre background (rêves, lignes de la main...), vous êtes capable d'interpréter certains signes et auspices. Ils vous donnent des indices sur le futur et des avertissements sur le présent. Ce n'est évidemment pas une science exacte: la fréquence de vos prophéties et la précision des informations recueillies est laissée à l'appréciation de l'équipe du Conte. Des connaissances en occultisme pourront parfois être utiles pour en décoder au mieux les différents signes et symboles.

Chanceux (2 ou 4 points) : Vous devez être né sous une bonne étoile. Toujours est-il que, dans de nombreuses circonstances, la chance est de votre côté. Elle ne vous sera sans doute d'une utilité très relative si vous vous retrouvez face à un Ancien qui veut en découdre... mais peut vous aider dans de nombreuses circonstances mineures. En fonction du nombre de points choisis, l'équipe du Conte se chargera de quantifier et de gérer ces petits coups de pouce positifs.

Médium Léger (3 points) : Vous avez sans doute une capacité innée de médium: vous êtes en effet capable de sentir la présence des esprits. Cela reste cependant de l'ordre de l'intuition et ne vous permet pas de communiquer avec eux.

Code moral (1 point) : Vous avez un code d'éthique personnel auquel vous adhérez strictement. Dans votre background, vous devrez donc élaborer ce code moral avec autant de détails que possible, en soulignant les règles de conduite auxquelles vous adhérez. En contrepartie, vous bénéficiez d'une volonté accrue (+3 points "virtuels") lorsque quelqu'un cherche (par la Domination ou d'autres moyens) à vous faire dévier de ce code. Briser vos propres lois, à l'inverse, pourra vous faire perdre jusqu'à 3 points de volonté pour la nuit.

Connaissance utile (2 points) : Spécialiste mondial des hiéroglyphes, sommité en matière d'architecture du 20^{ème} siècle ou de peinture de la Renaissance... vous êtes un expert reconnu dans un domaine très spécifique. Ces connaissances hyper-pointues vous valent le respect de ceux que le domaine intéresse et font de vous un interlocuteur incontournable lorsqu'on a besoin d'une analyse valable sur le sujet.

Cœur déplacé (2 points) : Hasard de l'anatomie, votre cœur s'est déplacé dans votre corps (mais pas à plus de 30 cm de sa position d'origine, il doit donc toujours se trouver quelque part entre la cage thoracique et le ventre,

à définir avec le Conte). Vous ne pouvez pas être empalé à moins que votre attaquant ne connaisse la localisation précise de votre cœur. Il est certain que vous chercherez à garder le secret.

Curieux de tout (4 points) : Sans avoir lu tous les livres, vous avez une culture générale suffisante pour avoir une connaissance de base d'un nombre impressionnant de sujets. En pratique, cela vous donne un point "virtuel" dans toutes les Connaissances que vous ne maîtrisez pas. Cependant, si vous souhaitez par la suite développer l'une de ces connaissances aux niveaux supérieurs, il vous faudra d'abord racheter ce premier point avant de pouvoir monter au niveau 2.

Débrouillard (4 points) : Crocheter une serrure, rouler à moto, vous servir d'un flingue, vous comporter en société... vous êtes capable de vous en sortir dans un nombre impressionnant de circonstances. En pratique, cela vous donne un point "virtuel" dans toutes les Compétences que vous ne maîtrisez pas. Bien entendu, ce point devra être racheté lorsque vous souhaitez développer vos talents dans chaque domaine précis.

Dormir sans être vu (2 points) : Vous pouvez utiliser la discipline Dissimulation (à hauteur du niveau que vous avez dans cette Discipline) pour vous cacher lorsque vous dormez. Dissimuler votre corps alors que vous êtes plongé dans votre Torpeur diurne vous demandera un point de sang (vous vous réveillerez donc plus assoiffé que la moyenne. Bien entendu, vous devez vous trouver à l'abri du soleil, et les vampires se servant d'Auspex seront capables de vous repérer. Les mortels, eux, ignorent jusqu'à votre présence.

Digestion efficace (3 points) : Vous êtes capable de tirer plus d'éléments nutritifs dans le sang que ne le font généralement les vampires. Tous les 2 points de sang ingérés, vous augmentez votre réserve de sang de 3. Cela ne vous permet toutefois pas de dépasser votre réserve maximale.

Doué (4 points) : Vous êtes naturellement doué dans un nombre impressionnant de domaines. En pratique, cela vous donne un point "virtuel" dans tous les Talents que vous ne maîtrisez pas. Bien entendu, ce point devra être racheté lorsque vous souhaitez développer vos compétences dans chaque domaine précis.

Faveur (de 1 à 7 points) : Vous n'êtes pas sans savoir que les dettes et les faveurs sont la monnaie d'échange la plus importante aux yeux des caïnites. Et c'est tant mieux pour vous, puisqu'un membre d'un autre Clan vous est redevable. Cette dette doit bien évidemment être définie dans votre background avec l'accord de l'équipe du Conte. Le nombre de points investis dépendra évidemment de la nature de la dette (mineure, moyenne, majeure) et de l'autre personne impliquée (nouveau né, Ancilla ou Ancien).

Frénésie Contrôlée (5 points) : Là où d'autres s'abandonnent complètement aux instincts de la Bête, vous êtes capable, lorsque vous faites appel à son pouvoir pour vous sauver d'un mauvais pas, de conserver un minimum de contrôle sur vos actes. Ainsi, quand un autre vampire fuira, terrorisé ou tous crocs dehors pour se jeter sur le premier humain venu... vous arrivez à maîtriser votre apparence et à garder l'air humain malgré la panique pour préserver la Mascarade. Autant que faire se peut en tout cas.

Goule puissante (5 points) : Non seulement vous avez une goule (ce qui peut s'acheter dans les «historiques»), mais cette dernière est plus âgée que la moyenne (en considérant évidemment qu'elle ne peut pas être plus âgée que vous), plus expérimentée... Elle peut donc vous aider au mieux dans de nombreuses activités ou vous faire gagner du temps pour en entreprendre d'autres. Attention toutefois, ce sera à vous d'assurer sa

subsistance, sa sécurité ...

Humeur sanguine (2 points) : Interdit aux Nosferatu. Même si la plupart des nouveau-nés sont restés physiquement proches de leur apparence d'origine et sont capables de se mêler aux humains sans trop attirer l'attention, vous avez, vous, l'avantage de simuler naturellement les signes vitaux des mortels. La rougeur de la vie semble donc toujours couler dans vos veines, vous n'avez jamais vraiment cessé de respirer et il vous arrive même d'éternuer. De plus, si nécessaire, vous pouvez faire battre votre cœur tant qu'il vous reste au moins 1 point de sang.

Inoffensif (1 point) : La plupart des autorités "officielles" de la ville vous connaît vaguement... et vous ont catalogué comme suffisamment insignifiant pour ne pas constituer une menace pour leurs affaires. Bien évidemment, cela pourrait sembler plus dur à porter que réellement valorisant, reste que, tant que votre attitude ne changera pas, cela vous assurera une relative sécurité. Par contre, si vous commencez à vous comporter d'une manière qui laisse à penser que vous n'êtes plus inoffensif, les réactions des autres à votre égard risquent de changer très vite...

Lève-tôt (2 points) : Votre personnage se réveille dès la tombée de la nuit. En pratique, le joueur peut donc commencer agir une demi-heure avant les autres une fois le le time-in officiel lancé et peut utiliser ce temps de diverses manières (pour chasser, piéger un ennemi ou aller l'attendre en bas de chez lui quand il mettra le nez dehors...).

Lien sympathique (5 points) : Sans en connaître la réelle raison, vous affichez une réaction inhabituelle au lien de sang. En effet, sans être pour autant immunisé contre le lien du sang, celui qui voudrait vous lier ressentira une affinité équivalente envers vous que celle qu'il vous aura imposée. Cela peut bien entendu mener à des relations imprévues et étrangement co-dépendantes.

Lignée prestigieuse (3 ou 5 points) : Vous n'êtes pas n'importe qui et pouvez vous enorgueillir d'une généalogie qui sort de l'ordinaire. Pour 3 points, vous appartenez à une lignée prestigieuse mais dont les représentants les plus remarquables sont installés dans des villes étrangères. Leur réputation élogieuse influence toutefois les a-priori à votre égard. Pour 5 points, vous pourrez faire partie, par exemple, de la descendance de l'Ancien de votre Clan. Sans vous couvrir ou céder à tous vos caprices, celui-ci restera cependant attentif à vous et à votre évolution au sein de la politique vampirique.

Manducation (1 point) : Votre vampire peut presque boire et manger normalement. Il ne ressentira aucune forme de goût mais pourra ingérer nourritures et boissons durant toute la nuit, ne devant se "vidanger" qu'avant le lever du soleil (alors que les autres, s'ils boivent ou mangent, doivent aller aux toilettes vomir ce qu'ils viennent d'ingérer au bout d'un quart d'heure).

Mentor célèbre (3 points) : Vous avez un mentor (accessible dans les Historiques)... Ce dernier vous aide donc et surveille votre évolution. Mais là où la plupart des autres restent globalement anonymes, le vôtre est précédé par une réputation élogieuse. Placé sous son aile, vous attirez donc souvent la sympathie de ceux qui veulent se faire bien voir de lui et le représentez parfois dans des soirées mondaines où, sinon, vous n'auriez pas été invité.

"Monsieur tout le monde" (1 point) : Là où la plupart de vos camarades s'imposent par leur charisme ou se font remarquer par leur apparence... vous êtes suffisamment anonyme et banal pour passer

inaperçu la plupart du temps. Les gens qui vous croiseront auront donc du mal à donner de vous une description détaillée. C'est bien sûr un avantage non négligeable pour devenir espion ou vous infiltrer dans de nombreux milieux... mais le revers de la médaille est assez évident : difficile pour vous d'envisager briller ou vous faire remarquer en société...

Peau épaisse (2 points) : Ce trait physique vous permet, en cas de dommages physiques, d'enlever un niveau de blessure encaissé à chaque fois que vous serez blessé (à la fin de chaque résolution de combat). En contrepartie, cette caractéristique de votre épiderme affecte votre sens du toucher. Si un contact est très léger contre votre peau, vous ne le sentirez donc pas (frôlement, chatouilles...) et vous serez également pénalisé lors de manipulations minutieuses qui requièrent une sensation très fine au niveau des doigts (crocheter une serrure, faire un massage, sculpter à mains nues, jouer au mikado...).

Raffiné (2 points) : Cet un atout doit évidemment s'accompagner d'une manière bien définie de jouer. Est-ce votre look soigné, votre manière de se comporter, le remarquable esprit d'à-propos dont vous savez faire preuve? Toujours est-il en tout cas que vous appartenez à l'élite de la ville. Vous vous sentez chez vous dans la haute société et évoluez comme un poisson dans l'eau au milieu des V.I.P. En conséquence, votre présence est la bienvenue dans de nombreux événements sociaux et vous êtes invité dans des soirées théoriquement réservées à des vampires de plus haut prestige que le vôtre.

Soif Contrôlable (3 points) : Là où les autres caïnites ressentent le besoin irrésistible de se nourrir immédiatement lorsque leur organisme n'est pas assez irrigué, vous êtes capables de contrôler cette faim. En pratique: si vous descendez sous les 3 points de sang, vous pouvez résister à la Soif, et donc à la Frénésie, pendant une heure en dépensant 1 point de volonté.

Sommeil Léger (1 point) : Même si, comme les autres vampires, vous passez vos heures de repos en catatonie, vous êtes capable de vous réveiller frais et dispo à la moindre alerte. Il est donc très difficile de vous surprendre en plein sommeil.

Taille gigantesque (2 points) : Prendre cet avantage nécessite d'avoir "le physique du personnage" et d'être donc particulièrement grand ou corpulent. Cela rajoute un niveau de santé aux 7 de base de votre fiche (vous aurez donc 2 niveaux de Contusion).

Temps efficace (5 points) : Vous êtes naturellement organisé et capable de hiérarchiser au mieux vos multiples activités. Excellent gestionnaire de votre temps, vous obtenez 5 nuits supplémentaires à dépenser entre chaque session de jeu.

Visage laid (5 points) : Réservé au Clan Nosferatu. La malédiction de votre clan est plus clémente avec vous qu'avec vos vilains petits camarades. En effet, même si votre visage est hideux ou vos membres un peu déformés... vous pourriez cependant passer pour un humain réellement laid. Conséquences: si vous couvrez toutes les autres parties de votre corps (elles sont sans doute couvertes de plaques et autres bubons), vous pourriez vous intégrer dans la société mortelle sans trop vous faire remarquer et sans briser la Mascarade. Vos compagnons de clan ne vous tiendront pas rigueur de ne pas ressembler à un «véritable» Nosferatu. En pratique: vous avez le "point automatique" en Apparence qui est habituellement interdit aux Nosferatu, mais vous ne pourrez pas développer cet Attribut par la suite.

2.4.1.2. Les Handicaps

Agité (1 point) : Vous avez déjà entendu parler des enfants hyperkinétiques? Ben voilà, il y a longtemps que vous n'êtes plus un gosse... mais vous gigotez pourtant toujours autant. Incapable de rester à la même place pendant plus de quelques minutes, vous compensez en tapant nerveusement du pied. Bref, vous ne pouvez vous arrêter de bouger, surtout en situations de stress. Cela peut évidemment représenter une certaine gêne sociale si on vous demande de rester tranquillement assis autour d'une table et sans vous agiter. Un gros effort de volonté vous permet toutefois de corriger ce travers si nécessaire (1 point de volonté pour rester calme/immobile pendant 15 minutes).

Amnésie (4 points) : Vous aviez une vie avant d'être un vampire. Pourtant, vous êtes incapable de vous rappeler d'un certain nombre de détails de ce passé humain, votre famille, certains amis, une période donnée... Bien entendu, si ce passé s'est effacé de votre mémoire, ce n'est sans doute pas par hasard. Et il pourrait bien revenir vous hanter. En pratique, c'est au Conte de déterminer les points concernés et les circonstances qui ont provoqué votre amnésie (dites vous bien que s'il s'agissait de quelques millions d'Euros dormant sur un compte en Suisse, ça ne serait plus un handicap...).

Artiste torturé (2 points, 4 pour les Toréadors) : Vous êtes un artiste et une grande partie de votre non-vie s'articule encore autour de cette créativité. Pourtant, ça n'est pas sans douleur. En effet, vous devez souffrir pour vos œuvres. Elles ne vous satisfont jamais complètement, ce qu'au sein de votre Clan vos pairs sont loin d'ignorer. Malheureusement, vous vous sentez tout à fait incapable d'abandonner votre art. Vous voilà donc promis à un océan de désarroi et d'autodestruction créative.

Borgne (2 points) : Ce trait devra évidemment être perceptible en jeu (lentille blanche qui figurera un œil mort, par exemple. Le bandeau type "pirate" est à prescrire). Vous ne voyez que d'un œil, ce qui affecte votre perception dans l'espace. En pratique: -2 adjectifs en Perception et -1 adjectif en Dextérité (des adjectifs que vous avez bien évidemment déjà pris sur votre fiche, et que vous devrez vous enlever enlever).

Briseur de Mascarade (7 points) : Durant l'une de vos premières nuits en tant que membre de la Famille, vous avez fait une bourde... et pas une petite, plutôt du genre à avoir vidé quelques adolescentes comme des berlingots sur la piste d'une discothèque à la mode... Même si tout ça s'est passé peu de temps avant ou après votre présentation au Prince de la ville et qu'on peut parler "d'erreur de jeunesse", ce genre d'erreur constitue un impardonnable bris de Mascarade. Par chance (enfin, peut-on appeler ça de la chance?) un vampire vous a vu et a limité les pots cassés. Comme ce n'est pas le premier nouveau-né venu, il a pris soin de mettre au frais toutes les preuves compromettantes. Vous voilà donc coincé entre la peur que tout ça finisse par éclater au grand jour et votre sauveur qui use et abuse de la faveur de vie que vous lui devez. Bonne chance!

Défaut d'élocution (1 point) : En situation de stress, un bon vieux problème d'élocution (bégaiement, zozottement, chuintement...) vient perturber vos tentatives de communication verbale. Heureusement pour vous, lorsque vous vous rendez compte que vous commencez à avoir du mal à maîtriser votre élocution,, un gros effort de volonté peut vous permettre de vous reprendre (1 point de volonté pour un quart d'heure de communication "normale").

Dépendance (3 points) : Vous souffrez d'une dépendance envers une substance qui doit être présent dans le sang que vous buvez. Il peut s'agir d'alcool (plus de 3 grammes chez la victime), la nicotine (à forte dose, quelqu'un qui fume au moins 2 paquets par jour), certaines drogues... Si vous n'êtes pas obligé d'en consommer toutes les nuits, vous en passer plus d'une semaine rends vite les choses très difficile pour vous (-1 adjectif en Force, Dextérité, Vigueur, Perception, Astuce jusqu'à ce que vous ayez à nouveau goûté au sang que vous aimez tant). Bien évidemment, votre temps de chasse en est affectée (45 minutes au lieu de 30), ainsi que la manière dont vous cherchez vos proies (à définir avec le Conte : une solution imaginative et efficace vous permettra peut être de regagner le temps perdu...). Enfin, la présence de cette substance vous affecte toujours d'une façon ou d'une autre, selon une manière et une durée qui dépendront du nombre de points de sang consommés lors de votre chasse (ivresse, toux du fumeur...). Pour cette raison, une dépendance aux psychotropes aura très peu de chances d'être acceptée.

Dettes (de 1 à 7 points) : Vous n'êtes pas sans savoir que les dettes et les faveurs sont la monnaie d'échange la plus importante aux yeux des caïnites. Et vous le savez d'autant plus que vous êtes vous même redevable vis-à-vis d'un membre d'un autre Clan. Cette dette doit bien évidemment être définie dans votre background avec l'accord de l'équipe du Conte. Le nombre de points investis dépendra évidemment de la nature de la dette (mineure, moyenne, majeure) et de l'autre personne impliquée (nouveau né, Ancilla ou Ancien).

Difformité (3 points) : Interdit aux Nosferatu. Bienvenue chez les freaks! Vous souffrez d'une difformité (un membre mal formé, une main atrophiée, une bosse, une jambe tordue...) qui affecte vos capacités physiques et les relations avec les autres. Les effets seront décidés avec le Conte en fonction de la petite monstruosité choisie (une bosse par exemple diminuera la dextérité de 2 adjectifs et affectera également le charisme, une jambe tordue obligera à boiter et rendra la course presque impossible...). Encore une fois, n'oubliez pas qu'un tel Handicap devra être joué *en permanence*, pensez donc à vos propres limites avant de le choisir.

Digestion inefficace (3 points) : Il n'y a pas de justice. Vous êtes un vampire buveur de sang... mais vous avez du mal à tirer toute la substantifique moelle de ce précieux liquide. Résultat ? Vous n'êtes capable d'absorber que la moitié (arrondie au supérieur) du sang que vous ingérez. 2 points avalés = 1 sang digéré, 3=2, 4=2, 5=3...

Disgrâce du père (2 points) : Votre sire considère votre Etreinte comme une erreur titanique. Il s'en veut d'avoir fait de votre médiocre petite personne un membre de la Famille, et le fait savoir à tous ceux de votre Clan. Vous êtes donc régulièrement dénigré et ridiculisé par ceux qui devraient vous aider et vous servir de guides dans ce monde sans pitié. Heureusement, toutefois, votre Clan préfère garder ça "en interne" et évite d'évoquer votre cas devant le reste de la Famille. Vous ne pourrez jamais prétendre à un poste au sein du Clan, ni même monter en statut de Clan.

Ennemi (de 1 à 7 points) : Vous avez un ennemi, quelqu'un qui a une sérieuse dent contre vous. La puissance de cet ennemi (du simple mortel à qui vous avez piqué sa nana au Primogène puissant et revancharde) et l'intensité de la haine qu'il ressent à votre égard (de la bonne vieille inimitié émaillée de coups en traître à la vendetta qui ne cessera qu'à votre destruction) dépendent du nombre de points.

Faible volonté (3 points) : Vous ne brillez pas par votre force de

caractère. Du coup, vous êtes plus sensible que d'autres à la Domination. En pratique: les tentatives de Domination contre vous réussissent automatiquement (sans que vous puissiez résister en dépensant un point de volonté), sauf si l'utilisateur de la Discipline est de génération égale à la vôtre.

Guérison lente (3 points) : Vous avez des difficultés à guérir de vos blessures. Soigner 1 niveau de dégâts normaux vous coûte donc 2 points de sang, et soigner un aggravé vous coûte 6 points de sang.

Illettrisme (1 point) : Interdit au Membre des Clan Ventrue, Tremere et Giovanni. Parce que vous n'avez pas fait d'études ou pour toute autre raison (dyslexie, etc.), vous êtes incapable de lire et d'écrire correctement. Vous serez probablement obligé de déchiffrer péniblement à voix haute, vous aurez tendance à inverser les lettres et les mots, ou à faire plusieurs fautes d'orthographe par mots.

Impatient (1 point) : Réfléchir avant d'agir vous a toujours paru impossible. Vous n'avez vraiment, mais alors vraiment aucune patience. Il vous est presque insupportable d'attendre sans rien faire, alors que vous pourriez sans doute agir (pour faire n'importe quoi peut-être, mais pour au moins faire quelque chose). Vous voulez donc que tout se fasse de suite... et adienne que pourra. Dans les cas où vous ne pouvez vraiment pas faire autrement, vous pouvez toujours essayer de vous calmer un peu (1 point de volonté pour une heure).

Inapte (5 points) : Réservé au Clan Tremere. Les Tremeres ont mis des siècles à développer leur Thaumaturgie, spécificité du Clan. Malheureusement, votre personnage souffre d'un sérieux handicap en la matière et a énormément de mal à appréhender sa Discipline. Dans la pratique, votre personnage, à sa création, ne peut avoir investi plus d'un point dans une de ses voies de Thaumaturgie. En outre l'apprentissage de nouvelles connaissances en la matière lui prendra deux fois plus de temps que pour n'importe quel autre de ses petits camarades. Cette "tare" a bien évidemment des conséquences sociales. En effet, en plus de le miner et de lui faire perdre du temps d'étude dans une matière qu'il n'arrivera probablement jamais vraiment à maîtriser, votre personnage restera toujours un attardé aux yeux de ses pairs et de ses supérieurs, qui ne manqueront d'ailleurs pas de le lui faire sentir, et ce même s'il prouve son utilité d'une autre manière. Cela affectera donc très logiquement sa progression "normale" au sein de la Fondation Tremere et limitera son statut de Clan.

Inimitié d'un Clan (3, 5 ou 7 points) : Un Clan en particulier veut vous voir mordre la poussière. Que vous ayez offensé l'Ancien et que celui-ci ait donné des instructions à ses jeunes amis ou que l'une de vos actions (même involontaire) ait été néfaste à la politique du Clan, à leurs yeux, vous allez devoir payer, d'une manière ou d'une autre. Pour 3 points: les Nouveaux Nés ont une dent contre vous. Pour 5 points, vous avez aussi attiré l'attention de l'Ancilla. Pour 7 points, l'Ancien vous a déjà lancé un ou deux regards torves.

Lié à l'Ancien (3 ou 5 points) : Est-ce parce qu'il vous apprécie particulièrement? A moins que ça ne soit une punition ou une manière de vous surveiller de près? Toujours est-il que vous êtes lié au sang à l'Ancien de votre Clan (à 1 si vous avez pris ce Handicap à 3, à 3 si vous l'avez pris au niveau 5). Conclusion: vous êtes totalement loyal au Primogène et un pion obéissant qu'il ne se privera probablement pas d'utiliser sur l'échiquier politique de la ville.

Lié au Seigneur (3 points) : Réserve au Clan Tremere. Comme tous les Tremeres, vous êtes lié par le sang au Conseil des 7 de Vienne, histoire de s'assurer de votre indéfectible fidélité. Pas de chance pourtant, suite à une bourde, ou même simplement une appréciation réellement négative de la part d'un de vos supérieurs au sein de la Pyramide, vous avez aussi été lié par le sang (à 1) à votre Seigneur Tremere, l'Ancien du Clan en ville.

Luxe (2 points) : Comme un certain président de sinistre réputation, vous êtes le produit parfait d'une époque bling-bling. Pour vous, il faut que ça brille, il faut que ça coûte, il faut que ça en jette. Du coup, vous n'achetez pas une voiture, vous achetez une Bentley. Vous ne vivez pas dans un appartement, vous vivez dans un penthouse en centre ville. Votre proie ne sera pas n'importe qui mais un mannequin en vue, et bien entendu, vous ne boiriez jamais de sang hors d'une coupe en or signée par un grand bijoutier.

Malchance (2 ou 4 points) : La loi de Murphy semble s'appliquer tout particulièrement à vous, voire exclusivement à vous. Ça arrange d'ailleurs assez vos proches: en effet, quand un problème doit arriver... c'est sur vous que ça tombe. En fonction du nombre de points choisis, l'équipe du Conte se chargera donc de quantifier et de gérer la poisse qui vous colle aux basques.

Manque d'assurance (2 points) : Timidité malade? Ego sous-dimensionné? Une chose est sûre, vous ne croyez pas en vous-même et les rapports sociaux flamboyants vous angoissent profondément. Pour prendre la parole ou agir de manière ostensible devant un public, vous devez dépenser un point de volonté.

Mauvais goût (4 point) : Réserve au Clan Toréador. Il y a des gens qui sont doués pour l'art (pour en produire ou simplement pour le comprendre). Et puis il y a vous: condamné à rester un poseur sans aucun talent et incapable de distinguer un chef-d'œuvre d'un tas de camelote. En fait, si vous aviez à choisir, il y a beaucoup de chance que vous préféreriez la camelote. Cela limitera votre statut au sein du clan toréador.

Murmure (2 points) : Sans qu'on ne puisse en expliquer précisément la raison, vous êtes incapable de parler au-delà du simple murmure, ce qui vous rend évidemment difficile à entendre, et tout autant à comprendre, surtout au milieu d'un groupe. Pour combattre ce handicap, vous devez dépenser un point de volonté pour arriver à être audible pendant cinq à dix minutes.

Passé Anarch (2 ou 5 points) : Personne ne le sait, mais vous avez été mêlé au monde Anarch. A vrai dire, ça a même duré quelques temps. Vous avez peut être simplement été étreint par un Anarch et l'avez donc suivi durant le temps de votre apprentissage, au terme de quoi vous avez décidé, pour une raison à définir, de rejoindre la Camarilla, d'oublier votre passé agité, et surtout, surtout, de le dissimuler à tout prix. Et jusque là, rien n'a filtré. A 2 points, vous avez plus été Anarch parce que ça s'est "fait comme ça" que par conviction. Votre entrée dans la Camarilla s'est faite assez rapidement, et même si ça reste une tâche que vous ne pouvez laisser voir, vous restez aussi innocent que faire se peut. Prendre ce Handicap à 5 signifie par contre que non seulement vous en avez fait partie, mais vous avez même participé à l'une de leurs opérations contre la Camarilla. Bien sûr, si ça venait à s'ébruiter...

Perte de temps (5 points) : Il y a des gens qui gèrent leur vie avec autant de précision qu'un agenda. Malheureusement, ce n'est pas votre cas, tant votre mauvaise gestion du temps libre et votre distraction nuisent clairement à votre efficacité. En pratique: chaque mois, vous aurez 5 nuits

de moins que vos petits camarades à dépenser, en plus d'avoir bien entendu à jouer votre désorganisation (arriver en retard ou oublier des rendez-vous, etc.).

Présentation manquée (1 ou 3 point) : Lorsque, au terme de votre formation, votre sire vous a présenté au Prince de la ville, vous avez bafouillé, multiplié les maladroites, bref : vous avez été lamentable. Depuis, vous êtes convaincu que le Prince vous hait ou vous méprise, que ce soit ou non le cas. En pratique : agir ou simplement prendre la parole sous le regard du Prince ou de l'un de ses représentants dûment autorisés vous destabilise tellement que vous avez tendance à accumuler les gaffes ou à vous ridiculiser d'une manière ou d'une autre. Pour prendre sur vous, il vous faudra dépenser un point de volonté. Pour 3 points mis dans ce Handicap, le prince guette réellement vos erreurs.

Restriction (5 points) : L'apprentissage d'une de vos Disciplines de Clan vous est impossible. Ce handicap pourra, selon les Clans, empêcher ou limiter votre vampire dans sa progression au sein du Clan : ce genre "d'imperfection" peut parfois attirer l'animosité ou le mépris des autres Nouveaux Nés.

Rivalité (de 1 à 5 points) : Vous êtes en perpétuelle rivalité avec quelqu'un, et ce concernant un point particulier (l'art, vos connaissances en matière de politique, votre statut, votre capacité à manipuler les gens...). Quelle que soit la manière dont a commencé cette compétition, vous êtes intimement lié à votre adversaire par cette rivalité, qui pourra aussi bien prendre la forme d'une animosité mal dissimulée que celle d'une émulation sportive dans un mélange d'amitié teintée d'envie et de rancune. Votre rival profite donc de toutes les occasions pour vous rabaisser et se faire mousser à vos dépens, parfois même en dehors de votre domaine de conflit, selon le niveau qu'atteint l'animosité que vous vous portez. Bien sûr, si vous le pouvez, vous ne ratez pas une occasion d'en faire de même. Il doit sans doute exister un moyen pour calmer ou faire cesser cette vieille querelle, mais cela prendra du temps. Selon le nombre de points que vous aurez pris, cette rivalité pourra concerner depuis le mortel influent à l'Ancien de votre propre Clan, et aller de la rivalité amicale à la lutte haineuse en toutes circonstances.

Sire diaboliste (5 points) : Votre sire est un criminel de la Camarilla. Il est toujours pourchassé pour son acte infâme... et vous êtes du coup sous surveillance. Vous ne pouvez pas briguer de poste officiel et il vous est plus difficile d'obtenir du statut de mérite.

Soupe au lait (2 points) : Ca peut être que vous vous mettiez facilement en colère, que vous souffriez d'une susceptibilité exacerbée ou que certains types de sujets soient à éviter en votre présence (cette dernière possibilité est interdite aux Brujahs), mais vous avez une fâcheuse tendance à vous mettre en rage pour tout et pour rien. Pour éviter de tout casser sur le coup de l'énerverment, vous pouvez toujours essayer de prendre sur vous et dépenser un point de volonté pour garder votre calme quelques minutes de plus (de 10 à 15).

Sujet de railleries (de 1 à 3 points) : Ce n'est pas tant que vous ayez fait une erreur ou gaffe, mais, allez savoir pourquoi, les Harpies locales ou simplement votre propre Clan vous a pris pour souffre-douleur. Ca doit être quelque chose dans votre coiffure. Il ne s'agit ni d'inimitié ni de haine, et ne vous fera pas perdre de Statut, mais vous êtes devenu leur cible favorite de moqueries. Pour 1 point, les quolibets se limite à votre Clan et les Nouveaux Nés se font un passe-temps de vous trouver des surnoms idiots. Pour 3

points, ce sont toutes les harpies qui vous ont dans le collimateur et ne ratent jamais une occasion de se moquer de vous.

Terrible secret (de 3 à 5) : Votre terrible secret est évidemment lourd à porter et pourrait avoir des conséquences désastreuses s'il venait à s'ébruiter. Ce handicap doit bien entendu être développé dans votre background, et sera développé avec l'équipe du Conte.

Tic (1 point) : Vous avez une sorte de mouvement répétitif que vous faites en période de stress, une révélation involontaire de votre état de tension : vous tousssez nerveusement, tordez constamment vos mains, avez des mouvements faciaux incontrôlés, faites craquer vos articulations... Cette manifestation apparaît au moindre signe d'énerverment, d'anxiété, de pression sociale. Garder le contrôle pour une petite heure vous demandera 1 point de volonté.

Vantard (1 point) : Vous êtes le meilleur, c'est une évidence. Et vous ne vous privez jamais de le rappeler à qui veut bien l'entendre. La moindre de vos réussites, le plus insignifiant de vos coups d'éclats sont donc l'occasion de vous faire mousser et de raconter à tout le monde à quel point vous êtes exceptionnel. Contrôle de soi ou accès de modestie, vous êtes toutefois capable, en dépensant 1 point de volonté, de calmer vos ardeurs épiques et vos récits dithyrambiques quand il le faut vraiment.

Victime d'un lien de sang (1, 3 ou 5 points) : Que ce soit en toute connaissance de cause ou à votre insu, vous avez déjà goûté au sang d'un autre vampire, ce qui vous lie indiscutablement à lui. Pour 1 point, vous êtes victime d'un lien de niveau 1, pour 3 points il s'agit d'un lien de niveau 2 et pour 5 points, il s'agit d'un lien de niveau 3. Bien entendu, l'identité de la personne et ses intentions envers vous seront définis avec vous par le Conte.

2.5. La Moralité

A la fois monstrueux par sa nature et humain par ses émotions, le fils de Caïn avance sur un fil, en équilibre précaire entre pulsions et raison. Dès lors, votre vampire est en permanence placé sous la double égide de la Bête et de sa Moralité humaine. Et là où la Bête le pousse et l'entraîne vers ses plus mauvais penchants, la Moralité lui permet de maintenir le contact avec le monde humain et ses normes.

C'est ici, à la création, que tout se joue. Comment? Lorsque nous nous verrons pour valider la création de votre personnage, une série de questions va simplement vous être posée sur celui-ci, sur des sujets tels que : le vol qu'en pense-t-il? Et le meurtre, la manipulation, le mensonge, la violence, l'honneur, la bestialité ? En répondant à ces questions, vous nous permettrez de dresser un «portrait moral» de votre personnage et d'y attribuer un score, score qui vous sera d'ailleurs inconnu.

Comment cela aura-t-il de l'influence en jeu? Tout simplement dans la mesure où, au fil du temps, les limites de cette moralité seront mises en danger... en fonction bien sûr des actes que vous poserez. Un exemple? Si votre personnage estime que tuer n'est jamais plaisant mais parfois inévitable, votre premier meurtre aura sans doute très peu de conséquences pour vous. Tout comme le deuxième. Par contre, si tuer devient pour vous une simple habitude dénuée de tout scrupule, votre Moralité risque alors sans doute d'en pâtir.

Les conséquences? Plus vous perdez de Moralité, plus la Bête gronde en vous et prend le contrôle. Vous pourrez donc bien entendu essayer de renverser la vapeur pour arriver à «l'apprivoiser». Toutefois, si vous ne le faites pas, si vous vous laissez aller totalement aux pulsions les plus monstrueuses, à terme, vous finirez sans aucun doute par perdre totalement le contrôle et courir droit à votre destruction.

Une nouvelle fois, jamais vous n'aurez une idée précise de votre score de Moralité de départ... pas plus que du niveau auquel vous vous situez par rapport à celui-ci. Vous l'apprendrez seulement (à travers les indications de l'Equipe de Conte) quand la Bête grondera trop fort et se rappellera à votre bon souvenir.

2.5.1. Déterminer votre Moralité

Comme on le voit souvent dans les faits divers, les pires tueurs en série sont souvent des voisins aimables et des gens très fidèles en amitié. A l'inverse, on peut tout aussi bien être humainement la pire des ordures, tout en traversant dans les clous et en étant absolument irréprochable du strict point de vue de la loi. On essaye souvent de compenser certains de nos vices les plus inavouables par le respect d'autres règles, plus personnelles.

Notre vieil ami Jacques Meurcier est un Brujah mafieux de la pire espèce, capable de tuer de sang froid, de dealer de la drogue à des bambins et de mettre quelques dizaines de pauvres filles sur le trottoir. Par contre, il a un sens de l'honneur très développé: il sera toujours là pour défendre ses potes de Clan s'ils sont dans la mouise et mettrait quiconque au défi de le voir mentir ou ne pas respecter ses engagements.

A l'opposé, imaginons par exemple Marie-Agnès Vandenberghe, tortueuse Tremere de son état: pragmatique, elle respecte la Mascarade et il ne lui viendrait jamais à l'idée de ne pas respecter scrupuleusement la loi (ce qui serait à ses yeux une manière absolument stupide et inutile de se faire remarquer). Par contre, quand il s'agit de comploter, mentir, manipuler, trahir, faire du chantage, ridiculiser... elle ne se prive d'aucune bassesse pour arriver à ses fins.

En suivant ce concept, nous avons donc considéré que la Moralité de votre personnage se définit en fonction de deux échelles de valeurs bien distinctes: l'une touchant aux normes légales les plus communément admises, l'autre aux règles sociales et interpersonnelles. Développons :

Moralité "légale" : elle concerne tout ce qui est puni par la loi et implique toute la collection d'actes délictueux et/ou violents qui va du vol au viol en passant par le racket, les coups et blessures, etc. Pour donner un exemple, l'acte le plus grave serait d'enlever un enfant, de le violer avant de le tuer de sang froid. Et le plus anodin serait de brûler un feu rouge.

Moralité "sociale" : elle concerne toutes les formes de relations interpersonnelles et les normes de loyauté, de probité, d'honnêteté qu'elles sous-tendent. Pour donner un exemple, l'acte le moins facilement pardonnable serait de trahir son meilleur ami en vendant ses secrets les plus intimes alors que le plus anodin serait un simple mensonge par omission.

Vous l'aurez compris, la Moralité telle que nous la concevons n'est donc pas une mesure fixe (qui monte et qui descend) comme l'était le concept d'humanité dans la version originale de "Vampire La Mascarade". Elle n'est au contraire que l'estimation fluctuante des rapports que vous entretenez avec vos plaisirs et vos "obligations", avec la Bête et ses désirs les plus sombres. Ainsi, la Moralité de votre personnage sera donc définie par son positionnement sur ces deux échelles et l'équilibre qu'il arrive à maintenir entre ses "vices" et ses "vertus". Il sera donc possible au vampire de "lâcher du lest" à sa Bête en s'autorisant des limites très lâches dans un des deux domaines... pour peu alors qu'il se raccroche à sa part d'humanité en se montrant plus intransigeant dans l'autre. Mais attention si, au fil de vos actions, la déliquescence morale finit par s'imposer sur les deux tableaux. Dans ce cas, la Bête prendra alors peu à peu le contrôle... jusqu'à ce que votre personnage soit irrémédiablement perdu.

2.5.3. Questionnaire de Moralité

Moralité "Sociale"

1- Pour vous, mentir...

- a) Ca fait partie de la vie de tous les jours.
- b) C'est une nécessité, malheureusement.
- c) C'est une jouissance, une raison de vivre presque.
- d) Ca fait partie des règles de la vie en société, ni plus ni moins.
- e) Vous ne le ferez que dans un cas extrême, pour sauver votre peau ou celle de vos amis.
- f) Il n'en est pas question, dans aucune circonstance.

2- Manipuler vos semblables?

- a) S'il y a des gens assez stupides pour se laisser manipuler, ils n'ont qu'à s'en prendre à eux-mêmes.
- b) Un jeu... un sport même. Et dans le domaine, vous ne vous défendez pas trop mal.
- c) Vous adorez ça. Prendre l'ascendant sur les faibles et puis en profiter: jusqu'au bout, jusqu'à la lie.
- d) Vous vous en servez quand il faut, mais juste quand il faut.
- e) Pourquoi pas, mais si la cause est juste et ceux que vous manipulez vraiment malsains...
- f) Jamais.

3- L'honneur...

- a) Des règles souvent nécessaires si on veut pouvoir se regarder dans une glace.
- b) Un cadre indispensable pour arriver à vivre debout.
- c) L'illusoire excuse des imbéciles.
- d) La base de toute chose, votre dernier rempart, une évidence...
- e) Si certains inférieurs ont besoin de ces pitoyables béquilles pour fonctionner en groupe, tant pis pour eux... et tant mieux pour nous.
- f) Un bastion friable où les faibles se réfugient trop souvent... inutile.

4- La Bête en vous?

- a) Ce n'est pas votre amie... mais une conseillère en survie parfois.

- b) Un péché inévitable dont vous essayez de minimiser les effets.
- c) Une angoisse permanente. Moins vous la tutoyez, moins elle vous menace.
- d) Elle n'est pas en vous, c'est vous qui n'êtes qu'une imparfaite version d'elle-même.
- e) Une abominable malédiction dont vous devez vous libérer.
- f) Ensemble, vous allez découvrir le Pouvoir et l'Immortalité.

5- Pourriez-vous trahir quelqu'un qui vous a offert sa confiance et son amitié?

- a) S'il a été assez stupide pour le faire, bien entendu...
- b) En aucun cas! Vous préféreriez être détruit que de renier ainsi tout ce que vous êtes.
- c) Ca ne sera jamais de gaité de cœur, mais parfois, nécessité fait loi.
- d) Non seulement vous pourriez le faire... mais ça serait l'aboutissement extatique d'une de vos plus belles manipulations.
- e) Vous pourriez peut-être le faire malgré vous, par ignorance ou parce que vous êtes victime d'un pouvoir auquel vous ne pouvez pas résister... mais jamais vous ne le feriez consciemment.
- f) Si le jeu en vaut vraiment la chandelle et qu'il n'y a aucune chance qu'on vous accuse, ça pourrait s'envisager.

Moralité "Légale"

1- Pourriez voler ce qui ne vous appartient pas?

- a) Oui, mais seulement les riches et en redistribuant une partie à ceux qui en ont besoin.
- b) Par idéalisme, pour sauver des amis ou pour survivre uniquement.
- c) Fallait manger... et c'était ça où faire des choses encore plus dégueulasses.
- d) Un sport, un défi permanent, une véritable drogue pour vous.
- e) C'est un moindre crime, une broutille qui ne tracasse vraiment pas si vous avez quelque chose à y gagner.
- f) Jamais.

2- Pour vous, utiliser la violence... :

- a) C'est tout ce que la vie vous parfois donné pour vous en sortir.
- b) Une bonne bagarre, c'est aussi jouissif qu'un orgasme. Et comme aujourd'hui vous ne pratiquez plus le sexe, vous avez gardé le même rythme: matin, midi et soir.
- c) Vous n'avez pas toujours eu le choix... mais comme vous avez donné plus de coups que vous n'en avez reçu, vous ne vous êtes jamais plaint.
- d) Ca a été un métier... et vous avez toujours eu le sens du travail bien fait.
- e) Une distraction comme une autre. Et une chouette manière d'occuper son samedi soir quand il n'y a rien de plus marrant à faire.
- f) C'est toujours le moyen d'expression des plus faibles. Celui qui est vraiment fort ose tendre la joue gauche sans jamais serrer les poings.

3- Le meurtre, c'est envisageable pour vous?

- a) Inutile de se voiler la face, dans un monde où personne ne fait de cadeau à personne, c'est parfois une nécessité.
- b) Plutôt deux fois qu'une. C'est comme une sucrerie un peu acide: ça pique un peu mais quand on y a goûté, on peut difficilement s'empêcher de finir le paquet.
- c) Dans le monde, il y a les forts et les faibles. Et la meilleure manière qu'ont les forts de le rester, c'est d'éliminer les autres.
- d) Rien de personnel.
- e) Quand il s'agit de rester en vie, il faut parfois se défendre.
- f) Une grande cause nécessite parfois des sacrifices, même si c'est toujours un dernier recours.

4- Racket, extorsion de fonds, escroquerie et autre criminalité en col blanc, vous en pensez quoi?

- a) Une manière de se faire des thunes sans trop se salir... c'est mieux que rien.
- b) Le beurre, l'argent du beurre et le merci de la crémière... qui pourrait rêver mieux?
- c) Avec ou sans violence, c'est tout aussi malhonnête que tout le reste. A refuser dans tous les cas, donc
- d) Ruiner quelqu'un avec le simple pouvoir de son imagination, c'est encore plus excitant, non?
- e) A choisir, avec ce genre de technique, la victime a toujours son intelligence pour essayer de s'en sortir. Au moins, c'est fair-play.
- f) La couleur du col ne change rien au sordide de la situation. A la limite, ça ne peut être acceptable que si c'est l'état ou une banque qui est arnaqué. Eux, ils ne sont pas à quelques millions près...

5- Prostitution, proxénétisme et autre traite des blanches... tolérable à vos yeux?

- a) C'est la nature humaine qui veut ça : tant qu'il y aura des abrutis prêts à payer pour du sexe, il y aura des gens assez tordus pour leur piquer leur fric.
- b) Il faut vraiment manquer de la plus élémentaire des fiertés pour gagner sa vie en profitant de la misère de pauvres filles
- c) C'est une des pires pratiques qui soit : exploiter la misère sexuelle des uns et détruire lentement la vie des autres qu'on oblige à se vendre ainsi. Honteux!
- d) Il ne faut pas croire toutes les rumeurs, beaucoup des filles qui pratiquent cette activité le font de leur plein gré et en totale connaissance de cause. Du coup, faudrait être stupide pour refuser d'y faire un bénéfice.
- e) Si cette activité était moins surveillée par les autorités et un peu moins plombée par les mafias internationales, ça serait sans doute une source de revenus aussi juteuse que sans danger. Malheureusement...
- f) Des filles dociles, qui rapportent du fric et qu'on peut vider comme des berlingots quand on a une petite fringale: c'est le double effet kiss-cool. On peut difficilement rêver mieux.