

clíipse III

# Les Amis de Mon Meilleur Ami

*Un scénario pour Vampire : le Requiem  
par Glen Morin*

*Eclipse 3 - Les amis de mon meilleur ami  
un scénario pour Vampire : the Requiem*

## Synopsis

Tout le petit monde vampirique de la Nouvelle Orléans met les petits plats dans les grands pour l'arrivée d'un groupe d'anciens venus d'Europe. En tant qu'Ancilla, les PJ sont recrutés par le prince Vidal pour s'assurer de la sécurité des nouveaux venus. Evidemment, l'histoire ne vaudrait pas le coup d'être racontée si tout c'était bien passé.

## Scénario

### Acte 1 : Un Petit Travail

Dans cet acte, les personnages sont recrutés par le Prince pour un servir d'escorte à un groupe d'anciens qui arrive d'Espagne. Evidemment, l'affaire est présentée comme si les joueurs avaient le choix, ce qui n'est pas forcément le cas. Il n'y a rien de particulier à se passer dans cet acte, du moins du point de vue du scénario.

#### Scène 1 : La Messe

Le Prince réunit les vampires de la ville qui le souhaitent pour l'office religieuse hebdomadaire. Comme à son habitude, la cérémonie aura lieu dans l'Eglise du " Holy Name of Jesus " sur le campus de Tulane. En plus des recommandations et des prières habituelles, le prince compte accueillir deux nouveaux vampires dans la ville, et si possible de son côté. Vidal mène la danse religieuse et Maldonato est présent dans un coin. Pas mal d'autres personnes sont aussi réunies car l'arrivée de petits nouveaux est un fait suffisamment rare pour donner un peu de mouvement dans la vie des vampires.

Dans le public, les personnages sont contactés un par un par Alexander, un des molosses du Prince. Ce dernier les informe que le Prince souhaiterait les rencon-

trer chez lui après la cérémonie.

#### Scène 2 : La Convocation

Les personnages sont invités à se rendre au manoir de Vidal dans le Garden District. S'ils ne peuvent pas s'y rendre d'eux même, Alexander peut les y déposer. Une fois dans la salle de réception du Prince, Vidal les invite à s'asseoir. Après les avoir regardé quelques secondes, il leur propose de les entendre en confession. Si les personnages souhaitent être seuls pour confesser leurs crimes, le Prince peut les entendre dans une pièce séparée. S'ils affirment ne pas avoir de crimes à confesser, ça ne pose pas de problèmes (sauf si le personnage ment). Si le personnage ne veut pas être entendu en confession, Vidal le regardera d'un mauvais œil, mais il ne lui demandera pas de partir. Une fois la confession entendue, Vidal peut se faire une petite idée des joueurs et leur confier une mission pour le compte de la ville. Un groupe d'anciens vampires espagnol proches du sire du prince devraient arriver sous peu à la Nouvelle Orléans pour profiter des festivités de Mardi Gras. Le prince aimerait que leur séjour dans la région soit le plus agréable possible. Pour cela, il aimerait que les personnages servent d'escorte et de gardes du corps auxdits anciens. Il

Le personnage prétiré de Gangrel souhaite rejoindre la vie vampirique de la Nouvelle Orléans. Le Prince considère qu'il n'est pas un vampire de la ville tant qu'il n'a pas passé ce rite d'entrée. Il est donc fort probable qu'il soit parmi les deux vampires devant le Prince. Pour plus d'informations sur le rite d'entrée, se référer au scénario "Plagues" de la campagne Danse de la Mort

n'aimerait pas qu'il arrive quelque chose de grave aux vampires et que par cet acte son pouvoir soit remis en cause. Evidemment, Vidal laisse la possibilité aux personnages de refuser, mais un refus serait très mal vu. Quand aux récompenses, en tant que prince, il peut offrir n'importe quoi, mais en cas de plainte de la part d'un de ses hôtes, les vampires seront les premiers responsables et des sanctions seront prises

à leur rencontre.

Les personnages ont un peu moins de 24 heures pour régler les affaires en cours et se préparer. S'ils le demandent, Vidal peut mettre un peu d'équipement à leur disposition, mais rien de monstrueux.

Après la messe, le personnage Ventrue est accosté par Lydia Kendall, l'aide de camps du baron cimetièr. Ce dernier aimerait, dans la mesure du possible pouvoir consulter l'exemplaire du Liber Loagaeth qui se trouve en possession des inquisiteurs de la Lancea Sanctum. Seul un vampire affilié à cette secte peut espérer avoir accès à un tel ouvrage, et malheureusement pour lui, le baron ne fait pas partie des sanctifiés. Si le personnage pouvait emprunter le livre pour le compte du baron, ce dernier lui en serait très reconnaissant.

## Acte 2 : Les Invités de Vidal

Dans cet acte, les personnages rencontrent les invités de Vidal et passent une première nuit en compagnie de ces derniers en tant que gardes du corps. Bien qu'il ne se passe rien de gênant, dans cet acte, les personnages devraient être dépassés par le groupe d'anciens qui les accompagne, et surtout leurs attitudes très particulières.

### Scène 1 : L'Arrivée des Invités

Les amis de Vidal arrivent le lundi dans la soirée par la mer. Les personnages devront donc d'abord aller les accueillir au port de Golden Meadow. Il est prévu qu'ils remontent le Mississippi en bateau jusqu'à la Nouvelle Orléans, mais si les personnages le souhaitent, ils peuvent revenir jusqu'à la Nouvelle Orléans en voiture (il y a une route rapide entre els deux villes). Les personnages doivent aussi accompagner les vampires jusqu'au manoir de Vidal pour que ce dernier les accueille. D'ailleurs, une soirée sera organisée pour marquer l'arrivée des anciens dans la ville. Des chambres leur ont été réservées dans un hôtel du quartier français. Il serait bon de faire un arrêt là bas avant de se rendre à la réception, surtout d'Adoraçion a apporté pas mal de bagages...

### Scène 2 : L'Hôtel

L'arrêt à l'hôtel se fait assez rapidement. Vidal a réglé la note en avance avec un bon pourboire pour qu'on laisse les vampires tranquilles et qu'on ne pose pas de questions. Mais des bruits courent parmi les employés comme quoi il s'agirait de millionnaires qui débarquent à l'hôtel et qu'ils payent rubis sous l'ongle. De coup, le personnel est très agréable avec le petit groupe... un peu trop en fait. Même s'il n'y a rien à craindre, vous pouvez jouer sur la paranoïa des joueurs en décrivant par exemple l'attitude de ce groom qui regarde du fond d'un couloir dans quelle chambre les vampires rentrent et s'éloigne ensuite.

### Scène 3 : La Réception

Une réception est organisée dans le manoir de Vidal pour accueillir les visiteurs. Pratiquement tous les vampires sont conviés, y compris ceux qui ne font pas partie des sanctifiés. Pour des raisons obscures, Savoy et ses amis ne sont pas sur la liste des invités... Sachant que les primogènes et les priscus de chaque clan sont présents, ainsi que tout le gratin de la Nouvelle Orléans, vous pouvez faire pas mal d'animation. N'oubliez pas que les anciens que doivent

garder les vampires représentent une bonne dose d'animation à eux tous seuls. Voici quelques idées d'animation de ce qui pourrait se passer pendant la soirée :

*Gabriel Hurst, le primogène Ventrue est surpris de voir le perso Mekhet à la réception. Il connaît l'activité secrète du vampire, ainsi que ses affiliation au Mouvement Carthien. Il fait une remarque très acide au vampire et s'arrange pour que pas mal de monde entende, plus particulièrement les anciens et leurs gardes du corps.*

*Mlle Opale est très intéressée par les nouveaux venus, mais quand ces derniers lui disent être assez âgés, elle leur tourne le dos et préfère discuter avec le garde du corps, beaucoup plus jeune. Le seul problème, c'est que Mlle Opale est un peu bruyante et que le protégé se trouve incommodé. Il décide donc de quitter son garde du corps.*

*Solana, la Mekhet ne comprend pas pourquoi le prince lui a collé un chaperon. Elle fera tout en son possible pour lui échapper.*

*Adoraçion et Rafael semblent ne pas pouvoir s'entendre. Déjà lors de leur arrivée, le Gangrel avait levé la main contre la Daeva, mais maintenant, la Daeva raconte à qui veut l'entendre, particulièrement les harpies, que le Gangrel est un rustre, qu'il met la mascarade en danger plus que régulièrement, et encore plein d'autres choses qu'on aimerait pas entendre dire sur soi même.*

Il y a deux moyens de passer à l'acte 3 : soit tout se passe bien et les personnages raccompagnent les anciens à l'hôtel, soit Solana arrive a échapper plus de trois fois à son garde du corps, ou ce dernier ne lui prête pas attention.



Solana

## Acte 3 : Assassinée !

Trahison ! Un des invités de Vidal a été cruellement assassiné. Que faisaient les personnages pendant ce temps ?

### Scène 1 : Macabre découverte

Des cendres accompagnaient les vêtements de Solana. Cette dernière reste introuvable et depuis qu'elle a touché les vêtements, Coco Duquette est prostrée dans un coin. Evidemment, la faute retombe rapidement sur le dos des PJ, malgré les dires d'Adoraçion qui prétend qu'il s'agit d'un acte insensé de Rafael. Néanmoins, le plus gêné dans cette affaire est Vidal qui a peur que cette affaire remonte aux oreilles de son sire. Pour la peine, il se venge (un peu trop) rapidement sur les personnages, et ces derniers sont enfermés dans les geôles du Prince. Ils termineront leur nuit sur place. C'est le moment de faire connaissance et éventuellement de discuter.

### Scène 2 : Libération

" La journée porte conseil ", c'est un vieux proverbe vampire. Alors que la nuit commence et que les bruits du carnaval commencent à se faire entendre au loin, la porte qui retenait les vampires prisonniers s'ouvre. Alexander se tient dans l'encadrement et annonce que le prince s'excuse de s'être emporté et qu'il souhaiterait leur parler, au moins pour s'excuser de vive voix. La discussion avec le Prince ne se fait pas tout à fait de la manière qu'Alexander avait annoncée. Dans un premier temps, Vidal s'excuse d'avoir été aussi brusque, mais il sous entend que de toute façon les personnages l'ont bien mérité. Néanmoins, il veut bien leur permettre d'éviter le bûcher s'ils décident de retrouver le coupable. Si c'est le cas, il leur donne carte blanche.

### Ce qu'il s'est passé

Depuis plusieurs années, Solana et Alonzo ont quelques différends. L'histoire commence véritablement il y a quelques années quand Solana refuse les avances d'Alonzo et ne souhaite pas partager un vinculum avec le Ventrue. Alonzo le prend assez mal et rumine un plan de vengeance, peut être lui faire dire des choses devant des harpies. Malheureusement, Alonzo n'a pas le temps de mettre son plan à exécution avant de passer en Torpeur.

Durant cette période, le refus de Solana le travaille et son plan évolue. Quelques années plus tard, il sort de torpeur avec une seule idée : tuer Solana pour l'affront qu'elle lui a fait. D'ailleurs il ne se souvient plus de l'affront, juste qu'il doit la tuer...

Il met son plan en place : gentiment, il invite Solana à se rendre à la Nouvelle Orléans avec lui. Pour que la couverture soit meilleure, il invite aussi deux autres anciens. Mais une autre personne s'ajoute au petit groupe : un vampire assassin payé par Alonzo.

Ce dernier a pour mission d'exécuter Solana quand le groupe sera à la Nouvelle Orléans. Evidemment, il serait préférable que personne ne puisse remonter jusqu'au commanditaire, et si un vampire de la Nouvelle Orléans pouvait prendre à la place d'Alonzo, ça ne serait pas plus mal. De plus, pour s'assurer du résultat, Alonzo domine Solana pour qu'elle cherche régulièrement la solitude et qu'elle se fige si quelqu'un essaye de la tuer.

### Quelques axes de recherches

Pour Vidal, le tueur est désigné par l'acte même : il s'agit de Savoy qui compte déstabiliser son pouvoir pour prendre sa place.

Quand elle est mise au courant de la recherche, Adoraçion approche les personnages et leur fait part de ses suspicions envers Rafael.

Sur place, on pense à un acte de châtement divin : Solana est partie en flammes, une sorte de combustion spontanée si on en croit les témoins dominés. Une étude rapide des lieux et des environs révélera qu'en fait il y a eu un combat à quelques mètres de là et que Solana a été traînée jusqu'à l'endroit où elle a été tuée. Dans un coin sombre, à moins de 10 mètres du tas de cendres, n peut trouver un autre tas, un peu plus petit (en fait la tête de Solana)

Un acte aussi affreux ne peut être que l'œuvre du Baron Cimetière...

Et pourquoi pas Mlle Opale qui a montré un certain dédain des anciens pendant la soirée ?

Toujours est-il que celui qui a le meilleur alibi est Alonzo, qui parlait avec Vidal pendant ce temps...



Adoraçion

## Épilogue

Si les personnages accusent Alonzo, ils ont intérêt à être très persuasifs, car son alibi est béton et le Ventrue à plus d'importance aux yeux de Vidal que le groupe de joueurs. S'ils y arrivent, Vidal fera un exemple en mettant Alonzo sur le bûcher... Mais si les personnages n'arrivent pas à démasquer le commanditaire, ce seront eux qui alimenteront le feu quelques temps. Dans le pire des cas, les personnages peuvent accuser un innocent à tort pour que ce dernier passe sur el bûcher à leur place. Dans ce cas, Alonzo semblera très satisfait et remerciera le Prince pour avoir résolu l'affaire aussi vite. Les personnages le plus empâtés pourront sentir un léger soupçon d'ironie dans sa phrase, comme s'il savait qu'un innocent payait pour une autre personne...

## PSI

### **Manuel Bennicino (Gangrel)**

Manuel est un gangrel un peu impulsif, mais aussi un tueur compétant, sans scrupule et qui ne demande pas beaucoup plus d'informations que le nom de sa victime. Il a fallu pas mal de temps à Alonzo pour trouver cet assassin parfait... et il devrait lui en falloir un peu moins pour lui faire oublier cette affaire.

Vertu / Vice : Justice / Greed

### **Alonzo de la Vega (Ventrue)**

Hautain, Alonzo considère tous les vampires qui lui sont inférieurs comme des serviteurs. Le seul vampire qu'il respecte dans la ville est sûrement Vidal, peut être parce que ce dernier lui a confié un larbin pour faire les choses pour lui.

Vertu / Vice : Fortitude / Sloth

### **Rafael Marchado (Gangrel)**

Semble ne pas pouvoir sentir Adoraçion. Les deux vampires se prennent souvent le bec, peuvent avoir recours au mains ou aux mots mal placés, mais au fond ils s'aiment bien.

Vertu / Vice : Justice / Wrath

### **Adoraçion Rodriguez (Daeva)**

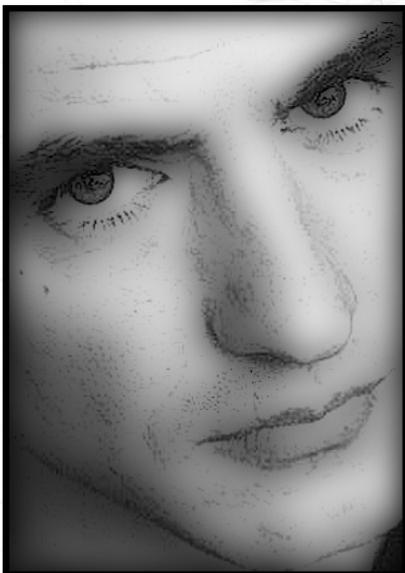
C'est une femme très belle qui aime se montrer. Elle court dans tous les sens pour essayer de voir le plus de monde possible. C'est presque impossible de la garder en place. Le pire endroit où on peut être avec elle est un magasin de vêtements.

Vertu / Vice : Hope / Pride

### **Solana Zapata (Mekhet)**

La Mekhet est assez solitaire. Elle se promène généralement toute seule et n'aime pas du tout avoir un garde du corps.

Vertu / Vice : Charity / Gluttony



*Alonzo*



*Rafael*



*Manuel*

# Gangrel

## Histoire

Le requiem est quelque chose de vraiment spécifique à chaque vampire. Dans un premier temps, vous avez pensé que le votre pourrait se faire sur la route. Pendant quelques années, tout c'est bien passé, mais la condition de vampire est une vraie malédiction et depuis quelques temps, le sang des animaux ne vous nourrit plus. Vous devez donc vous rediriger vers les villes peuplées d'humains et d'autres vampires.

## Vice & vertu

**Fortitude** : le personnage regagne tous ses points de volonté s'il résiste aux pressions visant à modifier ou abandonner ses buts.

**Pride** : le personnage regagne un point de volonté chaque fois qu'il impose sa volonté (et non ses besoins) aux autres, malgré les risques de qu'il peut en résulter.

## Caractéristiques

### Faiblesse de clan

En tant que membre du clan Gangrel, ce personnage a la bête à fleur de peau. Ceci à pour effet de gêner le personnage lors des actions qui demandent beaucoup de concentration. Quand une action requière l'utilisation d'un attribut mental, le personnage ne relance pas les 10, et en plus, les 1 retirent un succès au total.

### Puissance de sang

Le personnage a une puissance de sang de 3. Ceci lui permet de dépenser 1 seul point de sang par round. De plus le vampire ne peut plus se nourrir sur des animaux.

### Se soigner

Le personnage peut dépenser un point de sang pour soigner 1 dégât létal ou deux dégâts contendants dans l'espace d'un round.

### Augmentation physique

Le personnage peut dépenser un point de sang pour ajouter 2 dés sur un groupement de dés basé sur une action physique.

## Avantages

**Contact** : Le personnage connaît pas mal de monde sur les routes de Louisiane.

**Refuge** : le personnage dispose d'un camping car

qui lui sert de refuge de fortune et de moyen de locomotion.

**Statut Unbound** : de part sa vie de nomade, le personnage s'est fait un nom parmi ceux qui rejettent les notions de covenants.

**Retainer** : Le personnage à une goule.

## Disciplines

### Feral Wispers (Animalism ●)

Ce pouvoir permet au vampire de communiquer avec les animaux. Ce pouvoir nécessite un contact oculaire, ce qui fait que les animaux aveugles ne peuvent pas communiquer de cette manière.

**Jet** : Manipulation+Animal ken+Animalism

### Obedience (Animalism ●●)

Ce pouvoir permet au vampire de commander aux animaux, il n'a désormais plus besoin de demander ou de menacer, l'animal obéit aux ordres du vampire de la meilleure façon qu'il peut. Tout comme Feral Wispers, ce pouvoir demande d'établir un contact oculaire.

**Jet** : Presence+Animal ken+Animalism

- (composure) de l'animal

### Aspect of the Predator (Protean ●)

Ce pouvoir est toujours actif. Quand le vampire est victime du Predator's Taint, il réagit toujours agressivement.

### Heaven of Soil (Protean ●●)

Ce pouvoir permet au vampire de fusionner avec la terre. Pendant qu'il est dans cet état, il ne peut pas se déplacer, mais il n'est pas sensible aux rayons du soleil.

**Coût** : 1 point de Vitae

### Claws of the Wild (Protean ●●●)

Le vampire peut sortir des griffes effrayantes qui infligent +1 dés de dommages si elles sont utilisées en combat rapproché. Les dégâts infligés par les griffes sont considérés comme aggravés.

**Coût** : 1 point de Vitae

### Resilience (niveau ●●)

Ce pouvoir permet au vampire d'être plus résistant. Son niveau de Stamina augmente temporairement de 2 points, ce qui entraîne une augmentation du nombre de niveaux de santé de 2 points. Le vampire peut aussi convertir jusqu'à deux dégâts aggravés qu'il subit lors d'une attaque en dégâts létaux.

**Coût** : 1 point de Vitae par scène

## Mekhet

### Histoire

Chaque vampire vit son requiem d'une manière différente des autres. Dans votre cas, vous pensez pouvoir racheter votre âme en redistribuant les biens des trop fortunés à ceux qui en ont véritablement besoin. Il est vrai que des fois vous êtes tenté de garder une partie du magot pour vous, mais de toute façon, qu'est-ce qu'un vampire peut faire de l'argent ?

### Vice & vertu

Charity : Le personnage regagne tous ses points de volonté chaque fois qu'il aide les autres à ses dépends.

Greed : le personnage regagne un point de volonté chaque fois qu'il acquière quelques chose aux dépends d'autrui.

## Caractéristiques

### Faiblesse de clan

Les Mekhet sont des vampires qui ont une certaine affinité pour les ombres. En conséquence, ils subissent un point de dégât supplémentaire par tour d'exposition à la lumière du soleil ou au feu.

### Puissance de sang

Le personnage a une puissance de sang de 3. Ceci lui permet de dépenser 1 seul point de sang par round.

### Se soigner

Le personnage peut dépenser un point de sang pour soigner 1 dégât léthal ou deux dégâts contendants dans l'espace d'un round.

### Augmentation physique

Le personnage peut dépenser un point de sang pour ajouter 2 dés sur un groupement de dés basé sur une action physique.

## Avantages

Danger Sens : le personnage dispose d'un bonus de +2 dés aux jets pour détecter une attaque surprise.

Fleet of foot ?? : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à sa vitesse

Contact ●● : le personnage connaît quelques personnes bien placées dans la revente d'objets volés.

Fame ● : le personnage a acquis une certaine renommée auprès des personnes des quartiers défavorisés de la ville.

Ressources ● : le métier de voleur n'est plus ce qu'il était. Le personnage dispose quand même de quelques dollars qu'il cache sur lui.

Statut Mouvement Carthien ●● : Vos actions nocturnes font que vous êtes apprécié des membres du Mouvement Carthien. Ces derniers peuvent éventuellement vous donner un coup de main s'il le faut.

Refuge ●● : vous disposez d'un refuge établi dans une cave d'un bâtiment presque abandonné du Mid-City

## Disciplines

### Heightened Senses (Auspex ●)

Ce pouvoir permet au vampire d'améliorer l'ensemble (ou une partie) de ses sens et d'être plus réactif aux stimuli. Le vampire peut ajouter son niveau d'Auspex aux jets de perception.

### Aura Perception (Auspex ●●)

Ce pouvoir permet au vampire de percevoir l'aura qui émane de la cible qu'il observe.

Jet : Intelligence+Empathy+Auspex  
- (composure) du sujet.

### Celerity (niveau ●●)

Une fois activé, ce pouvoir ajoute 2 à l'initiative et à la défense du vampire. Ceci s'applique aussi contre les armes à feu. La vitesse de déplacement du vampire est aussi multipliée par 3.

Coût : 1 point de sang par round

### Touch of Shadow (Obfuscate ●)

Ce niveau d'Obfuscate permet au vampire de cacher un objet sur lui. Toute personne fouillant le vampire, même à la recherche de l'objet, risque de ne pas trouver l'objet.

Jet : Wits + Larceny + Obfuscate

### Mark of Tranquility (Obfuscate ●●)

Sauf s'il le décide, le vampire n'est pas perçu par les autres vampires comme un des leurs et il ne déclenche pas les effets de Predator's Taint.

### Cloak of Night (Obfuscate ●●●)

Ce pouvoir permet au vampire de ne pas être aperçu par les personnes qu'il croise. Ces personnes l'éviteront instinctivement, mais ne prêteront pas d'intérêt à leur action. Il est aussi possible de disparaître devant les yeux de personnes, mais ces dernières se souviendront de l'acte. Notez aussi qu'il s'agit d'une brèche à la mascarade.

Jet : Intelligence + Stealth + obfuscate

# Nosferatu

## Histoire

Vous étiez une brute. Prête à tout casser si quelqu'un osait se mettre sur votre chemin ou celui de votre chef. Puis un jour, vous êtes tombé sur plus fort que vous... et il vous a damné pour vos actes passés. Désormais coincé entre la vie et la mort, vous essayez de racheter votre âme en servant Dieu de la meilleure façon que vous le pouvez, généralement en cassant tout ce qui s'oppose à vous ou Lui.

## Vice & vertu

Faith : le personnage regagne tous ses points de volonté chaque fois qu'il donne un sens au chaos et à la tragédie qui l'entoure.

Wrath : le personnage regagne un point de volonté chaque fois qu'il laisse s'exprimer sa colère malgré les risques qui en découlent.

## Caractéristiques

### Faiblesse de clan

En tant que membre du clan Nosferatu, une sensation de malaise émane du vampire. Toutes les personnes qui le côtoient se sentent mal à l'aise et souhaite s'éloigner le plus vite possible du vampire. Quand le vampire effectue un jet social, autre que faire peur, le joueur ne relance pas les 10 obtenus et retire un succès par 1 obtenu sur le jet.

### Puissance de sang

Le personnage a une puissance de sang de 3. Ceci lui permet de dépenser 1 seul point de sang par round.

### Se soigner

Le personnage peut dépenser un point de sang pour soigner 1 dégât létal ou deux dégâts contendants dans l'espace d'un round.

### Augmentation physique

Le personnage peut dépenser un point de sang pour ajouter 2 dés sur un groupement de dés basé sur une action physique.

## Avantages

Statut Lancea Sanctum ●●●● : Vous avez fait vos preuves pour le compte de la Lancea Sanctum, la faction religieuse des vampires. En récompense de vos actes passés, vous avez obtenu un titre d'inquisiteur.

Giant : Vous dépasser les 2m15. Ceci est gênant dans

certaines circonstances. Vous avez une taille de 6.

## Disciplines

### Monstrous Contenance (Nightmare ●)

Le vampire se rend plus effrayant qu'il l'est déjà. Les victimes de ce pouvoir n'ont rarement d'autres choix que fuir par tous les moyens mis à leur disposition.

Jet : Presence + Intimidation + Nightmare

Contre (Composure + Blood Potency) du sujet.

### Dread (Nightmare ●●)

La peur irradie du vampire. Toutes les personnes présentes dans un rayon de 3m par point de volonté du vampire doit réussir un jet de Composure + Blood Potency au subir un malus de 2 dés sur tous ses groupements.

Jet : Manipulation + empathy + Nightmare

Coût : un point de vitae

### Touch of Shadow (Obfuscate ●)

Ce niveau d'Obfuscate permet au vampire de cacher un objet sur lui. Toute personne fouillant le vampire, même à la recherche de l'objet, risque de ne pas trouver l'objet.

Jet : Wits + Larceny + Obfuscate

### Vigor (niveau ●●)

Ce pouvoir augmente la force du vampire de 2 points pour la durée de la scène. Tous les jets basés sur la force bénéficient donc du bonus de dés, y compris les dés d'attaque (à condition que le groupement soit basé sur la force)

Coût : 1 point de Vitae pour la scène.

### Vitae Reliquary (Theban Sorcery ●)

Le vampire peut imprégner un objet de son sang. L'objet peut contenir autant de point de sang que le vampire le souhaite. Le sang peut être bu par n'importe quel vampire, et quand tout le sang contenu dans l'objet est consommé, l'objet tombe en poussière.

Jet : Intelligence + Academics + Theban Sorcery

Coût : 1 point de volonté + des points de Vitae

### Curse of Babel (Theban Sorcery ●●)

La victime de ce pouvoir ne peut plus s'exprimer de manière cohérente pour une durée d'une heure par succès. Elle ne peut plus parler ou écrire dans aucune langue connue.

Jet : Intelligence + Academics + Theban Sorcery

Coût : 1 point de volonté + la langue d'un animal ou d'une personne

# Ventruue

## Histoire

Une drôle de coïncidence pour vous. Vous étiez un psychanalyste de la région de la nouvelle Orléans quand le jury vous a condamné à être enfermé dans l'établissement pour lequel vous travailliez. C'est dans ces lieux qu'a commencé votre Requiem, et depuis cette période, vous allez largement mieux !

## Vice & vertu

Prudence : le personnage regagne tous ses points de volonté chaque fois qu'il ne succombe pas à la facilité alors que cela risque de coûter.

Lust : le personnage regagne un point de volonté chaque fois qu'il satisfait ses désirs d'une manière à rendre une autre personne victime.

## Caractéristiques

### Faiblesse de clan

Les Ventruue sont les vampires nobles par excellence. Malheureusement, La pression qu'on leur met sur épaules est tellement forte qu'il leur arrive rapidement de " péter un câble ". Quand un Ventruue rate un jet de dégénération, il subit un malus de 2 dés sur le jet pour savoir s'il gagne un dérangement.

### Puissance de sang

Le personnage a une puissance de sang de 4. Ceci lui permet de dépenser jusqu'à 2 points de sang par round.

### Se soigner

Le personnage peut dépenser un point de sang pour soigner 1 dégât létal ou deux dégâts contendants dans l'espace d'un round.

### Augmentation physique

Le personnage peut dépenser un point de sang pour ajouter 2 dés sur un groupement de dés basé sur une action physique.

### Avantages

Encyclopedic Knowledge : Le personnage connaît pas mal de choses, même en dehors de son domaine de prédilection.

Troupeau ●●● : Le vampire dispose d'un troupeau, des personnes internées dans son asile sur lesquelles il peut se nourrir sans trop de problèmes.

Ressources ●● : En prenant de temps en temps dans

les caisses de l'asile, vous pouvez financer certaines de vos dépenses mensuelles.

Retainer ●● : Vous disposez d'une goule qui vous laisse sortir de temps en temps.

## Disciplines

### Command (Dominate ●)

Après avoir engagé un contact oculaire, le vampire peut donner un ordre d'un mot ou deux à la cible. Cette dernière l'exécute tant que l'exécution de l'ordre en question n'est pas dangereuse pour lui.

Jet : Intelligence + Intimidation + Dominate contre (Resolve + Blood Potency) du sujet.

### Mesmerize (Dominate ●●)

Ce pouvoir permet au vampire d'implanter des fausses pensées ou des suggestions dans la mémoire du sujet. Ce pouvoir permet de mettre en place des plans à long terme.

Jet : Intelligence + Expression + Dominate contre (Revolve + Blood Potency) du sujet

### The Forgetfull Mind (Dominate ●●●)

Ce pouvoir permet au vampire de pénétrer l'esprit de sa cible et de dérober ou remplacer des souvenirs et des secrets.

Jet : Wits + Persuasion + Dominate - (Resolve + Blood Potency) de la cible

### Resilience (niveau ●)

Ce pouvoir permet au vampire d'être plus résistant. Son niveau de Stamina augmente temporairement de 2 points, ce qui entraîne une augmentation

du nombre de niveaux de santé de 2 points. Le vampire peut aussi convertir jusqu'à deux dégâts aggravés qu'il subit lors d'une attaque en dégâts létaux.

Coût : 1 point de Vitae par scène

### Heightened Senses (Auspex ●)

Ce pouvoir permet au vampire d'améliorer l'ensemble (ou une partie) de ses sens et d'être plus réactif aux stimuli. Le vampire peut ajouter son niveau d'Auspex aux jets de perception.

### Aura Perception (Auspex ●●)

Ce pouvoir permet au vampire de percevoir l'aura qui émane de la cible qu'il observe.

Jet : Intelligence+Empathy+Auspex  
- Composure de la cible