

RÉVEILLON SANGLAN



VAMPIRE

LA MASCARADE



Annexe :

COTERIE DE PJ PRÊTS À JOUER



Réveillon sanglant est jouable par n'importe quel groupe, soit en tant que *one-shot*, soit dans le cadre d'une chronique plus vaste, mais ci-dessous vous trouverez des PJ disponibles pour ceux qui n'ont pas de PJ déjà créés et veulent se lancer directement dans le jeu.

Nate Dempsey (enquêteur frustré)

Nate Dempsey voulait changer le monde. Mais même si son père et ses frères sont tous entrés dans la police, Nate ne supportait pas la corruption qu'il y voyait quotidiennement. Il est donc devenu détective privé et, au final, il a dû supporter la corruption qui débarquait dans son bureau tous les jours. Depuis qu'il est devenu un Brujah, il canalise sa passion pour protéger les innocents afin qu'ils n'aient pas à apprendre à quel point le monde est réellement horrible. Il est particulièrement attaché à Nikki Meza, l'arrière-petite-fille de son ancien partenaire qui travaille comme avocate de la défense.

Clan : Brujah

Date d'Étreinte : 1961 (Né en 1930)

Ambition : Je veux sauver quelqu'un définitivement de toute cette merde que je vois autour de moi.

Style de prédation : Chat de gouttière

Convictions : Protège les innocents du mal.

Attaches : Nikki Meza, une avocate commise d'office qui croule sous les dossiers.

Humanité : 6

Génération : douzième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2; Charisme 2, Manipulation 3, Sang-froid 1; Intelligence 2, Astuce 4, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 4

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 1, Bagarre (lutte) 3, Conduite 1, Larcin 1; Empathie 2, Expérience de la rue 3, Intimidation 2, Persuasion 1; Investigation (déduction) 4, Vigilance 2

Disciplines : Célérité 1 (Réflexes éclair), Présence 2 (Intimider, Baiser persistant), Puissance 2 (Corps létal, Prouesse)

Avantages : Estomac de fer 3; Contacts 3, Influence (police locale) 1, Masque 2, Ressources 1

Handicap : Prédateur évident 2

« Stormklara » Klara Larson (influenceuse déclinante)

Il y a quelques années, Klara Larson a connu son quart d'heure de gloire. Sous le nom de « Stormklara », elle est devenue une influenceuse populaire en streamant ses séances de sport et a vite gagné des followers et des partenariats avec des marques pour présenter sa propre marque bien particulière d'exercices physiques divertissants.

Malheureusement, elle a trop attiré l'attention et a été transformée en Descendante après une chasse qui s'est mal passée. Maintenant, elle tente désespérément de retrouver l'exaltation de la renommée tout en faisant profil bas en tant que vampire. Pour l'instant, utiliser sa famille comme troupeau aide, jusqu'à ce que son secret de Parasite domestique soit découvert.

Clan : Caitiff

Date d'Étreinte : 2019 (née en 1999)

Ambition : Laisser un héritage durable pour que l'on ne m'oublie jamais.

Style de prédation : Parasite domestique

Convictions : Tu ne tueras point.

Attaches : James Larson, mon petit frère encore enfant.

Humanité : 7

Génération : treizième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 3, Dextérité 2, Vigueur 3; Charisme 4, Manipulation 3, Sang-froid 3; Intelligence 2, Astuce 1, Résolution 2

Attributs secondaires : santé 6, Volonté 5

Compétences : Artisanat 1, Athlétisme 2, Conduite 1, Larcin 1; Commandement 1, Empathie 2, Étiquette 2, Persuasion (gaslighting) 3, Représentation (discours) 3, Subterfuge (long terme) 3; Finances 1, Occultisme 1, Politique 2, Technologie 1, Vigilance 2

Disciplines : Auspex 1 (Sentir l'invisible), Domination 3 (Brouillage mémoriel, Hypnose, Altération mémorielle)

Avantages : Apparence 2; Refuge 1, Renommée (réseaux sociaux) 2, Ressources 2, Troupeau 2

Handicaps : Fléau mythique (eau bénite) 1, Harceleur 1, Sombre secret (parasite domestique) 2, Suspect 1



Scarlet Doherty (meurtrière rongée par le remords)

Scarlet Doherty a toujours cru qu'il fallait faire ce qui était juste. Même pendant sa formation de pratiquante d'arts martiaux professionnelle, elle essayait de contrôler sa force pour s'assurer de ne faire de mal à personne. Après avoir accidentellement blessé son partenaire d'entraînement, elle est tombée dans une spirale dépressive. Être transformée en Gangrel n'a pas aidé, et tuer accidentellement la victime de sa première chasse non plus. Maintenant, elle veut combattre les autres monstres, et son travail pour la Camarilla lui donne l'objectif dont elle a besoin. Il faut juste espérer que cela l'empêche de perdre pied.

Clan : Gangrel

Date d'Étreinte : 1999 (née en 1971)

Ambition : Devenir une bonne personne, pas un monstre.

Style de prédation : Fermier

Convictions : Obéis à l'autorité; les coupables doivent être punis.

Attaches : Aisling Cole, une commissaire de police corrompue; Zahraa Mercer, la femme de la première personne que j'ai tuée.

Humanité : 8

Génération : douzième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 4, Dextérité 3, Vigueur 3; Charisme 1, Manipulation 2, Sang-froid 2; Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 7 (avec Résilience), Volonté 5

Compétences : Athlétisme 2, Bagarre (mortels armés) 4, Mêlée 3, Survie (chasse) 2; Animaux 1, Expérience de la rue 3, Intimidation 3; Vigilance 2

Disciplines : Animalisme 3 (Sentir la Bête, Murmures sauvages, Dompter la Bête), Force d'âme 1 (Résilience), Protéisme 1 (Yeux de la Bête)

Avantages : Liens réduits 2, Traqueur sanguin 1; Alliés (Frank Conroy, partenaire d'entraînement blessé) 1, Masque 2 (Fantôme 1)

Handicaps : Indigente 1, Laide 1, Végane 2



Kacey Baxter (infiltrateur·rice confus·e)

Kacey a été tellement de personnes depuis son Étreinte. Iel ne se souvient pas de grand-chose concernant sa vie mortelle, à part d'étranges rêves sur une femme qui disait l'aimer, mais la seule chose qui compte vraiment est de préserver la Mascarade. Kacey adore s'insinuer dans de nouveaux environnements pendant ses missions. Certains murmurent qu'à cause de son fléau de Malkavien-ne, iel finit par croire qu'iel est réellement la personne dont iel joue le rôle, mais Kacey considère cela comme un don, une forme d'immersion extrême dans le personnage. Et ce n'est pas un problème, puisqu'iel finit toujours par ressortir du rôle. Tôt ou tard.

Clan : Malkavien

Date d'Étreinte : 2009 (né·e en 1982)

Ambition : Trouver un endroit où je pourrai être simplement moi-même.

Style de prédation : Marchand de sable

Convictions : Les coupables doivent être punis.

Attaches : Melinda Baxter, ma femme qui pense que je suis encore en vie et me cherche.

Humanité : 7

Génération : douzième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2; Charisme 3, Manipulation 4, Sang-froid 3; Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 1

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 4

Compétences : Athlétisme 1, Furtivité (effraction) 1, Larcin 1; Commandement 1, Empathie 3, Étiquette 2, Expérience de la rue 2, Persuasion 3, Représentation (chant) 2, Subterfuge (mensonges en béton) 3; Érudition (recherche) 1, Investigation 2, Occultisme 1, Technologie 1, Vigilance 2

Disciplines : Auspex 2 (Sens accrus, Prémonition), Occultation 3 (Manteau d'ombre, Présence invisible, Masque aux mille visages)

Avantages : Manducation 2; Contacts 3, Masque 2 (Costumier 1), Ressources 1

Handicaps : Liens durables 1, Obstacle mythique (ne peut pas traverser un seuil sans y être invité-e) 1



Emma Preston (occultiste obsessionnelle)

Emma a toujours adoré la connaissance. Son obsession pour la lecture de tout ce qui lui tombait sous la main lui a fait découvrir une grande variété de centres d'intérêts sans cesse changeants, mais elle a par-dessus tout été fascinée par la parapsychologie. Même si ses théories étaient tournées en ridicule, elle a acquis une petite célébrité, ce qui a attiré l'attention des Descendants. À présent, elle travaille à dissimuler exactement les connaissances qu'elle recherchait en tant que mortelle, même si elle garde toujours un pied dans les cercles académiques. Juste au cas où.

Clan : Toréador

Date d'Étreinte : 2000 (née en 1969)

Ambition : Transmettre les connaissances que j'ai accumulées sans éveiller les soupçons.

Style de prédation : Reine de la nuit (milieu académique)

Convictions : La vérité est sacrée; tu ne mentiras point.

Attaches : Noa Fernandez, un ancien étudiant qui streamait des « chasses au fantôme ».

Humanité : 7

Génération : treizième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 1; Charisme 2, Manipulation 2, Sang-froid 3; Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 4, Volonté 6

Compétences : Empathie 2, Étiquette (milieu académique) 2, Persuasion 1; Érudition (enseignement) 3, Investigation 2, Occultisme (parapsychologie) 4, Sciences (mathématiques) 3, Vigilance 3

Disciplines : Auspex 3 (Sentir l'invisible, Prémonition, Lecture de l'âme), Célérité 1 (Réflexes éclair), Domination 1 (Brouillage mémoriel)

Avantages : Manducation 2; Contacts 2, Influence (milieu académique) 2, Renommée (milieu académique) 1, Troupeau 2

Handicaps : Fléau mythique (argent) 1, Proie taboue (hors milieu académique) 1



Sasha Morozov (gros bras ambitieux)

Sasha Morozov était un punk dans tous les sens du terme. Né de parents immigrés et alcooliques qui parlaient à peine la langue de leur pays d'adoption, il a vite quitté sa maison pour plonger dans le milieu punk local en pleine expansion. Il a rapidement rejoint un gang de punks straight edge et s'est même

fait tatouer des X sur les mains pour marquer son refus de prendre des drogues et de l'alcool. Mais très vite, il a commencé à faire des petits boulots pour le crime organisé. Sa détermination au combat a attiré l'attention de son sire et, depuis, Sasha monte les échelons en cassant des gueules.

Clan : Ventrue (Fléau de clan: ne peut boire que du sang riche en adrénaline)

Date d'Étreinte : 1982 (né en 1961)

Ambition : Me faire un nom à n'importe quel prix.

Style de prédation : Succube

Convictions : Ne prends jamais de drogues ou d'alcool.

Attaches : Clouté, un ancien ami punk straight edge.

Humanité : 7

Génération : douzième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 4, Dextérité 3, Vigueur 3; Charisme 1, Manipulation 2, Sang-froid 2; Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 9 (avec Résilience), Volonté 5

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 2, Bagarre (mortels désarmés) 3, Conduite 1, Furtivité 2, Larcin 2, Mêlée 2, Survie 2; Commandement 2, Empathie 1, Étiquette 1, Expérience de la rue 2, Intimidation 2, Persuasion 1, Subterfuge (séduction) 1; Finances 1, Investigation 1, Technologie 1, Vigilance 1

Disciplines : Domination 1 (Contrainte), Force d'âme 3 (Résilience, Résistance, Défier les fléaux)

Avantages : Apparence 2; Influence (crime organisé) 2, Masque 1, Ressources 3, Troupeau 1

Handicaps : Accro aux liens 1, Ennemi (ex-ant) 1, Stigmates 1





Le baiser de minuit

VAMPIRE

LA MASCARADE



Annexe : Une coterie de personnages joueurs

N'importe quel groupe peut jouer *Le baiser de minuit*, mais voici des personnages pré-écrits pour pouvoir jouer immédiatement.

Si la table ne veut pas avoir un mélange de Sangs Clairs et de vrais vampires dans la coterie ou si un joueur aime un personnage censé être un Sang Clair mais voudrait jouer un vrai vampire (et vice versa), consultez la partie

« Notes » du profil du personnage pour savoir comment le convertir.

Ces personnages sont une coterie de questari, qui s'est formée dans le but de se trouver une place au sein de la société vampirique, car ses membres n'y avaient pas réussi jusqu'alors.

LÉON MCKAY (ARTISTE TOURMENTÉ)

Léon était autrefois une étoile montante dans le monde de la photographie, connu pour son sens aigu du cadrage et son choix de sujets qui vous hantaient l'esprit. Grâce à son talent et à sa beauté naturelle, il figurait en première page de beaucoup de magazines d'art et de photographie. En privé, il soignait lui-même de manière artisanale un trouble anxieux de panique non diagnostiqué avec de l'alcool, situation dont il a vite perdu le contrôle. Belen Ramos, l'un de ses mécènes de longue date et Toréador bien établi en ville, l'a trouvé inconscient et proche de la mort. Ne voulant pas laisser partir ce prodige, il l'a étreint.

À présent, Léon maintient un équilibre entre sa carrière artistique et sa nature de mort-vivant. Mais ce n'est pas sa nouvelle Soif de sang qui l'inquiète. La qualité de son travail est en train de baisser, et le public commence à le remarquer.

Motivation : l'idée de devenir un marginal, un anonyme, est terrifiante. Au début, devenir un vampire a

donné à Léon le sentiment de rejoindre l'élite ultime, mais, depuis, il s'est rendu compte que tous les Descendants ne sont pas égaux. Certains font partie des VIP et d'autres sont relégués en marge de la société. Il veut à tout prix faire partie du club et récupérer le statut qu'il a perdu sous une forme ou sous une autre.

ACTIONS :

Voici des choses que vous pouvez faire, sans que cela soit une obligation.

- Essayer de déterminer qui fait partie de l'élite au sein des Enfants et comment vous pourriez la rejoindre.
- Participer aux rituels comme si vous étiez déjà un habitué.
- Échanger le plus de ragots possible.

Notes : si Léon est un Sang Clair, il appartient à la quatorzième génération et sa Puissance du sang est de 0. Il n'a ni style de prédation ni disciplines. Il acquiert le handicap de Sang Clair Dents de lait et l'atout de Sang Clair Apparence de la vie.

Clan : Toréador

Date d'Étreinte : 2019 (né en 1996)

Ambition : m'assurer que mes œuvres me survivent.

Style de prédation : Reine de la nuit (milieu artistique local)

Conviction : révéler la vérité à tout prix.

Attache : Greta Lansbury, propriétaire d'une galerie de photographie et fêtarde impénitente.

Humanité : 7

Génération : treizième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2 ; Charisme 4, Manipulation 2, Sang-froid 1 ; Intelligence 3, Astuce 2, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 4

Compétences : Furtivité 2, Larcin 1 ; Étiquette 3, Expérience de la rue (milieu artistique local) 3, Intimidation (menaces) 1, Persuasion 4, Représentation (photographie) 3, Subterfuge 2 ; Investigation 2, Médecine 1

Disciplines : Auspex 1 (Sens accrus), Présence 2 (Révérence, Baiser persistant), Puissance 1 (Bond surhumain)

Avantages : Beau, Contact (May Davis, historienne de la ville), Renommée (photographe) 2, Addict fonctionnel (+1 à tous les groupements sociaux après avoir assouvi son addiction), Mawla (Belen) 2

Handicaps : Proie taboue (tous ceux qui ne sont pas des artistes) 1, Harceleur, Addiction (alcool)

SHANE FISHER (MALFRAT SÛR·E D'ELLUI)

Shane a été un tyran des cours d'école dans son enfance, un·e criminel·le endurci·e dans son adolescence et enfin un·e vétérane·e du racket de protection mafieux une fois adulte. Si le Partenariat, un groupe du crime organisé de la région, a besoin de quelqu'un pour faire le sale boulot, il appelle toujours Shane. Quand le vieux comptable que Shane était censé·e intimider lui a ordonné de se figer en plein coup de poing pour que le vieil homme puisse lui casser le bras en deux, Shane était à la fois furieux·se et jaloux·se. Le comptable l'a remarqué et lui a proposé l'Étreinte.

À présent, Shane sert d'agent·e infiltré·e de la Camarilla locale au sein du Partenariat. Iel est toujours fidèle à son employeur mortel, mais iel défend la place de sa secte dans la ville de manière de plus en plus zélée à chaque nuit qui passe. Iel apprécierait de voir toute cette loyauté récompensée.

Motivation : quand quelqu'un se comporte en fidèle soldat, il est récompensé pour son service. Shane prend

soin de l'organisation et l'organisation prend soin d'iel. Malheureusement, ce principe ne semble pas avoir cours chez les Descendants. Il faut quelque chose de plus que le service. Du statut, de la visibilité, des relations. Peut-être que les Enfants de l'Ange pourraient fournir tout cela ?

ACTIONS :

Voici des choses que vous pouvez faire, sans que cela soit une obligation.

- Prouver que vous pouvez remporter haut la main tous les défis que vous lancent les Enfants.
- Montrer votre force en démontrant que vous pouvez résister à tout.
- Être fasciné·e par toute cette beauté autour de vous.

Notes : si Shane est un·e Sang Clair, iel appartient à la quatorzième génération et sa Puissance du sang est de 0. Iel n'a ni style de prédation ni disciplines en dehors de Domination. Iel acquiert le handicap de Sang Clair Tempérament bestial et l'atout de Sang Clair Affinité avec une discipline (Domination).

Clan : Ventruë (Fléau de clan: ne peut boire que le sang de gens humiliés ou battus)

Date d'Étreinte : 2018 (né·e en 1990)

Ambition : prendre le commandement de cette organisation.

Style de prédation : Chat de gouttière

Conviction : toujours tenir mes promesses.

Attache : Derek Houston, serveur dans un dîner nocturne local et mannequin à temps partiel.

Humanité : 6

Génération : treizième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 3, Dextérité 1, Vigueur 3; Charisme 2, Manipulation 3, Sang-froid 4; Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 6, Volonté 7

Compétences : Furtivité 2, Mêlée 2; Commandement 3, Empathie (détection des mensonges) 1, Intimidation (vol à main armée) 4, Persuasion 3, Subterfuge 1; Investigation 1, Politique 2, Vigilance 3

Disciplines : Célérité 1 (Réflexes éclair), Domination 2 (Brouillage mémoriel, Hypnose), Présence 1 (Intimider)

Avantages : Contact (Tucker « le Gardien de la Crypte » McCarthy, nettoyeur de cadavres), Manducation, Ressources 3, Influence (le Partenariat) 2

Handicap : Infamie (criminel·le connu·e) 2

JADA SANFORD (INFORMATRICE RUSÉE)

Jada s'est toujours sentie invisible du temps où elle travaillait dans les bureaux d'une agence de pub. Elle attribue le fait qu'elle soit maintenant capable de devenir réellement invisible à l'ironie cosmique. Un soir, le taxi qui la ramenait du travail s'est retrouvé pris dans un règlement de comptes entre deux coteries rivales à coup de balles. Les instants qui ont suivi sont très flous dans sa mémoire. Le conducteur est mort, et elle aussi, mais l'un des vampires présents a eu pitié d'elle et lui a donné le sang dont elle avait besoin pour survivre... et devenir une Descendante.

À présent, Jada joue sur tous les tableaux des conflits entre vampires en ville, espionnant pour le compte de celui qui paie le plus en argent, en objets précieux ou en sang. C'est un bon travail, mais elle espère encore trouver la paix dans sa non-vie.

Motivation : par la force des choses, le succès d'un informateur a toujours des limites, car il regarde les choses depuis l'extérieur. L'invitation des Enfants de

l'Ange représente une chance d'entrer à l'intérieur et de commencer à jouer sérieusement. En tant que Nosferatu, Jada n'est pas spécialement préoccupée par sa propre apparence, mais l'idée d'être entourée de beauté l'attire beaucoup.

ACTIONS :

Voici des choses que vous pouvez faire, sans que cela soit une obligation.

- Passer un moment intime avec quelqu'un de magnifique.
- Comprendre les jeux de pouvoir au sein des Enfants de l'Ange et voir si vous pouvez faire en sorte que quelqu'un vous doive une dette.
- Nouer des relations avec les influenceurs mortels que vous reconnaissez grâce à votre Masque.

Notes : si Jada est une Sang Clair, elle appartient à la quatorzième génération et sa Puissance du sang est de 0. Elle n'a ni style de prédation ni disciplines. Elle acquiert le handicap de Sang Clair Chair morte et l'atout de Sang Clair Résistance vampirique.

Clan : Nosferatu

Date d'Étreinte : 2017 (née en 1992)

Ambition : vivre dans le confort absolu entourée de luxe.

Style de prédation : Marchand de sable

Conviction : attirer des ennuis à ceux qui cherchent les ennuis n'est jamais mal.

Attache : Savannah Holloway, journaliste d'investigation et sœur d'un ami décédé.

Humanité : 7

Génération : treizième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 3; Charisme 1, Manipulation 4, Sang-froid 3; Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2

Attributs secondaires : santé 6, Volonté 5

Compétences : Bagarre 2, Furtivité (ef-fraction) 3, Larcin 3; Empathie 3, Étiquette 2, Expérience de la rue 1, Persuasion 2, Subterfuge 4; Investigation 1, Vigilance (embuscades) 1

Disciplines : Occultation 3 (Silence de la mort, Passage invisible, Masque aux mille visages), Puissance 1 (Corps létal)

Avantages : Masque (Janie Meyer, coach bien-être en ligne) 2, Ressources 3, Mawla (Mégère) 2, Traqueur sanguin

Handicap : Prédateur indéniable

LEYLA WRIGHT (MUSICIENNE EFFRONTÉE)

Quand les temps étaient durs pour elle, Leyla se tournait vers sa guitare. Son talent l'a sortie d'un foyer familial instable et l'a fait entrer dans le milieu des musiciens sans le sou de la ville. Elle s'est taillé une place en tant que chanteuse et parolière de country alternative aux textes politiques et aux riffs étourdissants. Elle s'est fait des amis de tous âges et de tous horizons, y compris un gang de bikers local. Lorsqu'un fan aux yeux remplis d'étoiles lui a offert une chance « d'obtenir un vrai pouvoir », elle a cru à une plaisanterie jusqu'à ce qu'il s'introduise chez elle par effraction et l'étreigne. La Camarilla a fait griller le fan au soleil, mais a laissé partir Leyla avec un sérieux avertissement et une marque indélébile sur son cou.

À présent, Leyla est prête à faire sensation ce milieu qu'elle découvre. Les temps sont de nouveau durs pour elle, et elle sait exactement vers quoi se tourner.

Motivation : un artiste de scène ne peut jamais exister seul. Il lui faut un public, un milieu auquel appartenir. Les Enfants de l'Ange ne sont peut-être pas tout à fait ce

milieu, du moins pour l'instant. Mais avec un peu moins de marbre blanc et plus de crédibilité au sein de la contre-culture, ils pourraient devenir ce dont Leyla a besoin. Il faut juste que quelqu'un les pousse un peu.

ACTIONS :

Voici des choses que vous pouvez faire, sans que cela soit une obligation.

- Donner un concert improvisé et démontrer votre faculté de donner du sens aux choses.
- Tenter de secouer les Enfants de l'Ange en les battant à leur propre jeu.
- Devenir fan de quelqu'un que vous rencontrez.

Notes : si Leyla est une vraie vampire, elle appartient à la treizième génération et sa Puissance du sang est de 1. Elle appartient au clan Brujah. Elle perd tous ses atouts et handicaps de Sang Clair. Elle acquiert le style de prédation Osiris et possède les disciplines suivantes : Présence 2 (Révérence, Baiser persistant) et Puissance 2 (Corps létal, Prouesse).

Clan : Sang Clair

Date d'Étreinte : 2019 (née en 1989)

Ambition : bousculer cette société morte par tous les moyens nécessaires.

Conviction : obéir à quelqu'un que je respecte n'est pas un péché, même s'il me dit de faire quelque chose de mal.

Attache : River Baker, bassiste et habitué de la vie nocturne.

Humanité : 7

Génération : quatorzième

Puissance du sang : 0

Attributs : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 2 ; Charisme 3, Manipulation 1, Sang-froid 2 ; Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 4

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 6

Compétences : Furtivité 2, Mêlée 3 ; Commandement 3, Expérience de la rue 4, Intimidation 3, Persuasion 2, Représentation (allocutions publiques, guitare) 2, Subterfuge 1 ; Investigation (déduction) 1, Politique 1

Avantages : Sang actif (atout de Sang Clair), Alliés (le Hell's Stampede, un gang de bikers hors-la-loi) 3, Renommée (star de la country alternative) 2, Troupeau (fan club) 2

Handicaps : Marqué par la Camarilla (handicap de Sang Clair), Fléau mythique (argent) 1, Ennemi (Travis « le Sudiste » Dunn, ancien manager), Stigmates, Accro aux liens

MILOGOST « MILO » DABEK (GÉNIE PARIA)

En grandissant au sein d'un culte théosophique de niche, Milo a appris des théories occultes de tout bord dès son plus jeune âge. Iel avait un don pour comprendre les sujets ésotériques complexes et iel est devenu-e l'un-e des favoris du maître vampirique du culte, Félix Baciu. Quand le prince a accordé au Tremere la permission d'engendrer un enfant, Milo était le candidat-e tout-e trouvé-e, et Baciu a promis au prince que Milo deviendrait un atout puissant. Malheureusement, l'Étreinte n'a pas bien fonctionné. Pour dissimuler sa honte, Baciu a acheté une maison dans une ville sur un autre continent et y a envoyé Milo et sa sœur Alicja.

À présent, en tant que Sang Clair qui en sait trop et qui aime le sang de vampire, Milo tente de faire profil bas. Ses recherches alchimiques apaisent un peu sa soif de connaissances, mais pas assez.

Motivation : si les choses s'étaient déroulées comme elles l'auraient dû, Milo devrait être un-e véritable Tremere à l'heure qu'il est et non un-e Sang Clair. Iel est né-e dans ce clan même en tant que mortel-le, du moins c'est l'impression qu'il a en se remémorant sa vie et sa non-vie jusqu'ici. Être devenu-e un-e Sang Clair est un

coup du sort cruel, une farce grotesque à laquelle il faut remédier d'une manière ou d'une autre. Si Milo ne parvient pas à trouver sa place parmi les Tremeres, peut-être que les Enfants pourraient lui en offrir une où iel pourra être accepté-e, réussir et trouver le pouvoir et l'admiration.

ACTIONS :

Voici des choses que vous pouvez faire, sans que cela soit une obligation.

- Tenter de participer aux rituels ou aux cérémonies des Enfants.
- Vous plaindre de la condition vampirique.
- Traiter les Descendants connus pour leurs réussites en occultisme avec admiration et jalousie.

Notes : si Milo est un-e vrai-e vampire, iel appartient à la treizième génération et sa Puissance du sang est de 2. Iel appartient au clan Tremere. Iel perd tous ses atouts et handicaps de Sang Clair. Iel perd Sang Clair alchimiste, mais acquiert le style de prédation Lamproie et possède les disciplines suivantes : Auspex 1 (Sentir l'invisible), Célérité 1 (Grâce féline), Sorcellerie du sang 2 (Goût du sang, Éteindre la vitae, rituel : Chemin du sang)

Clan : Sang Clair

Date d'Étreinte : 2021 (né-e en 1991)

Ambition : connaître toutes les expériences mystiques qui m'étaient fermées auparavant.

Conviction : encourager les autres à commettre des actes horribles n'est pas un péché si c'est dans le but de les aider à atteindre un état de conscience supérieur.

Attache : Denise Becker, caissière dans une librairie ésotérique.

Humanité : 6

Génération : quatorzième

Puissance du sang : 0

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 1 ; Charisme 2, Manipulation 3, Sang-froid 2 ; Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 4, Volonté 5

Compétences : Artisanat (design) 2, Bagarre 1, Furtivité (Descendants) 2 ; Empathie 4, Persuasion 1, Subterfuge 2 ; Érudition (recherche) 1, Médecine 3, Occultisme 3, Vigilance 3

Disciplines : Alchimie du sang clair 1 (fixatio : Portée lointaine)

Avantages : Sang Clair alchimiste (atout de Sang Clair), Traqueur sanguin, Mawla (Félix) 3, Ressources 2, Servant (Alicja Ducheski) 1

Handicaps : Fragilité humaine (handicap de Sang Clair), Haï, Proie taboue (mortels inconscients du danger), Empalement fatal

DEWEY HOBBS (CHASSEUR ÉTHIQUE)

Quand il était enfant, Dewey adorait tout dans les voyages de chasse de sa famille, sauf le moment où il fallait tuer. Quand sa femme Patricia lui a fait promettre d'arrêter ce sport, cela l'a presque soulagé. Il a tenu sa promesse pendant plus d'une décennie après le décès de Patricia à cause d'une leucémie, mais l'envie de chasser a fini par prendre le dessus. Lors de son premier voyage de chasse depuis des années, il a été sauvagement attaqué et grièvement blessé par quelque chose qui était sans doute un loup, mais bien trop grand. Alors qu'il était allongé dans les ténèbres, quelque chose lui a demandé s'il voulait vivre. Il a répondu oui.

À présent, Dewey doit apprendre beaucoup de choses nouvelles rapidement. Il a trouvé quelques alliés, des Descendants auxquels il s'accroche comme si sa non-vie en dépendait (ce qui pourrait bien être le cas), mais il a désespérément besoin d'un cadre pour son existence.

Motivation : Dewey a besoin de se sentir à sa place, de faire partie de quelque chose qui va donner un sens à

sa nouvelle non-vie. Sinon, qu'est-ce qui va empêcher son existence de dégénérer en un marasme moral dans lequel tout le monde est soit un prédateur, soit une proie ?

ACTIONS :

Voici des choses que vous pouvez faire, sans que cela soit une obligation.

- Tester de nouvelles manières de chasser, juste pour le frisson.
- Capturer une proie puis la relâcher sans la tuer.
- Compromettre vos valeurs parce que vous avez besoin de faire partie d'un groupe.

Notes : si Dewey est un vrai vampire, il appartient à la treizième génération et sa Puissance du sang est de 1. Il appartient au clan Gangrel. Il perd tous ses atouts et handicaps de Sang Clair. Il acquiert le style de prédation Fermier et possède les disciplines suivantes : Force d'âme 1 (Esprit résolu) et Protéisme 3 (Yeux de la Bête, Armes bestiales, Change-forme).

Clan : Sang Clair

Date d'Étreinte : 2020 (né en 1968)

Ambition : trouver un compromis entre ma foi et ma nouvelle nature.

Conviction : la vie innocente doit être défendue à tout prix.

Attache : Susie Chrisman, l'une des gardiens du cimetière où repose la femme de Dewey.

Humanité : 7

Génération : quatorzième

Puissance du sang : 0

Attributs : Force 3, Dextérité 1, Vigueur 3 ; Charisme 2, Manipulation 2, Sang-froid 2 ; Intelligence 2, Astuce 4, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 6, Volonté 5

Compétences : Armes à feu 2, Bagarre 2, Survie (chasse) 3 ; Animaux 3, Empathie 2, Expérience de la rue 1, Intimidation 1 ; Investigation 3, Médecine 2, Occultisme (cultes de sang) 1, Vigilance 4

Avantages : Compagnons anarchs (atout de Sang Clair), Alliés (club de chasse local) 2, Contact (Wilbur Reed, garde forestier) 2, Masque (Tom Davidson, ouvrier en bâtiment) 1, Ressources 2

Handicaps : Dépendance à la vitae (handicap de Sang Clair), Fermier, Liens durables, Proie taboue (animaux de compagnie)



UNE GOUTTE
DE LUNE

VAMPIRE

LA MASCARADE

ARKHANE ASYLUM

AXEL BENNINGTON

Mots-clés : fiable, joue au plus fin, pense trop, impatient

Axel n'a jamais voulu être banquier. Il voulait être bassiste dans un groupe et sillonner les routes sur sa vieille bécane. Au lieu de cela, il s'est retrouvé dans un open space à néons à aligner des chiffres, la seule chose qui faisait la différence entre une famille qui perdait tout et la banque qui générait un bénéfice. Ce n'était même plus de la corruption à ce stade ; les chiffres donnaient un résultat défavorable pour tout le monde sauf pour l'entreprise. Depuis son Étreinte et sa transformation en anarch brujah, Axel aime sa non-vie et il s'est vite adapté à l'existence vampirique. Il est bien plus facile de détourner l'argent d'une banque et de le rediriger au travers de sociétés-écrans multinationales vers les communautés qui en ont besoin quand vous n'avez plus peur de ne plus pouvoir manger à cause de cela.

CHOSSES À FAIRE QUAND VOUS ÊTES AXEL :

- Être l'adulte qui rappelle à tout le monde les conséquences de leurs actes.
- Profiter des plaisirs de la non-vie, juste pour cette fois.
- Perdre votre sang-froid et enfoncer la cage thoracique de quelqu'un qui l'a incontestablement mérité.

Clan : Brujah

Date d'Étreinte : 2021 (né en 1996)

Ambition : je veux que quelqu'un qui est au pouvoir ait ce qu'il mérite.

Style de prédation : Consensualiste

Convictions : les gens sont plus importants que les lois. Vole aux riches pour donner aux pauvres.

Attaches : Mimi Barrantes, infirmière urgentiste et voisine. Justin Chad, propriétaire du magasin de jeux local.

Humanité : 8

Génération : treizième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 4, Dextérité 3, Vigueur 2 ; Charisme 3, Manipulation 2, Sang-froid 1 ; Intelligence 3, Astuce 2, Résolution 2

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 3

Compétences : Athlétisme 1, Bagarre (Descendants) 3, Conduite 1, Larcin 2 ; Empathie 3, Expérience de la rue 3, Intimidation 2, Persuasion 2 ; Finances 4, Médecine (phlébotomie) 3, Vigilance 2

Disciplines : Célérité 2 (Grâce féline, Rapidité), Force d'âme 1 (Résilience), Puissance 1 (Corps létal)

Avantages : Masque 1, Ressources 2, Mawla (mentor: sire) 2

Handicaps : Empalement fatal, Proie taboue (personnes non consentantes) 1, Sombre secret (bris de Mascarade) 1

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|----------------------------|----------|---------------------------------|
| Nom Axel Bennington | Concept | Prédateur Consensualiste |
| Chronique | Ambition | Clan Brujah |
| Sire | Désir | Génération Treizième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●●●○
 Dextérité ●●●○○
 Vigueur ●●○○○

Social

Charisme ●●●○○
 Manipulation ●●○○○
 Sang-froid ●○○○○

Mental

Intelligence ●●●○○
 Astuce ●●○○○
 Résolution ●●○○○

Santé

□□□□□ □□□□□

Volonté

□□□□□ □□□□□

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|------------------|-------|---------------------------|-------|--------------------|-------|
| Armes à feu..... | ○○○○○ | Animaux..... | ○○○○○ | Érudition..... | ○○○○○ |
| Artisanat..... | ○○○○○ | Commandement..... | ○○○○○ | Finances..... | ●●●●○ |
| Athlétisme..... | ●○○○○ | Empathie..... | ●●●○○ | Investigation..... | ○○○○○ |
| Bagarre..... | ●●●○○ | Étiquette..... | ○○○○○ | Médecine..... | ●●●○○ |
| Conduite..... | ●○○○○ | Expérience de la rue..... | ●●●○○ | Occultisme..... | ○○○○○ |
| Furtivité..... | ○○○○○ | Intimidation..... | ●●○○○ | Politique..... | ○○○○○ |
| Larcin..... | ●●○○○ | Persuasion..... | ●●○○○ | Sciences..... | ○○○○○ |
| Mêlée..... | ○○○○○ | Représentation..... | ○○○○○ | Technologie..... | ○○○○○ |
| Survie..... | ○○○○○ | Subterfuge..... | ○○○○○ | Vigilance..... | ●●○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|----------------|-------------------|-----------------|
| Célérité ●●○○○ | Force d'âme ●○○○○ | Puissance ●○○○○ |
| Grâce féline | Résilience | Corps létal |
| Rapidité | | |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■■■□

MELIKA REDD

Mots-clés : charmante, pleine d'assurance, honnêteté brutale, soupçonneuse

En apparence, Melika Redd est la lècheuse typique du cliché de film de vampires. D'une beauté sculpturale et toujours sur son trente-et-un, la confiance en elle de Melika suinte par tous les pores de son corps parfait. Sa vie mortelle aurait pu se terminer de la même manière que celle de beaucoup de ses amis. Comme elle a grandi dans les quartiers mal famés de la ville dans les années 2000, elle faisait une cible facile quand elle rentrait de son travail de danseuse avec ses clés dans la main, prête à s'en servir comme poing américain improvisé pour repousser un agresseur. Mais elle a rencontré un client vampirique par hasard et il lui a retiré un manteau de peur qu'elle n'ait même pas conscience de porter. Melika s'est adaptée à la nuit avec zèle et, depuis son Étreinte, elle passe son temps à reverser de l'argent en secret à sa communauté et à danser pour des Descendants qui la prennent pour une Toréador.

CHOSSES À FAIRE QUAND VOUS ÊTES MELIKA :

- Tester quelque chose de nouveau sans craindre les conséquences. Vous avez passé bien assez de temps à avoir peur.
- Faire fi de toute prudence et profiter de tous les plaisirs en bonne hédoniste, puis vous inquiéter du fait que ce que vous venez de vivre ne suffira peut-être plus à vous satisfaire à l'avenir.
- Séduire quelqu'un d'attirant pour lui soutirer des informations puis lui demander s'il aimerait servir de casse-dalle.

Clan : Caitiff

Date d'Étreinte : 2020 (née en 1992)

Ambition : être celle qui mène le jeu. N'importe quel jeu. Tous les jeux.

Style de prédation : Consensualiste

Convictions : l'innocence doit être protégée. Tout le monde mérite une belle vie.

Attaches : Cannelle, gogo danseuse et poupée de sang au Lièvre de Velours. Mme Johnson, une voisine âgée.

Humanité : 8

Génération : douzième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 1, Dextérité 2, Vigueur 3; Charisme 4, Manipulation 3, Sang-froid 2; Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2

Attributs secondaires : santé 6, Volonté 4

Compétences : Athlétisme 1, Bagarre 1, Survie (exploration urbaine) 1; Commandement 1, Empathie 3, Étiquette 2, Expérience de la rue 2, Persuasion 3 (calices), Représentation (danse) 4; Érudition 2, Finances 1, Médecine 2, Vigilance 3

Disciplines : Auspex 1 (Sens accrus), Présence 2 (Révérence, Baiser persistant), Puissance 1 (Corps létal)

Avantages : Mawla (mentor: sire) 2, Beau 2, Masque 1, Ressources 2

Handicaps : Liens durables 1, Proie taboue (personnes non consentantes) 1, Proie taboue (travailleurs:ses du sexe) 1, Sombre secret (bris de Mascarade) 1

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|------------------------|----------|---------------------------------|
| Nom Melika Redd | Concept | Prédateur Consensualiste |
| Chronique | Ambition | Clan Caitiff |
| Sire | Désir | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●○○○○
 Dextérité ●●○○○
 Vigueur ●●●○○

Social

Charisme ●●●●○
 Manipulation ●●●○○
 Sang-froid ●●○○○

Mental

Intelligence ●●○○○
 Astuce ●●●○○
 Résolution ●●○○○

Santé

□□□□□ □□□□□

Volonté

□□□□□ □□□□□

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|------------------|-------|---------------------------|-------|--------------------|-------|
| Armes à feu..... | ○○○○○ | Animaux..... | ○○○○○ | Érudition..... | ●●○○○ |
| Artisanat..... | ○○○○○ | Commandement..... | ●○○○○ | Finances..... | ●○○○○ |
| Athlétisme..... | ●○○○○ | Empathie..... | ●●●○○ | Investigation..... | ○○○○○ |
| Bagarre..... | ●○○○○ | Étiquette..... | ●●○○○ | Médecine..... | ●●○○○ |
| Conduite..... | ○○○○○ | Expérience de la rue..... | ●●○○○ | Occultisme..... | ○○○○○ |
| Furtivité..... | ○○○○○ | Intimidation..... | ○○○○○ | Politique..... | ○○○○○ |
| Larcin..... | ○○○○○ | Persuasion..... | ●●●○○ | Sciences..... | ○○○○○ |
| Mêlée..... | ○○○○○ | Représentation..... | ●●●●○ | Technologie..... | ○○○○○ |
| Survie..... | ●○○○○ | Subterfuge..... | ○○○○○ | Vigilance..... | ●●●○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|--------------|-------------------|-----------------|
| Auspex ●○○○○ | Présence ●●○○○ | Puissance ●○○○○ |
| Sens accrus | Révérance | Corps létal |
| | Baiser persistant | |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■■■■

CASSANDRE BARRANTES

Mots-clés : responsable, sage, romantique, névrosée

Cassandra sait que son nom correspond parfaitement à ce qui lui est arrivé et, d'une certaine manière, l'a condamnée à devenir une Malkavienne. En fait, comme elle ne s'est jamais sentie totalement à sa place dans le monde des vivants, Cassandra sait que, si elle n'était pas devenue un vampire, elle serait devenue autre chose... probablement un loup-garou, un fantôme ou quelque chose de ce genre. Et au vu du fait qu'elle pense être capable de voir les fils de la destinée en toutes choses, elle a peut-être raison.

Cassandra était déjà occultiste professionnelle quand elle a été étreinte par son sire malkavien et elle n'a pas vraiment eu de raison de changer quoi que ce soit chez elle après, mis à part le fait qu'elle vivait à Miami, alors elle a décidé de commencer sa non-vie dans une nouvelle cité. Essayant de sortir de la coquille de discrétion qu'elle avait de son vivant, Cassandra passe sous les radars avec son activité de tireuse de tarot populaire sur YouTube tout en rassemblant une collection impressionnante de livres sur tous les sujets occultes possibles et imaginables. Évidemment, elle ne les a pas tous lus, mais la destinée lui a personnellement déclaré qu'elle le ferait.

CHOSSES À FAIRE QUAND VOUS ÊTES CASSANDRE :

- Utiliser Occultation pour quitter une situation gênante à laquelle vous ne voulez pas participer.
- Tester une nouvelle drogue, un nouveau sang ou une nouvelle sensation physique dans l'idée de vous exposer à de nouvelles choses. Le regretter instantanément, car vous vous inquiétez des fils de destinée que vous avez altéré quand vous avez perdu le contrôle.
- Se sentir obligée de scruter l'âme de quelqu'un sans lui demander la permission. Lui dire les pires choses que vous avez vues. Honnêtement, c'est pour son propre bien.

Clan : Malkavien

Date d'Étreinte : 2019 (née en 1989)

Ambition : découvrir et accomplir mon destin.

Style de prédation : Reine de la nuit (occultistes)

Convictions : les innocents doivent être protégés contre les êtres au-delà de leur compréhension. Les enfants ne doivent pas souffrir.

Attaches : Jaxon Barrantes, neveu mortel. Fatima Barrantes, sœur mortelle.

Humanité : 7

Génération : douzième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2; Charisme 3, Manipulation 1, Sang-froid 3; Intelligence 4, Astuce 2, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 6

Compétences : Athlétisme 1, Furtivité (filature) 2, Larcin 1; Commandement 1, Empathie 3, Étiquette (milieux occultes) 2, Expérience de la rue 2, Persuasion 3, Subterfuge (innocence) 1; Érudition (recherche) 3, Finances (entreprises occultes) 1, Investigation 2, Occultisme 3, Technologie 1, Vigilance 2

Disciplines : Auspex 2 (Sens accrus, Prémonition), Domination 1 (Brouillage mémoriel), Occultation 1 (Manteau d'ombre)

Avantages : Mawla (mentor: sire) 2, Renommée 1, Contacts 2, Masque (astrologue) 2, Ressources 2

Handicaps : Fléau mythique (eau bénite) 1, Liens durables 1, Proie taboue (clergé) 1

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--------------------------------|----------|-----------------------------------|
| Nom Cassandra Barrantes | Concept | Prédateur Reine de la nuit |
| Chronique | Ambition | Clan Malkavien |
| Sire | Désir | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●○○○
 Dextérité ●●○○○
 Vigueur ●●○○○

Social

Charisme ●●●○○
 Manipulation ●○○○○
 Sang-froid ●●●○○

Mental

Intelligence ●●●●○
 Astuce ●●○○○
 Résolution ●●●○○

Santé

□□□□□ □□□□□

Volonté

□□□□□ □□□□□

COMPÉTENCES

| | | |
|------------------------|---------------------------------|--------------------------|
| Armes à feu..... ○○○○○ | Animaux..... ○○○○○ | Érudition..... ●●●○○ |
| Artisanat..... ○○○○○ | Commandement..... ●○○○○ | Finances..... ●○○○○ |
| Athlétisme..... ●○○○○ | Empathie..... ●●●○○ | Investigation..... ●●○○○ |
| Bagarre..... ○○○○○ | Étiquette..... ●●○○○ | Médecine..... ○○○○○ |
| Conduite..... ○○○○○ | Expérience de la rue..... ●●○○○ | Occultisme..... ●●●○○ |
| Furtivité..... ●●○○○ | Intimidation..... ○○○○○ | Politique..... ○○○○○ |
| Larcin..... ●○○○○ | Persuasion..... ●●●○○ | Sciences..... ○○○○○ |
| Mêlée..... ○○○○○ | Représentation..... ○○○○○ | Technologie..... ●○○○○ |
| Survie..... ○○○○○ | Subterfuge..... ●○○○○ | Vigilance..... ●●○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|--------------|---------------------|-------------------|
| Auspex ●●○○○ | Domination ●○○○○ | Occultation ●○○○○ |
| Sens accrus | Brouillage mémoriel | Manteau d'ombre |
| Prémonition | | |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■□□□

PINSON

Mots-clés : suave, aventureux, dominant, capricieux

Pinson n'aime pas trop parler de l'endroit d'où iel vient ou de la vie qu'iel avait avant sa non-vie actuelle, cette nuit. Ce n'est pas parce qu'iel vient d'une famille brisée. Ce n'est pas parce qu'iel a été étreint-e par erreur. C'est parce que, pour Pinson, chaque nuit est une nouvelle aventure, une nouvelle chance de découvrir des histoires que personne n'a encore racontées.

Pinson exsude l'excitation et une beauté animale et dangereuse. Iel vous fait le même effet qu'une mauvaise idée que vous savez que vous allez mettre en pratique malgré tout. Iel est en ville avec son sire depuis un certain temps et iel a le sentiment d'être prêt-e à quitter le nid. Son masque actuel de barman commence à lea fatiguer. Peut-être qu'iel va rompre avec sa petite amie poupée de sang et faire une dernière nuit de fête. La route l'appelle.

CHOSÉS À FAIRE QUAND VOUS ÊTES PINSON :

- Voir si vous pouvez mettre la main sur une fiole d'un nouveau produit qui pourrait satisfaire votre addiction et vous permettre de rester concentré-e sur ce que vous faites.
- Faire une promesse à quelqu'un puis décider de la rompre tout de suite après.
- Céder à la Bête et réduire un ennemi en bouillie avec délectation.

Clan : Gangrel

Date d'Étreinte : 2018 (né-e en 1999)

Ambition : voir le monde et me faire un nom.

Style de prédation : Succube

Convictions : te rebeller est toujours une bonne chose.

Attaches : Juan Alamanzar, propriétaire d'une épicerie locale. Emmy Stardust, petite amie poupée de sang.

Humanité : 6

Génération : treizième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 4, Dextérité 3, Vigueur 3; Charisme 2, Manipulation 2, Sang-froid 2; Intelligence 1, Astuce 2, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 6, Volonté 5

Compétences : Athlétisme 2, Bagarre (mortels armés) 4, Mêlée 3, Survie (jungle urbaine) 2; Animaux 1, Expérience de la rue 3, Intimidation 3, Persuasion (séduction) 3; Vigilance 2

Disciplines : Animalisme 3 (Sentir la Bête, Murmures sauvages, Dompter la Bête), Force d'âme 1 (Résilience)

Avantages : Beau 2, Liens réduits 2, Masque 1, Mawla (mentor: sire) 2, Ressources 1, Traqueur sanguin 1

Handicaps : Addiction (méthylphénidate) 1, Ennemi (partenaire jaloux) 1, Fléau mythique (argent) 1

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|-------------------|----------|-----------------------------|
| Nom Pinson | Concept | Prédateur Succube |
| Chronique | Ambition | Clan Gangrel |
| Sire | Désir | Génération Treizième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●●●○
 Dextérité ●●●○○
 Vigueur ●●●○○

Social

Charisme ●●○○○
 Manipulation ●●○○○
 Sang-froid ●●○○○

Mental

Intelligence ●○○○○
 Astuce ●●○○○
 Résolution ●●●○○

Santé

□□□□□ □□□□□

Volonté

□□□□□ □□□□□

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|------------------|-------|---------------------------|-------|--------------------|-------|
| Armes à feu..... | ○○○○○ | Animaux..... | ●○○○○ | Érudition..... | ○○○○○ |
| Artisanat..... | ○○○○○ | Commandement..... | ○○○○○ | Finances..... | ○○○○○ |
| Athlétisme..... | ●●○○○ | Empathie..... | ○○○○○ | Investigation..... | ○○○○○ |
| Bagarre..... | ●●●●○ | Étiquette..... | ○○○○○ | Médecine..... | ○○○○○ |
| Conduite..... | ○○○○○ | Expérience de la rue..... | ●●●○○ | Occultisme..... | ○○○○○ |
| Furtivité..... | ○○○○○ | Intimidation..... | ●●●○○ | Politique..... | ○○○○○ |
| Larcin..... | ○○○○○ | Persuasion..... | ●●●○○ | Sciences..... | ○○○○○ |
| Mêlée..... | ●●●○○ | Représentation..... | ○○○○○ | Technologie..... | ○○○○○ |
| Survie..... | ●●○○○ | Subterfuge..... | ○○○○○ | Vigilance..... | ●●○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|-------------------|-------------------|-------|
| Animalisme ●●●○○ | Force d'âme ●○○○○ | ○○○○○ |
| Sentir la Bête | Résilience | |
| Murmures sauvages | | |
| Dompter la Bête | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance.....

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■□□□□

THOMAS NG

Mots-clés : curieux, enthousiaste, innovant, mesquin

De son vivant, Thomas travaillait dur pour pouvoir s'amuser encore plus dur, mais depuis son Étreinte, sa palette de possibilités d'amusement a beaucoup augmenté. Ancien infirmier d'une clinique gratuite locale, Thomas passe la moitié de son temps à offrir des visites médicales aux mortels du quartier le plus pauvre qui ont besoin d'un médecin. L'autre moitié lui sert à faire toutes les choses qu'il s'interdisait de faire avant parce qu'elles risquaient de lui faire tout perdre.

Hédoniste dans les limites du raisonnable, Thomas sait qu'il doit se montrer prudent pour éviter que la Bête le mène trop loin sur la voie dangereuse qu'il tente de suivre. C'est pour cela que l'idée de se nourrir de sang en poche l'attire, même si, jusqu'ici, ce produit s'est révélé résolument médiocre. Spontanément curieux du résultat du mélange entre les drogues et le sang, Thomas tient une feuille de calcul informatique recensant toutes ses expériences de chasse sur des mortels drogués.

CHOSSES À FAIRE QUAND VOUS ÊTES THOMAS :

- Rechercher de nouvelles sensations et peser le pour et le contre avant d'en profiter.
- Toucher, manipuler ou examiner quelque chose que vous devriez laisser tranquille.
- Partager accidentellement tout ce que vous savez sur un sujet parce que vous êtes trop excité pour vous taire.

Clan : Brujah

Date d'Étreinte : 2016 (né en 1985)

Ambition : laisser un héritage de connaissances.

Style de prédation : Biberonneur

Convictions : la connaissance est sacrée. Aide les oubliés.

Attaches : Pat Khan, voisin âgé. Franck, étudiant sans domicile fixe.

Humanité : 7

Génération : treizième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2; Charisme 3, Manipulation 1, Sang-froid 4; Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 7

Compétences : Commandement 1, Empathie 3, Expérience de la rue (marché noir) 1, Persuasion 4; Érudition (groupes sanguins) 1, Investigation 3, Médecine 3, Sciences (gestion de données) 2, Technologie 2, Vigilance 2

Disciplines : Célérité 1 (Grâce féline), Occultation 1 (Silence de la mort), Présence 1 (Révérence), Puissance 1 (Prouesse)

Avantages : Contacts 2, Estomac de fer 3, Masque (travailleur social auprès des SDF) 2, Mawla (mentor : sire) 2, Ressources 1

Handicaps : Déclaré mort 1, Ennemi (un drogué sang clair) 2, Proie taboue (SDF) 1

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|----------------------|----------|------------------------------|
| Nom Thomas Ng | Concept | Prédateur Biberonneur |
| Chronique | Ambition | Clan Brujah |
| Sire | Désir | Génération Treizième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●○○○
 Dextérité ●●○○○
 Vigueur ●●○○○

Social

Charisme ●●●○○
 Manipulation ●○○○○
 Sang-froid ●●●●○

Mental

Intelligence ●●○○○
 Astuce ●●●○○
 Résolution ●●●○○

Santé

□□□□□ □□□□□

Volonté

□□□□□ □□□□□

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|------------------|-------|---------------------------|-------|--------------------|-------|
| Armes à feu..... | ○○○○○ | Animaux..... | ○○○○○ | Érudition..... | ●○○○○ |
| Artisanat..... | ○○○○○ | Commandement..... | ●○○○○ | Finances..... | ○○○○○ |
| Athlétisme..... | ○○○○○ | Empathie..... | ●●●○○ | Investigation..... | ●●●○○ |
| Bagarre..... | ○○○○○ | Étiquette..... | ○○○○○ | Médecine..... | ●●●○○ |
| Conduite..... | ○○○○○ | Expérience de la rue..... | ●○○○○ | Occultisme..... | ○○○○○ |
| Furtivité..... | ○○○○○ | Intimidation..... | ○○○○○ | Politique..... | ○○○○○ |
| Larcin..... | ○○○○○ | Persuasion..... | ●●●●○ | Sciences..... | ●●○○○ |
| Mêlée..... | ○○○○○ | Représentation..... | ○○○○○ | Technologie..... | ●●○○○ |
| Survie..... | ○○○○○ | Subterfuge..... | ○○○○○ | Vigilance..... | ●●○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|------------------------|---------------------------|-----------------------|
| Célérité ●○○○○ | Occultation ●○○○○ | Présence ●○○○○ |
| Grâce féline | Silence de la mort | Révérance |
| | | |
| | | |
| | | |
| Puissance ●○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| Prouesse | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance.....

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■□□□

GARNET GRIER

Mots-clés : drôle, perspicace, chaotique, vindicative

Garnet Grier a été étreinte à un concert la nuit où elle a décidé de quitter son boulot d'avocate pour devenir humoriste. Elle trouve ce fait profondément amusant. Garnet s'efforce de trouver le côté humoristique de la mort et rien n'est plus absurde pour elle que de savoir que son sire l'a étreinte pour sa beauté parfaite... qui lui est apparue quand l'acide qui circulait dans le sang de Garnet l'a plongé en plein trip.

Quand son sire a quitté la Camarilla, Garnet l'a suivi avec un soupir de soulagement. Non-vivre parmi ses membres lui avait toujours donné le sentiment qu'il suffisait d'une seule erreur pour tout perdre et, honnêtement, c'était trop de pression. Naturellement dotée d'un sens de la répartie vif et d'un talent pour l'écriture, parfois Garnet voudrait jouer son spectacle ailleurs que dans des clubs vampiriques, où divertir des monstres devient vite une corvée. Il y a tellement d'ancillae qui n'ont aucun sens de l'humour.

CHOSSES À FAIRE QUAND VOUS ÊTES GARNET :

- Distraindre un ennemi avec une blague et, s'il ne rit pas, le déchiqueter sur place parce qu'il a manqué de respect à votre timing impeccable.
- Trouver le côté humoristique, même dans les situations les plus sinistres.
- Convaincre quelqu'un de puissant de rire de lui-même.

Clan : Toréador

Date d'Étreinte : 2016 (née en 1991)

Ambition : exploiter tout mon potentiel.

Style de prédation : Reine de la nuit

Convictions : suis ta propre voie. L'art est une libération.

Attaches : Robbie Mills, employé d'une station-service locale. Flavia Davit, artiste burlesque à la retraite.

Humanité : 7

Génération : douzième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 1, Dextérité 2, Vigueur 2; Charisme 4, Manipulation 3, Sang-froid 2; Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 2

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 4

Compétences : Conduite 2, Mêlée 2; Étiquette (comédie) 3, Expérience de la rue 2, Persuasion 4, Représentation 3; Érudition (droit) 3, Investigation 1, Technologie 1, Vigilance 1

Disciplines : Célérité 1 (Grâce féline), Force d'âme 1 (Résilience), Présence 2 (Révérence, Intimider)

Avantages : Contacts 3, Liens réduits, Masque 1, Mawla (mentor: sire) 2, Renommée 1

Handicaps : Fléau mythique (argent) 1, Proie taboue (hippies) 1, Sombre secret (dête)

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|-------------------------|----------|-----------------------------------|
| Nom Garnet Grier | Concept | Prédateur Reine de la nuit |
| Chronique | Ambition | Clan Toréador |
| Sire | Désir | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●○○○○
 Dextérité ●●○○○
 Vigueur ●●○○○

Social

Charisme ●●●●○
 Manipulation ●●●○○
 Sang-froid ●●○○○

Mental

Intelligence ●●●○○
 Astuce ●●●○○
 Résolution ●●○○○

Santé

□□□□□ □□□□□

Volonté

□□□□□ □□□□□

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|------------------|-------|---------------------------|-------|--------------------|-------|
| Armes à feu..... | ○○○○○ | Animaux..... | ○○○○○ | Érudition..... | ●●●○○ |
| Artisanat..... | ○○○○○ | Commandement..... | ○○○○○ | Finances..... | ○○○○○ |
| Athlétisme..... | ○○○○○ | Empathie..... | ○○○○○ | Investigation..... | ●○○○○ |
| Bagarre..... | ○○○○○ | Étiquette..... | ●●●○○ | Médecine..... | ○○○○○ |
| Conduite..... | ●●○○○ | Expérience de la rue..... | ●●○○○ | Occultisme..... | ○○○○○ |
| Furtivité..... | ○○○○○ | Intimidation..... | ○○○○○ | Politique..... | ○○○○○ |
| Larcin..... | ○○○○○ | Persuasion..... | ●●●●○ | Sciences..... | ○○○○○ |
| Mêlée..... | ●●○○○ | Représentation..... | ●●●○○ | Technologie..... | ●○○○○ |
| Survie..... | ○○○○○ | Subterfuge..... | ○○○○○ | Vigilance..... | ●○○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|-----------------------|--------------------------|-----------------------|
| Célérité ●○○○○ | Force d'âme ●○○○○ | Présence ●●○○○ |
| Grâce féline | Résilience | Révérance |
| | | Intimider |
| | | |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance.....

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■□□□

UN SCÉNARIO POUR VAMPIRE : LA MASCARADE

LE JEU DU PRIMOGENÈ



VAMPIRE

LA MASCARADE



VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|-------------------------------|--|-----------------------------|
| Nom Aliyah « Princesse » Shaw | Concept Opportuniste dominatrice | Prédateur Marchand de sable |
| Chronique Le jeu du Primogène | Ambition Devenir baronne de cette charmante petite ville | Clan Ventrue |
| Sire Julian Howard | Désir | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

| Physique | | Social | | Mental | |
|-----------|-------|--------------|-------|--------------|-------|
| Force | ●●○○○ | Charisme | ●●●○○ | Intelligence | ●○○○○ |
| Dextérité | ●●○○○ | Manipulation | ●●●○○ | Astuce | ●●○○○ |
| Vigueur | ●●○○○ | Sang-froid | ●●●○○ | Résolution | ●●○○○ |

| Santé | Volonté |
|--------------|--------------|
| □□□□□ ■■■■■■ | □□□□□ ■■■■■■ |

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|----------------------------|-------|---------------------------|-------|--------------------|-------|
| Armes à feu..... | ●●○○○ | Animaux..... | ○○○○○ | Érudition..... | ○○○○○ |
| Artisanat..... | ○○○○○ | Commandement..... | ●●●○○ | Finances..... | ○○○○○ |
| Athlétisme..... | ●●○○○ | Empathie..... | ○○○○○ | Investigation..... | ○○○○○ |
| Bagarre..... | ○○○○○ | Étiquette..... | ●●●○○ | Médecine..... | ○○○○○ |
| Conduite..... | ●○○○○ | Expérience de la rue..... | ○○○○○ | Occultisme..... | ○○○○○ |
| Furtivité_ effraction..... | ●○○○○ | Intimidation..... | ●●○○○ | Politique..... | ○○○○○ |
| Larcin..... | ●○○○○ | Persuasion..... | ●●●○○ | Sciences..... | ○○○○○ |
| Mêlée..... | ○○○○○ | Représentation..... | ○○○○○ | Technologie..... | ○○○○○ |
| Survie..... | ○○○○○ | Subterfuge..... | ●●●○○ | Vigilance..... | ○○○○○ |

DISCIPLINES

| | | | | | |
|--------------------|-------|------------|-------|---------------|-------|
| Auspex | ●○○○○ | Domination | ●●○○○ | Force d'âme | ●○○○○ |
| Sentir l'invisible | | Contrainte | | Esprit résolu | |
| | | Hypnose | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | ○○○○○ | | ○○○○○ | | ○○○○○ |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Résonance.....

Soif □□□□□

Humanité

VAMPIRE

LA MASCARADE



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|------------------------------------|--|---|
| Respecte toujours la parole donnée | Rob Watson, cousin lointain, mais ami proche | Boire du sang humain qui n'est pas celui du type de victime préférée coûte un nombre de points de Volonté égal au score de Fléau du personnage, sinon il vomit le sang ingéré. Avec un jet réussi de Résolution + Vigilance (difficulté 4 minimum), votre personnage peut sentir si un mortel possède ou non le sang dont il a besoin. |
|------------------------------------|--|---|

Avantages & handicaps

| | |
|--|-------|
| Apparence (Beau) | ●●○○○ |
| Refuge (hébergement temporaire: petite taille, Luxueux, Système de sécurité) | ●●●○○ |
| Ressources | ●●●●○ |
| | ○○○○○ |
| Adversaire (Julian Howard, sire) | ●●○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |

Notes

Puissance du sang

●○○○○ ○○○○○

| | |
|---|--|
| Coup de sang Ajoutez 2 dés | Dégâts régénérés 1 point de dégâts superficiels |
| Bonus aux pouvoirs Aucun | Relance du test d'Exaltation Niveau 1 |
| Pénalité pour se nourrir Pas d'effet | Score de Fléau 2 |

Expérience totale

Expérience dépensée

| |
|---|
| Âge véritable 21 |
| Âge apparent 18 |
| Date de naissance 2002 |
| Date de décès 2020 |
| Apparence |
| Signes distinctifs |
| <p>Historique La vie comme la non-vie d'Aliyah ont été décidées à sa place. Elle était la plus jeune d'une famille de goules, les serveurs accros au sang d'un vampire, et son sire l'a choisie pour une promotion au rang de Descendante. La Camarilla était amusante, mais toute voie vers davantage de pouvoir était bloquée par des vampires plus âgés et plus importants. Quand Aliyah s'est rendu compte qu'au sein des anarchs n'importe qui pouvait atteindre une position dominante en se montrant suffisamment audacieux, elle a su quoi faire. Son sire et sa famille sont exaspérés, mais ils sont loin maintenant. Son invitation au rassemblement du groupe de PJ arrive sur du papier à lettres portant l'en-tête de Julian Howard. Elle se prépare à déménager dans un autre hébergement temporaire, une fois encore, mais l'enveloppe est vide, avec seulement une date et une heure notées à l'intérieur. Quand elle observe ce moment sur les enregistrements du système de sécurité de son domicile, la caméra est recouverte un bref instant par un morceau de papier indiquant les détails concernant le rassemblement.</p> |

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|----------------------------------|--|-------------------------------|
| Nom Daniella « Pentacle » Newton | Concept Occultiste vengeresse | Prédateur Parasite domestique |
| Chronique Le jeu du Primogène | Ambition Créer une théorie unifiée du surnaturel | Clan Caitiff |
| Sire | Désir | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

| Physique | | Social | | Mental | |
|-----------|-------|--------------|-------|--------------|-------|
| Force | ●○○○○ | Charisme | ●●○○○ | Intelligence | ●●●○○ |
| Dextérité | ●●○○○ | Manipulation | ●●○○○ | Astuce | ●●●○○ |
| Vigueur | ●●○○○ | Sang-froid | ●●○○○ | Résolution | ●●●●○ |

| Santé | Volonté |
|--------------|--------------|
| □□□□□ ■■■■■■ | □□□□□ □■■■■■ |

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|------------------|-------|---|-------|-----------------------------|-------|
| Armes à feu..... | ●●○○○ | Animaux..... | ○○○○○ | Érudition_enseignement..... | ●●●○○ |
| Artisanat..... | ○○○○○ | Commandement..... | ○○○○○ | Finances..... | ○○○○○ |
| Athlétisme..... | ●●○○○ | Empathie..... | ●●●○○ | Investigation..... | ●○○○○ |
| Bagarre..... | ○○○○○ | Étiquette..... | ○○○○○ | Médecine..... | ●○○○○ |
| Conduite..... | ○○○○○ | Expérience de la rue..... | ○○○○○ | Occultisme..... | ●●●●○ |
| Furtivité..... | ●○○○○ | Intimidation..... | ○○○○○ | Politique..... | ○○○○○ |
| Larcin..... | ○○○○○ | Persuasion..... | ○○○○○ | Sciences..... | ○○○○○ |
| Mêlée..... | ○○○○○ | Représentation..... | ○○○○○ | Technologie..... | ○○○○○ |
| Survie..... | ○○○○○ | Subterfuge mensonges de couverture..... | ●●○○○ | Vigilance..... | ●●●○○ |

DISCIPLINES

| | | | | | |
|---|-------|-----------------|-------|---------------------------------|-------|
| Animalisme | ●○○○○ | Célérité | ●○○○○ | Sorcellerie du sang | ●●○○○ |
| Lier le famulus: Bobbi, le grand danois de la famille | | Réflexes éclair | | Goût du sang | |
| | | | | Éteindre la vitae | |
| | | | | Rituel de Sorcellerie du sang : | |
| | | | | - Pattes d'insecte | |
| | ○○○○○ | | ○○○○○ | | ○○○○○ |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Résonance.....

Soif □□□□□

Humanité



Principes de la chronique

Les coupables doivent être punis

Attaches & Convictions

Taylor Reed, le seul descendant mortel de son sire qui soit encore en vie

Fléau de clan

Le conteur peut toujours imposer une pénalité de 1 ou 2 dés sur les jets sociaux contre d'autres Descendants qui savent que le PJ est un Caitiff, quel que soit son Statut.

Avantages & handicaps

| | |
|--|-------|
| Linguistique : allemand, français, espagnol | ●●●○○ |
| Refuge (maison de vacances de sa famille : bonne taille) | ●●●○○ |
| Ressources | ●●○○○ |
| Troupeau | ●●○○○ |
| | ○○○○○ |
| Sombre secret (Parasite domestique) | ●○○○○ |
| Suspect | ●○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |

Notes

Puissance du sang

●○○○○ ○○○○○

| | |
|---|--|
| Coup de sang Ajoutez 2 dés | Dégâts régénérés 1 point de dégâts superficiels |
| Bonus aux pouvoirs Aucun | Relance du test d'Exaltation Niveau 1 |
| Pénalité pour se nourrir Pas d'effet | Score de Fléau 2 |

Expérience totale

Expérience dépensée

| |
|---|
| Âge véritable 53 |
| Âge apparent 47 |
| Date de naissance 1970 |
| Date de décès 2017 |
| Apparence |
| Signes distinctifs |
| <p>Historique Daniella a recherché la vérité pendant des années, mais elle ne s'attendait vraiment pas à ce que ce soit la vérité qui vienne la trouver. Son étude des pratiques occultes modernes a attiré l'attention d'un Tremere, un clan dont les membres se consacrent à la maîtrise du Sang. Elle a accepté l'invitation de son sire dans la nuit, mais les supérieurs de ce dernier n'approuvaient pas. Peu après l'Étreinte de Daniella, des agents de la Camarilla ont détruit son sire, ce qui a transformé le Sang en elle en quelque chose de méconnaissable. Depuis la maison dans laquelle elle a passé son enfance, elle est en train de planifier sa vengeance.</p> <p>Son invitation au rassemblement du groupe de PJ arrive sous la forme d'une carte en plus dans son jeu de tarot. Elle ne comporte que le nom du meurtrier de son sire et le lieu du rendez-vous.</p> |

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|-------------------------------|--|-----------------------|
| Nom Floyd « Sherlock » Benson | Concept Détective au cœur tendre | Prédateur Biberonneur |
| Chronique Le jeu du Primogène | Ambition Résoudre la dernière affaire sur laquelle j'ai travaillé en tant que mortel | Clan Malkavien |
| Sire | Désir | Génération Treizième |

ATTRIBUTS

| Physique | | Social | | Mental | |
|-----------|-------|--------------|-------|--------------|-------|
| Force | ●●○○○ | Charisme | ●●○○○ | Intelligence | ●●●○○ |
| Dextérité | ●●○○○ | Manipulation | ●●○○○ | Astuce | ●●●●○ |
| Vigueur | ●○○○○ | Sang-froid | ●●○○○ | Résolution | ●●●○○ |

| Santé | Volonté |
|--------------|--------------|
| □□□□■ ■■■■■■ | □□□□□ ■■■■■■ |

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|-------------------------------------|-------|----------------------|-------|---------------|-------|
| Armes à feu <i>dégainage rapide</i> | ●○○○○ | Animaux | ●○○○○ | Érudition | ○○○○○ |
| Artisanat | ○○○○○ | Commandement | ○○○○○ | Finances | ○○○○○ |
| Athlétisme | ●●○○○ | Empathie | ●●○○○ | Investigation | ●●●●○ |
| Bagarre | ○○○○○ | Étiquette | ○○○○○ | Médecine | ○○○○○ |
| Conduite | ○○○○○ | Expérience de la rue | ○○○○○ | Occultisme | ○○○○○ |
| Furtivité | ●●●○○ | Intimidation | ●●○○○ | Politique | ○○○○○ |
| Larcin <i>crochetage</i> | ●○○○○ | Persuasion | ●●●○○ | Sciences | ○○○○○ |
| Mêlée | ○○○○○ | Représentation | ○○○○○ | Technologie | ○○○○○ |
| Survie | ○○○○○ | Subterfuge | ○○○○○ | Vigilance | ●●●○○ |

DISCIPLINES

| | | | | | |
|-------------|-------|--------------------------|-------|--|-------|
| Auspex | ●○○○○ | Occultation | ●●●○○ | | ○○○○○ |
| Sens accrus | | Manteau d'ombre | | | |
| | | Passage invisible | | | |
| | | Masque aux mille visages | | | |
| | | | | | |
| | ○○○○○ | | ○○○○○ | | ○○○○○ |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|-------------------------------|------------------------------|-----------------------------|
| Nom Harris « Tique » Porter | Concept Survivaliste robuste | Prédateur Chat de gouttière |
| Chronique Le jeu du Primogène | Ambition Bâtir un foyer sûr | Clan Gangrel |
| Sire | Désir | Génération Treizième |

ATTRIBUTS

| Physique | | Social | | Mental | |
|-----------|-------|--------------|-------|--------------|-------|
| Force | ●●○○○ | Charisme | ●○○○○ | Intelligence | ●●○○○ |
| Dextérité | ●●●○○ | Manipulation | ●●○○○ | Astuce | ●●●○○ |
| Vigueur | ●●●●○ | Sang-froid | ●●○○○ | Résolution | ●●○○○ |

| Santé | Volonté |
|-------|--------------|
| □□□□□ | □□□□■ ■■■■■■ |

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|--------------------|-------|---|-------|--------------------|-------|
| Armes à feu..... | ○○○○○ | Animaux..... | ●●○○○ | Érudition..... | ○○○○○ |
| Artisanat..... | ○○○○○ | Commandement..... | ○○○○○ | Finances..... | ○○○○○ |
| Athlétisme..... | ●●●○○ | Empathie..... | ●●●○○ | Investigation..... | ○○○○○ |
| Bagarre lutte..... | ●●○○○ | Étiquette..... | ○○○○○ | Médecine..... | ●○○○○ |
| Conduite..... | ○○○○○ | Expérience de la rue ^{survie} urbaine..... | ●○○○○ | Occultisme..... | ○○○○○ |
| Furtivité..... | ●●○○○ | Intimidation..... | ○○○○○ | Politique..... | ○○○○○ |
| Larcin..... | ●○○○○ | Persuasion..... | ○○○○○ | Sciences..... | ○○○○○ |
| Mêlée..... | ●●●○○ | Représentation..... | ○○○○○ | Technologie..... | ○○○○○ |
| Survie..... | ●●●●○ | Subterfuge..... | ○○○○○ | Vigilance..... | ○○○○○ |

DISCIPLINES

| | | | | | |
|-------------|--------|-----------------|-------|-----------------|--------|
| Force d'âme | ●○○○○○ | Protéisme | ●●○○○ | Puissance | ●○○○○○ |
| Résilience | | Yeux de la Bête | | Corps létal | |
| | | Armes bestiales | | Armes bestiales | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | ○○○○○ | | ○○○○○ | | ○○○○○ |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Résonance Soif □□□□□ Humanité □□□□□



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|-------------------------------|------------------------------|--|
| Personne ne peut me contrôler | Sally Ward, garde forestière | Lorsqu'il entre en frénésie, votre PJ gagne un ou plusieurs traits animaux. Ces traits persistent pendant 2 nuits, celle de la frénésie et la suivante. Chaque trait réduit un attribut (choisi par le conteur) de -1. |
|-------------------------------|------------------------------|--|

Avantages & handicaps

| | |
|---|-------|
| Contacts (gang: les Rois du Quartier Ouest) | ●●●○○ |
| Refuge (sa cabane: bonne taille, Évacuation, Bloc opératoire) | ●●●●○ |
| Ressources | ●●○○○ |
| Traqueur sanguin | ●○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| Prédateur indéniable | ●●○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |

Notes

Puissance du sang

●○○○○○○○○○○○○

| | |
|---|--|
| Coup de sang Ajoutez 2 dés | Dégâts régénérés 1 point de dégâts superficiels |
| Bonus aux pouvoirs Aucun | Relance du test d'Exaltation Niveau 1 |
| Pénalité pour se nourrir Pas d'effet | Score de Fléau 2 |

Expérience totale

Expérience dépensée

| |
|--|
| Âge véritable 30 |
| Âge apparent 25 |
| Date de naissance 1993 |
| Date de décès 2018 |
| Apparence |
| Signes distinctifs |
| <p>Historique Harris a grandi dans la cité et a voulu s'en éloigner autant que possible dès qu'il est devenu adulte. Iel s'est bâti une vie décente dans une cabane en forêt et ne se rendait en ville que deux fois par mois pour y trouver ce que la nature ne pouvait pas lui fournir. Iel a reçu l'Étreinte lors d'un trajet de réapprovisionnement de nuit: quelqu'un l'a chassé-e comme iel aurait chassé un cerf. Iel ne sait pas qui lui a fait ça et adorera trouver cet individu pour lui dire sa façon de penser. Son invitation au rassemblement du groupe de PJ a été coincée sous l'essuie-glace de son camion lors de sa dernière visite en ville: un prospectus politique sur des manifestations anti-déforestation, dont l'adresse est barrée et remplacée par l'emplacement du rendez-vous secret. Iel aurait pu le jeter quand même, mais l'insigne de la Camarilla griffonné au dos a attiré son attention.</p> |

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|-------------------------------|---|---------------------|
| Nom Lorenzo « Cygne » Sykes | Concept Impresario charmeur-se | Prédateur Osiris |
| Chronique Le jeu du Primogène | Ambition Fonder un empire dans les médias | Clan Toréador |
| Sire | Désir | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

| Physique | | Social | | Mental | |
|-----------|-------|--------------|-------|--------------|-------|
| Force | ●●○○○ | Charisme | ●●○○○ | Intelligence | ●●○○○ |
| Dextérité | ●○○○○ | Manipulation | ●●●○○ | Astuce | ●●●○○ |
| Vigueur | ●●○○○ | Sang-froid | ●●○○○ | Résolution | ●●●○○ |

| Santé | Volonté |
|-------|---------|
| □□□□□ | □□□□□ |
| ■ | ■ |

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|---------------------|-------|----------------------|-------|---------------|-------|
| Armes à feu | ○○○○○ | Animaux | ○○○○○ | Érudition | ○○○○○ |
| Artisanat | ○○○○○ | Commandement | ●●●●○ | Finances | ●○○○○ |
| Athlétisme escalade | ●○○○○ | Empathie | ○○○○○ | Investigation | ○○○○○ |
| Bagarre | ○○○○○ | Étiquette | ●●●○○ | Médecine | ○○○○○ |
| Conduite | ○○○○○ | Expérience de la rue | ●●●○○ | Occultisme | ○○○○○ |
| Furtivité | ●○○○○ | Intimidation | ○○○○○ | Politique | ○○○○○ |
| Larcin | ○○○○○ | Persuasion | ●●●○○ | Sciences | ○○○○○ |
| Mêlée | ●●○○○ | Représentation piano | ●●○○○ | Technologie | ○○○○○ |
| Survie | ○○○○○ | Subterfuge | ●●○○○ | Vigilance | ○○○○○ |

DISCIPLINES

| | | | | | |
|-------------|-------|-------------------|-------|--|-------|
| Auspex | ●○○○○ | Présence | ●●●○○ | | ○○○○○ |
| Sens accrus | | Révérance | | | |
| | | Baiser persistant | | | |
| | | Envoûtement | | | |
| | | | | | |
| | ○○○○○ | | ○○○○○ | | ○○○○○ |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité



Principes de la chronique

Une action n'est pas mauvaise si son intention est bonne

Attaches & Convictions

Fred « Chicot » Davis, musicien de country sur le retour.

Fléau de clan

Quand votre PJ se trouve dans un environnement qui ne correspond pas à ses standards de beauté, vous perdez un nombre de dés égal à son score de Fléau sur vos groupements de dés pour utiliser des disciplines.

Avantages & handicaps

| | |
|--|-------|
| Refuge (studio d'enregistrement Sykes : bonne taille, Luxueux, Localisation) | ●●●●○ |
| Renommée | ●○○○○ |
| Ressources | ●●○○○ |
| Troupeau | ●●○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| Déclaré mort | ●○○○○ |
| Ennemis (Preston « DJ Jeff » Jefferies, celui qui a essayé de le tuer) | ●○○○○ |
| Mal-aimé (autres producteurs de musique) | ●○○○○ |
| Stigmates | ●○○○○ |
| | ○○○○○ |

Notes

Puissance du sang

●○○○○○ ○○○○○○

| | |
|---|--|
| Coup de sang Ajoutez 2 dés | Dégâts régénérés 1 point de dégâts superficiels |
| Bonus aux pouvoirs Aucun | Relance du test d'Exaltation Niveau 1 |
| Pénalité pour se nourrir Pas d'effet | Score de Fléau 2 |

Expérience totale

Expérience dépensée

| |
|---|
| Âge véritable 40 |
| Âge apparent 36 |
| Date de naissance 1983 |
| Date de décès 2019 |
| Apparence |
| Signes distinctifs |
| <p>Historique Lorenzo n'a jamais été doué-e pour créer de la musique. Son véritable talent consistait à trouver ceux qui étaient doués et à en faire des stars. En tant qu'agent, iel a emmené deux groupes de rock, quatre stars de la pop, trois animateurs et un DJ avec ellui sur la route de la gloire et de la fortune. Son ascension fulgurante de producteur-riche a été interrompue quand un producteur rival lui a tiré dessus après un concert. Un Toréador anarch qui fréquentait le même milieu a offert l'Étreinte à Lorenzo qui agonisait. Lorenzo est encore en train de se familiariser avec les détails de la politique vampirique, mais les Descendants lui semblent très familiers. Son invitation au rassemblement du groupe de PJ arrive sous la forme d'une cassette audio marquée « Chicot Davis, le spectacle de sa vie à la Lune bleue » sauf que « vie » est rayé et que la cassette contient uniquement la voix de quelqu'un énonçant l'emplacement du rassemblement.</p> |

UN SCÉNARIO POUR VAMPIRE : LA MASCARADE

DERNIÈRE DANSE CHEZ RENAULD



VAMPIRE

LA MASCARADE



Mondain·e frustré·e

De votre vivant, vous étiez quelqu'un. Vous aviez des amis, vous alliez à des fêtes, vous vous amusiez beaucoup. Vous étiez jeune et riche. Malheureusement, votre Étreinte s'est très mal passée. Vous avez fait toutes les erreurs possibles et perdu tous les liens que vous aviez avec vos amis et votre famille d'avant. Vous avez été déclaré·e mort·e et vous avez perdu votre argent, votre appartement, tout.

Votre vie de luxe vous manque, mais, surtout, vous regrettez le temps où vous arriviez à une fête et où tous les regards se tournaient vers vous. Au lieu de cela, vous avez été relégué·e à une existence furtive qui ne vous va pas du tout. Il vous faut impérativement une meilleure non-vie.

Actions :

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé·e d'accomplir.

- Trouver comment votre coterie et vous pouvez exploiter la fête afin d'améliorer votre statut social.
- Utiliser l'aura de Renault pour étendre votre propre réseau de relations sociales.
- Dépenser toute votre énergie pour rendre la fête incroyable.

Étreinte : 2020 (Né·e en 2002)

Ambition : que les gens se souviennent de moi.

Conviction : tu as le droit d'obtenir le style de vie que tu mérites.

Attache : la nounou qui s'occupait de vos adelphe·s et de vous dans votre enfance.

Puissance du sang : 1

Avantages : Beau, Influence (haute société) 2, Ressources 1, Statut 1, Refuge 1

Handicaps : Sombre secret (briseur de Mascarade), Déclaré mort, Proie taboue (non consentante), Harceleur (détective privé qui enquête sur votre mort) 1

Clan : Toréador

Style de prédation : Consensualiste

Humanité : 8

Génération : treizième

Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 1 ; Charisme 3, Manipulation 4, Sang-froid 2 ; Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2

Attributs secondaires : santé 4, Volonté 4

Compétences : Artisanat (photographie) 1, Athlétisme 1, Conduite 1, Furtivité 2, Larcin 1 ; Empathie 3, Étiquette 4, Expérience de la rue 1, Persuasion (victimes) 3, Représentation (allocutions publiques) 2, Subterfuge 3 ; Érudition (économie) 1, Médecine 1, Politique 1, Vigilance 2

Disciplines : Auspex (Sens accrus) 1, Force d'âme (Esprit résolu) 1, Présence (Révérence, Baiser persistant) 2

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|--|---------------------------------|
| Nom | Concept Mondain·e frustré·e | Prédateur Consensualiste |
| Chronique Dernière danse chez Renauld | Ambition Que les gens se souviennent de moi | Clan Toréador |
| Sire | Désir | Génération Treizième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●○○○
 Dextérité ●●●○○
 Vigueur ●○○○○

Social

Charisme ●●●○○
 Manipulation ●●●●○
 Sang-froid ●●○○○

Mental

Intelligence ●●○○○
 Astuce ●●●○○
 Résolution ●●○○○

Santé

□□□□■ ■■■■■■

Volonté

□□□□■ ■■■■■■

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|-------------------------------------|-------|---|-------|---------------------------------|-------|
| Armes à feu..... | ○○○○○ | Animaux..... | ○○○○○ | Érudition économie | ●○○○○ |
| Artisanat photographie | ●○○○○ | Commandement..... | ○○○○○ | Finances..... | ○○○○○ |
| Athlétisme..... | ●○○○○ | Empathie..... | ●●●○○ | Investigation..... | ○○○○○ |
| Bagarre..... | ○○○○○ | Étiquette..... | ●●●●○ | Médecine..... | ●○○○○ |
| Conduite..... | ●○○○○ | Expérience de la rue..... | ●○○○○ | Occultisme..... | ○○○○○ |
| Furtivité..... | ●●○○○ | Intimidation..... | ○○○○○ | Politique..... | ●○○○○ |
| Larcin..... | ●○○○○ | Persuasion victimes | ●●●○○ | Sciences..... | ○○○○○ |
| Mêlée..... | ○○○○○ | Représentation allocutions publiques | ●●○○○ | Technologie..... | ○○○○○ |
| Survie..... | ○○○○○ | Subterfuge..... | ●●●○○ | Vigilance..... | ●●○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|------------------------|--------------------------|------------------------------|
| Auspex ●○○○○○ | Force d'âme ●○○○○○ | Présence ●●○○○ |
| Sens accrus (page 249) | Esprit résolu (page 258) | Révérance (page 264) |
| | | Baiser persistant (page 264) |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance.....

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■■■□□



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Attache: la nounou qui s'occupait de vos adelphees et de vous dans votre enfance.</p> <p>Conviction: tu as le droit d'obtenir le style de vie que tu mérites.</p> | <p>Quand votre PJ se trouve dans un environnement qui ne correspond pas à ses standards de beauté, vous perdez un nombre de dés égal à son score de Fléau sur vos groupements de dés pour utiliser des disciplines.</p> |
|--|--|--|

Avantages & handicaps

| | |
|--|-------|
| Apparence: Beau | ●●○○○ |
| Handicap – Masque: Déclaré mort | ●○○○○ |
| Handicap – Sombre secret (briseur de Mascarade) | ●○○○○ |
| Handicap – Proie taboue (non consentante) | ○○○○○ |
| Influence | ●●○○○ |
| Ressources | ●○○○○ |
| Statut | ●○○○○ |
| Refuge | ●○○○○ |
| Handicap – Servant: Harceleur (détective privé qui enquête sur votre mort) | ●○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |

Puissance du sang



| | |
|--|--|
| Coup de sang Ajoutez 2 dés | Dégâts régénérés 1 point de dégâts superficiels |
| Bonus aux pouvoirs Aucun | Relance du test d'Exaltation Niveau 1 |
| Pénalité pour se nourrir 2 × la même quantité de sang animal et de sang en poche nécessaire pour éteindre 1 point de Soif | Score de Fléau 2 |

Expérience totale 15

Expérience dépensée 15

| | |
|--------------------|---|
| Âge véritable | |
| Âge apparent | |
| Date de naissance | 2002 |
| Date de décès | 2020 |
| Apparence | |
| Signes distinctifs | |
| Historique | <p>De votre vivant, vous étiez quelqu'un. Vous aviez des amis, vous alliez à des fêtes, vous vous amusiez beaucoup. Vous étiez jeune et riche. Malheureusement, votre Étreinte s'est très mal passée. Vous avez fait toutes les erreurs possibles et perdu tous les liens que vous aviez avec vos amis et votre famille d'avant. Vous avez été déclaré·e mort·e et vous avez perdu votre argent, votre appartement, tout.</p> <p>Votre vie de luxe vous manque, mais surtout, vous regrettez le temps où vous arriviez à une fête et où tous les regards se tournaient vers vous. C'était tellement bon. Au lieu de cela, vous avez été relégué·e à une existence furtive qui ne vous va pas du tout.</p> <p>Il vous faut impérativement une meilleure non-vie.</p> |

Notes

Actions:

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé·e d'accomplir.

- Trouver comment votre coterie et vous pouvez exploiter la fête afin d'améliorer votre statut social.
- Utiliser l'aura de Renault pour étendre votre propre réseau de relations sociales.
- Dépenser toute votre énergie pour rendre la fête incroyable.

Libéré·e par la non-vie

La vie n'était pas très belle pour vous. Vous avez vu beaucoup de portes se fermer à cause de la manière dont les gens autour de vous réagissaient à votre statut de personne marginalisée et vous avez toujours su que votre vie aurait pu être très différente si tout le monde avait juste un peu moins de préjugés.

Vous faisiez tous les efforts possibles pour réussir et pour vous bâtir une bonne vie. Pour aider votre communauté et votre famille. Mais rien de tout cela ne réussissait jamais, jusqu'à la nuit de votre Étreinte.

Soudainement, vous êtes passé·e dans une autre réalité. Une réalité dans laquelle vous pouviez fixer les règles. Tout a changé. Vous vous êtes débattu·e avec le Sang en vous et les murmures de la Bête comme n'importe quel autre vampire, mais vous avez aussi adoré votre nouvelle puissance et votre faculté de prendre le contrôle, par tous les moyens.

Actions :

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé·e d'accomplir.

- Vous mêler à l'élite.
- Vous venger du genre de personne qui vous méprisait de votre vivant, ne serait-ce qu'en réussissant à les berner.
- Essayer de trouver une voie vers le pouvoir.

Étreinte : 2019 (Né·e en 1995)

Ambition : obtenir tout ce qui m'a été refusé de mon vivant.

Conviction : la solidarité entre personnes marginalisées prime sur une moralité parfaite.

Attache : un professeur noir de votre ancien collège, à présent à la retraite. Le seul qui vous a aidé·e.

Puissance du sang : 2

Avantages : Résistance aux liens, Refuge 2, Masque 2, Ressources 2

Handicaps : Adversaire (fléau Alexi) 1, Sombre secret (diableriste), Soif du mathusalem, Proie taboue (mortels)

Clan : Brujah

Style de prédation : Lamproie

Humanité : 6

Génération : douzième

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 3 ; Charisme 3, Manipulation 3, Sang-froid 4 ; Intelligence 3, Astuce 2, Résolution 4

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 7

Compétences : Armes à feu 1, Athlétisme 3, Bagarre 2, Conduite 1, Furtivité (Descendants) 2, Larcin 1, Mêlée 2, Survie 2 ; Étiquette 1, Expérience de la rue 3, Intimidation 2 ; Investigation 1, Médecine 1, Politique 1, Vigilance 3

Disciplines : Célérité (Réflexes éclair, Rapidité, Fulgurance) 3, Présence (Intimider) 1, Puissance (Bond surhumain) 1

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|--|----------------------------|
| Nom | Concept Libéré-e par la non-vie | Prédateur Lamproie |
| Chronique Dernière danse chez Renault | Ambition Obtenir tout ce qui m'a été refusé de mon vivant | Clan Brujah |
| Sire | Désir | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●○○○
 Dextérité ●●○○○
 Vigueur ●●○○○

Social

Charisme ●●●○○
 Manipulation ●○○○○
 Sang-froid ●●●○○

Mental

Intelligence ●●●○○
 Astuce ●●○○○
 Résolution ●●●●○

Santé

□□□□□ ■■■■■■

Volonté

□□□□□ □□■■■■

COMPÉTENCES

| | | |
|--|---------------------------------|--------------------------|
| Armes à feu..... ●○○○○ | Animaux..... ○○○○○ | Érudition..... ○○○○○ |
| Artisanat..... ○○○○○ | Commandement..... ○○○○○ | Finances..... ○○○○○ |
| Athlétisme..... ●●●○○ | Empathie..... ○○○○○ | Investigation..... ●○○○○ |
| Bagarre Descendants ●●○○○ | Étiquette..... ●○○○○ | Médecine..... ●○○○○ |
| Conduite..... ●○○○○ | Expérience de la rue..... ●●●○○ | Occultisme..... ○○○○○ |
| Furtivité Descendants ●●○○○ | Intimidation..... ●●○○○ | Politique..... ●○○○○ |
| Larcin..... ●○○○○ | Persuasion..... ○○○○○ | Sciences..... ○○○○○ |
| Mêlée..... ●●○○○ | Représentation..... ○○○○○ | Technologie..... ○○○○○ |
| Survie..... ●●○○○ | Subterfuge..... ○○○○○ | Vigilance..... ●●●○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|----------------------------|----------------------|---------------------------|
| Célérité ●●●○○ | Présence ●○○○○ | Puissance ●○○○○ |
| Réflexes éclair (page 252) | Intimider (page 264) | Bond surhumain (page 270) |
| Rapidité (page 253) | | |
| Fulgurance (page 253) | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■□□□□



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

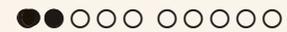
Fléau de clan

| | | |
|--|---|---|
| | <p>Attache: un professeur noir de votre ancien collège, à présent à la retraite. Le seul qui vous a aidé·e.</p> <p>Conviction: la solidarité entre personnes marginalisées prime sur une moralité parfaite.</p> | <p>Retirez un nombre de dés égal au score de Fléau du Brujah de tout groupement d'un jet pour résister à la frénésie de rage. Le groupement reste d'1 dé minimum.</p> |
|--|---|---|

Avantages & handicaps

| | |
|---|-----------|
| Lien de sang: Résistance aux liens | ● ○ ○ ○ ○ |
| Handicap – Soif du mathusalem | ● ○ ○ ○ ○ |
| Handicap – Sombre secret (diableriste) | ● ● ○ ○ ○ |
| Handicap – Se nourrir: Proie taboue (mortels) | ● ● ○ ○ ○ |
| Handicap – Mawla: Adversaire (fléau Alexi) | ● ○ ○ ○ ○ |
| Refuge | ● ● ○ ○ ○ |
| Masque | ● ● ○ ○ ○ |
| Ressources | ● ● ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |

Puissance du sang



| | |
|--|---|
| Coup de sang Ajoutez 2 dés | Dégâts régénérés 2 points de dégâts superficiels |
| Bonus aux pouvoirs Ajoutez 1 dé | Relance du test d'Exaltation Niveau 1 |
| Pénalité pour se nourrir 2 × la même quantité de sang animal et de sang en poche nécessaire pour étancher 1 point de Soif | Score de Fléau 2 |

Expérience totale 15

Expérience dépensée 8

| | |
|--------------------|--|
| Âge véritable | |
| Âge apparent | |
| Date de naissance | 1995 |
| Date de décès | 2019 |
| Apparence | |
| Signes distinctifs | |
| Historique | <p>La vie n'était pas très belle pour vous. Vous avez vu beaucoup de portes se fermer à cause de la manière dont les gens autour de vous réagissaient à votre statut de personne marginalisée et vous avez toujours su que votre vie aurait pu être très différente si tout le monde avait juste un peu moins de préjugés.</p> <p>Vous faisiez tous les efforts possibles pour réussir et pour vous bâtir une bonne vie. Pour aider votre communauté et votre famille. Mais rien de tout cela ne réussissait jamais jusqu'à la nuit de votre Étreinte.</p> <p>Soudainement, vous êtes passé·e dans une autre réalité. Une réalité dans laquelle vous pouviez fixer les règles. Tout a changé. Vous vous êtes débattu·e avec le Sang en vous et les murmures de la Bête comme n'importe quel autre vampire, mais vous avez aussi adoré votre nouvelle puissance et votre faculté de prendre le contrôle, par tous les moyens.</p> |

Notes

Actions:

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé·e d'accomplir.

- Vous mêler à l'élite.
- Vous venger du genre de personne qui vous méprisait de votre vivant, ne serait-ce qu'en réussissant à les bernier.
- Essayer de trouver une voie vers le pouvoir.

Tueur·se triste

Vous avez entendu dire que tous les Descendants se laissent séduire par la Soif infinie et deviennent des monstres de violence qui ravagent tout ce qui se trouve autour d'eux jusqu'à ce qu'ils soient abattus. Et vous n'avez aucun mal à imaginer subir un tel sort, car vous savez très bien ce que c'est de faire du mal aux gens.

De votre vivant, vous étiez garde du corps. Et pas le genre glamour qui s'occupe des célébrités ou des ultrariches. Non, vous surveillez des hommes d'affaires qui avaient peur de se faire enlever et échanger contre rançon lors de voyages d'affaires louches. Vous avez vu beaucoup de corruption et peu de choses vous poussant à croire que le monde contenait quoi que ce soit qui en vaille vraiment la peine. Vous êtes très doué·e pour la violence, mais vous voudriez vraiment utiliser la deuxième chance que vous avez reçue avec l'Étreinte pour vous créer une existence différente. Peut-être que la voix de la Bête est l'avertissement dont vous avez besoin, quelque chose auquel résister nuit après nuit.

Actions :

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé·e d'accomplir.

- Trouver d'autres personnes qui ont l'habitude de la violence et obtenir du soutien moral auprès d'elles.
- Essayer d'empêcher les choses de prendre une tournure violente.
- Échouer et laisser vos anciennes compétences refaire surface.

Étreinte : 2019 (Née en 1991)

Ambition : m'assurer que mon travail me survive.

Conviction : révèle la vérité à tout prix.

Attache : un kidnappeur à la petite semaine que vous avez mutilé à vie, qui vous rappelle le monstre que vous avez toujours été.

Puissance du sang : 1

Avantages : Contacts (crime) 3, Refuge 2, Estomac de fer, Ressources 2

Handicaps : Fléau mythique (argent), Ennemi (groupe de surveillance de quartier)

Clan : Gangrel

Style de prédation : Chat de gouttière

Humanité : 6

Génération : treizième

Attributs : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 4 ; Charisme 1, Manipulation 2, Sang-froid 2 ; Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 9, Volonté 6

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 2, Bagarre (lutte) 4, Conduite 3, Furtivité 1, Survie 1 ; Étiquette 1, Expérience de la rue 2, Intimidation (vol à main armée) 3 ; Finances (crimes financiers) 1, Investigation (fouille à corps) 1, Vigilance 2

Disciplines : Célérité (Réflexes éclair) 1, Force d'âme (Résilience, Résistance) 2, Protéisme (Yeux de la Bête) 1

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|--|------------------------------------|
| Nom | Concept Tueur-se triste | Prédateur Chat de gouttière |
| Chronique Dernière danse chez Renault | Ambition M'assurer que mon travail me survive | Clan Gangrel |
| Sire | Désir | Génération Treizième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●●○○
 Dextérité ●●●○○
 Vigueur ●●●●○

Social

Charisme ●○○○○
 Manipulation ●●○○○
 Sang-froid ●●○○○

Mental

Intelligence ●●○○○
 Astuce ●●○○○
 Résolution ●●●○○

Santé

□□□□□ □□□□■

Volonté

□□□□□ □■●●●●

COMPÉTENCES

| | | |
|----------------------------------|--|--|
| Armes à feu..... ●●●○○ | Animaux..... ○○○○○ | Érudition..... ○○○○○ |
| Artisanat..... ○○○○○ | Commandement..... ○○○○○ | Finances crimes financiers ●○○○○ |
| Athlétisme..... ●●○○○ | Empathie..... ○○○○○ | Investigation fouille à corps ●○○○○ |
| Bagarre lutte ●●●●○ | Étiquette..... ●○○○○ | Médecine..... ○○○○○ |
| Conduite..... ●●●○○ | Expérience de la rue..... ●●○○○ | Occultisme..... ○○○○○ |
| Furtivité..... ●○○○○ | Intimidation vol à main armée ●●●○○ | Politique..... ○○○○○ |
| Larcin..... ○○○○○ | Persuasion..... ○○○○○ | Sciences..... ○○○○○ |
| Mêlée..... ○○○○○ | Représentation..... ○○○○○ | Technologie..... ○○○○○ |
| Survie..... ●○○○○ | Subterfuge..... ○○○○○ | Vigilance..... ●●○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|----------------------------|-----------------------|----------------------------|
| Célérité ●○○○○○ | Force d'âme ●●○○○ | Protéisme ●○○○○ |
| Réflexes éclair (page 252) | Résilience (page 258) | Yeux de la Bête (page 267) |
| | Résistance (page 258) | |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance.....

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■■■□



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|--|---|---|
| | <p>Attache: un kidnappeur à la petite semaine que vous avez mutilé à vie, qui vous rappelle le monstre que vous avez toujours été.</p> <p>Conviction: révèle la vérité à tout prix. ne reçoit donc qu'une seule pénalité à ses attributs.</p> | <p>En frénésie, un Gangrel acquiert un nombre de traits animaux égal à son score de Fléau qui persistent pendant 1 nuit ensuite. Chaque trait réduit un attribut d'1 point. Si votre personnage chevauche sa frénésie (voir page 219), vous pouvez ne choisir qu'un seul trait animal qui apparaît et le personnage ne reçoit donc qu'une seule pénalité à ses attributs.</p> |
|--|---|---|

Avantages & handicaps

| | |
|--|-------|
| Estomac de fer | ●●●○○ |
| Handicap – Fléau mythique (argent) | ●○○○○ |
| Contacts (crime) | ●●●○○ |
| Handicap – Alliés: Ennemi (groupe de surveillance de quartier) | ●○○○○ |
| Refuge | ●●○○○ |
| Ressources | ●●○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |

Puissance du sang



| | |
|--|--|
| Coup de sang Ajoutez 2 dés | Dégâts régénérés 1 point de dégâts superficiels |
| Bonus aux pouvoirs Aucun | Relance du test d'Exaltation Niveau 1 |
| Pénalité pour se nourrir 2 × la même quantité de sang animal et de sang en poche nécessaire pour étancher 1 point de Soif | Score de Fléau 2 |

Expérience totale 15

Expérience dépensée 15

| | |
|--------------------|---|
| Âge véritable | |
| Âge apparent | |
| Date de naissance | 1991 |
| Date de décès | 2019 |
| Apparence | |
| Signes distinctifs | |
| Historique | <p>Vous avez entendu dire que tous les Descendants se laissent séduire par la Soif infinie et deviennent des monstres de violence qui ravagent tout ce qui se trouve autour d'eux jusqu'à ce qu'ils soient abattus. Et vous n'avez aucun mal à imaginer subir un tel sort, car vous savez très bien ce que c'est de faire du mal aux gens.</p> <p>De votre vivant, vous étiez garde du corps. Et pas le genre glamour qui s'occupe des célébrités ou des ultrariches. Non, vous surveilliez des hommes d'affaires qui avaient peur de se faire enlever et échanger contre rançon lors de voyages d'affaires louches. Vous avez vu beaucoup de corruption et peu de choses vous poussant à croire que le monde contenait quoi que ce soit qui en vaille vraiment la peine.</p> <p>Vous êtes très doué-e pour la violence, mais vous voudriez vraiment utiliser la deuxième chance que vous avez reçue avec l'Étreinte pour vous créer une existence différente. Peut-être que la voix de la Bête est l'avertissement dont vous avez besoin, quelque chose auquel résister nuit après nuit.</p> |

Notes

Actions:

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé-e d'accomplir.

- Trouver d'autres personnes qui ont l'habitude de la violence et obtenir du soutien moral auprès d'elles.
- Essayer d'empêcher les choses de prendre une tournure violente.
- Échouer et laisser vos anciennes compétences refaire surface.

Escroc ultime

Vous êtes un-e menteur-se, mais vous avez toujours eu du mal à voir cela comme une mauvaise chose. Vous n'êtes ni vénal-e ni méchant-e! Vous aidez vos amis, vous êtes fidèle à ceux qui sont importants pour vous et vous évitez de vous mettre à dos les personnes dont vous respectez le jugement. C'est juste si facile de faire croire aux gens quelque chose de faux. Que ce soit à votre avantage ou à celui de vos alliés. Ce n'est qu'un jeu et jouer avec les perceptions et les croyances des gens est amusant. Parfois, vous considérez vos mensonges comme quelque chose de plus noble que ce qu'ils sont réellement: une magnifique vocation pour rendre la réalité plus belle et plus attirante, du moins jusqu'à ce que vos victimes comprennent la vérité. Elles sont plus heureuses quand elles croient à vos histoires!

Actions :

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé-e d'accomplir.

- Garder vos alliés informés.
- Rendre la supercherie pour faire croire que Renault n'a pas été détruit plus élaborée.
- Tenter de faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre pour sa mort si les invités se rendent compte qu'il a été détruit.

Étreinte : 2021 (Né-e en 1998)

Ambition : transformer mes mensonges en réalité.

Conviction : mentir pour le bien des gens est toujours une bonne chose.

Attache : un vagabond que vous voyez parfois dans la rue qui raconte des histoires à dormir debout et qui roule les gens pour de l'argent.

Puissance du sang : 1

Avantages : Beau, Contacts (beaux-arts) 1, Refuge 2, Troupeau 3, Addict fonctionnel (cocaïne)

Handicaps : Captif des liens, Ennemi (partenaire romantique jaloux) 1

Clan : Malkavien

Style de prédation : Succube

Humanité : 7

Génération : douzième

Attributs : Force 1, Dextérité 2, Vigueur 2 ; Charisme 3, Manipulation 4, Sang-froid 2 ; Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 5

Compétences : Conduite 1, Furtivité 1, Larcin (pickpocket) 2 ; Empathie (motivations) 3, Étiquette 2, Expérience de la rue 2, Commandement (dynamique d'équipe) 2, Persuasion (séduction) 3, Subterfuge (séduction) 3 ; Érudition (religion) 1, Investigation 1, Politique 2, Sciences (chimie) 1, Technologie 1, Vigilance 2

Disciplines : Auspex (Sens accrus) 1, Domination (Brouillage mémoriel, Contrainte) 2, Présence (Révérence) 1

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|--|----------------------------|
| Nom | Concept Escroc ultime | Prédateur Succube |
| Chronique Dernière danse chez Renault | Ambition Transformer mes mensonges en réalité | Clan Malkavien |
| Sire | Désir | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●○○○○
 Dextérité ●●○○○
 Vigueur ●●○○○

Social

Charisme ●●●○○
 Manipulation ●●●●○
 Sang-froid ●●○○○

Mental

Intelligence ●●○○○
 Astuce ●●●○○
 Résolution ●●●○○

Santé

□□□□□ ■■■■■■

Volonté

□□□□□ ■■■■■■

COMPÉTENCES

| | | |
|--------------------------------------|--|---------------------------------------|
| Armes à feu..... ○○○○○ | Animaux..... ○○○○○ | Érudition Religion ●○○○○ |
| Artisanat..... ○○○○○ | Commandement Dynamique d'équipe ●●○○○ | Finances..... ○○○○○ |
| Athlétisme..... ○○○○○ | Empathie Motivations ●●●○○ | Investigation..... ●○○○○ |
| Bagarre..... ○○○○○ | Étiquette..... ●●○○○ | Médecine..... ○○○○○ |
| Conduite..... ●○○○○ | Expérience de la rue..... ●●○○○ | Occultisme..... ○○○○○ |
| Furtivité..... ●○○○○ | Intimidation..... ○○○○○ | Politique..... ●●○○○ |
| Larcin Pickpocket ●●○○○ | Persuasion Séduction ●●●○○ | Sciences Chimie ●○○○○ |
| Mêlée..... ○○○○○ | Représentation..... ○○○○○ | Technologie..... ●○○○○ |
| Survie..... ○○○○○ | Subterfuge Séduction ●●●○○ | Vigilance..... ●●○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|-------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------|
| Auspex ●○○○○ | Domination ●●○○○ | Présence ●○○○○ |
| Sens accrus (page 249) | Brouillage mémoriel (page 256) | Révérance (page 264) |
| | Contrainte (page 256) | |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance.....

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■□□□



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Attache: un vagabond que vous voyez parfois dans la rue qui raconte des histoires à dormir debout et qui roule les gens pour de l'argent.</p> <p>Conviction: mentir pour le bien des gens est toujours une bonne chose.</p> | <p>Quand le Malkavien subit un échec bestial ou une Compulsion, sa malédiction émerge. Vous subissez une pénalité égale au score de Fléau de votre personnage sur une catégorie de groupements de dés (physiques, sociaux ou mentaux) pendant le reste de la scène. Cette pénalité s'ajoute à celles éventuellement suscitées par les Compulsions.</p> |
|--|--|--|

Avantages & handicaps

| | |
|--|-------|
| Apparence: Beau | ●●○○○ |
| Handicap – Alliés: Ennemi (partenaire romantique jaloux) | ●○○○○ |
| Handicap – Lien de sang: Captif des liens | ●●○○○ |
| Abus de substances: Addict fonctionnel (cocaïne) | ●○○○○ |
| Refuge | ●●○○○ |
| Troupeau | ●●●○○ |
| Contacts (beaux-arts) | ●○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |

Puissance du sang

●●○○○ ○○○○○

| | |
|--|---|
| Coup de sang Ajoutez 2 dés | Dégâts régénérés 2 points de dégâts superficiels |
| Bonus aux pouvoirs Ajoutez 2 dé | Relance du test d'Exaltation Niveau 1 |
| Pénalité pour se nourrir 2 × la même quantité de sang animal et de sang en poche nécessaire pour éteindre 1 point de Soif | Score de Fléau 2 |

Expérience totale 15

Expérience dépensée 15

Notes

Actions:

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé-e d'accomplir.

- Garder vos alliés informés.
- Rendre la supercherie pour faire croire que Renault n'a pas été détruit plus élaborée.
- Tenter de faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre pour sa mort si les invités se rendent compte qu'il a été détruit.

| |
|--|
| Âge véritable |
| Âge apparent |
| Date de naissance 1998 |
| Date de décès 2021 |
| Apparence |
| Signes distinctifs |
| <p>Historique Vous êtes un·e menteur·se, mais vous avez toujours eu du mal à voir cela comme une mauvaise chose. Vous n'êtes ni vénal·e ni méchant·e! Vous aidez vos amis, vous êtes fidèle à ceux qui sont importants pour vous et vous évitez de vous mettre à dos les personnes dont vous respectez le jugement. C'est juste si facile de faire croire aux gens quelque chose de faux. Que ce soit à votre avantage ou à celui de vos alliés. Ce n'est qu'un jeu et jouer avec les perceptions et les croyances des gens est amusant. Parfois, vous considérez vos mensonges comme quelque chose de plus noble que ce qu'ils sont réellement: une magnifique vocation pour rendre la réalité plus belle et plus attirante, du moins jusqu'à ce que vos victimes comprennent la vérité. Elles sont plus heureuses quand elles croient à vos histoires!</p> |

Explorateur·rice du monde secret

De votre vivant, vous étiez un·e scientifique totalement dévoué·e à sa tâche. Vous étiez chercheur·se en biologie et vous travailliez sur des projets de recherche publics pour le bien de toute l'humanité. Vous étiez un·e rationaliste convaincu·e, qui croyait en la réalité tangible et concrète autour d'elle·lui.

L'Étreinte a été un véritable tremblement de terre métaphysique pour vous. Soudainement, vous étiez un vampire, ce qui était déjà terrifiant en soi, mais pire encore, la compréhension que vous aviez du monde était subitement réfutée. Rien n'était vrai.

Vous avez essayé de gérer la situation en tentant de faire des recherches sur le savoir occulte, même si c'est terriblement difficile. Chaque bribe d'information nodiste est précieuse, car elle laisse entrevoir la possibilité que les choses redeviennent logiques une nuit prochaine.

Actions :

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé·e d'accomplir.

- Essayer de trouver quelqu'un ayant accès aux fondations des légendes vampiriques, par exemple au Livre de Nod.
- Croire à des histoires discordantes sur le passé des vampires.
- Proposer des hypothèses farfelues pour expliquer des événements ordinaires.

Étreinte : 2019 (Né·e en 1982)

Ambition : redonner une logique aux choses.

Conviction : tout est permis dans la recherche de la vérité.

Attache : votre vieille grand-mère. Vous hésitez à l'étreindre avant qu'elle meure.

Puissance du sang : 1

Avantages : Influence (université publique locale) 2, Refuge 1, Troupeau 1, Linguistique (anglais, latin, français, espagnol) 2, Ressources 1

Handicaps : Adversaire (Diana Dechasse) 1, Fléau mythique (eau bénite)

Clan : Tremere

Style de prédation : Marchand de sable

Humanité : 7

Génération : douzième

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 1 ; Charisme 2, Manipulation 2, Sang-froid 3 ; Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 8

Compétences : Furtivité (effractions) 1, Larcin (effraction) 1 ; Empathie 1, Étiquette 1 ; Érudition (littérature) 2, Finances 2, Investigation 2, Médecine (anesthésiants) 3, Occultisme 3, Politique (Camarilla) 1, Sciences (astronomie) 4, Technologie 2, Vigilance 3

Disciplines : Auspex (Sentir l'invisible, Prémonition) 2, Domination (Contrainte) 1, Occultation (Silence de la mort) 1, Sorcellerie du sang (Goût du sang) 1, Rituels (Chemin du sang, Pierre de sang, Protection contre les goules)

Rituels : vous commencez le jeu avec une pierre de sang sur vous (Pierre de sang, page 276 du livre de base de **Vampire**), la coupe d'argent utilisée pour Chemin du sang (page 275) et un manteau ou une grosse écharpe enchanté par Protection contre les goules (page 276).

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|--|------------------------------------|
| Nom | Concept Explorateur-riche du monde secret | Prédateur Marchand de sable |
| Chronique Dernière danse chez Renauld | Ambition Redonner une logique aux choses | Clan Tremere |
| Sire | Désir | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●○○○
 Dextérité ●●○○○
 Vigueur ●○○○○

Social

Charisme ●●○○○
 Manipulation ●●○○○
 Sang-froid ●●●○○

Mental

Intelligence ●●●●○
 Astuce ●●●○○
 Résolution ●●●○○

Santé

□□□□□ ■■■■■■

Volonté

□□□□□ □□□■

COMPÉTENCES

| | | |
|---|---------------------------------|---|
| Armes à feu..... ○○○○○ | Animaux..... ○○○○○ | Érudition Littérature ●●○○○ |
| Artisanat..... ○○○○○ | Commandement..... ○○○○○ | Finances..... ●●○○○ |
| Athlétisme..... ○○○○○ | Empathie..... ●○○○○ | Investigation..... ●●○○○ |
| Bagarre..... ○○○○○ | Étiquette..... ●○○○○ | Médecine Anesthésiants ●●●○○ |
| Conduite..... ○○○○○ | Expérience de la rue..... ○○○○○ | Occultisme..... ●●●○○ |
| Furtivité Effraction ●○○○○ | Intimidation..... ○○○○○ | Politique Camarilla ●○○○○ |
| Larcin Effraction ●○○○○ | Persuasion..... ○○○○○ | Sciences Astronomie ●●●●○ |
| Mêlée..... ○○○○○ | Représentation..... ○○○○○ | Technologie..... ●●○○○ |
| Survie..... ○○○○○ | Subterfuge..... ○○○○○ | Vigilance..... ●●●○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|----------------------------------|---|-------------------------------|
| Auspex ●●○○○ | Domination ●○○○○ | Occultation ●○○○○ |
| Sentir l'invisible (page 249) | Contrainte (page 256) | Silence de la mort (page 261) |
| Prémonition (page 249) | | |
| | | |
| | | |
| Sorcellerie du sang ●○○○○ | Rituels de Sorcellerie du sang ○○○○○ | ○○○○○ |
| Goût du sang (page 272) | Chemin du sang (page 275) | |
| | Pierre de sang (page 276) | |
| | Protection contre les goules (page 276) | |
| | | |
| | | |

Résonance.....

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■□□□



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|--|--|---|
| | <p>Attache: votre vieille grand-mère. Vous hésitez à l'étreindre avant qu'elle meure.</p> <p>Conviction: tout est permis dans la recherche de la vérité.</p> | <p>La vitae tremere ne peut plus lier au sang les autres Descendants, mais un Tremere peut toujours être lié au sang par un Descendant d'un autre clan. Un Tremere peut toujours lier au sang un mortel ou une goule, mais la cible doit boire la vitae corrompue un nombre de fois supplémentaires égal au score de Fléau du vampire pour que le lien se forme</p> |
|--|--|---|

Avantages & handicaps

| | |
|--|-----------|
| Ressources | ● ○ ○ ○ ○ |
| Linguistique (anglais, latin, français, espagnol) | ● ● ○ ○ ○ |
| Handicap – Mythes et légendes: Fléau mythique (eau bénite) | ● ○ ○ ○ ○ |
| Influence (université publique locale) | ● ● ○ ○ ○ |
| Troupeau | ● ○ ○ ○ ○ |
| Refuge | ● ○ ○ ○ ○ |
| Handicap – Mawla: Adversaire (Diana Dechasse) | ● ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |

Notes

Actions:

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé·e d'accomplir.

- Essayer de trouver quelqu'un ayant accès aux fondations des légendes vampiriques, par exemple au Livre de Nod.
- Croire à des histoires discordantes sur le passé des vampires.
- Proposer des hypothèses farfelues pour expliquer des événements ordinaires.

Rituels:

Vous commencez le jeu avec une pierre de sang sur vous (Pierre de sang, page 276), la coupe d'argent utilisée pour Chemin du sang (page 275) et un manteau ou une grosse écharpe enchanté par Protection contre les goules (page 276).

Puissance du sang



| | |
|--|--|
| Coup de sang Ajoutez 2 dés | Dégâts régénérés 1 point de dégâts superficiels |
| Bonus aux pouvoirs Ajoutez 2 dés | Relance du test d'Exaltation Niveau 1 |
| Pénalité pour se nourrir 2 × la même quantité de sang animal et de sang en poche nécessaire pour éteindre 1 point de Soif | Score de Fléau 2 |

Expérience totale **30**

Expérience dépensée **29**

| | |
|--------------------|--|
| Âge véritable | |
| Âge apparent | |
| Date de naissance | 1982 |
| Date de décès | 2019 |
| Apparence | |
| Signes distinctifs | |
| Historique | <p>De votre vivant, vous étiez un·e scientifique totalement dévoué·e à sa tâche. Vous étiez chercheur·se en biologie et vous travailliez sur des projets de recherche publics pour le bien de toute l'humanité. Vous étiez un·e rationaliste convaincu·e, qui croyait en la réalité tangible et concrète autour d'iel.</p> <p>L'Étreinte a été un véritable tremblement de terre métaphysique pour vous. Soudainement, vous étiez un vampire, ce qui était déjà terrifiant en soi, mais pire encore, la compréhension que vous aviez du monde était subitement réfutée. Rien n'était vrai.</p> <p>Vous avez essayé de gérer la situation en tentant de faire des recherches sur le savoir occulte, même si c'est terriblement difficile. Chaque bribe d'information nodiste est précieuse, car elle laisse entrevoir la possibilité que les choses redeviennent logiques une nuit prochaine.</p> |

Animal politique

De votre vivant, vous étiez naïf-ve. Vous avez commencé par faire du bénévolat auprès des partis politiques pour travailler à faire élire les candidats que vous appréciez. Et vous avez fini par faire campagne pour vous-même au niveau local et avez obtenu un siège au conseil municipal.

Vous étiez sur le point de découvrir quelque chose de fondamental sur la manière dont fonctionne le monde ; vous avez reçu l'Étreinte. À ce moment-là, vos illusions se sont brisées, mais votre capacité à faire changer les choses a énormément augmenté.

Vous avez réalisé que les décisions importantes étaient prises en coulisses, que l'argent et le pouvoir avaient de l'importance et que les alliances et les accords faisaient tourner le monde. Et maintenant, les portes d'un monde secret de véritable influence politique concrète s'ouvraient. Il vous suffisait d'entrer.

Actions :

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé-e d'accomplir.

- Essayer de mieux comprendre la politique de la Camarilla.
- Courtiser des alliés potentiels à long terme.
- Faire une faveur à quelqu'un qu'il pourra vous rembourser plus tard.

Étreinte : 2020 (Né-e en 1993)

Ambition : avoir voix au chapitre quand les vraies décisions sont prises.

Conviction : le pouvoir est plus important que les valeurs.

Attache : le concierge du bâtiment où vous travailliez du temps où vous faisiez partie du gouvernement municipal. Vous l'avez toujours apprécié.

Puissance du sang : 1

Avantages : Traqueur sanguin, Contacts (milieu politique local) 1, Renommée (milieu politique local) 1, Refuge 1, Influence (milieu politique local) 1, Ressources 2, Servant (Terry, votre assistant personnel) 1

Handicaps : Adversaire (sénéchale de Vinter) 1, Accro aux liens, Mal-aimé (en dehors du milieu politique local)

Clan : Ventru

Style de prédation : Reine de la nuit (milieu politique local)

Humanité : 7

Génération : douzième

Attributs : Force 1, Dextérité 2, Vigueur 2 ; Charisme 3, Manipulation 3, Sang-froid 4 ; Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 6

Compétences : Armes à feu 1 ; Empathie 3, Étiquette (milieu politique local, Camarilla) 2, Commandement (milieu politique local) 2, Persuasion 3, Subterfuge 2 ; Érudition (histoire locale) 1, Finances 1, Investigation 2, Politique (Camarilla) 4, Technologie 1, Vigilance 1

Disciplines : Domination (Brouillage mémoriel, Hypnose, Injonction latente) 3, Présence (Révérence) 1

Se nourrir : un Ventru doit choisir un type d'humain sur lequel il se nourrit. Choisissez entre :

- Les chefs d'un groupe, quelle qu'en soit la nature.
- Les gens portant un titre officiel.
- Un autre type de votre choix.

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|---|--|
| Nom | Concept Animal politique | Prédateur Reine de la nuit (milieu politique local) |
| Chronique Dernière danse chez Renault | Ambition Avoir voix au chapitre quand les vraies décisions sont prises | Clan Ventrué |
| Sire | Désir | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●○○○○
 Dextérité ●●○○○
 Vigueur ●●○○○

Social

Charisme ●●●○○
 Manipulation ●●●○○
 Sang-froid ●●●●○

Mental

Intelligence ●●○○○
 Astuce ●●●○○
 Résolution ●●○○○

Santé

□□□□□ ■■■■■■

Volonté

□□□□□ □■■■■■

COMPÉTENCES

| | | |
|------------------------|--|--|
| Armes à feu..... ●○○○○ | Animaux..... ○○○○○ | Érudition Histoire locale ●○○○○ |
| Artisanat..... ○○○○○ | Commandement Milieu politique local ●●○○○ | Finances..... ●○○○○ |
| Athlétisme..... ○○○○○ | Empathie..... ●●●○○ | Investigation..... ●●○○○ |
| Bagarre..... ○○○○○ | Étiquette Milieu politique local, Camarilla ●●○○○ | Médecine..... ○○○○○ |
| Conduite..... ○○○○○ | Expérience de la rue..... ○○○○○ | Occultisme..... ○○○○○ |
| Furtivité..... ○○○○○ | Intimidation..... ○○○○○ | Politique Camarilla ●●●●○ |
| Larcin..... ○○○○○ | Persuasion..... ●●●○○ | Sciences..... ○○○○○ |
| Mêlée..... ○○○○○ | Représentation..... ○○○○○ | Technologie..... ●○○○○ |
| Survie..... ○○○○○ | Subterfuge..... ●●●○○ | Vigilance..... ●○○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|---------------------------------------|-----------------------------|-------|
| Domination ●●●○○ | Présence ●○○○○ | ○○○○○ |
| Brouillage mémoriel (page 256) | Révérance (page 264) | |
| Hypnose (page 256) | | |
| Injonction latente (page 257) | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance.....

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■□□□



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|--|---|---|
| | <p>Attache: le concierge du bâtiment où vous travaillez du temps où vous faisiez partie du gouvernement municipal. Vous l'avez toujours apprécié.</p> <p>Conviction: le pouvoir est plus important que les valeurs.</p> | <p>Les Ventrues se nourrissent sur un seul type de calice et quand ils boivent en dehors de cette préférence, ils ont du mal à garder le sang ingéré. Pour que votre personnage sente si un mortel possède le type de sang dont il a besoin, vous devez réussir un jet de Résolution + Vigilance (difficulté 4 minimum). Pour boire le sang d'un humain qui n'appartient pas à sa catégorie de victimes préférées, votre personnage doit dépenser un nombre de points de Volonté égal à son score de Fléau.</p> |
|--|---|---|

Avantages & handicaps

| | |
|--|-----------|
| Se nourrir: Traqueur sanguin | ● ○ ○ ○ ○ |
| Handicap – Lien de sang: Accro aux liens | ● ○ ○ ○ ○ |
| Renommée (milieu politique local) | ● ○ ○ ○ ○ |
| Contacts (milieu politique local) | ● ○ ○ ○ ○ |
| Handicap – Influence: Mal-aimé (en dehors du milieu politique local) | ● ○ ○ ○ ○ |
| Influence (milieu politique local) | ● ● ○ ○ ○ |
| Ressources | ● ● ○ ○ ○ |
| Servant (Terry, votre assistant personnel) | ● ○ ○ ○ ○ |
| Refuge | ● ○ ○ ○ ○ |
| Handicap – Mawla: Adversaire (sénéchale de Vinter) | ● ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |

Puissance du sang ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

| | |
|--|---|
| Coup de sang Ajoutez 2 dés | Dégâts régénérés 1 points de dégâts superficiels |
| Bonus aux pouvoirs Ajoutez 1 dé | Relance du test d'Exaltation Niveau 1 |
| Pénalité pour se nourrir 2 × la même quantité de sang animal et de sang en poche nécessaire pour éteindre 1 point de Soif | Score de Fléau 2 |

Expérience totale 15

Expérience dépensée 15

| | |
|--------------------|---|
| Âge véritable | |
| Âge apparent | |
| Date de naissance | 1993 |
| Date de décès | 2020 |
| Apparence | |
| Signes distinctifs | |
| Historique | <p>De votre vivant, vous étiez naïf·ve. Vous avez commencé par faire du bénévolat auprès des partis politiques pour travailler à faire élire les candidats que vous appréciez. Et vous avez fini par faire campagne pour vous-même au niveau local et avez obtenu un siège au conseil municipal.</p> <p>Vous étiez sur le point de découvrir quelque chose de fondamental sur la manière dont fonctionne le monde ; vous avez reçu l'Étreinte. À ce moment-là, vos illusions se sont brisées, mais votre capacité à faire changer les choses a énormément augmenté.</p> <p>Vous avez réalisé que les décisions importantes étaient prises en coulisses, que l'argent et le pouvoir avaient de l'importance et que les alliances et les accords faisaient tourner le monde. Et maintenant, les portes d'un monde secret de véritable influence politique concrète s'ouvraient. Il vous suffisait d'entrer.</p> |

Notes

Actions:

Voici des choses que vous pouvez faire en jeu, mais que vous n'êtes pas obligé·e d'accomplir.

- Essayer de mieux comprendre la politique de la Camarilla.
- Courtiser des alliés potentiels à long terme.
- Faire une faveur à quelqu'un qu'il pourra vous rembourser plus tard.

Un Ventrue doit choisir un type d'humain sur lequel il se nourrit. Choisissez entre :

- Les chefs d'un groupe, quelle qu'en soit la nature.
- Les gens portant un titre officiel.
- Un autre type de votre choix.



LES MORSURES
DE L'AMOUR

UN SCÉNARIO DU NOUVEL AN
POUR

VAMPIRE

LA MASCARADE





Catalina Luca (Actrice blasée, capitaine)

Comme énormément de jeunes femmes à la beauté saisissante et au talent brut, Catalina Luca a caressé le rêve illusoire de devenir une star dans le cœur aux veines de néon d'Hollywood. Mais après des années passées à jouer les figurantes et une saison à tenir un rôle important dans une série par la suite annulée, elle a été forcée d'admettre que sa carrière ne décollait pas. Poussée à se réinventer, elle a mis à profit ses capacités d'athlète pour devenir cascadeuse et a trouvé une place dans le milieu du cinéma où l'agilité était plus importante que les relations.

Catalina est entrée dans la Tour d'Ivoire après avoir croisé la route d'un réalisateur toréador sur le tournage d'un film d'action. Elle croyait dur comme fer qu'elle avait juste une grosse gueule de bois après une énorme fête sur le plateau qui avait duré jusque tard dans la nuit, jusqu'à ce qu'elle ouvre les volets dans un état comateux au matin et manque de finir carbonisée. Elle a immédiatement identifié les parallèles entre la pompe de la cour de la Camarilla et le narcissisme d'Hollywood et s'est épanouie parmi les ordures vaniteuses, les comploteurs amoureux de la flatterie et les amis qui la poignardaient dans le dos. La place qu'elle occupe à présent pour le compte du prince toréador de la cité est son meilleur rôle jusqu'ici.

Motivation : étoile montante

Catalina veut trouver la gloire qui lui a échappé à Hollywood. Elle désire inspirer le mélange enivrante de peur et de respect qu'elle voit dans les yeux des autres quand ils parlent de Descendants puissants. En tant que capitaine de la coterie, elle espère prouver sa valeur et mériter cette aura.

Clan : Toréador

Date d'Étreinte : 1995 (née en 1962)

Ambition : établir ma réputation, peu importe le risque

Désir : assurer la sécurité de la coterie

Style de prédation : Succube

Convictions : protège tes relations

Attaches : Jasper Monroe, son premier partenaire de cascade qui lui a trouvé un travail dans ce milieu

Humanité : 7

Génération : douzième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 3, Dextérité 4, Vigueur 3 ; Charisme 3, Manipulation 2, Sang-froid 2 ; Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 2

Attributs secondaires : santé 7, Volonté 4

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 4 (cascades dangereuses), Bagarre 3, Conduite 2, Mêlée 3, Survie 1 ; Commandement 3, Persuasion 2 (séduction), Représentation 1 (jeu d'acteur), Subterfuge 1

Disciplines : Célérité 2 (Grâce féline, Rapidité), Force d'âme 1 (Résilience), Présence 3 (Révérence, Baiser persistant, Envoûtement)

Avantages : Refuge 1, Troupeau 2, Apparence 2 (Beau), Masque 1, Mawla 1, Ressources 1, Linguistique 1 (espagnol), Statut 3 (Maréchal)

Handicaps : Ennemi 1 (Bianca, ancienne amante éconduite), Fléau mythique 1 (ne peut pas franchir un seuil sans y avoir été invitée), Harceleurs 1



Montgomery Boucher (Joueur de hockey indomptable, maître d'armes)

Un plaquage écrasant contre la palissade a mis fin à la carrière de Montgomery Boucher sur la glace des terrains de hockey, en cassant son fémur à trois endroits différents et en fissurant sa rotule. Une opération chirurgicale très lourde de neuf heures a ressoudé ses os, mais elle n'a pas pu lui permettre de remonter sur ses patins. C'est pourquoi il a troqué sa crosse contre un sifflet d'entraîneur tout en faisant des petits boulots de coach de gym personnel et de videur à côté. Mais ses redoutables compétences de combat et sa ténacité ont fini par lui valoir l'Étreinte, même si c'était un cadeau déboussolant et terrifiant.

Montgomery ne comprend pas les rouages complexes de la politique vampirique et ne sait pas pourquoi l'immense majorité des Gangrels a choisi de rejoindre le Mouvement anarch, mais il aime faire partie d'une équipe. Et la coterie de Maréchaux est devenue bien plus qu'un simple groupe de Descendants pour lui. C'est sa famille, sa meute, un endroit où il est non seulement reconnu, mais important.

Motivation : joueur solidaire de l'équipe

Motivé par l'idée de préserver l'unité de l'équipe, Montgomery s'épanouit quand il travaille avec les autres et s'efforce d'établir une atmosphère de camaraderie au sein de sa coterie. Il croit en la force collective de son groupe et est déterminé à maintenir sa cohésion envers et contre tout.

Clan : Gangrel

Date d'Étreinte : 2003 (né en 1976)

Ambition : combler le fossé entre la Camarilla et le Mouvement anarch

Désir : entraîner un autre membre de sa coterie pour l'aider à maîtriser une nouvelle compétence

Style de prédation : Fermier

Convictions : rendre la monnaie de sa pièce à quelqu'un est toujours justifié

Attaches : Laura Simmons, la kiné qui l'a aidé à récupérer de la blessure qui a mis fin à sa carrière

Humanité : 8

Génération : douzième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 4, Dextérité 2, Vigueur 3 ; Charisme 2, Manipulation 2, Sang-froid 3 ; Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 8, Volonté 6

Compétences : Athlétisme 3, Bagarre 4 (lutte), Mêlée 3, Survie 3 (chasse) ; Animaux 3, Commandement 1, Intimidation 2 ; Médecine 1, Technologie 1, Vigilance 2

Disciplines : Animalisme 2 (Lier le famulus, Murmures sauvages), Force d'âme 2 (Résilience, Résistance), Protéisme 3 (Yeux de la Bête, Armes bestiales, Change-forme)

Avantages : Refuge 1, Troupeau 2, Masque 1, Ressources 2, Linguistique 1 (français), Statut 3 (Maréchal)

Handicaps : Hai 2 (anarchs), Végane 2



Dania Nowak (Romancière perspicace, membre vétérane)

Dania Nowak s'est jetée dans le panier de crabes du monde littéraire, déterminée à voir son nom imprimé sur la couverture d'un livre. Après d'innombrables rejets, un agent a enfin accepté de la représenter et Dania a publié sa série Adelina Fairfax parlant d'une linguiste bibliophile vivant en ermite qui se servait de sa vaste connaissance des langues, des symboles et des codes pour résoudre des affaires de meurtre. Dania n'était certes pas une autrice célèbre, mais elle avait un public grandissant de lecteurs fidèles et l'un d'entre eux a essayé d'assassiner Dania quand Adelina Fairfax est morte dans le dernier tome.

Elle a peu de souvenirs de cette nuit violente, mais elle se rappelle que quelqu'un l'a fait tomber d'un pont et qu'un inconnu l'a traînée hors de la rivière puis l'a étreinte totalement par surprise. L'existence vampirique s'est révélée difficile pour Dania, mais elle commence doucement à laisser son ancienne vie derrière elle. En attendant, elle utilise son don pour découvrir les secrets et résoudre les mystères au profit de sa secte et de sa coterie.

Motivation : de nouveaux chapitres

Récemment, Dania a décidé de considérer sa transformation en vampire comme un retournement inattendu de l'intrigue dans sa propre histoire. Chaque nuit lui donne l'occasion d'ajouter à son histoire en cours et l'inspire pour écrire un roman unique.

Clan : Nosferatu

Date d'Étreinte : 2015 (née en 1982)

Ambition : publier un roman sur la non-vie en tant que Descendante

Désir : relater une rencontre inoubliable

Style de prédation : Marchand de sable

Convictions : personne ne peut te blâmer d'avoir suivi ton destin

Attaches : Kofi Wells, un guide touristique des lieux hantés locaux qui raconte des histoires sur le passé surnaturel de la cité

Humanité : 7

Génération : douzième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2 ; Charisme 2, Manipulation 2, Sang-froid 3 ; Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 6

Compétences : Furtivité 3 (effractions), Larcin 2 ; Empathie 4 (déterminer le mobile), Subterfuge 1 ; Érudition 2 (littérature), Investigation 3, Occultisme 1, Politique 2, Technologie 1, Vigilance 3

Disciplines : Animalisme 1 (Lier le famulus), Occultation 4 (Manteau d'ombre, Passage invisible, Masque aux mille visages, Disparition)

Avantages : Refuge 2, Troupeau 2, Ressources 3, Linguistique 1 (langue des signes), Statut 3 (Maréchal)

Handicaps : Déclaré mort 1, Proie taboue 1 (enfants)

MALKAVIEN

Ethan Holloway (Enquêteur mentalement instable, membre vétéran)

Ethan Holloway et Tom Gerrity étaient loin d'être les inspecteurs de police fiers et respectables que le public croyait voir. Le duo utilisait régulièrement ses insignes de police comme bouclier pour couvrir des frasques allant de l'acceptation de pots-de-vin à l'altération de preuves. Plus ils gagnaient d'argent par la corruption, moins ils se souciaient de la moralité de leurs actes. Mais le milieu criminel a fini par les rattraper quand Tom a été mystérieusement assassiné.

Rongé par la culpabilité, le chagrin et la paranoïa, Ethan a rapidement perdu le contrôle de sa propre vie. Son désir de vengeance le consumait et sa traque implacable du tueur de son partenaire est devenue une obsession qui lui a coûté son travail, sa famille et sa santé mentale. Mais le sire d'Ethan a repéré son potentiel comme une flamme vacillant dans les ténèbres. Et après son Étreinte, Ethan s'est fabriqué une non-vie bien ordonnée à glacer le sang dans laquelle il rentre à la maison chaque nuit pour dîner avec sa femme et ses enfants parfaits (et totalement subjugués mentalement).

Motivation : équilibre entre vie professionnelle et vie de famille

Le besoin qu'a Ethan de maintenir l'illusion d'une vie de famille ordinaire entre souvent en conflit avec ses devoirs envers la coterie et la Camarilla. Cependant, ses talents de détective se révèlent régulièrement suffisamment précieux pour justifier les inconvénients des coups de téléphone de sa femme et des courses qu'il fait pour sa famille.

Clan : Malkavien

Date d'Étreinte : 2007 (né en 1975)

Ambition : trouver celui qui a tué Tom Gerrity et rendre justice

Désir : ramener une surprise amusante à la maison pour sa femme et ses enfants

Style de prédation : Parasite domestique

Convictions : l'amour vaut tous les sacrifices

Attaches : Nora Holloway, la femme d'Ethan qui lui rappelle constamment la vie normale qu'il avait autrefois

Humanité : 6

Génération : treizième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2 ; Charisme 3, Manipulation 3, Sang-froid 2 ; Intelligence 2, Astuce 4, Résolution 2

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 4

Compétences : Armes à feu 3, Conduite 1, Furtivité 1, Larcin 2 ; Expérience de la rue 3, Intimidation 2, Subterfuge 3 (mensonges de couverture) ; Investigation 4 (scènes de crime), Technologie 1, Vigilance 2

Disciplines : Auspex 1 (Sens accrus), Domination 3 (Brouillage mémoriel, Hypnose, Altération mémorielle), Occultation 2 (Manteau d'ombre, Passage invisible)

Avantages : Alliés 1 (Jenny Castillo, une policière de quartier qui accepte les pots-de-vin), Contacts 2 (informateurs), Refuge 2, Troupeau 2, Masque 2, Ressources 2, Statut 3 (Maréchal)

Handicaps : Sombre secret 2 (Parasite domestique), Prédateur indéniable 2



Rhatha Khan

(Experte en cybersécurité subversive, membre novice)

Rhatha Khan travaillait comme consultante en cybersécurité et est tombée sur un réseau secret de flux de données cryptées et d'adresses IP dissimulées. Sa curiosité l'a poussée à plonger dans ce labyrinthe numérique et elle a déterré une archive de symboles occultes et de langues anciennes n'ayant rien à voir avec la cybercriminalité ordinaire. Par une nuit fatidique, elle a décrypté un fichier nommé « Géhenne » et son monde a changé. La porte de son appartement s'est entrouverte et elle a su qu'elle n'était plus seule.

Le Tremere se nommait Emerick et, même s'il était intéressé par le talent et l'ingéniosité de Rhatha, il avait aussi pleinement conscience du danger qu'elle représentait. C'est pourquoi il lui a laissé le choix : le silence éternel ou la non-vie éternelle. Avec un mélange de terreur et de fascination, elle a choisi la deuxième option. Quand les crocs d'Emerick lui ont percé le cou, la vie ordinaire de Rhatha a pris fin et son voyage en tant que suivante de Carna a commencé.

Motivation : liberté sans entraves

Même avec la liberté relative offerte par la maison Carna, Rhatha continue de se méfier de toute forme de contrôle hiérarchique. Mais récemment, son sire, Emerick, lui a obtenu une place dans cette coterie prestigieuse, pour une raison qu'elle n'a pas encore comprise.

Clan : Tremere

Date d'Étreinte : 2019 (née en 1994)

Ambition : démolir les structures hiérarchiques de la Camarilla

Désir : comprendre sa place au sein de la coterie

Style de prédation : Biberonneur

Convictions : ne te soumet jamais à une autorité qui n'est pas méritée

Attaches : Ameena Khan, la grand-mère de Rhatha, une femme forte et indépendante qui raconte des histoires captivantes sur les luttes de sa jeunesse

Humanité : 7

Génération : treizième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 1, Dextérité 3, Vigueur 2 ; Charisme 2, Manipulation 2, Sang-froid 2 ; Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3

Attributs secondaires : santé 5, Volonté 5

Compétences : Armes à feu 3, Conduite 1, Furtivité 1, Larcin 3 (crochetage) ; Empathie 2, Intimidation 1 ; Investigation 2, Occultisme 3, Technologie 4 (sécurité de la surveillance), Vigilance 2

Disciplines : Auspex 3 (Sentir l'invisible, Prémonition, Lecture de l'âme), Sorcellerie du sang 2 (Goût du sang, Éteindre la vitae, rituel : Chemin du sang)

Avantages : Contacts 2 (société de sécurité), Influence 2 (société de sécurité), Refuge 2, Troupeau 2, Estomac de fer 3, Saga : Carna 1, Masque 2, Ressources 2, Statut 3 (Maréchal)

Handicaps : Ennemi 2 (Greg Ashwood, ancien chef de la sécurité de la fondation), Fléau mythique 1 (argent), Liens durables 1



Nonso Okorie (Pilote de courses de rue impulsif, membre novice)

Pour Nonso Okorie, le rugissement de tonnerre des moteurs de voiture évoque toujours des souvenirs heureux de son père, un pilote de voitures de course. Nonso rêvait de lui succéder dans ce métier, mais quand un accident sur le circuit a coûté la vie à son père et que Nonso et sa mère n'ont plus eu l'argent des gains des courses pour vivre, ils ont connu une période difficile. Quand Nonso n'avait pas de quoi conduire des voitures de course, il les tunait. Et avec le temps, il a acquis une réputation de voleur de voitures et de pilote de courses de rue talentueux.

Mais le destin a rattrapé Nonso sous la forme d'une Porsche 911 quand il a impressionné le propriétaire, un Ventrue nommé Marcus Vandenberg, par sa capacité à manier cette machine luxueuse. C'est pourquoi Marcus l'a étreint, sans émotion déplacée mis à part la terreur de la mort et du retour sous forme de créature suceuse de sang, et l'a mis au travail. Nonso est novice dans la non-vie et ne comprend pas encore pleinement la chaîne alimentaire mortelle en bas de laquelle il se trouve.

Motivation : infant obéissant

En tant que membre le plus récent et le plus jeune de la coterie, Nonso veut montrer qu'il y mérite sa place. Il sait aussi que Marcus veut que le prince lui doive une dette majeure et que cette affaire est sa meilleure chance de l'obtenir, surtout si le prince se retrouve à avoir besoin d'un conducteur pour s'enfuir.

Clan : Ventrue

Date d'Étreinte : 2020 (né en 1998)

Ambition : obtenir une dette majeure de la part du prince

Désir : gagner le respect d'un autre membre de la coterie

Style de prédation : Reine de la nuit (circuits de courses illégales)

Convictions : ose repousser les limites

Attaches : Sachi, un autre pilote de courses de rue dont les prouesses audacieuses et la soif de risque ont été une source d'inspiration pour Nonso

Humanité : 7

Génération : treizième

Puissance du sang : 1

Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2 ; Charisme 3, Manipulation 3, Sang-froid 4 ; Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 2

Attributs secondaires : santé 7, Volonté 6

Compétences : Armes à feu 3, Artisanat 2 (réparation de voiture), Conduite 4, Larcin 3 (trafiquer une voiture) ; Étiquette 1, Expérience de la rue 3 (voleurs de voitures), Persuasion 2, Subterfuge 1 ; Politique 1, Technologie 2

Disciplines : Domination 2 (Contrainte, Hypnose), Force d'âme 2 (Résilience, Résistance), Présence 2 (Intimider, Baiser persistant)

Avantages : Contacts 1 (receleurs), Contacts 2 (ateliers de désossage de voitures), Renommée 1 (circuits de courses illégales), Influence 2 (voleurs de voitures), Refuge 1, Troupeau 2, Ressources 2, Statut 3 (Maréchal)

Handicaps : Mal-aimé 1, Infamie 2 (criminel connu)

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|--|----------------------------|
| Nom Catalina Luca | Concept Actrice blasée | Prédateur Succube |
| Chronique Les Morsures de l'amour | Ambition Établir ma réputation | Clan Toréador |
| Sire | Désir Assurer la sécurité de la coterie | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●●○○
 Dextérité ●●●●○
 Vigueur ●●●○○

Social

Charisme ●●●○○
 Manipulation ●●○○○
 Sang-froid ●●○○○

Mental

Intelligence ●●○○○
 Astuce ●●○○○
 Résolution ●●○○○

Santé

□□□□□ □□■

Volonté

□□□□■ ■■

COMPÉTENCES

| | | |
|------------------------|---------------------------------|--------------------------|
| Armes à feu..... ●○○○○ | Animaux..... ○○○○○ | Érudition..... ○○○○○ |
| Artisanat..... ○○○○○ | Commandement..... ●●●○○ | Finances..... ○○○○○ |
| Athlétisme..... ●●●●○ | Empathie..... ○○○○○ | Investigation..... ○○○○○ |
| Bagarre..... ●●●○○ | Étiquette..... ○○○○○ | Médecine..... ○○○○○ |
| Conduite..... ●●○○○ | Expérience de la rue..... ○○○○○ | Occultisme..... ○○○○○ |
| Furtivité..... ○○○○○ | Intimidation..... ○○○○○ | Politique..... ○○○○○ |
| Larcin..... ○○○○○ | Persuasion..... ●●○○○ | Sciences..... ○○○○○ |
| Mêlée..... ●●●○○ | Représentation..... ●○○○○ | Technologie..... ○○○○○ |
| Survie..... ●○○○○ | Subterfuge..... ●○○○○ | Vigilance..... ○○○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|-------------------------|-----------------------|------------------------------|
| Célérité ●●○○○ | Force d'âme ●○○○○ | Présence ●●●○○ |
| Grâce féline (page 252) | Résilience (page 258) | Révérance (page 264) |
| Rapidité (page 253) | | Baiser persistant (page 264) |
| | | Envoûtement (page 264) |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■□□□

VAMPIRE

LA MASCARADE



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|--|--|--|
| | Convictions : protège tes relations | |
|--|--|--|

Avantages & handicaps

| | |
|------------------|-----------|
| Refuge | ● ○ ○ ○ ○ |
| Troupeau | ● ● ○ ○ ○ |
| Apparence (Beau) | ● ● ○ ○ ○ |
| Masque | ○ ○ ○ ○ ○ |
| Mawla | ○ ○ ○ ○ ○ |
| Ressources | ○ ○ ○ ○ ○ |
| Linguistique | ○ ○ ○ ○ ○ |
| Statut | ○ ○ ○ ○ ○ |
| Adversaire | ○ ○ ○ ○ ○ |
| Fléau mythique | ● ○ ○ ○ ○ |
| Harceleurs | ● ○ ○ ○ ○ |

Notes

Puissance du sang



| | |
|--------------------------|------------------------------|
| Coup de sang | Dégâts régénérés |
| Bonus aux pouvoirs | Relance du test d'Exaltation |
| Pénalité pour se nourrir | Score de Fléau |

Expérience totale

Expérience dépensée

| |
|--------------------|
| Âge véritable |
| Âge apparent |
| Date de naissance |
| Date de décès |
| Apparence |
| Signes distinctifs |
| Historique |

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|--------------------------------------|------------------------------------|
| Nom Dania Nowak | Concept Romancière perspicace | Prédateur Marchand de sable |
| Chronique Les Morsures de l'amour | Ambition Publier un roman | Clan Nosferatu |
| Sire | Désir Relater une rencontre | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●○○○
 Dextérité ●●○○○
 Vigueur ●●○○○

Social

Charisme ●●○○○
 Manipulation ●●○○○
 Sang-froid ●●●○○

Mental

Intelligence ●●●●○
 Astuce ●●●○○
 Résolution ●●●○○

Santé

□□□□□ ■■■■■■

Volonté

□□□□□ □■■■■■

COMPÉTENCES

| | | |
|------------------------|---------------------------------|--------------------------|
| Armes à feu..... ○○○○○ | Animaux..... ○○○○○ | Érudition..... ●●○○○ |
| Artisanat..... ○○○○○ | Commandement..... ○○○○○ | Finances..... ○○○○○ |
| Athlétisme..... ○○○○○ | Empathie..... ●●●●○ | Investigation..... ●●●○○ |
| Bagarre..... ○○○○○ | Étiquette..... ○○○○○ | Médecine..... ○○○○○ |
| Conduite..... ○○○○○ | Expérience de la rue..... ○○○○○ | Occultisme..... ●○○○○ |
| Furtivité..... ●●●○○ | Intimidation..... ○○○○○ | Politique..... ●●○○○ |
| Larcin..... ●●○○○ | Persuasion..... ○○○○○ | Sciences..... ○○○○○ |
| Mélee..... ○○○○○ | Représentation..... ○○○○○ | Technologie..... ●○○○○ |
| Survie..... ○○○○○ | Subterfuge..... ●○○○○ | Vigilance..... ●●●○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|----------------------------|-------------------------------------|-------|
| Animalisme ●○○○○ | Occultation ●●●●○ | ○○○○○ |
| Lier le famulus (page 245) | Manteau d'ombre (page 260) | |
| | Passage invisible (page 261) | |
| | Masque aux mille visages (page 261) | |
| | Disparition (page 262) | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■□□□

VAMPIRE

LA MASCARADE



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|--|--|--|
| | Convictions : personne ne peut te blâmer d'avoir suivi ton destin | |
|--|--|--|

Avantages & handicaps

| | |
|----------------------------------|-------|
| Refuge | ●●○○○ |
| Troupeau | ●●○○○ |
| Ressources | ●●●○○ |
| Linguistique (langue des signes) | ●○○○○ |
| Statut (Maréchal) | ●○○○○ |
| Proie taboue | ○○○○○ |
| Déclaré mort | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |
| | ○○○○○ |

Puissance du sang

●○○○○○○○○○○

| | |
|--------------------------|------------------------------|
| Coup de sang | Dégâts régénérés |
| Bonus aux pouvoirs | Relance du test d'Exaltation |
| Pénalité pour se nourrir | Score de Fléau |

Expérience totale

Expérience dépensée

| |
|--------------------|
| Âge véritable |
| Âge apparent |
| Date de naissance |
| Date de décès |
| Apparence |
| Signes distinctifs |
| Historique |

Notes

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|---|--------------------------------------|
| Nom Ethan Holloway | Concept Enquêteur mentalement instable | Prédateur Parasite domestique |
| Chronique Les Morsures de l'amour | Ambition Trouver un tueur | Clan Malkavien |
| Sire | Désir Ramener une surprise à la maison | Génération Treizième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●○○○
 Dextérité ●●●○○
 Vigueur ●●○○○

Social

Charisme ●●●○○
 Manipulation ●●●○○
 Sang-froid ●●○○○

Mental

Intelligence ●●○○○
 Astuce ●●●●○
 Résolution ●●○○○

Santé

□□□□□ ■■■■■■

Volonté

□□□□■ ■■■■■■

COMPÉTENCES

| | | |
|------------------------|---------------------------------|--------------------------|
| Armes à feu..... ●●●○○ | Animaux..... ○○○○○ | Érudition..... ○○○○○ |
| Artisanat..... ○○○○○ | Commandement..... ○○○○○ | Finances..... ○○○○○ |
| Athlétisme..... ○○○○○ | Empathie..... ○○○○○ | Investigation..... ○○○○○ |
| Bagarre..... ○○○○○ | Étiquette..... ○○○○○ | Médecine..... ●●●●○ |
| Conduite..... ●○○○○ | Expérience de la rue..... ●●●○○ | Occultisme..... ○○○○○ |
| Furtivité..... ●○○○○ | Intimidation..... ●●○○○ | Politique..... ○○○○○ |
| Larcin..... ●●○○○ | Persuasion..... ○○○○○ | Sciences..... ○○○○○ |
| Mêlée..... ○○○○○ | Représentation..... ○○○○○ | Technologie..... ●○○○○ |
| Survie..... ○○○○○ | Subterfuge..... ●●●○○ | Vigilance..... ●●○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|-------------------------------|---|-------------------------------------|
| Auspex ●○○○○ | Domination ●●●○○ | Occultation ●●○○○ |
| Sens accrus (page 249) | Brouillage mémoriel (page 256) | Manteau d'ombre (page 260) |
| | Hypnose (page 256) | Passage invisible (page 261) |
| | Altération mémorielle (page 256) | |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■□□□□

VAMPIRE

LA MASCARADE



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|--|---|--|
| | Convictions : l'amour vaut tous les sacrifices | |
|--|---|--|

Avantages & handicaps

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| Alliés | ● ○ ○ ○ ○ |
| Contacts | ● ● ○ ○ ○ |
| Refuge | ● ● ○ ○ ○ |
| Troupeau | ● ● ○ ○ ○ |
| Masque | ● ● ○ ○ ○ |
| Ressources | ● ● ○ ○ ○ |
| Statut (Maréchal) | ● ● ● ○ ○ |
| Sombre secret (Parasite domestique) | ● ● ○ ○ ○ |
| Prédateur indéniable | ● ● ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |

Notes

Puissance du sang



| | |
|--------------------------|------------------------------|
| Coup de sang | Dégâts régénérés |
| Bonus aux pouvoirs | Relance du test d'Exaltation |
| Pénalité pour se nourrir | Score de Fléau |

Expérience totale

Expérience dépensée

| |
|--------------------|
| Âge véritable |
| Âge apparent |
| Date de naissance |
| Date de décès |
| Apparence |
| Signes distinctifs |
| Historique |

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|--|----------------------------|
| Nom Montgomery Boucher | Concept Athlète indomptable | Prédateur Fermier |
| Chronique Les Morsures de l'amour | Ambition Comblé le fossé politique | Clan Gangrel |
| Sire | Désir Entraîner un autre membre de la coterie | Génération Douzième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●●●○
 Dextérité ●●○○○
 Vigueur ●●●○○

Social

Charisme ●●○○○
 Manipulation ●●○○○
 Sang-froid ●●●○○

Mental

Intelligence ●●○○○
 Astuce ●●○○○
 Résolution ●●●○○

Santé

□□□□□ □□□■

Volonté

□□□□□ □■

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|------------------|-------|---------------------------|-------|--------------------|-------|
| Armes à feu..... | ○○○○○ | Animaux..... | ●●●○○ | Érudition..... | ○○○○○ |
| Artisanat..... | ○○○○○ | Commandement..... | ●○○○○ | Finances..... | ○○○○○ |
| Athlétisme..... | ●●●○○ | Empathie..... | ○○○○○ | Investigation..... | ○○○○○ |
| Bagarre..... | ●●●●○ | Étiquette..... | ○○○○○ | Médecine..... | ●○○○○ |
| Conduite..... | ○○○○○ | Expérience de la rue..... | ○○○○○ | Occultisme..... | ○○○○○ |
| Furtivité..... | ○○○○○ | Intimidation..... | ●●○○○ | Politique..... | ○○○○○ |
| Larcin..... | ○○○○○ | Persuasion..... | ○○○○○ | Sciences..... | ○○○○○ |
| Mélée..... | ●●●○○ | Représentation..... | ○○○○○ | Technologie..... | ●○○○○ |
| Survie..... | ●●●○○ | Subterfuge..... | ○○○○○ | Vigilance..... | ●●○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|------------------------------|----------------------------|-----------------------|
| Animalisme ●●○○○ | Protéisme ●●●○○ | Force d'âme ●●○○○ |
| Lier le famulus (page 245) | Yeux de la Bête (page 267) | Résilience (page 258) |
| Murmures sauvages (page 245) | Armes bestiales (page 267) | Résistance (page 258) |
| | Change-forme (page 267) | |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■■■□

VAMPIRE

LA MASCARADE



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|--|--|--|
| | Convictions : rendre la monnaie de sa pièce à quelqu'un est toujours justifié | |
|--|--|--|

Avantages & handicaps

| | |
|-------------------------|-----------|
| Refuge | ● ○ ○ ○ ○ |
| Troupeau | ● ● ○ ○ ○ |
| Masque | ● ○ ○ ○ ○ |
| Ressources | ● ● ○ ○ ○ |
| Linguistique (français) | ● ○ ○ ○ ○ |
| Statut (Maréchal) | ● ● ● ○ ○ |
| Haï (anarchs) | ● ● ○ ○ ○ |
| Végane | ● ● ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |

Notes

Puissance du sang



| | |
|--------------------------|------------------------------|
| Coup de sang | Dégâts régénérés |
| Bonus aux pouvoirs | Relance du test d'Exaltation |
| Pénalité pour se nourrir | Score de Fléau |

Expérience totale

Expérience dépensée

| |
|--------------------|
| Âge véritable |
| Âge apparent |
| Date de naissance |
| Date de décès |
| Apparence |
| Signes distinctifs |
| Historique |

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|---|-----------------------------------|
| Nom Nonso Okorie | Concept Pilote de course impulsif | Prédateur Reine de la nuit |
| Chronique Les Morsures de l'amour | Ambition Obtenir une dette majeure | Clan Ventrué |
| Sire | Désir Gagner le respect des autres | Génération Treizième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●●○○○
 Dextérité ●●●○○
 Vigueur ●●○○○

Social

Charisme ●●●○○
 Manipulation ●●●○○
 Sang-froid ●●●●○

Mental

Intelligence ●●○○○
 Astuce ●●○○○
 Résolution ●●○○○

Santé

□□□□□ □□■

Volonté

□□□□□ □■

COMPÉTENCES

| | | |
|-------------------|----------------------------|---------------------|
| Armes à feu ●●●○○ | Animaux ○○○○○ | Érudition ○○○○○ |
| Artisanat ●●○○○ | Commandement ○○○○○ | Finances ○○○○○ |
| Athlétisme ○○○○○ | Empathie ○○○○○ | Investigation ○○○○○ |
| Bagarre ○○○○○ | Étiquette ●○○○○ | Médecine ○○○○○ |
| Conduite ●●●●○ | Expérience de la rue ●●●○○ | Occultisme ○○○○○ |
| Furtivité ○○○○○ | Intimidation ○○○○○ | Politique ●○○○○ |
| Larcin ●●●○○ | Persuasion ●●○○○ | Sciences ○○○○○ |
| Mêlée ○○○○○ | Représentation ○○○○○ | Technologie ●●○○○ |
| Survie ○○○○○ | Subterfuge ●○○○○ | Vigilance ○○○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|-----------------------|-----------------------|------------------------------|
| Domination ●●○○○ | Force d'âme ●●○○○ | Présence ●●○○○ |
| Contrainte (page 256) | Résilience (page 258) | Intimider (page 264) |
| Hypnose (page 256) | Résistance (page 258) | Baiser persistant (page 264) |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■□□□□

VAMPIRE

LA MASCARADE



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|--|---|--|
| | Convictions : ose repousser les limites | |
|--|---|--|

Avantages & handicaps

| | |
|--|-----------|
| Contacts (receleurs) | ● ○ ○ ○ ○ |
| Contacts (ateliers de désossage de voitures) | ● ● ○ ○ ○ |
| Renommée (circuits de courses illégales) | ● ○ ○ ○ ○ |
| Influence (voleurs de voitures) | ● ● ○ ○ ○ |
| Refuge | ● ○ ○ ○ ○ |
| Troupeau | ● ● ○ ○ ○ |
| Ressources | ● ● ○ ○ ○ |
| Statut (Maréchal) | ● ● ● ○ ○ |
| Mal-aimé | ● ○ ○ ○ ○ |
| Infamie (criminel connu) | ● ● ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ |

Notes

Puissance du sang



| | |
|--------------------------|------------------------------|
| Coup de sang | Dégâts régénérés |
| Bonus aux pouvoirs | Relance du test d'Exaltation |
| Pénalité pour se nourrir | Score de Fléau |

Expérience totale

Expérience dépensée

| |
|--------------------|
| Âge véritable |
| Âge apparent |
| Date de naissance |
| Date de décès |
| Apparence |
| Signes distinctifs |
| Historique |

VAMPIRE

LA MASCARADE



| | | |
|--|---------------------------------------|------------------------------|
| Nom Rhatha Khan | Concept Experte subversive | Prédateur Biberonneur |
| Chronique Les Morsures de l'amour | Ambition Démolir la hiérarchie | Clan Tremere |
| Sire | Désir Comprendre sa place | Génération Treizième |

ATTRIBUTS

Physique

Force ●○○○○
 Dextérité ●●●○○
 Vigueur ●●○○○

Social

Charisme ●●○○○
 Manipulation ●●○○○
 Sang-froid ●●○○○

Mental

Intelligence ●●●●○
 Astuce ●●●○○
 Résolution ●●●○○

Santé

□□□□□ ■■■■■■

Volonté

□□□□□ ■■■■■■

COMPÉTENCES

| | | | | | |
|------------------|-------|---------------------------|-------|--------------------|-------|
| Armes à feu..... | ●●●○○ | Animaux..... | ○○○○○ | Érudition..... | ○○○○○ |
| Artisanat..... | ○○○○○ | Commandement..... | ○○○○○ | Finances..... | ○○○○○ |
| Athlétisme..... | ○○○○○ | Empathie..... | ●●○○○ | Investigation..... | ●●○○○ |
| Bagarre..... | ○○○○○ | Étiquette..... | ○○○○○ | Médecine..... | ○○○○○ |
| Conduite..... | ●○○○○ | Expérience de la rue..... | ○○○○○ | Occultisme..... | ●●●○○ |
| Furtivité..... | ●○○○○ | Intimidation..... | ●○○○○ | Politique..... | ○○○○○ |
| Larcin..... | ●●●○○ | Persuasion..... | ○○○○○ | Sciences..... | ○○○○○ |
| Mêlée..... | ○○○○○ | Représentation..... | ○○○○○ | Technologie..... | ●●●●○ |
| Survie..... | ○○○○○ | Subterfuge..... | ○○○○○ | Vigilance..... | ●●○○○ |

DISCIPLINES

| | | |
|-------------------------------|------------------------------------|-------|
| Auspex ●●●○○ | Sorcellerie du sang ●●○○○ | ○○○○○ |
| Sentir l'invisible (page 249) | Goût du sang (page 272) | |
| Prémonition (page 249) | Éteindre la vitae (page 273) | |
| Lecture de l'âme (page 250) | Rituel : Chemin du sang (page 275) | |
| | | |
| | | |
| ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Résonance

Soif □□□□□

Humanité ■■■■■■ ■■■□□□

VAMPIRE

LA MASCARADE



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

| | | |
|--|--|--|
| | Convictions : ne te soumets jamais à une autorité qui n'est pas méritée | |
|--|--|--|

Avantages & handicaps

| | |
|-------------------|-------|
| Contacts | ●●○○○ |
| Influence | ●●○○○ |
| Refuge | ●●○○○ |
| Troupeau | ●●○○○ |
| Estomac de fer | ●●●○○ |
| Saga : Carna | ●○○○○ |
| Masque | ●●○○○ |
| Ressources | ●●○○○ |
| Statut (Maréchal) | ●●●○○ |
| Ennemi | ●●○○○ |
| Fléau mythique | ●○○○○ |

Notes

Liens durables I

Puissance du sang ●○○○○○○○○○○

| | |
|--------------------------|------------------------------|
| Coup de sang | Dégâts régénérés |
| Bonus aux pouvoirs | Relance du test d'Exaltation |
| Pénalité pour se nourrir | Score de Fléau |

Expérience totale

Expérience dépensée

| |
|--------------------|
| Âge véritable |
| Âge apparent |
| Date de naissance |
| Date de décès |
| Apparence |
| Signes distinctifs |
| Historique |