VAMPIRE
LA MASCARADE

CRÉE TON VAMPIRE !

1. Récupère une fiche de personnage gratuite :

SITE ARKHANE ASYLUM
Fiches V5 officielles

STORYTELLERS VAULT
Fiches non-officielles dans la boutique STV

CONTENU AMATEUR
Fiches disponibles sur des sites privés, des blogs et des serveurs Discord

2. Choisis ton clan :

RÉPONDS AU QUIZ OFFICIEL DE CLAN DISPONIBLE SUR WORLDOFDARKNESS.COM

...ou choisis ici ! En tant que vampire, tu veux :

Utiliser ta puissance physique pour affronter tes ennemis et protéger ce qui t'es important

BANU HAQIM — *Juges capable de punir discrètement les péchés*

BRUJAH — *Rebelles, s'opposant constamment au status quo*

GANGREL — *Rôdeurs, "vivant" près de la nature et de leur Bête.*

Faire profil bas, rôdant dans l'ombre de la société vampirique

SALUBRI — *Guérisseurs à trois yeux et fugitifs parmi les immortels*

SANG CLAIR — *Ni tout à fait vampire ni humain, enviés et méprisés par les autres vampires*

CAITIFF — *Vampires sans clan*

Rechercher, dénicher et étudier des savoirs cachés

HECATA — *Des nécromanciens fascinés par la mort et l'au-delà.*

MALKAVIEN — *Oracles et prophètes, percevant plus que les autres*

Nosferatu — *Fouineurs à l'apparence monstrueuse*

TREMERE — *Mages du sang, toujours en train d'étudier et de perfectionner leur art.*

Gouverner, contrôler et commander autrui

LASOMBRA — *Manipulateurs travaillant dans l'ombre*

TZIMISCE — *Propriétaires et hôtes, étroitement liés à leurs tanières*

VENTRUE — *Souverains et sang bleu, qui visent toujours le trône*

Séduire, captiver, tenter et tromper les autres

LE SACERDOCE — *Tentateurs et influenceurs, qui persuadent autrui d'enfreindre leurs propres règles*

RAVNOS — *Nomades et escrocs, utilisant l'illusion et la tromperie*

Toreador — *Artistes obsédés par la beauté, ou séducteurs à la recherche d'un nouveau frisson*

3. Attributs :

Parmi les attributs, choisis ton POINT FORT (••••) et ton POINT FAIBLE (•).
Choisis trois attributs où tu es plutôt bon (•••). Les quatre autres seront à (••).

HUMANITÉ : ♥♥♥♥♥♥♥ (7) **SANTÉ :** VIGUEUR + 3 **VOLONTÉ :** SANG-FROID + RÉSOLUTION

4. Compétences :

Choisis, parmi les 3 méthodes de distribution de compétences, celle qui correspond le mieux à ton personnage !

TOUCHE-À-TOUT	ÉQUILIBRÉ	SPÉCIALISTE
1 compétence à (•••)	3 compétences à (••••)	1 compétence à (••••)
8 compétences à (••)	5 compétences à (•••)	3 compétences à (•••)
10 compétences à (•)	7 compétences à (•)	3 compétences à (••)
		3 compétences à (•)

Ajoute 1 spécialité gratuite et une spécialité en Artisanat, Érudition, Représentation et Science si tu as des points dans ces compétences.

5. Depuis combien de temps as-tu été Étreint ?

C'EST COMME SI C'ÉTAIT HIER :	**Infant**	14e-16e génération, Puissance du sang 0 (Sang Clair) 12e-13e génération, Puissance du sang 1 (Autres clans)
ÇA FAIT QUELQUE TEMPS	**Nouveau-né**	12e-13e génération, Puissance du sang 1, +15 XP
JE M'EN SOUVIENS À PEINE :	**Ancillae**	10e-11e génération, Puissance du sang 2, +35 XP +2 pts d'Avantage, +2 pts de Handicap, -1 Humanité

6. Choisis ton style de prédation. Comment obtiens-tu du Sang ?

		SPÉCIALITÉ	DISCIPLINE	AVANTAGES	AUTRES
BRUTALEMENT ET SANS PITIÉ	***CHAT DE GOUTTIÈRE*** Tendre une embuscade dans l'obscurité	**Intimidation** (Braquage) ou **Bagarre** (Lutte)	+ (•) Célérité ou Puissance	(•••) Contacts dans le monde du crime	-1 Humanité
	EXTORQUER Forcer les gens à donner leur sang	**Intimidation** (Coercition) ou **Larcin** (Sécurité)	+ (•) Domination ou Puissance	Dépense (•••) entre Contacts et Ressources	Handicap (••) Ennemi (Police ou Victime)
	TUEUR DE LA ROUTE S'attaquer aux conducteurs isolés et aux auto-stoppeurs	**Survie** (La Route) ou **Investigation** (Argot vampirique)	+ (•) Force d'âme ou Protéisme	(••) Troupeau migrant	Handicap (•) Proie taboue (Locaux)
Par des moyens sociaux	***PARASITE*** Se nourrir sur sa famille	**Persuasion** (manipulation émotionnelle) ou **Subterfuge** (Mensonge de couverture)	+ (•) Domination ou Animalisme	(••) Troupeau	Handicap (•) Parasite domestique
	CONSENSUALISTE Ne se nourrir qu'avec consentement	**Médecine** (Phlébotomie) or **Persuasion** (Victimes)	+ (•) Auspex ou Force d'âme	+1 Humanité Handicap (•) Brèche de Mascarade Handicap(•) Proie taboue : (Non-Consentente)	
	OSIRIS Se nourrir sur ses fidèles	**Occultisme** (tradition au choix) ou **Représentation** (au choix)	+ (•) Sorcellerie du Sang ou Présence*	Dépense (•••) entre Renommée et Troupeau	Dépense (••) entre Ennemis et Mythes et légendes
	REINE DE LA NUIT Se nourrir au sein de ta "scène"	**Étiquette, Commandement** ou **Expérience de la rue** (scène)	+ (•) Domination ou Puissance	(•) Renommée (•) Contact	Handicap (•), soit Mal-aimé ou Exclusion de proie (une autre scène)
	SUCCUBE Séduire et se nourrir	**Persuasion** (Séduction) ou **Subterfuge** (Séduction)	+ (•) Force d'âme ou Présence	(••) Beau/Belle	Handicap (•) Ennemi (amant éconduit ou partenaire jaloux)
En toute discrétion...	***MARCHAND DE SABLE*** Se nourrir sur les dormeurs	**Médecine** (Anesthésiants) ou **Furtivité** (Effraction)	+ (•) Auspex ou Occultation	(•) Ressources	
	PILLEUR DE TOMBE Se nourrir sur des cadavres	**Occultisme** (Rituels funéraires) or **Médecine** (Cadavres)	+ (•) Force d'âme ou Néant	(•••) Estomac de fer (•) Refuge	Handicap(••) Prédateur indéniable
En évitant les mortels	***BIBERONNEUR*** Boire des poches de sang ✕ Ventrue	**Larcin** (Crochetage) ou **Expérience de la rue** (Marché noir)	+ (•) Occutation, Néant ou Sorcellerie du Sang*	(•••) Estomac de fer	Handicap (••) Ennemi
	LAMPROIE Se nourrir sur d'autres vampires	**Bagarre** (Descendants) ou **Furtivité** (Descendants)	+1 (•) Célérité ou Protéisme	+1 Puissance de sang, -1 Humanité Handicap (••) Diableriste ou Haï Handicap (••) Exclusion de proie: Mortels	
	FERMIER Se nourrir sur des animaux ✕ Ventrue	**Animaux** (animal en particulier) ou **Survie** (Chasse)	+1 (•) Animalisme ou Protéisme	+1 Humanité Handicap (••) Végane	

* Le bonus en Sorcellerie du Sang n'est disponible que pour les Banu Haqim et les Tremere.

7. Réfléchis aux détails fondamentaux !

Trouve un **NOM** pour ton personnage et un autre pour le vampire qui l'a Étreint (**SIRE**).
Pense à l'**AMBITION** à long terme de ton personnage et à quelque chose qu'il **DÉSIRE** à court terme.
La seconde page de ta fiche de personnage a de la place pour entrer plus dans les détails, par exemple pour décrire son **APPARENCE** ou développer son **HISTOIRE.**

8. DISCIPLINES

Cherche le symbole de ton clan. Choisis 2 disciplines sur les 3 de ton clan. La 1ère t'apporte 2 pouvoirs, la seconde t'en apporte 1.
Si tu es Caitiff, choisis 2 Disciplines parmi toutes. Si tu es Sang Clair n'en choisit pas (à moins qu'un avantage te le permette).
Tu peux trouver ici quelques exemples de pouvoirs.

ANIMALISME
- (•) **Lier le famulus** - se lier à un compagnon animal
- (•) **Sentir la Bête** - sentir l'hostilité et des traits surnaturels
- (••) **Murmures sauvages** - communiquer avec les animaux

AUSPEX
- (•) **Sens accrus** - ajoute l'Auspex aux jets de perception
- (•) **Sentir l'invisible** - sentir les activités surnaturelles
- (••) **Prémonition** - recevoir des visions de l'avenir

SORCELLERIE DU SANG
- (•) **Vitae corrosive** - rend le sang extrêmement corrosif
- (•) **Goût du sang** - obtenir des informations en goûtant du sang
- (••) **Éteindre la vitae** - augmenter la soif d'un autre Descendant

1 rituel gratuit pour les utilisateurs de Sorcellerie du sang (Exemples):
- (•) **Chemin du sang** - donne des informations à propos de la génération, du nom et du sire
- (•) **Pierre de sang** - crée des pierres de sang que l'on peut suivre à la trace
- (•) **Réveil avec la fraîcheur du soir** - réveille l'utilisateur en cas de danger durant le jour

CÉLÉRITÉ
- (•) **Grâce féline** - réussite auto aux jets pour garder l'équilibre
- (•) **Réflexes rapides** - réactions + rapides & action mineure gratuite
- (••) **Rapidité** - ajoute la Célérité aux jets de défense/Dextérité

DOMINATION
- (•) **Brouillage mémoriel** - faire oublier les dernières minutes à qqn
- (•) **Contrainte** - donner un ordre court avec un effet immédiat
- (••) **Hypnose** - imposer des ordres plus complexes

FORCE D'ÂME
- (•) **Résilience** - ajoute la Force d'Âme au maximum de Santé
- (•) **Esprit résolu** - se défendre contre la manipulation mentale
- (••) **Résistance** - réduit les dégâts physiques superficiels subis

OCCULTATION
- (•) **Manteau d'ombre** - se rendre invisible en restant immobile
- (•) **Silence de la mort** - annule les sons produits par l'utilisateur
- (••) **Passage invisible** - se déplacer en étant invisible

NÉANT
- (•) **Vision du Néant** - voir dans le noir, voir les spectres proches
- (•) **Cape de ténèbres** - bonus à la furtivité et l'intimidation vs mortels
- (••) **Bras d'Ahriman** - crée des bras d'ombre (nécessite Puissance 2)

Les utilisateurs de Néant peuvent obtenir des pouvoirs supplémentaires sous la forme de cérémonies. Pour plus d'informations, consultez VTM - Cults of the Blood Gods.

PUISSANCE
- (•) **Corps létal** - dégâts aggravés aux mortels à mains nues
- (•) **Bond surhumain** - sauter plus loin et plus haut que la normale
- (••) **Prouesse** - ajoute Puissance aux dégâts et aux tours de force

PRÉSENCE
- (•) **Révérence** - attirer l'attention et éblouir les gens autour
- (•) **Intimider** - ajoute Présence aux jets d'intimidation
- (••) **Baiser persistant** - bonus social contre une victime de baiser

PROTÉISME
- (•) **Yeux de la Bête** - voir parfaitement dans le noir
- (•) **Poids plume** - annule le poids de l'utilisateur
- (••) **Armes bestiales** - allonge les ongles en serres mortelles

9. ATTACHES

*Les **Attaches** sont les liens d'un vampire avec le monde des mortels. Elles servent de points d'ancrage, représentant des états d'esprit et des sentiments qui rappellent aux Descendants leur humanité.*

Choisis 1 à 3 Attaches
Mortels en vie seulement. Exemples:

- Un conjoint(e)/amant(e)/membre de famille vivant(e)
- Un humain qui ressemble à qqn que vous connaissez
- Un humain apparenté à l'une de vos victimes
- Votre ami ou ennemi d'une vie antérieure
- Quelqu'un que vous considérez comme vertueux
- Quelqu'un qui incarne les qualités que vous recherchez
- Quelqu'un qui garde ce à quoi tu tiens
- Quelqu'un qui vous rappelle le mortel que vous étiez
- Quelqu'un qui fait partie de votre routine nocturne
- "Hard mode" - un chasseur qui est sur vos traces

10. CONVICTIONS

*Les **Convictions** sont des valeurs personnelles que les vampires essaient de maintenir même après leur mort. Elles peuvent refléter leurs croyances éthiques, religieuses ou strictement vampiriques.*

Enfreindre ses convictions peut entraîner la perte de son Humanité. Elles permettent également aux vampires d'éviter la perte potentielle d'Humanité, quand le respect d'une conviction les pousse à mal agir.

Choisis 1 Conviction pour chacune de tes Attaches
Exemples:

- Tuer est acceptable en combat équitable.
- Tuer est acceptable en cas de légitime défense.
- Protéger les innocents du mal par tous les moyens.
- Les menteurs méritent d'être punis.
- Personne ne peut me contrôler.
- La recherche du pouvoir justifie tout.
- Œil pour œil.
- La quête de la connaissance justifie tous les moyens.
- Ne jamais refuser un nouveau frisson.
- Personne n'aime les balances.
- Toujours tenir ses promesses.
- Toujours obéir à l'autorité.
- Rien ne doit se mettre en travers du véritable amour.

? Que manque-t-il dans ce graphique ?

La création d'un personnage Sang Clair nécessite une approche différente (et peut-être son propre graphique, un jour !). Vous trouverez plus d'informations dans le Livre de base V5 ! Disciplines, Avantages et Handicaps ici présentés ne sont que des exemples, il y en a bien d'autres dans les produits officiels. Les livres du JDR Vampire : La Mascarade proposent aussi des "Sagas", des avantages basés sur l'Histoire de l'univers.

11. AVANTAGES & HANDICAPS

Dépense 7 point dans les ▲ Avantages et 2 points dans les ▼ Handicaps. Dépense plus si ton âge l'indique (voir point 5).
Si tu veux dépenser de l'Expérience dans des Avantages, cela coûte 3 XP par point.

APPARENCE
- ▲ (••) **Beau** - +1 dé aux jets Sociaux
- ▲ (••••) **Splendide** - +2 dés aux jets Sociaux
- ▼ (•) **Laid** - -1 dé aux jets Sociaux
- ▼ (••) **Repoussant** - -2 dés aux jets Sociaux

REFUGE
- ▲ (•) - (•••) **Refuge** - lieu sûr
- ▲ (•) **Armurerie dissimulée** - armes en plus
- ▲ (•) **Veilleurs** - vigiles mortels
- ▲ (•) **Luxueux** - +2 dés aux jets sociaux à l'intérieur
- ▼ (•) **Pas de Refuge** - pas de lieu sûr où se reposer
- ▼ (•) **Hanté** - présence fantômatique
- ▼ (••) **Compromis** - sur une liste de surveillance

RESSOURCES
- ▲ (•) - (•••••) **Ressources** - revenus financiers
- ▼ (•) **Indigent** - pas d'argent, pas de travail

SE NOURRIR
- ▲ (•) - **Traqueur sanguin** - capable de renifler les Résonances dans le sang des mortels
- ▲ (•••) - **Estomac de fer** - capable de consommer du sang rance ou en poche
- ▼ (•) **Proie taboue** - incapable de se nourrir sur un certain type de proies
- ▼ (•) **Soif du mathusalem** - incapable d'étancher pleinement sa soif sur des mortels
- ▼ (••) **Fermier** - dépenser 2 points de Volonté pour se nourrir de sang non animal
- ▼ (••) **Organophage** - la Soif ne peut être assouvie qu'en consommant de la chair et des organes humains

DESCENDANTS
- ▲ (•) - (•••••) **Mawla** - un mentor vampire
- ▲ (•) - (•••••) **Statut** - réputation dans une Faction
- ▼ (•) - (•••••) **Adversaire** - un ennemi vampire
- ▼ (•) **Suspect** - mauvaise réputation dans une Faction, -2 dés aux tests sociaux avec la Faction offensée
- ▼ (••) **Haï** - méprisé par une Faction

VIVRE AVEC SON TEMPS
- ▲ (•) **Vestige du passé** - opinions dépassés
- ▼ (••) **Archaïque** - compétence Technologie à 0

MYTHIQUE
- ▲ (••) **Manducation** - peut manger de la nourriture
- ▼ (•) **Fléau mythique** - subir des dégâts lorsqu'on touche un objet spécifique (argent, croix, aïl...)
- ▼ (•) **Obstacle mythique** - doit dépenser de la Volonté pour passer devant une chose spécifique (comme le seuil de la maison lorsque non invité, animal blanc, plan d'eau)
- ▼ (•) **Stigmates** - saigne des mains, des pieds et du front lorsque sa Soif est à 4
- ▼ (••) **Empalement fatal** - rencontrer la mort finale lors d'un empalement

MASQUE
- ▲ (•) - (••) **Masque** - une fausse identité
- ▼ (•) **Réputé mort** - connu pour être mort
- ▼ (••) **Connu des services** - connu pour être un vampire dans des bases de données gouvernementales/d'organisations

LINGUISTIQUE
- ▲ (•) **Linguistique** - chaque point représente la maîtrise d'une langue, autre que la langue maternelle et celle du domaine
- ▼ (•) **Illettré** - ne sait ni lire ni écrire

MORTELS
- ▲ (•) - (•••) **Servants** - serviteur mortel loyal
- ▲ (•) - (••••••) **Alliés** - groupe de soutien mortel, chaque point représente soit leur Efficacité soit leur Fiabilité
- ▲ (•) - (•••) **Contacts** - des mortels qui fournissent des informations, des objets ou d'autres choses de valeur
- ▲ (•) - (•••••) **Troupeau** - un groupe de mortels sur lequel se nourrir sans inquiétude, – loyaux que les Servants
- ▼ (•) **Harceleur** - adepte mortel indésirable
- ▼ (•)+ **Ennemi** - l'opposé des Alliés, avec une plus grande Efficacité par défaut et une Fiabilité fixée par le conteur
- ▼ (••) **Prédateur indéniable** - effraie les mortels autour de lui, ne peut pas maintenir un Troupeau

12. INSPIRATION & RESSOURCES

MOODBOARDS DES CLANS
pinterest.com/**world_of_darkness**

PLAYLISTS SPOTIFY DES CLANS
spoti.fi/**3DXajzF**

COLLECTION DES BINGOS VTM
worldofdarkness.com/news/**vtm-bingo-collection**

COMPAGNON VTM GRATUIT
Disponible sur https://www.arkhane-asylum.fr/

VISUALISEZ VOTRE PERSONNAGE
en utilisant la création de personnage de VTM : Bloodhunt (Steam, PS5)

NEWS, CONTENU DE FANS & INSPIRATION
twitter.com/**worldofdarkness**

CLIPS D'ACTUAL PLAY, CITATIONS COOL
tiktok.com/**@vampirethemasquerade**

FAN ART, OFFICIAL ART, BINGOS
instagram.com/**vampirethemasquerade**

Auteure : Martyna "Outstar" Zych
Traduction française : Sébastien "Alceste" Mary
Relecture : Basile Petit et Jérôme Vivas-Burel