

BAL DES VAMPIRES

AUTOMNE 2012

ORGANISÉ PAR LES CYCLES DU CLAIR OBSCUR

Esther Brouillard

Julie Bérubé

Mélanie Poirier

Dernière version le 27 octobre 2012

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Vous êtes cordialement invités au **Bal des Vampires** qui se déroulera au Club 1224 de St-Eugène (837 Rte Saint-Louis, Saint-Eugene-De-Grantham, QC J0C 1J0), le 10 novembre à partir de 19h30. Pour cette soirée vampire, la danse et les manigances seront au rendez-vous.

Une ambiance «techno-dark-danse-horreur-gothique-fantasy-cyberpunk-rave» sera la trame de fond pour une soirée de jeu de rôle à saveur meurtre et mystère. Par ailleurs, nous ne nous cacherons pas que faire **la fête, se déguiser et danser restent les points centraux de toute l'activité**. Cette activité halloweenesque n'aura aucune censure pour le côté horreur et décadent, soyez avertis, **15 ans et plus**. Les joueurs plus jeunes pourront être admis s'ils contactent l'organisation en donnant un mini-historique et une photo de leurs costumes d'avance, comme preuve de motivation. Bien entendu le tout reste un jeu de rôle où la violence réelle, le langage injurieux et les attaques personnelles (réelles) de même que les comportements déplacés seront sanctionnés. Les costumes à thématique cyberpunk et cybergoth sont de mise.

Le contexte dans lequel se déroulera le jeu est inspiré «World of Darkness» (Univers de jeu de rôle dans lequel a lieu le célèbre jeu de rôle Vampire : La Mascarade). Pour ceux qui connaissent cet univers de jeu, vous retrouverez des éléments familiers, mais ne vous étonnez pas des modifications apportées pour le bien du scénario. Nous avons voulu lui donner une saveur toute personnelle, propre aux activités d'un Grandeur Nature. L'histoire se déroulera dans ce sombre univers distopique post-industriel où les vampires existent, à l'insu des humains, et où la corruption sous toutes ses formes règne en maître.

Vous pourrez interpréter un vampire, un humain ou une goule invitée à cette soirée.

« Vous avez reçu, il y a quelques jours, une invitation sans adresse de retour. Difficile d'envisager qu'on ait pu vous retrouver si vite, vous aviez pris toutes vos précautions, mais il n'y a pas d'autre explication, les vampires qui rôdent dans les environs sont peut-être plus nuisibles qu'il n'y paraît, ne pas y aller serait probablement encore plus dangereux que d'accepter... »

Si vous jouez un humain, vous avez simplement décidé d'aller faire la fête dans un bar underground de la ville, sans nécessairement être au fait de l'existence des vampires.

Le document suivant sera trié en termes de difficulté/implication de jeu. Le thème de la soirée étant de la danse cyberpunk, les non joueurs souhaitant simplement s'amuser sont grandement invités. Ils pourront donc simplement lire les premières parties des documents, et les joueurs plus motivés auront plus qu'assez d'informations pour créer et interpréter leur personnage à leur guise.



Déroulement de la soirée :

Arrivée dès 19h. Passez à la voiture de Samuel pour l'inscription. Le coût de l'activité est de **12\$** (5\$ pour les membres de l'équipe d'animation estivale)). Il vous remettra certains indices, vos consommations de fausse alcool et drogue.

Vous devez savoir : **Votre nom de personnages**, Origine (humain, vampire ou goule), **Clan ou lignée**, **Fratrie si existante et vos pouvoirs**.

Passez à l'entrée, le Bouncer vérifiera votre âge (avec **Carte d'Assurance Maladie OBLIGATOIRE**), vous fouillera et vous fera entrer.

Début de l'animation vers 19h30.

La soirée alternera entre ambiance et Danse intense, la première pour moment de roleplay, et le deuxième pour Hardance total.

Fin de l'animation vers minuit

Les règlements seront les mêmes qu'aux Grandeur Natures. Vous pouvez devez les réviser à l'adresse suivante : <http://ggnpro.com/cyclesduclairobscur/4.5reglements.html>

Quelques règlements spécifiques supplémentaires.

Combats. PAS DE COMBATS. La soirée est à thématique de danse et de roleplay, les combats sont donc interdits. Le scénario et les pouvoirs sont adaptés en conséquence... Par ailleurs, vous savez que la Maitresse des Lieux est très intolérante envers les combats; ceux ayant enfreint cette règle ne plus là pour en témoigner.

Alcool et drogue. Comme pendant les activités estivales, il est interdit d'emmener et de consommer alcools et drogues. Exceptionnellement, vous ne pouvez emmener toute autre boisson; elle vous sera remise en jeu, et de l'eau sera toujours disponible.

Conscience. Pour des fins de sécurité, il n'y aura pas de feinte de perte de connaissance. Vu la présence de la fausse drogue et notre intolérance devant la vraie drogue, de danse endiablée pouvant provoquer des pertes de pressions et autres caractéristiques semblables, nous voulons éviter que quelqu'un ayant un vrai malaise passe inaperçu.

Besoins naturels. Les toilettes sont en jeu. Éviter les plus possible les passes de roleplay trop longues dans les toilettes : y en a qui veulent faire pipi!

Contacts. Pas de simulation de viol. Respectez les limites de l'autre dans les contacts physiques. Le non est sans équivoque.

La Morsure : Un vampire est particulièrement attiré par l'opportunité de boire du sang. Il ne lui donne aucun bonus particulier si ce n'est une satisfaction et une euphorie particulière. La victime, quant à elle, ressent un intéressant mélange de douleur-plaisir, semblable à se faire masser fortement un muscle douloureux. Lorsqu'un vampire mord sa victime, celle-ci est automatiquement paralysée pour la durée de l'acte, qui dure de 30 secondes à 2 minutes. Cela équivaut à un don de sang, et la victime peut éprouver quelques étourdissements.

Cigarette. Vous ne pouvez fumer qu'au bord du chemin.

La Mort. Si par malheur vous mourrez; vous revenez en humain. Veuillez vous adresser à un membre de l'organisation la cas échéant.

Questions? Si vous avez des questions en rapport à la cohérence roleplay et au scénario, Djew est la responsable. Pour les pouvoirs et technicalité au niveau du jeu, adressez-vous à Mela, que les questions soient en jeu ou avant (par MP).

PARTIE 1 OBLIGATOIRE : La Thématique générale

UNIVERS DE JEU

Le jeu s'inscrit dans un concept de base décrit par ses auteurs comme gothique-punk.

*** Gothique pour le côté décalé, désespéré, sombre et pourtant beau de Vampire, et aussi pour cette description du « refuge » dans une immortalité de « non-vie ».*

*Punk pour le côté violent, « m'as-tu vu », trash et désespérément vivant, malgré tout. ***

Dans le scénario présenté, l'univers est plus axé sur la technologie, l'obsession technologique qui mène le monde vers la solitude, l'individualité et le besoin désespéré de se sentir vivant. L'univers a donc des saveurs indéniablement cyberpunk.

Inspiré de la version «Times of Thin Blood», le scénario se déroule à une époque où le sang des vampires a perdu beaucoup de sa puissance. La géhenne (version vampirique de l'apocalypse) approche et le monde déjà lugubre sombre dans un chaos paniqué. Les vampires, depuis toujours inconnus des humains grâce au travail d'une vaste organisation nommée la Camarilla, sont dispersés et les organisations autrefois si complexes et puissantes semblent trembler. Dans la Camarilla on croit que si les humains apprenaient l'existence des vampires, les conséquences seraient désastreuses pour eux. Ainsi, ils appliquent de nombreux principes pour rester inconnus des humains. Ces lois forment la Mascarade.

Dans notre scénario, les jeunes vampires se sont mis à chasser les plus vieux pour absorber leurs pouvoirs et, à travers les années, l'écart entre les générations s'est creusé. D'une part, de vieux vampires, trop rusés ou trop puissants pour avoir été abattus (jusqu'ici...) et les jeunes qui cherchent un moyen ou un autre de se faire une place respectable dans un monde injuste où ils sont considérés comme des sous-vampires.



Le présent scénario se déroule dans la Tanière, un bar marginal qui sert de repère à un groupuscule du Sabbat. Le Sabbat, faction opposée de la Camarilla, prône la suprématie des vampires sur les humains. Rejetant l'utilité des lois de la Mascarade, les membres du Sabbat ne croient qu'à la loi du plus fort, leur violence en est la preuve.

LA TANNIÈRE

La Tanière est un bar semi-privé installé dans une partie peu fréquentée et peu fréquentable de la grande métropole. Véritable havre coupé de la misère et la violence nées de la crise techno-industrielle, la Tanière est le refuge artificiel où les âmes damnées vont noyer leurs malheurs dans la lumière synthétique des stroboscopes et dans le regard de leurs semblables. Bien entendu, n'entre pas qui veut et les chanceux à qui l'on permet l'entrée n'ont aucune garantie d'en ressortir. Dirigé par un groupuscule hétéroclite cyberpunk et ouvertement lié au Sabbat, la réputation de l'endroit n'est plus à faire. Malgré tout, la Tanière est la boîte de nuit incontournable pour les marginaux du sud de la Ville en mal de sensation forte.

RAVE

«The accelerated rhythm of the rave may be symptom of a speed-obsessed information society, or it may be cause, seeking to push us all into the hyperacceleration of Timewave Zero. As Ravers discover new levels of 'ecstatic' communal identification, they are not so far apart from the folk of Haiti, who like them, go to hear the drums, be with their fellow believers, dance, and escape from the spectacle and harshness of ordinary life.»

Les propriétaires de la Tanière défendront ces moments de fête comme des rites sacrés et cherchent à se plonger dans cette transe musicale, comme pour se rappeler ce qu'être vivant signifie.

Plus en détails, les styles musicaux seront plutôt variés pour des raisons simples : vos dévoués organisateurs de cet événement ne sont pas de vrais cyberpunk-raver-gothicotruc. On est juste des dudes (et des dudEs) qui aiment bien s'amuser et danser. On ne peut pas décemment soutenir plus d'une heure de musique dite «Hardstyle», avec égards pour tout ceux qui n'écoutent que cela (bass très forte, adaptée pour des styles de danse très saccadés). On va tous mourir si on essaie de faire ça, on plus ne sait pas vraiment danser la tektonic/jumpstyle/hardstyle shuffle. On vous invite très fortement à essayer d'apprendre 2-3 mouvements, ça serait VRAIMENT cool pour l'ambiance, on va essayer aussi, mais on a pas une grosse expérience de bar non plus.

Pour la musique en soi, comme dit plus haut, on va aller vers un mélange de tonnes hardstyle, de remix pop et quelques trouvailles perso, toujours dans le but de garder une ambiance qui donne envie de danser.

STYLE CYBER PUNK

Le style du groupe Sabbat possédant la Tanière est majoritairement le cyberpunk. Toutes les variations de groupes marginaux sont les bienvenus, passant du punk metal au cyberpunk, gothique et autre. Cependant, les vampires du coin et la Tanière elle-même sont teinté d'une forte pensée cyberpunk et les propriétaires excentriques de l'établissement apprécient particulièrement ceux qui raccordent à leurs idéaux...

Le style vestimentaire «cyberpunk» est issu d'une philosophie qui, comme le punk, englobe l'idée du «no future», sans avenir. C'est l'idée d'une inquiétude, d'un cynisme face à la nature humaine, la technologie et leur combinaison néfaste dans un futur proche. On ira jusqu'à dire que l'humanité s'est damnée dans une dépendance malade sans fin envers la technologie.

Cette esthétique se veut un reflet de l'idée selon laquelle le monde cybernétique est le vrai lieu de confrontation et de pouvoir. La technologie, son utilisation et son intégration complète à notre mode de vie est inévitable. On cherche donc à s'éloigner de ce qui est naturel pour aller toujours plus vers une esthétique synthétique, artificielle et s'approchant d'autres groupes marginaux dans un même effort de rejet de l'autorité et du conformisme.

Bref, du noir, des couleurs phosphorescentes, des masques, des googles, des vêtements déchirés, en filet, des piercings, des cheveux de couleurs non-naturelles, des mohawk, des dreads, du cuir, du maquillage noir (même pour les garçons), en somme : tout ce qui fait punk ou gothique passe aussi très bien.



La mode cyberpunk (marginal, adopté par les rebelles, mais aussi par l'élite blasée) - 2021 :

- ❖ Les bars à oxygène
- ❖ Se faire construire un bunker miniature à même son sous-sol
- ❖ Les prothèses sous-cutanées qui donnent du relief à la peau selon différentes formes (un cœur dans le bas du dos, une tête de mort sur le torse...)
- ❖ Les filles qui s'épilent les bras
- ❖ Le vernis à ongles
- ❖ Les cheveux synthétiques (implants)
- ❖ Écrire sur les murs intérieurs de sa maison
- ❖ Les plantes exotiques en plastique
- ❖ Le teint artificiellement pâle
- ❖ Le vert fluo et le noir

PHILOSOPHIE

Les philosophies cyberpunk sont très liées au monde informatique et à la distribution de l'information, au rejet de l'autorité. Plusieurs idées ci-dessus peuvent être attachées au folklore cyberpunk de manière non-exhaustive.

*Attaque tout ce qui essaie de cacher de l'information au peuple,
L'information doit être libre, gratuite et facilement distribuée au public,
Rebelle-toi contre les autorités oppressantes,
«Think yourself, question authority»,
C'est la responsabilité de tous d'être au contrôle,
Fous-toi de tous sauf tes amis, préfère l'anarchie au totalitarisme,
La dictature de la foule sur l'individu doit être rejetée
Les êtres et les machines convergeront inévitablement,
Les ordinateurs sont une voie vers la liberté et le contrôle,
Ils retissent la toile sociale déchirée par le modernisme industriel
Ce sont les méga compagnies qui dirigent réellement le monde, pas les gouvernements*

Voici quelques liens qui peuvent être en mesure de vous inspirer ou vous informer :

Un résumé du vestimentaire Cyberpunk : <http://www.tgdaily.com/games-and-entertainment-features/52739-how-to-dress-like-a-cyberpunk>

Une trame sonore pour l'ambiance générale : <http://www.youtube.com/watch?v=laa5Ghn-cGU&feature=related>

Un exemple de danse style rave : <http://www.youtube.com/watch?v=3G0-7adDEpo>

PARTIE 2 : Pour joueurs motivés

Spécification : *L'univers de jeu est inspiré du jeu Vampire, la Mascarade. Vous pouvez en tout temps vous inspirer et recueillir des informations du jeu officiel. Néanmoins, certains aspects ont été modifiés pour des fins de simplification ou de nouveauté. Notre version des règlements prédomine dont toujours du jeu officiel. Si vous voulez intégrer un élément que nous n'avons pas mentionné, n'hésitez pas à nous contacter, il nous fera un plaisir d'accepter ou d'adapter votre idée au jeu.*

Vous avez le choix entre 3 origines, qui détermineront tout de votre roleplay ainsi que de vos pouvoirs...

Humain : Vous êtes un homme ou une femme faite de chair et de sang. Votre compréhension du monde vampirique se limite au folklore local, sauf peut-être quelques bribes apprises à droite et à gauche. Votre avantage suprême : le sang, riche et tentant, qui coule dans vos veines. Et, peut-être une lignée qui vous confère quelques pouvoirs surnaturels.

Vampire : Vous êtes un jeune vampire de 15^{ème} génération, plein d'ambition. Vous êtes faible, d'un point de vue vampirique, mais vous disposez tout de même d'une force, volonté et endurance surhumaine. Sabbat, Camarilla ou indépendant, le choix vous appartient.

Goule : À mi-chemin entre les deux, vous êtes mortel, mais surnaturel également. Créé par un vampire pour le servir, vous avez un peu des deux mondes et votre polyvalence pourrait bien combler votre manque de puissance ou d'attrait.

Les pouvoirs : Dans cette soirée de danse/meurtre et mystère, le système de Word of Darkness a été simplifié à l'extrême pour faciliter la fluidité de la soirée, l'accessibilité au plus de gens possible, ainsi que le principe de non combat. Ainsi, les vampires ont droit à 3 pouvoirs dans ceux réservés à leurs clans et les généraux. Les humains ont également 3 pouvoirs dans ceux réservés à leurs lignées et les généraux. Quant aux goules, ils ont accès à 2 pouvoirs, 1 de leur clan vampirique, et 1 de leur lignée humaine. À noter qu'un humain peut ne pas avoir de lignée et avoir uniquement des pouvoirs généraux. Également, un joueur peut ne prendre aucun pouvoir pour se simplifier la soirée.



MISE EN SITUATION ET ACTUALITÉ

La fête à laquelle vous avez été conviés se déroule le 10 novembre **2021** au bar La Tanière.

Ce que tous les joueurs savent :

En 2014, l'industrie canadienne des technologies de la communication a connu un essor fulgurant. Les exportations de nouveaux produits, comme les micro-téléphones cellulaires et la câblodistribution interactive, ont rapidement apporté une prospérité économique sans pareil au pays, mais particulièrement au Québec. En fait, cette hausse de la demande a nécessité l'implantation de nouvelles usines et de sièges sociaux. C'est dans les environs de Drummondville, une agglomération qui était déjà en pleine croissance, qu'on a choisi de lancer de vastes travaux de construction, et ce, en raison du positionnement géographique stratégique de la région. Le projet prend fin en 2015, mais les perspectives d'emploi sont si favorables que plusieurs entrepreneurs privés, grâce à des partenariats de financement avec le gouvernement, commencent à bâtir des maisons, des appartements et une foule de commerces aux alentours des industries.

L'avènement des nouvelles constructions efface totalement les petits villages de St-Eugène, St-Germain et St-Edmond pour les regrouper dans une ville nommée Nephys. D'ailleurs, Drummondville fusionne avec cette nouvelle venue en 2016. L'effervescence de l'endroit donne lieu à une véritable explosion de la consommation de la part des ménages : la norme dictée par la mode est de plus en plus vénérée, la haute technologie fait partie du quotidien de tous et les préoccupations environnementales qui limitaient la consommation sont laissées aux marginaux anti-capitalistes.

En ce sens, on entreprend la construction d'une centrale nucléaire en 2021 pour satisfaire les nouveaux besoins énergétiques de Nephys. Quelques mois plus tard, soit le 7 septembre, un scandale éclate. Alors que l'ensemble des chantiers de la métropole sont plus ou moins terminés, le gouvernement du Québec annonce qu'il retire temporairement sa part restante de financement afin de l'investir dans le relèvement de l'industrie pharmaceutique. Le tout, dans le but d'éviter une éventuelle pénurie de médicaments, ce qui serait catastrophique pour la santé publique. Nephys est donc actuellement une étrange cité à moitié complétée dont les projets immobiliers abandonnés ont commencé à servir de repaire pour les groupes criminels. Rien ne va plus dans cette ville qui avait, il y a seulement quelques mois, un avenir si prometteur.

Faits divers et informations en bref :

Nephys ressemble à ce qu'on connaît et dispose des mêmes institutions. On y retrouve des Tim Horton's, des Couche Tard, des Caisses Desjardins, des écoles, des magasins à grande surface, ect. La seule différence est qu'elle est beaucoup plus industrielle que les villes actuelles. Elle n'a presque pas de parcs, la végétation décorative est laissée de côté et ses bâtiments ont un aspect assez homogène et standardisé.

Pour étoffer votre Roleplay... cette liste n'est pas exhaustive, vous pouvez broder autour de ces informations. Ex. «Mon père travaille pour une petite entreprise créée lors du Boom de 2014-2015, il fait dans l'importation de métaux lourds.» Si jamais vous faites un BG, envoyez le nous afin qu'on puisse intégrer les choses que vous créez à notre univers semi-fictif.

Les principales compagnies implantées en 2014-2015 :

- R.I.M Technical Devices : assemblage de téléphones cellulaires (la plus importante, située sur la route 239)
- Bell-Solutions : firme d'ingénieurs en électronique/informatique
- Métaltex : fabricant de composantes électroniques
- Géatik : fabricant d'écrans tactiles
- Manseau et Pratt : avocats
- Yalma - Produits financiers : services aux entreprises



L'entrepreneur ayant bâti la plupart des unités d'habitation de style condominium :
Construction Arnaud Tessier

Le maire : il siège sur le C.A (Conseil Administratif) de R.I.M – Technical devices.

Nouveau type d'activité criminelle : voler les dispositifs électroniques installés dans les constructions vacantes pour les revendre, en intégralité ou en pièces, sur le marché noir.

Les grands titres des journaux lors du dernier mois :

Démantèlement d'un réseau de trafic d'organes à Nephys.
Les suspects se spécialisaient dans distribution de reins.

Un incendie ravage une construction inachevée sur la route 122.
Aucun blessé, mais ce troisième incendie en autant de semaines inquiète les forces de l'ordre.

La police découvre dix kilos de cocaïne dans une chambre forte de la future centrale nucléaire.
Les agents de la paix procèderont à l'analyse de la substance avant de la détruire.

L'organisation du 2454 rue Hains fait de nouveaux adeptes.
Les policiers se font vigilants et encadrent le mieux possible les activités d'automutilation qui se tiennent dans cet établissement.

Retrait du financement gouvernemental – Alain Gauthier, ministre des finances, promet la reprise des travaux d'ici juin 2022.

La mode populaire - 2021 :

- Les coupes au carré chez les femmes
- Les maisons intelligentes : gestion automatisée du chauffage, de l'éclairage, contrôle à distance du système d'alarme, baignoire qui se remplit toute seule... (Allez voir «domotique» sur Wikipédia pour plus d'infos.)
- Les semaines de travail de 50 heures
- La pelouse synthétique
- Le veston-cravate chez les hommes
- Avoir une femme de ménage
- Les collections
- Les voitures grises
- Les voyages virtuels : offerts dans des centres de réalité virtuelle 360° et 5 sens. Visite«Paris sans sortir de sa ville!

LES PERSONNAGES JOUEURS

Comme le scénario prend vie dans un repère Sabbat qui a décidé de faire une invitation large à tous les membres du Sabbat et à tous les *anarch* (vampires sans faction). Les joueurs pourront interpréter des vampires du Sabbat, des vampires sans alignement ou des téméraires espions de la Camarilla qui prendront de grands risques pour obtenir de l'information sur la faction adverse. Qui sait, peut-être certains pensent-ils trahir leur faction, peut-être veulent-ils seulement s'amuser (vivre TRÈS dangereusement) ou certains ont-ils reçu une invitation qui ne leur était pas vraiment destinée... à vous de choisir vos allégeances

Pour ce scénario les joueurs pourront incarner au choix un vampire, une goule (serviteur d'un vampire) ou un être humain (probablement amené sur place pour être dégusté...). La discrétion est laissée aux joueurs. Les trois possibilités regorgent d'opportunités roleplay et c'est mal connaître le jeu que de penser qu'être un humain est ennuyeux. Pour ceux qui choisiront les vampires, il faudra choisir le clan.

LES HUMAINS

Les humains naissent et meurent mortels. Ils doivent boire, manger et dormir. Ils sont fragiles, mais également pleins de ressources et beaucoup d'autres espèces les « courtisent » pour diverses ressources qu'elles souhaitent leur prendre. D'autres leur en veulent aussi, et considèrent que leur place dans le monde n'est pas nécessaire... Du moins pas à cette échelle.

Les humains ont tentés d'expliquer le surnaturel qui se présentait à eux et de le rationaliser. Le folklore et la mythologie est donc riche et extrapole en hypothèse, explications et solutions face aux créatures ou aux manifestations qu'ils rencontrent. La plupart des humains nient catégoriquement les preuves qu'ils voient, mais certains tentent néanmoins de découvrir la vérité. **Un humain ne connaît du surnaturel que ce que le folklore local lui apprend. De ce fait, même ceux ayant un lignage ont des connaissances morcelées et mythologiques des créatures. Seul à compétence *connaissance occulte* permet de contrer cela.**

Les humains ont et sont influencés par d'autres créatures. Que ce soit bénéfique ou maléfique, leurs corps ou leur lignage sont parfois modifiés au cours du temps pour gagner des capacités, souvent mêmes inconnues du porteur. En effet, la plupart de ceux qui possèdent ces pouvoirs bénins n'en sont même pas au courant, et la plupart ne les contrôlent pas.

Pouvoir : Les humains possèdent 3 pouvoirs, qu'ils doivent choisir dans leur lignée et les pouvoirs généraux. ***Vous n'êtes pas obligé d'appartenir d'avoir des pouvoirs ou d'appartenir à une lignée! Tous les pouvoirs sont de niveau I.***

Lignée des Enfants de Gaïa

Dans votre sang coule le pouvoir de la Mère et de ses guerriers. Vous avez dans votre lignée des lycanthropes. Peut-être êtes-vous en contact avec une Cairn de Garou, ou peut-être vous ne savez même pas la richesse de votre lignage. D'un bord ou de l'autre, vous êtes un Parent, et on a veillé de loin à votre parcours et votre sécurité. Détails : <http://whitewolf.wikia.com/wiki/Kinfolk>)

Impression de Vérité: Par instinct, vous pouvez estimer la nature de la cible: naturel ou surnaturel.
2x/soirée, contact visuel

Sang de la Bête: Votre sang a un goût horrible et primal: un vampire qui tente goûte votre sang doit s'interrompre est prit par une folie de 5 minutes pendant laquelle il est hyper agressif et confus.
Personnel, permanent

Passeur de Goulet instinctif: Permet de passer dans l'Umbrage pendant 5 minutes et de réapparaître à l'endroit de son choix
Personnel, 1x/soirée

Sens intensifiés: Vous permet d'entendre une conversation au milieu d'un brouhaha ou de voir un détail trop loin pour le regard.
2x/soirée, personnel.

Force de primale: Vous avez l'équivalent de 2 de force.
Personnel, permanent



Voyageur de songes: Vous permet d'entrer dans le rêve de quelqu'un d'endormi ou semi-conscient comme sous l'effet d'une drogue, pour aller y chercher un secret aléatoire.
2x/soirée, contact

Lignée du Chasseur

Est arrivé dans votre vie un point où vous avez été témoin de certaines choses... Vous avez beau avoir rationalisé, quelque chose a changé dans votre perception du monde. Du à cette acceptation du surnaturel, vous avez décidé d'enquêter ou peut-être même d'éradiquer, un peu à l'aveuglette du votre manque d'information, ces créatures qui bouleversent le monde...

(Détails : [http://whitewolf.wikia.com/wiki/Hunter_\(WOD\)](http://whitewolf.wikia.com/wiki/Hunter_(WOD)))

Paranoïa: Votre superstition vous permet d'ignorer un pouvoir de niveau 1, puisque vous n'y croyez pas vraiment...
2x/soirée, personnel

Peau épaisse: Par chance, votre peau rude vous permet de faire une action (crier, utiliser un pouvoir, vous débattre) si vous vous faite mordre.
Permanent, personnel

Flame vive: Vous portez un appareil pouvant causer un feu très chaud et lumineux pendant un court instant; cela causera un effet de terreur aux vampires qui sont près de vous pendant 5 secondes.
2x/soirée, 2 mètres

Sensibilité: Vous sentez quand un pouvoir est utilisé près de vous.
Permanent, 2 mètres.

Incorruptible: Vous permet de résister à un pouvoir mental de niveau 1.
2x/soirée, personnel.

Accès top-secret: Permet de passer un coup de fil pour obtenir une information inédite sur une personne...
1x/soirée, personnel.

Lignée de la Poupée de Sang

Un jour, dans un moment critique de votre vie, vous avez été « agressé » par un être étrange; une créature mythique qui a bu votre sang pour se repaître. Révélation : cette sensation ultime vous poussé à implorer la créature de venir vous voir régulièrement... Une étrange relation a été créée, entre votre dépendance et adoration envers le vampire et sa satisfaction de vous dominer. (Détails : http://whitewolf.wikia.com/wiki/Blood_doll)

Sang puissant: Votre sang à un goût et une énergie propre: il est tellement capiteux et nourrissant que vous pouvez faire une suggestion au vampire qui vient de vous boire.

Contact, 2x/soirée

Sang transcendant: Votre sang transporte plus aisément l'alcool et les drogues. Un vampire qui le boit éprouve une sensation aussi forte que s'il avait prit lui-même la substance

Permanent, contact

Regard envoûtant: Vous permettra de calmer et d'ôter toute agressivité d'une cible.

1x/soirée, contact visuel.

Fanatisme: Vous permet de résister à un pouvoir mental vous obligeant à agir contre vos convictions ou votre maître...

2x/soirée, personnel

Connaissance occulte: Vous connaissez l'existence des vampires! Serviteur, espion, érudit ou membre d'un ordre, vous en savez presque autant sur les vampires qu'eux-mêmes...

Personnel, permanent

En connaissance de cause: Vous attendez au type de soirée que ce sera, vous pouvez cacher un petit objet de moins de 5 cm² sur vous qu'on ne pourra trouver...

Permanent, personnel

Lignée des Éveillés

Au début, vous ne croyez pas trop à ces histoires d'esprits et d'expériences ésotériques. Mais un jour vous vous êtes éveillé au pouvoir et, depuis ce temps, vous avez développé une connaissance intuitive du monde occulte. Vous fréquentez quelques personnes qui comme vous, possèdent quelques capacités surnaturelles et les utilisent pour une raison ou une autre...

(Détails : [http://whitewolf.wikia.com/wiki/Mage: The Awakening](http://whitewolf.wikia.com/wiki/Mage:_The_Awakening))

Rituel d'identité: Permet de faire un rituel de 5 minutes (avec comme focalisateur un objet personnel ou un morceau physique de la cible) pour connaître la nature de la cible: humain, vampire, goule, esprit.

1x/soirée, contact

Voie d'Acanthus: Vous permet de faire une suggestion à un humain pendant 5 minutes. Cette suggestion ne peut aller contre ses convictions profondes ni le blesser.

1x/soirée, contact visuel

Voie de Mastigos: Permet d'envoyer un message mental de moins de 25 mots.

2x/soirée, contact visuel.

Voie de Moros: Permet de confondre les abilités qui détecte la nature: vous pouvez vous faire passer pour une goule ou un vampire. Seule le pouvoir Palet d'Expert peut briser cette illusion.

Permanent, personnel

Voie d'Obrimos: Vous permet de posséder temporairement l'équivalent de 3 de force, pendant 10 minutes.

2x/soirée, personnel.

Voie de Thyrsus: Permet de soigner une blessure ou de réparer un membre blessé à un humain ou un vampire, qui provoque par la suite un sentiment d'euphorie et d'optimiste pendant 20 minutes.
1x/soirée, contact.

Lignée des Teintés

Vous êtes teinté par le Ver, incarnation spirituelle de la corruption et la destruction. La vie que vous meniez a attiré un de ses représentants, et vous formez maintenant une équipe étrange dont les buts sont rarement pour le bien de l'humanité. (Détails : <http://whitewolf.wikia.com/wiki/Fomori>)

Ennemi ancestraux: Vous avez le pouvoir de faire rentrer dans une rage folle un Enfant de Gaïa ou tout autre agent qui se bat contre le Ver, pendant 5 minutes en lui montrant votre véritable nature. Il deviendra alors agressif et fera tout son possible pour vous nuire.
1x/soirée, contact visuel

Intrusion mentale: Cause un effet de terreur sur la cible pendant 15 secondes.
2x/soirée, 2 mètres

Visage du Ferectoi: Vous donnera un accès monstrueux et purulent pendant quelques secondes: le pus qui s'échappe de vos pustules empoisonnent la cible, occasionnant un effet de faiblesse léger (étourdissement, malaise, dégoût) pendant 2 minutes
2x/soirée, contact

Fuite tactile: Vous permet d'échapper soudainement à votre propre peau, qui s'effondra sur le sol comme une enveloppe molle, pour vous enfuir d'un endroit très rapidement sous l'effet de la surprise. Dure 2 minutes, après que votre peau morte se décompose et qu'une nouvelle pousse.
1x/soirée, personnel

Langue corrompuedu Ver: Vous avez le pouvoir de corrompre prièvement l'inconscient d'une cible humaine pour lui demander d'avouer un désir profond et malsain...
1x/soirée, contact visuel (2 mètres)

Sang de Fomori: Ce n'est pas du sang qui coulent dans vos veines, mais un liquide sale et sombre. Les pouvoirs en lien avec le sang ne fonctionnent pas, tout comme un vampire qui tentera de vous boire; sans lui causer de problème, le goût est dégoûtant et peu nutritif.
Permanent, personnel.

Avantages généraux

Accessible à tous les humains et goules

Fortuné: Vous avez le droit à deux fois plus de consommation d'alcool qu'un invité normal
Personnel, 1x/soirée



Dealer/addict: Vous avez le droit à deux fois plus de produits illicites qu'un invité normal
Personne, lx/soirée

Volonté de fer: Vous pouvez résister à un pouvoir niveau I
lx/soirée, personnel

Résistant à la drogue: Il faut 2x plus de dose pour vous affecter, et vous gardez presque toujours un certain contrôle lorsque sous effet de drogue ou boisson
Personnel, permanent

Accro du Web: Permet d'obtenir un indice ou une information inédite grâce à Google.
Personnel, lx/soirée.

Deuxième vie: Vous possédez une deuxième identité, ce qui vous permet de changer de costume pendant la soirée et de revenir ensuite à votre identité initiale.
lx/soirée, personnel

LES GOULES

Les goules sont des serveurs des vampires. Ils servent d'homme à tout faire, d'espions, d'esclaves et de suivants souvent fanatiques.

Création : Les goules sont créées par les vampires directement. Contrairement à la création d'un vampire, le maître n'a pas besoin de presque tuer l'humain en buvant son sang. À coup de petites doses, le vampire donne de son sang à l'humain, qui en devient rapidement dépendant. À force de plusieurs mois de ce régime, l'humain acquiert lentement des pouvoirs vampiriques. Il n'en devient pas un, loin de là, mais est un peu entre les deux mondes.

Capacités : Il n'est pas vulnérable au soleil, doit boire et manger. Il est également plus fort et résistant qu'un humain, et dispose de quelques capacités surnaturelles. De plus, il ne vieillit pas. Ils aiment également boire des humains, pour imiter leur maître et pour la sensation agréable que cela leur procure. Les vampires peuvent les boire également, bien que ce ne soit pas aussi satisfaisant qu'un humain pur.

Déchéance : Les tout est conséquent à ce qu'il prenne des doses régulières de sang vampirique; s'il en est privé, il éprouvera une intense sensation de manque et ses pouvoirs dépériront petit à petit, jusqu'à ce qu'il redevienne humain et qu'il recommence à vieillir. Les anciennes goules font des humains particulièrement cupides qui cherchent ardemment du sang de vampire ou des Chasseur très rancuniers...

Pouvoirs : Les goules possèdent à la fois un clan vampire et une lignée humaine. Par conséquent, ils ont droit à un pouvoir humain et un vampire, dans leurs catégories respectives.

Allégence : Certains vampires donnent de très grandes quantité de sang à leurs goules, ce qui crée un charme sous-jacent et oblige la fidélité. La plupart des goules sont de toute façon très fidèles à leurs créateurs, que ce soit par attachement, dette ou dépendance au sang. Ils peuvent connaître aussi bien le monde vampire qu'un vampire, bien que certains n'aient aucune idée de ce que fabrique leur maître...

LES VAMPIRES

Un vampire doit boire du sang régulièrement pour vivre, grâce à leurs crocs rétractables. En manque de sang, il devient agressif, paranoïaque et impulsif. Ils doivent boire minimum à chaque semaines, souvent plus selon leur capacité. Ils sont vulnérable sensible à l'extrême au soleil et il ne leur faut que quelques minutes pour en mourir. Ils sont aussi vulnérables au feu et le traditionnel pieu dans le cœur. Sinon, ils possèdent des capacités surnaturelles, ont une endurance extrême aux attaques physiques et peuvent vivre des millénaires.

Un vampire ne peut consommer de la nourriture sans vomir. Les plus jeunes peuvent boire du liquide, mais les plus anciens y sont aussi tolérants que la nourriture. Par contre, ils ne reçoivent aucun des effets d'un alcool ingurgité, et seulement un léger « feeling » s'ils absorbent de la drogue. Habituellement, ils préfèrent boire directement un humain influencé par une substance, même si l'effet est moitié moins efficace que la sensation ressentie par l'humain.

Clans pour se scénario :

- Brujah
- Toreador
- Gangrel
- Malkavian
- Assamite
- Ravnos
- Les Sethits
- Caétif (sans clan)

Les clans qui ne pourront être interprétés par les joueurs sont :

- **Tremere** – Chassés massivement par la Camarilla et forcés de se cacher, ils sont très suspicieux et se tiennent à l'écart des grandes réunions vampiriques.
- **Lasombra** – Les Enfants Lasombra sont très surveillés par le Sabbat en Amérique du Nord et il est trop rare de trouver un vampire de ce clan laissé à lui-même.
- **Tzimisce** – Les Seigneurs Tzimisces régnant dans les environs ont exterminés tous les caïnites sans Sire et protègent leur propre progéniture pour conserver la pureté de la lignée. Ils vivent comme des prédateurs de leur propre race et entrent en contact avec les autres clans seulement lorsque nécessaire.
- **Nosferatu** – Détestés par la Contesse pour des raisons personnelles, elle ne tolère que très difficilement leur présence sur son territoire et ils ne sont jamais admis directement en sa présence.
- **Ventrue** – Fondamentalement ennemis du Sabbat, les dirigeants de la faction percevraient certainement la présence d'un Ventrue à une rencontre comme une acte de trahison. Aucun ventrue sain d'esprit d'oserait prendre ce risque.

De quel clan êtes-vous ?

Petit questionnaire pour élucider (soit avec votre idée de personnage ou vous-même) de quel clan de vampire vous êtes le plus près ...

<http://www.flarn.com/~warlock/vamp/>

Les Clans de la Camarilla

Les Clans sont au nombre de 13 dont 12, selon la légende, auraient été créés par les Antédiluviens (vampires de la 3^e génération, soit les "petits-fils" de Caïn). Sept d'entre eux composent initialement la Camarilla. Les clans vampiriques ont généralement une alliance envers soit la Camarilla, soit le Sabbat, depuis des siècles. Cependant, un individu d'un clan faisant habituellement d'une faction (EX : un Brujah est généralement dans la Camarilla) qui choisit de s'allier à la faction opposée au reste de son clan est appelé «antitribu» (Ex : un Brujah dans le Sabbat, on dira qu'il est du clan Brujah antitribu).

Les Brujahs (surnommés la Racaille).

Le clan ne semble avoir aucune cohésion si ce n'est le désir commun de tous ses membres de détruire et de changer les choses. Un Brujah peut défendre avec une véritable fureur ses passions, éliminant tout ce qui se dresse face à lui. Le clan n'est donc qu'un amas chaotique et brutal, et c'est ce qu'on attend d'eux alors ils ne changeront pas. Aussi désordonnés

soient-ils, face à un ennemi commun, ils se lèveront en masse jusqu'à sa destruction puis chacun repartira dans sa direction. Tels sont les Brujahs : passionnés, impulsifs. Un des Clans fondateurs de la Camarilla. Plusieurs Brujahs ont rejoints les anarch.

Discipline : **Célérité, Puissance, Présence**

Célérité

"Vitesse surnaturelle, vous dites? Non, c'est vous qui vous battez comme des grand-mères!"

Doigts de fées: Permet de faire un vol à la tire instantané sur un petit objet visible ou de contrer un pouvoir physique.
Niveau 1, 2x/soirée, portée de 2 mètres ou personnelle.

Transfert: Permet d'échanger sa place avec un autre joueur ou de sortir instantanément de la pièce.
Niveau 2, 1x/soirée, portée de 2 mètres (ou autre pièce)

Puissance

"Are you talking to me?"

Bullie: Équivalent de 2 de force. Permet de pousser une cible à 3 mètres de distance.
Niveau 1, permanent-2x/soirée, contact

Gros Bill: Équivalent de 3 de force: Permet de détruire permanemment un objet.
Niveau 2, permanent-2x/soirée, contact

Présence

"C'est moi qui parle!"

Révérance: Permet d'attirer l'attention de la cible et de paraître plus convaincant pendant 5 minutes.
Niveau 1, 2x/soirée, 2 mètres

Présence terrifiante: La cible est terrorisé par le personnage pendant 30 minutes.
Niveau 2, 1x/soirée, visuel



Les Gangrels (surnommés les Apatrides).

Le Clan le plus proche de la nature, un des clans fondateurs de la Camarilla. Ils vivent principalement hors des villes, dans lesquelles ils sont souvent une menace pour la Mascarade, du fait des caractéristiques physiques animales qu'ils acquièrent avec le temps. Les Gangrels sont des nomades solitaires qui préfèrent les étendues sauvages à la société. Restant rarement

en place, ils ne trouvent du plaisir qu'en voyageant seuls sous la lune. La présence de Garous féroces et hostiles dans les milieux sauvages les obligent souvent à s'orienter vers les villes. Ce sont de féroces guerriers guidés par leur instinct bestial et qui aiment généralement peu la présence des autres vampires. Les Gangrels sont calmes, taciturnes et impénétrables, un peu comme les animaux sauvages.

Disciplines : **Animalisme, Fortitude, Métamorphose**

Animalisme

"La différence... C'est que j'ai accepté la Bête qui était en moi, au lieu de l'abattre"

Murmure de connivence: Permet d'obtenir un indice d'un animal errant.

Niveau 1, 1x/soirée, voir la Barmaid

Regard serein: La cible devient sereine (apathie, stase, méditation) pendant 5 minutes

Niveau 2, 2x/soirée, par touché

Fortitude

"Ce qui ne me tue pas me rend plus fort... et te tueras"

Estomac d'acier: Permet d'ingérer toute nourriture et boisson (saine ou nuisible) sans vomir.

Niveau 1, permanent, personnel.

Fort de corps et d'esprit: Permet de résister à une tentative de diablerie. L'agresseur est repoussé et paralysé pendant 15 secondes.

Niveau 2, 1x/soirée, personnel

Métamorphose

"Mon corps est une surface modelable"

Flair lupin: En reniflant la cible, permet de savoir si la cible a but du sang d'ici les dernières 24h, et quelle sorte de sang.

Niveau 1, 2x/soirée, presque contact

Brume: Permet de se transformer en brume pendant 2 minutes, et d'être donc intangible et presque invisible.

Niveau 2, 1x/soirée, personnel

Les Malkavians (surnommés les Déments).

Les Malkavians forment un Clan mystérieux que personne ne comprend réellement. Ils possèdent un savoir que beaucoup aimeraient s'approprier, mais ils sont trop instables et inconstants pour être des individus de confiance. Tous les autres clans craignent les Malkavians à cause de leur folie, qui peut prendre n'importe quelle forme, de la rage aveugle à la

catatonie. On y trouve un nombre égal d'âmes gentiment naïves et de psychopathes. Mais la plupart du temps, il est difficile de distinguer un Malkavian d'un être «sain d'esprit». Ceux dont la folie est apparente ne sont certainement pas les plus dangereux. Les Malkavians préfèrent rester aux limites des groupes mortels, absorbant, tournant et exagérant les idées et les théories des mortels, ou les transplantant d'une culture à l'autre. Ils font partie des Clans fondateurs de la Camarilla.

Disciplines : **Auspex, Aliénation, Dissimulation**

Auspex

"Je vois."

Sens intensifiés: Permet d'entendre une conversation au milieu d'un brouhaha, de voir un détail trop loin pour le regard et de voir certaines choses invisibles, pendant 2 minutes.

Niveau 1, 2x/soirée, personnel.

Perception de l'aura: Permet de connaître la nature de la cible: humain, goule, ancien vampire, vampire, esprit.

Niveau 1, 1x/soirée, à vue.

Aliénation

"Dément? Je ne suis pas dément... Par contre, tu le seras peut-être, toi!"

Passion: Intensifie les émotions de la cible, pendant 5 minutes.

Niveau 1, 2x/soirée, par touché ou contact visuel

Jeux de terreur: La cible devient terrifié (psychose, délire hallucinatoire, crise d'angoisse) pendant 2 minutes à cause d'hallucinations terrifiantes.

Niveau 2, 1x/soirée, par contact visuel

Dissimulation

"Tu m'vois... Tu m'vois plus!"

Cape d'ombre: Permet de devenir invisible, dans un coin sombre, pendant 10 minutes

Niveau 1, 2x/soirée, personnel.

Disparition: Permet de devenir invisible instantanément en pouvant se déplacer pendant 5 minutes.

Niveau 2, 1x/soirée, personnel

Les Toreadors (surnommés les Débauchés).

Un des Clans fondateurs de la Camarilla Les Toreadors représentent le clan de la haute société. Ils sont élégants, brillants et quoi qu'ils fassent, c'est toujours avec passion. Ils savourent leur vie éternelle et sont les plus prodigues des vampires,

aimant l'excès et la décadence, tout en affirmant être les protecteurs de l'art. Ils se considèrent comme les conservateurs



et les gardiens de l'exquis, les porteurs de la flamme de l'inspiration. De tous les clans, les Toreadors sont ceux qui apprécient le plus les réalisations de la race humaine. Mais chaque Toreador a bien évidemment son sens du talent.

Disciplines : **Auspex, Célérité, Présence**

Auspex

"Je vois."

Sens intensifiés: Permet d'entendre une conversation au milieu d'un brouhaha, de voir un détail trop loin pour le regard et de voir certaines choses invisibles, pendant 2 minutes.

Niveau 1, 2x/soirée, personnel.

Perception de l'aura: Permet de connaître la nature de la cible: humain, goule, ancien vampire, vampire, esprit.

Niveau 1, 1x/soirée, à vue.

Célérité

"Vitesse surnaturelle, vous dites? Non, c'est vous qui vous battez comme des grand-mères!"

Doigts de fées: Permet de faire un vol à la tire instantané sur un petit objet visible ou de contrer un pouvoir physique.

Niveau 1, 2x/soirée, portée de 2 mètres ou personnelle.

Transfert: Permet d'échanger sa place avec un autre joueur ou de sortir instantanément de la pièce.

Niveau 2, 1x/soirée, portée de 2 mètres (ou autre pièce)

Présence

"C'est moi qui parle!"

Révérence: Permet d'attirer l'attention de la cible et de paraître plus convaincant pendant 5 minutes.

Niveau 1, 2x/soirée, 2 mètres

Présence terrifiante: La cible est terrorisée par le personnage pendant 30 minutes.

Niveau 2, 1x/soirée, visuel

Les **Tremeres** (surnommés les sorciers).

Ils sont les magiciens des vampires et aucun clan n'est entouré d'autant de secrets qu'eux. Avec leurs propres artifices, ils ont développé leur propre magie vampirique liée au sang. Les Tremeres possèdent également une hiérarchie hyper structurée et ne supportent aucun écart. C'est ce qui leur a permis de survivre au cours de ces derniers siècles et qui fait leur force désormais. Ils sont un clan fondateur de la Camarilla.

Disciplines : **Auspex, Domination, Thaumaturgie**

Les **Ventrues** (surnommés les Sang-bleu).

Ses membres se voient comme formant le Clan le plus prestigieux de la Camarilla. Les princes nobles de la Camarilla dont ils sont les principaux fondateurs et dirigeants se considèrent comme les garants de la société vampirique qu'ils sont les seuls à pouvoir guider. Ils sont bien souvent très influents, et capables de détruire la vie d'un vampire en quelques coups de téléphone.

Disciplines : **Domination, Fortitude, Présence**

Les **Nosferatus** (surnommés les Rats d'égouts).

Les Nosferatu souffrent de la malédiction la plus visible parmi tous les clans vampiriques: ils ont été déformés physiquement par leur malédiction du sang. Pour cacher sa monstruosité, un nosferatu rejoint généralement ses frères qui sont dans les égouts ou les catacombes. La plupart des Nosferatu sont plus équilibrés et pondérés que leurs frères, mais certains d'entre eux se complaisent dans l'horreur qu'inspire leur apparence aux autres. Les Nosferatu savent survivre mieux que quiconque et dans ce sens, aucune autre créature ne connaît aussi bien les villes qu'eux. En fait, ils ont développé l'art de tout entendre et de tout voir. Il s'agit du meilleur service de renseignements qu'un Prince vampirique puisse avoir, mais ils ont tendance à ne dire que ce qui est suffisant, gardant l'essentiel pour leur survie et leur clan. Les Nosferatu sont une unité, tous se respectent dans le clan, et entre eux ils partagent librement les informations. Mieux vaut ne pas fâcher l'un d'eux, car ce serait se fâcher avec tous... Ils sont un Clan fondateur de la Camarilla.

Disciplines : **Animalisme, Dissimulation et Puissance**

Les Clans du Sabbat

Cette faction décrite plus tôt est l'ennemie de la Camarilla et ses membres sont composés des parties rebelles et mineures des Clans neutres et de ceux de la Camarilla (appelés alors antitribus) mais aussi des membres des deux Clans suivants.

Les **Lasombras** (surnommés les Gardiens ou Maîtres des ombres).

Les Lasombras forment un Clan de manipulateurs nés. Leurs ennemis de toujours sont les Ventrues avec lesquels ils se disputent la suprématie sur les vampires. Au contraire des Ventrues, les Lasombras préfèrent les manipulations dans l'ombre au pouvoir réel direct. Les Lasombras sont les meneurs du Sabbat, les membres les plus loyaux de la secte et les plus agressifs. Ils font tout pour offrir les meilleurs dirigeants à la secte, en créant des conflits et des intrigues internes au clan. Ainsi une sélection des meilleurs éléments est effectuée et seuls les plus puissants dirigent la secte, mais en aucun cas ils ne favorisent un membre d'un autre clan. Ils sont machiavéliques, rusés et fourbes. De tous les membres du Sabbat

ce sont eux qui ont le plus de serviteurs et d'influence sur les mortels. Pour eux ce qui est bon pour le clan est bon pour la secte.

Disciplines : Domination, Obténébration et Puissance

Les **Tzimisces**.

Si les Lasombras sont le cœur du Sabbat, les Tzimisces sont son âme. En général les autres sont mal à l'aise en leur présence. Dans un premier temps, les Tzimisces sont des personnes réservées et perspicaces, loin des meutes hurlantes du Sabbat. Ils paraissent rationnels, supérieurement intelligents, possédant un esprit scientifique et pénétrant. Ensuite, on réalise ce que sont réellement les Tzimisces : depuis des millénaires, ils explorent et affinent leur compréhension de la nature vampirique, transformant leur corps et leur esprit vers des formes nouvelles et étrangères. En vieillissant, les anciens finissent par ne plus comprendre ce qu'est la pitié ou la souffrance, ou ne leur donne plus autant d'importance. Ils voient les vampires comme supérieurs aux humains et les leurs comme supérieurs aux autres vampires.

Disciplines : **Animalisme, Auspex, Vicissitude**

Les Clans neutres



Les quatre Clans sont généralement indépendants et neutres vis-à-vis des conflits opposant la Camarilla et le Sabbat. Ils sont parfois également présent dans l'un ou l'autre.

Les **Assamites** (surnommés les Assassins).

Ils prônent le respect des humains et la Diablerie sur les autres vampires de Génération inférieure. Ils sont connus des vampires comme étant des assassins, travaillant pour ceux qui y mettent le prix. Le prix qu'ils demandent est de la vitae d'autres vampires. Les Assamites travaillent indifféremment pour la Camarilla ou le Sabbat, en essayant de ne pas avantager l'une ou l'autre secte, pour arriver à leur but. Ils circulent donc librement à travers le monde. Ils considèrent les autres comme inférieurs, et se lient rarement avec eux pour des alliances. Ce que veulent les

Assamites est un mystère. Ils ont développé leurs muscles dans l'arène physique et politique, et des agents cachés du clan se sont dévoilés dans des villes où les vampires dominants étaient devenus paresseux ou arrogants. De par le fondement de

leur histoire, les Assamites se sont de tout temps considérés comme les défenseurs de la race humaine, et donc évitent tant que faire se peut de tuer de pauvres mortels. Dans le même ordre d'idée, ils combattent la bête pour toujours être responsables de leurs actes. L'ensemble de leurs doctrines est résumé dans une des Voies qui leur est propre, la Voie du Sang.

Disciplines : Célérité, Dissimulation, Quietus

Célérité

"Vitesse surnaturelle, vous dites? Non, c'est vous qui vous battez comme des grand-mères!"

Doigts de fées: Permet de faire un vol à la tire instantané sur un petit objet visible ou de contrer un pouvoir physique.
Niveau 1, 2x/soirée, portée de 2 mètres ou personnelle.

Transfert: Permet d'échanger sa place avec un autre joueur ou de sortir instantanément de la pièce.
Niveau 2, 1x/soirée, portée de 2 mètres (ou autre pièce)

Dissimulation

"Tu m'vois... Tu m'vois plus!"

Cape d'ombre: Permet de devenir invisible, dans un coin sombre, pendant 10 minutes
Niveau 1, 2x/soirée, personnel.

Disparition: Permet de devenir invisible instantanément en pouvant se déplacer pendant 5 minutes.
Niveau 2, 1x/soirée, personnel

Quiétus

"Du sang pour du sang?"

Palet d'expert: Permet, en goûtant le sang d'une personne, de déterminer sa nature (humain, goule, vampire, ancien, esprit).
Niveau 1, permanent, contact

Faiblesse: Permet de corrompre le sang de la cible, occasionnant une faiblesse extrême (suffocation, nausé, presque évanouissement) pendant 2 minutes.
Niveau 2, 2x/soirée, contact

Les Ravnos (surnommés les Mystificateurs).

Des vampires nomades, souvent de culture gitane. Ils maîtrisent le pouvoir de l'illusion mais ils sont particulièrement détestés par la Camarilla car toujours fourbes et vicieux. Les Ravnos sont célèbres pour leur sens de l'humour noir très particulier. Ils sont des mystificateurs de premier ordre, tissant illusions et mensonges par leur fantaisie. Les Ravnos respectent scrupuleusement les marchés qu'ils passent, autant avec les mortels qu'avec les vampires, dignes des pactes avec le diable. Ils s'abattent donc sans pitié sur ceux qui sont incapables d'en payer les termes cachés. Un Ravnos n'a

généralement pas beaucoup d'alliés sur qui compter, de part leur nature fourbe et mesquine. Ils sont donc relativement solitaires. La seule chose que les Ravnos préfèrent plus qu'une bonne combine, est leur honneur. Un Ravnos ne manque jamais à sa parole -- s'il a craché dans sa main avant de la serrer. Autrement, le serment, quel qu'il soit, ne compte absolument pas et peut être rompu en toute impunité. Les Ravnos croient être chargés de la tâche sacrée d'empêcher les autres de trop d'attacher à des choses provisoires (possessions, croyances et tout le reste). Cependant, ils ressentent également la mauvaise opinion qu'ont les autres de leurs activités.

Disciplines : **Animalisme, Chimerie, Fortitude**

Animalisme

"La différence... C'est que j'ai accepté la Bête qui était en moi, au lieu de l'abattre"

Murmure de connivence: Permet d'obtenir un indice d'un animal errant.

Niveau 1, 1x/soirée, voir la Barmaid

Regard serein: La cible devient sereine (apathie, stase, méditation) pendant 5 minutes

Niveau 2, 2x/soirée, par touché

Chimérie

"Lorsque l'imaginaire est plus vrai que la réalité..."

Feux follets: Permet de créer une illusion visuelle immobile de 1m³ ou moins affectant une personne, pendant 2 minutes.

Niveau 1, 2x/soirée, à vue.

Baiser de Morganne: Permet de créer une illusion affectant tout les sens (sauf le toucher), pouvant bouger et faire du bruit, de moins de 3m³ pendant 5 minutes.

Niveau 2, 1x/soirée, à vue.

Fortitude

"Ce qui ne me tue pas me rend plus fort... et te tueras"

Estomac d'acier: Permet d'ingérer toute nourriture et boisson (saine ou nuisible) sans vomir.

Niveau 1, permanent, personnel.

Fort de corps et d'esprit: Permet de résister à une tentative de diablerie. L'agresseur est repoussé et paralysé pendant 15 secondes.

Niveau 2, 1x/soirée, personnel

Les **Giovannis** – (surnommés les nécromants).

Clan structuré, possédant des connaissances en nécromancie et en occultisme très avancées. Ils ont une affinité naturelle avec les esprits des morts avec qui ils passent des pactes quand ils ne cherchent pas simplement à découvrir tous leurs secrets. Les Giovanni sont respectueux, aimables et bien éduqués. Le clan s'intéresse de près à l'argent et ils sont, au-delà de toute mesure, riches. Leurs origines remontent à des princes-marchands de la Renaissance. Le clan a conservé sa

maison natale : le Mausolée . Aucun clan ne cache aussi bien ses secrets impies. Selon les histoires rapportées dans les salons de la Camarilla, l'argent a fini par laisser la famille qui s'est tournée vers la nécromancie par ennui. La famille faisait preuve de grandes prédispositions pour trafiquer avec la mort, et ses compétences attirèrent l'attention d'un Antédiluvien.

Discipline : **Domination, Thanatosis, Puissance**

Les **Sethites** -- - (surnommés les Serpents).

Les Sethites, sont les descendants du dieu égyptien Seth. Ils n'ont aucun intérêt pour la politique des vampires. Ils ont uniquement deux occupations : la corruption de l'humanité par la drogue, la luxure, et d'une manière générale tous les péchés capitaux, et le réveil de Seth, leur fondateur. Ils ne sont pas appréciés des autres vampires qui se méfient de ces puissants manipulateurs apportant le chaos dans l'humanité. Ils ont récemment été convoqués par le Grand Imeph et se sont tous retirés des affaires publiques depuis. Ils sont devenus très rares.

Discipline : **Dissimulation, Présence, Serpents**

Dissimulation

"Tu m'vois... Tu m'vois plus!"

Cape d'ombre: Permet de devenir invisible, dans un coin sombre, pendant 10 minutes
Niveau 1, 2x/soirée, personnel.

Disparition: Permet de devenir invisible instantanément en pouvant se déplacer pendant 5 minutes.
Niveau 2, 1x/soirée, personnel

Présence

"C'est moi qui parle!"

Révérance: Permet d'attirer l'attention de la cible et de paraître plus convaincant pendant 5 minutes.
Niveau 1, 2x/soirée, 2 mètres

Présence terrifiante: La cible est terrorisée par le personnage pendant 30 minutes.
Niveau 2, 1x/soirée, visuel

Serpents

"Même le petit serpent a du venin..."

Yeux de serpents: Permet de paralyser la cible pendant 2 minutes. Coup ou geste brusque annule.



Niveau 1, 2x/soirée, contact visuel.

Cachette secrète: Permet d'avaler un objet de moins de 10m² et de le cacher dans son estomac.
Niveau 2, 1 objet à la fois, contact.

Les **Caétifs** (surnommés les Orphelins).

Ils sont des vampires ayant le sang trop dilué ou ayant été abandonné par leur Sire. Ils sont souvent au bas de l'échelle vampirique, même si leur nombre en constante évolution commence à inquiéter la Camarilla.

Disciplines : N'importe quel, mais ils n'ont accès à que deux pouvoirs au lieu de trois.

Pouvoirs généraux :

Accessible à tous les vampires et les goules.

Volonté

« Je... Résiste! »

Moral de fer: Permet de résister à un pouvoir de niveau 1
Niveau 1, 2x/soirée, personnel

Volonté ancienne: Permet de résister à un pouvoir de niveau 2
Niveau 2, 1x/soirée, personnel

ACTUALITÉ VAMPIRIQUE

****Cette section énonce ce que le vampire moyen, moyennement informé peut savoir, les joueurs peuvent choisir de rester dans l'ignorance ou avoir des informations supplémentaires en s'alliant en temps que membres d'une fratrie à l'arrivée. Tous les joueurs vampires recevront des informations tirées au hasard et ceux ayant choisi une fratrie auront aussi accès aux informations secrètes de la fratrie ****

**** Les personnages connus de chaque fratrie peuvent être interprétés par les joueurs, ils sont là pour ça!****

Dans la Camarilla

- Le Prince de la ville est un Ventrue, la rumeur dit qu'il et travaille, de nuit bien sûr, dans un haut poste chez Géatik. On dit qu'il est devenu plus sombre et amer depuis l'été dernier.
- Le studio de tatouage *Grafik Tato* est parmi les plus en vue de la ville, il est dirigé par des Toréadors et représente pour eux un repaire sûr de la Camarilla.

- Le Sabbat aurait dévoilé au Prince un artefact à grande valeur symbolique et déploient toutes leurs forces pour

****à noter que les membres des fratries peuvent devenir de n'importe quel clan («famille», ex : les Brujahs, les Toreadors, etc.) de leur faction (Camarilla, Sabbat, indépendants) bien que la plupart des membres proviennent généralement d'un clan défini pour chaque fratrie****

Fratrie des Corbeaux (Camarilla)

Dirigé par quelques harpies (Commères attirées de la Camarilla, rapporteurs de rumeurs, créateurs ou destructeurs de réputation) Toréadors, c'est un groupe constitué majoritairement de Toréadors et de Caétifs avec quelques Ravnos. Ils sont connus par les autres vampires de Nephys pour leur studio de tatouage et piercing, leurs graffitis, leur terrain de paintball extrême, leurs open house raves et leur studio de cinéma, spécialisé en effets spéciaux morbides, 18 ans et plus.

Fratrie du quartier industriel (Camarilla)

Composé principalement de quelques Brujahs batailleurs, ils sont impliqués dans les courses automobiles illégales et les gangs de rue. Ils sont assez possessifs envers les humains qu'ils côtoient déclarant que ce sont «*leurs*» humains. Ils sont brutaux et redoutés par le Sabbat.

- Parmi les membres connus on note le Médiateur, un Brujah querelleur habituellement accompagné de son batte de baseball clouté. Il négocie à grand coup de menaces et cherche toujours l'intérêt de son clan.
- La fille aux drapeaux, présente à toutes les courses, est une humaine adoptée par le clan. Elle semble liée à un des Brujahs.

Fratrie du Lac gris (Camarilla)

Groupe de Gangrels et autres habitant le grand dépotoir en périphérie de Nephys, leur apparence d'étrangers est trompeuse. Souvent liés aux autres groupes comme hommes de mains ou informateurs parmi la racaille de la ville, leurs liens avec le milieu du crime, leur intuition et leur discrétion font d'eux des alliés (ou des ennemis) redoutables. En permanente guerre pour le territoire avec des envahisseurs de l'extérieur. Leur planque a récemment passé au feu et ils cherchent hargneusement les coupables.

- Le Pirate est un malkavian mythique, qui sort rarement de son trou et qui accumule les objets et tout genre depuis des années. Il semble avoir plusieurs contacts pour revendre du matériel en tout genre ... incluant du vivant.
- Parmi les techniques de ce groupe, l'utilisation de sacs à saccs-à-dos à l'allure complètement banale pour transporter des objets précieux ou de grandes quantités d'argent semble être une forme de marque de commerce.

La fratrie de l'araignée (Camarilla)

Groupe de Nosferatus (ne peuvent être joués) et de Malkavians ayant organisé un des plus grands trafics d'information de la ville. Ils ont des caméras partout et chacun se méfie de ce qu'ils pourraient dévoiler. Le climat de paranoïa malsain qui règne dans ce groupe les a certainement sauvés de plusieurs périls tout en changeant leur toile en nid de serpent.

- La Pondeuse est une malkavienne qui crée des enfants de manière obsessive. Ces derniers meurent généralement très rapidement, car leur nombre sans cesse croissant attire l'attention du Sabbat et les reproches de la Camarilla. La pondeuse nomme ces propres enfants les «*Yeux*».

- On dit qu'ils recrutent actuellement des voleurs de bas étage et d'autres sortes de petits criminels qui s'activent sans qu'on puisse encore discerner leurs intentions

Dans le Sabbat

- Leurs liens avec la police se font de plus en plus sentir et ils semblent bien capables de faire impunément n'importe quel crime, agissant en rois et maîtres de Nephys.
- Les groupes Sabbat de Montréal deviennent de plus en plus méfiant à leur égard, leur refusant parfois de l'aide ou leur cachant des informations.
- Récemment, plusieurs membres de la Camarilla soupçonnent qu'ils soient derrière plusieurs enlèvements d'adolescent lors de partys agité. On n'a pas retrouvé les corps.
- La semaine dernière, une bataille de ruelle impliquant plusieurs criminels et à ce qu'on dit des chiens de combats énormes qui auraient quasi dévoré une prostituée.
- La maison de prostitution « Les volets clos » semblent être un de leur repaire ou du moins un lieu de contact avec plusieurs grosses têtes des milieux économiques et politiques.

Fraterie de la Tanière (Groupe non-jouable)

Sont connus des autres vampires de Nephys pour leur bar et leurs activités illicites. Bien sûr, leur nombre est difficile à déterminer et partisans de la Mascarade hésitent encore à les attaquer ouvertement vu leurs nombreux contacts auprès du Sabbat de Montréal. Apprécié par les groupes marginaux et violents, ils s'entourent et s'associent à tous ceux qui se rebellent contre les autorités en place.

PETIT RAPPEL

Pour nous contacter :

Forum des Cycles du Clair Obscur : <http://cyclesduclairobscur.forumgratuit.ca/>

Via le forum, sur le sujet Bal des Vampires dans la section Faire aux questions.

Par MP, pseudos : Mela, Esther, Djew.

En espérant que cet univers de jeu un peu déjanté vous inspire...!