

Vampire

THE REQUIEM



Le Requiem milhousien

Une campagne de jeu de rôle grandeur nature

- DOSSIER JOUEURS -

Sommaire

Bienvenue dans la Danse des Morts.....	3
Quelques mots sur le «JdR GN».....	4
Le Contexte de la Campagne.....	5
Entrez dans la danse macabre	6
Les 5 Clans.....	7
Les 5 ligues.....	8
Les Lignées.....	10
Index de Droit Vampirique.....	11
Notions de géopolitique vampirique.....	13
Système de jeu.....	16
Compétences.....	19
Les disciplines.....	21
Les Rituels du Sang.....	22
Les Anneaux du Dragon (Ordo Dracul uniquement).....	23
Le Cruac (Cercle de la Sorcière uniquement).....	23
La Sorcellerie Thébaine (Lancea Sanctum uniquement).....	24
Lexique	26

Bienvenue dans la Danse des Morts

Morts votre Majesté. Morts messieurs et gentilshommes. Morts, mes bons révérends et mes mauvais révérends de tous ordres. Morts, hommes et femmes nés avec une compassion divine dans le cœur. Et ils meurent autour de nous chaque jour.
- Charles Dickens, *La Maison d'Âpre-Vent*

Vampires : créatures nocturnes buvant du sang. Horreurs nées des ténèbres, dont le seul but dans la non vie est d'assouvir leur soif infâme du sang des vivants. Indubitablement, les vampires sont des monstres.

Cependant, les monstres ne sont pas toujours des terreurs incapables de pensées ou de sentiments, exempts de tout remords, voire de compassion ou de toute autre caractéristique humaine. Les vampires peuvent transcender leur malédiction immortelle et devenir de véritables anti-héros... Néanmoins, certains demeurent de véritables monstres.

Le Monde des Ténèbres est comme le nôtre, perçu à travers un miroir déformant pour l'assombrir. Le barbarisme, la corruption et la décrépitude empuantissent les rues de notre Cité emportée dans les mouvements d'une symphonie macabre : la Symphonie des Damnés.

Que vous soyez invité à Mulhouse ou que vous résidiez dans la Cité depuis un temps immémorial, vous êtes invités à la réunion de la Cour.

Afin de vous préparer à cet événement, vous trouverez dans ce dossier tous les éléments qui vous permettront de cerner et de comprendre le rôle qui est le votre. Lisez ces documents attentivement, puis prenez connaissance de votre Fiche de Rôle pour découvrir quel vampire de la Cour vous allez incarner !

Tous les détails pratiques sur l'organisation vous sont fournis dans la **fiche d'informations générales jointe à ce dossier**.

Bonne lecture !

Quelques mots sur le «JdR GN»

Dans le cadre de ce jeu de rôle grandeur nature, vous allez endosser le rôle d'un personnage de manière «réelle» dans le sens où vous parlerez comme il parlerait, agirez comme il agirait etc. La seule limite à votre interprétation est votre imagination, le «background» ou toile de fond du monde (ici Vampire : le Requiem), et le scénario des maîtres de jeu. Vous l'aurez compris, vous allez très simplement jouer au théâtre en grandeur réelle, à une exception près : l'histoire n'est pas écrite ! Il vous appartiendra de la dérouler au gré de vos actions et décisions, et peut être par votre habileté, votre charisme ou vos intrigues parviendrez vous à modifier le destin de la Cité de Mulhouse, voir l'essence même de la condition vampirique...

Si cela vous paraît obscur, sachez que jouer un GN se révèle naturel dès que la partie est lancée...Par expérience, nous savons que les joueurs débutants sont surtout bloqués par une certaine difficulté à communiquer avec les autres joueurs. Une seule règle pour bien commencer : n'ayez pas peur de parler comme votre personnage le ferait, vous ne risquez pas d'être ridicule puisque tous les autres participants sont dans le même cas que vous...Allez vers les gens, engagez les conversations même si elles sont sans rapport avec vos objectifs ou l'intrigue générale, et vous vous apercevrez que les événements commenceront à s'enchaîner très rapidement.

Pendant la partie, de nombreuses opportunités de «roleplay» (littéralement, jouer votre rôle) se présenteront à vous. N'oubliez pas que la discussion avec les joueurs (PJ - Personnages Joueurs) et organisateurs (PNJ - Personnages Non Joueurs ou MJ - Maîtres de Jeu) est l'action reine, quoi qu'il arrive. Le GN est un jeu social qui implique de parler, parler, et encore parler...Néanmoins, vous pourrez aussi vous amuser à d'autres choses sympathiques telles que faire les poches, écouter aux portes, brandir votre arme sous le nez du chien qui vous a manqué de respect, espionner les gens...Bref tout ce qui vous passe par la tête est jouable en grandeur nature, moyennant parfois quelques petites règles notamment pour le combat. Notez aussi que d'autres actions, elles, ne sont pas réalisables en grandeur nature. En effet, vous avez le droit (et ce sera certainement nécessaire si vous voulez atteindre vos objectifs) d'aller voir un MJ pour lui demander de résoudre une action «virtuelle». Imaginons que votre personnage décide d'utiliser son téléphone pour appeler un contact afin d'obtenir divers renseignements...Ce sera une action virtuelle et le MJ s'occupera de vous donner à la place de votre ami virtuel les informations que vous attendez. Là encore, vous n'êtes limités que par votre imagination.

Sachez enfin que si certaines choses vous paraissent obscures, vous aurez l'occasion lors des briefings d'en parler avec un MJ. N'hésitez pas à poser des questions, ou même à contacter l'équipe d'organisation avant le GN si un point n'est pas clair.

Le Contexte de la Campagne

Le Grandeur Nature Vampire : Le Requiem est une campagne prévue pour être jouée en trois parties : le Prélude, l'Episode 1 et l'Episode 2. Trois GN au total forment donc cette campagne qui a pour cadre la société vampirique de Mulhouse et de l'Est de l'Europe en général, ses mystères, ses luttes de pouvoir, ses intrigues et bien d'autres choses encore...

Cela a plusieurs implications pour vous en tant que joueur. Tout d'abord, vous pouvez échafauder vos machinations surnoises à long terme : le Prélude représente une introduction générale, le premier mouvement de la Symphonie des Damnés au cours de laquelle les éléments se mettent en place. L'Episode 1 incarne la montée en puissance, les bouleversements et les dissonances de la Symphonie par la révélation de lourds secrets... L'Episode 2 marque l'apothéose et le mouvement final de la Symphonie, mais demeure évidemment étroitement lié à VOS actions. Vous êtes le moteur de la campagne et vos initiatives sont à même de changer la destinée de la Cité de Mulhouse, que cela soit prévu dans notre fil conducteur ou pas.

Dès le Prélude lancé, vous aurez toutes les clés en main pour dénouer chacune des intrigues sur le long terme...mais évidemment, cela prendra du temps, d'autant que les intérêts de chaque vampire sont souvent très divergents de ses congénères. La plupart des mystères qui pèsent sur la société vampirique de Mulhouse seront donc résolus au fil de plusieurs GN. Néanmoins, afin d'ajouter encore du piment à la partie, chaque Episode possède un scénario général avec un début et une fin qui ne sera quant à lui pas reconduit par la suite, et qui dépend en majeure partie des résultats de l'épisode précédent.

Le format de jeu que nous vous proposons est donc en résumé le suivant : plusieurs GN qui se suivent avec des intrigues progressives, plus un scénario unique par GN prévu pour être résolu à la fin de la partie. De cette manière nous espérons satisfaire autant les joueurs qui pourront revenir plusieurs fois participer à nos parties que ceux qui ne viendront qu'une seule fois.

Afin de permettre un suivi idéal de vos actions et de l'évolution de votre personnage entre chaque GN dans le cadre de la campagne, les Maîtres de Jeu vous remettront à la fin de chaque Episode une Fiche de Suivi. Si vous voulez que votre personnage gagne en influence et en puissance d'ici à la partie suivante, vous devrez dûment la remplir et la renvoyer à l'équipe d'organisation qui se chargera alors de prendre en compte vos souhaits pour le GN suivant.

Ne négligez pas une telle opportunité ! C'est là le moyen de placer stratégiquement vos pions et de préparer au mieux le GN suivant. C'est aussi la chance de pouvoir apprendre des informations nouvelles avant les autres joueurs, et ainsi espérer devancer vos ennemis dans la course au pouvoir de la Danse Macabre...

Entrez dans la danse macabre

Depuis des temps immémoriaux, les vampires ont toujours marché dans l'ombre de leurs proies, invisibles aux yeux du commun des mortels. Leur monde est cauchemar xénophobe, habité par des tyrans despotiques, des hérétiques aux yeux emplis de folie, des rôdeurs sanguinaires et des manipulateurs diaboliques, tous unis dans l'étrange malédiction du vampirisme. Allez-vous les rejoindre ? Voulez-vous vivre pour l'éternité ? Voulez-vous jouer sur les désirs des mortels comme un violoniste sur les cordes de son instrument ? Alors prenez garde, le prix à payer est exorbitant, si vous entrez dans l'enfer néoféodal qu'ont bâti les damnés...

Dans "Vampire : le Requiem", les personnages incarnent des prédateurs déshumanisés cherchant à garder le contrôle de leurs tendances bestiales. Le souvenir de leur nature humaine contrebalance de façon précaire leur soif de sang, et la bête affleure toujours sous le vernis de sociabilité. Ainsi, rencontrer pour la première fois un autre vampire provoque systématiquement une réaction instinctive de combat ou de soumission, selon les puissances respectives du sang des deux vampires. Le sang d'un vampire croît en effet en puissance avec son âge, mais cette progression s'accompagne d'un régime "alimentaire" de plus en plus restrictif. Quand il ne peut plus s'y soumettre, le vampire sombre en Torpeur le temps que son sang perde sa concentration. Cette baisse de puissance s'accompagne de pertes de souvenirs et de visions oniriques expliquant pourquoi l'origine et l'histoire des vampires se perdent dans les brumes du mythe. Cela explique également pourquoi les situations politiques ne sont jamais figées : même le plus puissant des potentats sombrera en Torpeur à un moment ou à un autre, laissant le siège du pouvoir vacant.

Les vampires se caractérisent principalement par leur appartenance simultanée à deux allégeances : leur Clan et leur Ligue. Le Clan d'appartenance est immanquablement imposé par le géniteur puisqu'un vampire ne peut engendrer que des vampires de son Clan : ainsi, le Clan peut-il être considéré comme ce que le vampire a de plus proche d'une famille. En parallèle, le vampire peut choisir d'embrasser la cause d'une Ligue. Les Ligues regroupent des vampires partageant des idées communes et, à ce titre, ils représentent ce que les damnés ont de plus proche d'une nationalité ou d'une sensibilité politique ou philosophique. Enfin, les vampires respectent un certain nombre de lois fondamentales au premier rang desquelles se trouve la Mascarade qui fait de la discrétion et de la manipulation des vertus essentielles à tous les vampires. Leur nature de prédateurs n'empêche pas les vampires d'avoir une vie sociale, la Danse Macabre, à laquelle d'ailleurs ils ne peuvent se soustraire. La façon dont un vampire choisit de vivre son immortalité s'appelle le Requiem.

Les cités vampiriques sont organisées et hiérarchisées, elles sont dirigées en général par un Prince, qui détient le pouvoir absolu, et qui peut être entouré d'un conseil.

Les 5 Clans

Daeva : Forces de la nature ou guides spirituels, les Daeva ont besoin de briller ou de dominer, que ce soit socialement ou physiquement. On les surnomme les "Succubes", ou les "Incubes", non pas qu'ils se nourrissent et abusent de vous pendant votre sommeil. Les Daeva recherchent la perfection : les membres de ce clan ne peuvent se montrer fades, sans goût et sans un minimum de culture. Ils sont en général sélectionnés pour leur apparence, ou pour le fait qu'ils sont brillants dans leur domaine de prédilection ; ils sont parfois aussi choisis suite à un coup de « foudre ».

Le sire finit par regretter cet acte passionné et peu raisonné. Comme toute passion, celle-ci s'érode ou doit monter en sensation pour toujours ressentir des sentiments, à la différence prêt des vexations que l'on aurait pu leur faire subir.

Surnom : Succubes et Incubes pour les hommes, mais le premier domine de manière générale.

Gangrel : Prédateurs parmi les prédateurs, les Gangrel sont potentiellement les plus mortels des Vampires, et il est sage de ne pas aller trop loin dans la confrontation avec les membres de ce clan. Si certains membres de la famille se placent au plus haut de la société mortelle car ils se sentent supérieurs, les Gangrel s'écartent des mortels : ils préfèrent la compagnie de vrais prédateurs et des animaux de manière générale. Très liés avec la Bête dans le sens large du mot, ils essayent de comprendre leur rôle et celui de leur Bête, qu'ils ont tendance à écouter pour mieux la contrôler. Ils apprécient la nature, et évitent les choses mille fois pensées, préférant expérimenter plutôt que d'accepter des conseils.

Surnom : Les Sauvages

Mekhet : Ils sont la quintessence des créatures de la nuit et de l'ombre qui trouvent refuge dans les cauchemars de l'humanité... et dans le placard des enfants. Discrets, sages, ils sont d'une curiosité insatiable et ont toujours envie d'apprendre plus. Ils personnifient les ombres que l'on suit, ou celles qui nous observent et apparaissent comme de sombres poètes, des espions, et des voleurs des secrets les plus intimes. Tout se fait avec grâce et minutie : c'est la marque des Ombres. Ils pourraient être ce que tout vampire aimerait être, ou tout du moins ce que tous souhaiteraient approcher au plus près.

Surnom : Les Ombres

Ventruë : Les Seigneurs sont ceux qui gagnent, et qui fanfaronnent pendant des années sur leurs victoires. Le clan Ventruë est un clan de dirigeants : ils ont pris la charge du règne, et ne laisseraient pour rien au monde un poste vacant... Et si un poste leur échappe (ce qui reste rare), ils s'arrangeront pour rendre ce poste vacant. Le pouvoir de leur sang leur permet de s'imposer sur les animaux et sur les êtres plus évolués. Ils sont attirés par le pouvoir, quel qu'il soit, et quel que soit le prix nécessaire pour l'acquérir.

Surnom : Les Seigneurs

Nosferatu : Les Striges sont le seul clan qui peut comprendre la nature de leur malédiction, et les autres membres de la famille les évitent sûrement pour les mêmes raisons. Ils sont déformés, que ce soit physiquement ou socialement... Quelque chose cloche et on le ressent. Ils ont une réputation de brutes trop discrètes et trop effrayantes pour être ignorés par les leurs. Leurs déformations en font des « freaks » qui ne peuvent trouver le repos que dans la solitude ; ils se retrouvent entre eux, et si le clan ne partage pas une face commune, ses membres savent faire front commun devant un ennemi, et ce quel que soit la Ligue à laquelle ils appartiennent.

Surnom : Les Striges

Les 5 ligues

Le Cercle de la sorcière : c'est un groupe secret et mystique de membres de la Famille possédant ses propres croyances sur la nature vampirique et même sa propre Discipline. Ceux qui sont appelés les Acolytes croient que les vampires sont une part naturelle du monde et peuvent apprendre, grandir, et trouver l'illumination au lieu de patauger dans l'angoisse criblée de culpabilité d'autres groupes qui se focalisent sur la pénitence. Par conséquent, les membres du Cercle de la Sorcière se trouvent souvent rejetés en tant que marginaux politiques et hérétiques de l'existence vampirique, spécialement par les membres plus religieux de la Famille. Le Cercle croit que la création est le pouvoir. Les vampires doivent faire face à leur condition statique et la dépasser en créant et en cultivant tout ce qu'ils peuvent. Les Acolytes chérissent aussi les auto-épreuves, croyant que c'est seulement par le dépassement de leurs limites physiques, mentales et spirituelles qu'ils peuvent devenir plus que des créatures de la nuit. Cette croyance peut aussi mener à la persécution, leurs étranges rituels d'épreuves pouvant sembler barbares et mêmes sacrilèges pour certains membres de la Famille.

Bénéfice : Les membres du Cercle de la Sorcière peuvent apprendre Cruác. Cette Discipline est une forme de sorcellerie du sang basée sur des rituels et observances païennes.

La Lancea Sanctum : c'est la colonne vertébrale religieuse et morale de la Famille, ainsi que la ligue des prêtres et inquisiteurs auto-consacrés des Damnés. Respectés et craints universellement, la ligue cherche constamment à superviser l'existence religieuse de tous les membres de la Famille, si ce n'est les diriger tout court. Se croyant choisis par Dieu, les membres de la Famille de la Lancea Sanctum suivent le testament de Longinus, un recueil d'écrits du centurion qui a percé le flanc du Christ et fût transformé en vampire. Les Sanctifiés croient que sa divine transformation donna un sens à l'existence des Damnés et un nouveau but pour les morts-vivants.

La Lancea Sanctum cherche à convertir ceux qu'elle peut, et use de la conversion comme d'une alternative au conflit, ne voulant pas abattre un frère ou une sœur potentiels. Les Sanctifiés accomplissent aussi cela en offrant une marche spirituelle quand cela est possible, s'offrant eux-mêmes comme prêtres ou conseillers à tous les Damnés, et un Évêque ou un Archevêque suit souvent de près un Prince de l'Invictus.

Bénéfice : Les membres de la Lancea Sanctum ont accès à une Discipline spéciale, la Sorcellerie Thébaine. La Sorcellerie Thébaine est une forme de magie du sang capable de lancer des malédictions d'origine apparemment Biblique.

L'Invictus : c'est l'aristocratie terrienne des Damnés. Organisation élitiste en son cœur, l'Invictus enseigne que le pouvoir est tout et que ceux qui gagnent le pouvoir sont ceux qui le méritent le plus : ceux qui ont la plus grande compétence, la plus grande ambition, et surtout, la plus grande prétention au commandement. L'Invictus attire bien plus d'anciens membres de la Famille que de neonates, et l'alliance croit que l'âge et l'expérience ont bien plus de valeur que n'importe quoi de ce que la jeunesse peut offrir. L'ainsi nommé Premier État, prétend avoir créé la plupart des titres et des rangs des nuits modernes, et spécialement le titre de Prince. L'Invictus pense clairement en terme d'aristocratie, et comme toute aristocratie, souffre du désordre. Par conséquent, l'Invictus lutte pour maintenir l'ordre parmi la Famille, au sens le plus large du terme. Le plus effrayant aspect de l'Invictus est que l'alliance pourrait avoir raison : Si ils ne possédaient pas le pouvoir sur la Famille, alors qui le pourrait ? Peut-être que la longue histoire de tyrannie de l'Invictus n'existe que parce qu'il s'agit du seul moyen de diriger les Damnés.

Bénéfice : Les membres de l'Invictus bénéficient de leurs ligues d'amis et des ressources du groupe dans son ensemble.

Le Mouvement Cartien : c'est la plus moderne des alliances vampiriques, cherchant à déraciner la tradition et à créer un système plus égalitaire pour la loi vampirique. Les Cartiens sont plein d'idées, fougueux et passionnés dans leur foi pour l'autonomie de la Famille. Peu d'entre eux se demandent pourquoi le statu quo actuel a perduré depuis si longtemps. Au lieu de cela, ils ont envie de le défier, désirant avec ferveur accomplir quelque chose de positif dans le sombre monde de la Famille. Le Mouvement Cartien est principalement composé de neonates qui tendent à se méfier des anciens de leur race. Plus un vampire vieillit, plus il devient stagnant et insensible au monde qui l'entoure. Le Mouvement a pourtant eu quelques succès dans certaines zones, et a gagné du soutien en étant patient et en jouant les jeux politiques nécessaires. La passion et l'unité sont les armes du Mouvement Cartien.

Bénéfice : En tant que réseau partagé d'idéalistes, les Cartiens ont plus de facilité à faire progresser leur position dans la société mortelle.

L'Ordo Dracul : Il clame suivre les enseignements de Vlad Tepes, Dracula lui-même. Dracula prétend ne pas avoir de Sire, frappé de non-mort par Dieu pour son abus de foi. Les Dragons, comme ils se font connaître, comprend l'une des plus jeune faction majeure de la société des Damnés. Leur fondateur supposé n'a pas été vu depuis un siècle, et son absence remet en question l'Ordo Dracul pour certains de la Famille.

L'Ordre prêche que rien n'est permanent, et que même le vampirisme peut être surpassé. Les Dragons ont développé un nombre voies surnaturelles qui affaiblissent les effets de la Malédiction, voies qu'ils appellent les anneaux du Dragon. Bien qu'il n'y ai pas d'évidence de Damnés ayant complètement échappé au Requiem grâce aux rites des Dragons, les croyances de l'Ordre attirent toujours des Damnés de tous types et âges dans ses rangs. Tous sont les bienvenus, de telle façon que leur connaissance et expérience de la condition vampirique puisse être partagée. Cette masse croissante de connaissance est l'un des buts des Dragons : plus ils connaissent la Malédiction, plus ils peuvent lutter contre elle.

Bénéfice : Les membres de l'Ordo Dracul peuvent apprendre les Anneaux du Dragon. Il s'agit un ensemble de rites spéciaux qui permettent aux Damnés de surpasser quelques parties de la Malédiction.

Les Lignées

Quand les damnés parlent de lignées du sang, ils font référence à un lignage dont la nature ou l'inclinaison diffère véritablement de celle de son clan parent. Un vampire n'est pas Étreint dans une lignée du sang, mais est, au lieu de cela, capable d'en rejoindre ou d'en créer une durant son Requiem Il peut ainsi se différencier de son clan, mais ne peut jamais le quitter.

Voici 2 exemples de lignées connues :

Les Bruja : La lignée Bruja semble être issue d'un mauvais trip d'un drogué des années 60... Imaginez un gang de motards, composé de vampires, de goules et de quelques poupées de sang, en une collection de sales monstres, vêtus de cuir, semblant tout droit sortis des enfers, et sillonnant le Sud Ouest des Etats-Unis au coucher du soleil, sur de noires et rugissantes Harley... Cela pourrait sembler drôle à un vampire n'ayant jamais croisé un Bruja, mais ces gars là sont des vermines qui détestent presque tout sur terre, et qui n'ont aucun respect pour les notions de domaine ou les Traditions des Semblables.

Les Toréador : Beaucoup sont prêts à dire que les Daeva sont des Vampires hautains, snobes, des prédateurs idéalisés. Si cette description n'est pas très loin de la réalité, elle est encore plus vraie pour les Toréadors - qui se pensent supérieur à tout ce qui existe, que ce soit en termes humains ou vampiriques. Le nom Toréador désigne clairement les origines nobles de l'histoire de cette Lignée autant que l'intérêt des Toréadors pour les arts - même les plus pervers et sadiques.

Index de Droit Vampirique

Protocole de Cour établi en l'année 1928 par Archibald Stemmlin, sous l'autorité de la Très Sainte Lance, pour Monseigneur Gianni d'Amazio en l'Archevêché de Mulhouse.

Il est dit que la Famille aurait dû s'écrouler sous son propre poids s'il n'y avait pas ces liens qui la resserrent. Nous ne pouvons tolérer ni l'ignorance, ni la désinvolture, ni l'anarchie : nous sommes tous, Frères et Sœurs du Sang, des pêcheurs marchant dans les Ténèbres sous le regard vengeur du Dieu qui nous a maudis. Notre rage inextinguible est notre pénitence, la museler pour survivre notre salut. En cela Dieu nous fait signe et nous montre le chemin :

« Empruntez la voie du respect, de la soumission et de la mortification, et peut-être votre fureur sera brièvement assouvie. Vous qui êtes damnés, obéissez en tous points aux Lois de Dieu, et peut-être votre Soif sera brièvement apaisée. Soumettez vous aux Traditions des Anciens et peut-être votre Requiem sera moins pénible à supporter. Mais quel que soit votre choix, ne montrez aucune pitié : nous sommes des monstres et c'est Dieu lui-même qui l'a voulu ainsi. »

Il s'agit là des paroles de Longinus lui-même.

Vous dont la Bête bouillonne dans vos entrailles, apprenez de ces lignes et comportez vous en tous points comme la Loi l'ordonne, ou exposez vous de plein gré au courroux divin.

Article Premier : Les Traditions

Première Tradition : la Mascarade

Ne révèle pas ta vraie nature à ceux qui ne sont pas du Sang. Le faire te fait perdre le droit de revendiquer une appartenance au Sang.

Seconde Tradition : la Progéniture

Engendrer un autre Damné met en péril ton existence comme la sienne. Si tu crées un Infant, c'est à toi d'en porter le poids.

Troisième Tradition : l'Amarante

Il est interdit de dévorer le Sang du cœur d'un autre de ton espèce. Si tu violes ce commandement, la Bête réclamera ton propre Sang.

Ces Traditions sont le fondement même de la Famille, et nul ne serait assez fou pour violer ces commandements. Toute action allant à l'encontre des Traditions sera soumise au jugement de l'Archevêque ou de tout Ancien apte à décider en son domaine. Seul l'Archevêque possède le droit de proclamer la Chasse au Sang en cas de transgression majeure, qui signifie la mort pour celui qui en est la cible.

Article Deuxième : Le Gouvernement de Droit Divin

En l'an de grâce 1792, au lendemain de la Révolution, les Ligues les plus puissantes héritées de la Camarilla romaine se réunissent en Conclave à Saint Louis. L'Invictus, menée par la noblesse et les descendants du patriciat accorde à la Lancea Sanctum au Dogme Béni la Cité de Mulhouse et en fait un Archevêché. Débute alors la suprématie du Credo de Longinus et le règne trois fois béni de la famille d'Amazio.

Il est établi que ce gouvernement est illimité dans le temps et dans l'espace, et exercé de droit divin. Tout Vampire de passage ou établi en la Cité de Mulhouse est soumis à l'Archevêque de Mulhouse en tant que bon et loyal sujet, respectueux des codes et traditions en vigueur dans le domaine. Tout contrevenant s'expose de plein gré au courroux de notre Seigneur.

Le Temple Saint Etienne est désigné comme Elysée de Mulhouse : il s'agit du territoire neutre où l'Archevêque tient sa Cour. Tout nouvel arrivant en ville se voit obligé de se présenter lors de la prochaine réunion de la Cour.

L'Elysée obéit à des règles strictes : toute violence, qu'elle soit physique ou surnaturelle, est punie de la plus sévère manière par l'Archevêque. Toute arme est interdite dans l'enceinte de l'Elysée. En outre, l'Elysée est un lieu saint dédié à Dieu et Saint Longinus : le respect du Dogme est obligatoire.

L'Archevêque de Mulhouse règne seul et sans partage sur la Cité toute entière, ainsi que Dieu le veut. Cependant, ce dernier peut s'il le désire convoquer un Conseil des Anciens. L'Archevêque nomme seul qui sont les vampires les plus aptes et les plus méritants pour siéger à son Conseil, et peut leur accorder un droit de vote si tel est son bon vouloir.

L'Archevêque peut accorder des Territoires de Chasses aux vampires de la Cité. Ces Territoires sont choisis par l'Archevêque et sont administrés en tant que sous domaines par les vampires qui les possèdent. Posséder un Territoire de Chasse implique d'y faire respecter la volonté et les lois de l'Archevêque.

Article Troisième : Les Usages de la Foi

La déférence envers la Lancea Sanctum et son représentant Monseigneur l'Archevêque d'Amazio est obligatoire dans l'enceinte de l'Elysée, lorsque la Cour se réunit.

- *Tout vampire se doit de s'agenouiller et de se signer lorsqu'il entre ou qu'il sort de l'Elysée.*
- *Tout vampire se doit de reculer de trois pas, de s'agenouiller et de se signer lorsqu'il entreprend de se présenter à l'Archevêque lors d'une réunion à l'Elysée.*
- *Tout vampire se doit d'appeler l'Archevêque en ces termes, et en aucun cas d'une autre façon : Monseigneur l'Archevêque d'Amazio, ou bien Monseigneur l'Archevêque, ou encore Monseigneur (pour les damnés les plus Anciens uniquement).*

Conclusion

« Le premier Ange de Dieu sonna de sa trompette : une grêle de feu mêlé de sang se précipita sur le sol.

Le deuxième Ange de Dieu sonna de sa trompette : une grande montagne ardente se précipita dans la mer.

Le troisième Ange de Dieu sonna de sa trompette : il chut du ciel une grande étoile qui flambait comme une torche et embrasa le monde.

Le quatrième Ange de Dieu sonna de sa trompette : le soleil, la lune et les étoiles furent frappés et disparurent dans les Ténèbres.

Alors, venus des entrailles obscures de la Terre, les Damnés se levèrent, se lamentèrent et se dévorèrent les uns les autres dans leur folie, sous le regard vengeur de Dieu qui purifia le monde de toute souillure et de tout mal. »

Géhenne, l'Apocalypse selon Saint Longinus.

Notions de géopolitique vampirique

Dans toute l'histoire de la Famille, il n'existe qu'un seul exemple de société vampirique entièrement fédérée sous une bannière et un pouvoir unique : l'antique Camarilla, qui n'a guère perduré que les quelques siècles de l'apogée de l'Empire Romain. Depuis, les Damnés n'ont cessé de se livrer à des luttes intestines en terme de territoires, de troupes, d'informations, d'idéologies, de politique... Les exemples de conflits sont nombreux et expliquent la guerre perpétuelle qui couve entre tous les vampires, nommée « Danse Macabre » pour plus d'élégance... De fait, les vampires sont une race de prédateurs hautement machiavéliques et leur nature inhumaine les force à la confrontation sociale pour éviter les confrontations physiques qui ne mèneraient qu'à l'extinction de l'espèce dans son ensemble.

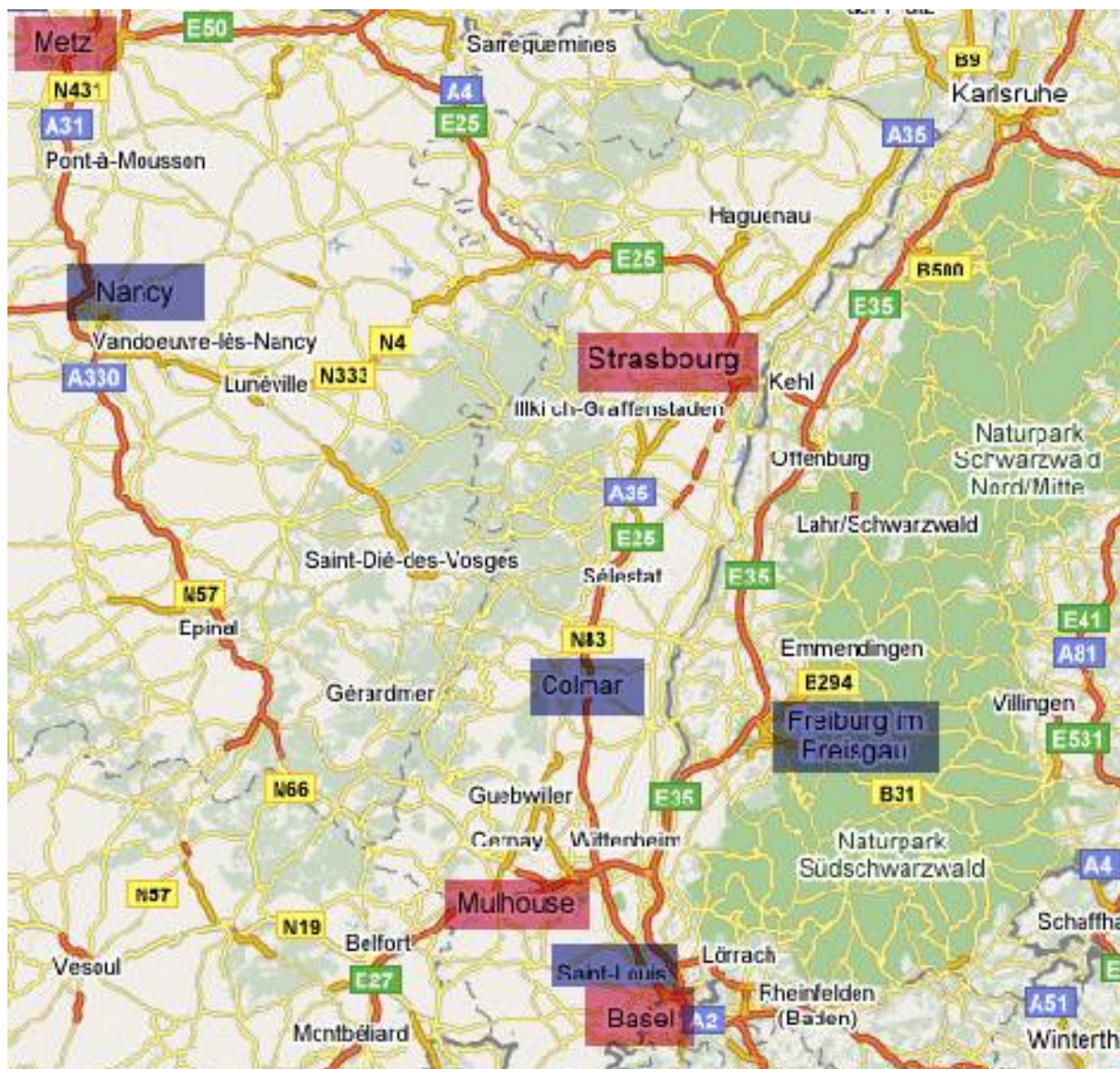
La société des Damnés reconnaît Cinq Ligues majeures, qui se partagent plus ou moins tous les domaines du monde occidental. Par domaine, on entend généralement une Cité d'importance accompagnée de sa périphérie, seule à même de dissimuler l'existence des vampires au sein de la masse grouillante des mortels qui y demeurent. Parmi ces Cinq Ligues majeures (Invictus, Lancea Sanctum, Ordo Dracul, Mouvement Cartien, Cercle de la Sorcière), deux Ligues seulement sont reconnues pour exercer une influence politique qui dépasse de loin les trois autres réunies : l'Invictus, qui regroupe les membres de l'ancienne noblesse et les aristocrates de tous bords, et la Lancea Sanctum qui rassemble les croyants et membres de l'Eglise (pour simplifier...)

A l'échelle de l'Europe, deux organes centraux régissent la quasi-totalité du pouvoir : le Conseil des Anciens de l'Invictus, composé des Princes des Etats, et le Conseil des Cardinaux à Rome pour la Lancea Sanctum.

Cette subdivision du pouvoir émane évidemment du temps des anciennes monarchies et marque pour la Famille une copie des sociétés mortelles d'alors : la Noblesse ou Premier Etat, alliée à l'Eglise, ou Second Etat. La condition immortelle des Damnés et la prééminence du pouvoir des Anciens a jusqu'à présent permis à cette société d'Ancien Régime de perdurer pour la Famille, alors que le monde mortel a depuis longtemps évolué vers d'autres modèles sociaux et politiques.

La France, en tant qu'Etat, n'échappe pas à cette règle générale. Deux figures incarnent une influence de tout premier plan. Tout d'abord le **Prince de Paris François Villon, Régent de France** pour l'Invictus. Son titre lui octroie des droits sur tous les domaines de France, dont les Princes sont censés être ses vassaux. Dans la réalité, Villon doit composer avec un pouvoir morcelé et négocier de manière permanente avec la Lancea Sanctum. Cette dernière est sous l'autorité suprême du **Cardinal de France Julius d'Alençon**, qui siège au Conseil des Cardinaux à Rome, et auquel tous les Archevêques et Evêques de France sont censés rendre des comptes. Là encore, la réalité du terrain est souvent bien plus compliquée.

Dans le cadre de la Campagne Vampire : le Requiem, le partage du pouvoir dans le grand Est de la France (qui comprend les villes frontières avec l'Allemagne et la Suisse) nous intéresse plus particulièrement. Avant de rentrer dans les détails des influences politiques régionales et de leur historique, considérons cette carte du pouvoir.



Partage du pouvoir entre les Ligues historiques dans l'Est

- Lancea Sanctum
- Invictus

Comme on peut le voir, les Cités suffisamment importantes pour abriter sans risques une population de Damnés sont toutes sous la coupe de la Lancea Sanctum et de l'Invictus. On parle ici de « Ligues historiques » et ce, pour une bonne raison qui remonte à un événement fondateur : la signature des **Traités du Rhin** en 1649. Cet événement vampirique fait écho aux fameux Traités de Westphalie signés en 1648 dans le monde mortel au lendemain de la Guerre de Trente Ans, et qui apportent la conception nouvelle de l'Etat-nation. Pour comprendre les bouleversements provoqués par les Traités du Rhin, il faut se replonger dans le contexte historique de cette époque. Tout le grand Est et même la Cité de Mulhouse

pourtant sous la bannière des Cantons Suisses, sont alors marqués par une montée en puissance de l'inquisition et de la chasse aux sorcières. Plusieurs « procès » ont lieu, et c'est l'influence prééminente du Cercle de la Sorcière et de ses rites païens que certains veulent briser pour de bon. Il est bon de préciser qu'en ce temps, le Cercle de la Sorcière domine largement la région, et notamment Mulhouse.

Avec la Réforme et les guerres de religion, un vent de terreur, de flammes et de haine balaye le pays tourmenté, un vent porteur de sombres nouvelles pour les païens, charriant l'odeur de la chair brûlée sur les bûchers de la Sainte Inquisition romaine. Alors que le protestantisme s'empare de Mulhouse, l'argent se met à couler à flots et la Lancea Sanctum est évincée du pouvoir en de nombreux endroits. Devant le raz de marée, les Ligues historiques doivent intervenir, ce qu'elles font à Bâle en 1649 en établissant les **Traités du Rhin** : les machines de guerre du Premier et Second Etat, sous la bannière de Longinus, mettent sur pieds un plan de reconquête pesante et durable sur toute la région. Les troupes de l'Invictus sont armées par l'or des coffres de Rome, qui envoie en outre ses inquisiteurs semer la terreur. Purges, conflits armés et diableries politiques se multiplient et un vent de terreur souffle sur le Rhin. Devant l'armée des Habsbourg et l'or du Pape, le Cercle de la Sorcière entre dans la clandestinité et devient la cible directe d'attentats religieux.

Invictus et Lancea Sanctum profitent ensemble de cette reconquête de la région sur les païens, et redessinent les cartes du pouvoir par un partage équitable des Cités locales.

C'est en 1792 qu'un nouvel accord entre les Ligues historiques vient entériner pour de bon ce modèle : les **Edits du Conclave de Saint Louis**. Motivés par les bouleversements provoqués par la Révolution française dans le monde mortel et l'abolition des privilèges de la noblesse, ils témoignent d'un certain recul de l'Invictus au profit d'une Lancea Sanctum désormais propriétaire légitime des Cités les plus importantes de l'Est : Bâle, Mulhouse, Strasbourg, et Metz. Néanmoins, la Lancea Sanctum y réaffirme son alliance avec l'Invictus qui garde la main sur Saint Louis, Colmar, Fribourg et Nancy contre toute autre forme de pouvoir.

Aujourd'hui, le pouvoir est réparti comme suit :

- **Lancea Sanctum** : Bâle (*Evêque Lucius Romanov*), Mulhouse (*Archevêque Gianni d'Amazio*), Strasbourg (*Archevêque Théodore Sigmund Kress*), Metz (*Evêque Jean Jacques Rouillé*)
- **Invictus** : Saint Louis (*Jean II de Habsbourg*), Colmar (*Philippe de Montereaux*), Fribourg (*Duc Klaus Reiner*), Nancy (*Archiduc Vincent Exupère de Larlan*).

A noter enfin que certains historiens de la Famille, souvent proches de la haute noblesse de l'Invictus, affirment qu'un texte fondateur bien plus ancien que tous ceux cités ci-dessous existerait, sous le nom d'**Edit d'Orléans**. Son existence reste cependant une légende, car il semble que l'Edit, dont on dit qu'il remonterait au 15^{ème} siècle, ait été perdu il y a des siècles... Ceux qui veulent croire à son existence murmurent que si l'Edit réapparaissait un jour, une ère d'anarchie et de chaos s'ouvrirait pour la reconquête du pouvoir en France selon un modèle bien différent de ce qu'il est aujourd'hui...

Systeme de jeu

1. La santé

Chaque vampire présent lors de la campagne peut blesser ou tuer quelqu'un, ou bien être blessé ou tué par quelqu'un. D'autres facteurs peuvent également influencer sur la santé d'un personnage, par exemple la faim, le poison, etc...

Pour représenter la capacité à endurer des dégâts divers, chaque personnage dispose d'une caractéristique appelée **santé**.

La santé est exprimée par deux chiffres ; le premier désigne le nombre de blessures *normales* qu'un personnage peut subir avant de sombrer dans un coma normal, tandis que le second désigne le nombre de blessures *aggravées* qu'un personnage peut encaisser avant d'entrer en *frénésie* puis de sombrer dans un coma spécial appelé la *torpeur*.

Plus un vampire est âgé, plus il est résistant. Il y a trois classes d'âge distinctes, qui correspondent chacune respectivement à un niveau de santé différent :

- a) Nouveau-né : 2 / 1
- b) Vétéran : 3 / 2
- c) Ancien : 6 / 3

2. Les points de sang

Un vampire possède une certaine quantité de sang dans son organisme qu'il utilise comme un réservoir pour accomplir certaines choses.

Utiliser une discipline vampirique, récupérer à la suite d'une blessure, participer activement à un rituel, etc... sont autant d'actions qui nécessitent une certaine dépense de sang.

La quantité de sang ou vitae utilisable par un vampire dépend de son âge :

- a) Nouveau-né : 6 points de sang
- b) Vétéran : 8 points de sang
- c) Ancien : 12 points de sang

Les points de sang seront matérialisés par des gouttes de verre rouge remises aux joueurs en début de partie.

Un vampire peut récupérer des points de sang (sans jamais excéder son total de départ) en absorbant une certaine quantité de vitae sur une victime, autrement dit en allant chasser.

Si vous décidez de chasser ou de rejoindre l'un de vos calices pour vous nourrir, vous devez simplement vous présenter à l'un des MJ de la partie pour lui signifier votre souhait. Cela vous prendra bien sûr un certain temps.

Lorsqu'un vampire se nourrit, il récupère simplement la moitié de ce qu'il a déjà dépensé en points de sang, arrondie au chiffre supérieur (s'il a dépensé 5 points de sang, il en récupère 3).

Le type de victime sur laquelle un vampire peut se nourrir dépend de l'âge du vampire chasseur :

- a) Nouveau-né : animal (10 min) ou être humain (20 min)

- b) Vétéran : être humain uniquement (20 min)
- c) Ancien : être humain uniquement (20 min)

La *diablerie* est une pratique interdite qui consiste pour un vampire à se nourrir du sang d'un autre vampire. Les effets d'une diablerie sont imprévisibles et souvent catastrophiques car la vitae vampirique est extrêmement puissante.

3. Les dégâts

Les dégâts infligés à un vampire varient en fonction de leur nature :

- a) Les **armes** blanches, armes à feu, armes contondantes et coups au **corps à corps** provoquent une **blessure normale** à chaque fois qu'ils touchent un vampire.
- b) Le **feu**, le **soleil**, certains poisons et certaines disciplines vampiriques infligent une **blessure aggravée** à chaque fois qu'ils atteignent un vampire.
- c) Les autres créatures surnaturelles du Monde des Ténèbres (... ?) infligent toujours des dégâts aggravés.

4. La récupération

Grâce à son sang surnaturel, un vampire régénère rapidement lorsqu'il a subi des dommages. Lorsque vous êtes blessé durant une partie, vous pouvez décider de cesser toute activité afin de récupérer. Pour cela, il vous suffit de vous présenter à l'un des MJ qui supervisent la partie et de lui faire part de votre volonté de récupérer.

Bien entendu, la récupération a un coût en temps et en sang :

- a) Une **blessure normale** nécessite 5 min et 1 point de sang pour être annulée.
- b) Une **blessure aggravée** nécessite 15 min et 3 points de sang pour être annulée.

5. Le combat

Si vous décidez d'attaquer un autre vampire, vous devez simplement lui dire « *je t'attaque* » et lui porter un coup. Vous devez toucher votre victime **avec votre main** ou **avec votre arme** pour lui infliger une blessure normale.

Les coups au visage et sous la ceinture sont interdits. Un joueur qui en frappe un autre de manière illicite (c'est-à-dire en le touchant au visage, sous la ceinture, ou sans lui dire « *je t'attaque* ») sera pénalisé par les MJ.

En outre, vous avez le droit d'annoncer une attaque à un vampire qui vous tourne le dos et de le frapper par derrière.

L'annonce de l'attaque doit toujours précéder le premier coup porté.

Lorsque vous touchez un autre joueur avec une arme factice ou avec votre main, veillez à ne pas être brutal et à ne pas lui faire mal. Des sanctions seront prises par les MJ si cette règle n'est pas respectée.

En ce qui concerne les armes à feu, vous n'avez qu'à pointer votre arme en direction de votre cible et tirer pour la toucher. Une certaine distance devra être respectée : un pistolet ou un fusil seront considérés comme ayant une portée maximale de 10 mètres. Seules les armes sonores (exemples : à amorces) mais sans projectiles, sont autorisées.

6. La frénésie

Un vampire s'expose à la *frénésie* dans certains cas bien précis. Une frénésie a des effets dévastateurs et incontrôlables sur lui. Si votre personnage sombre en frénésie, vous devrez alors en interpréter fidèlement les effets.

Si vous remplissez l'une de ces conditions, vous devez vous présenter à l'un des MJ de la partie, qui vous expliquera la marche à suivre.

Une frénésie dure pendant une scène de jeu (15 min environ) et s'achève soit lorsqu'elle est maîtrisée, soit par la mort du vampire, soit par un coma normal, soit par une torpeur (au choix des MJ, selon les circonstances). Il existe deux types de frénésie :

- a) **Frénésie de faim** : un vampire qui a dépensé tous ses points de sang, de quelque manière que ce soit, sombre en frénésie de faim. Il devient extrêmement violent et se nourrit du premier être à sa portée.
- b) **Frénésie de peur** : un vampire qui subit un choc émotionnel puissant (feu, soleil, certaines disciplines vampiriques, santé à 0 suite à des blessures aggravées, etc...) peut sombrer dans une frénésie de peur. Il devient alors complètement paranoïaque, instable et violent, et soit s'attaquera à quiconque s'approchera de lui, soit s'enfuira à brides abattues.

7. Exemples

a) Caïn est un vampire Ancien qui décide de frapper Abel, un vampire Nouveau-né. Il utilise pour cela ses poings au corps à corps et touche Abel au ventre, lui infligeant donc une blessure normale. Abel peut encaisser 2 blessures normales avant de sombrer : il se relève donc et décide de riposter en usant d'une discipline vampirique, les Griffes. Il touche Caïn, qui encaisse une blessure aggravée. Etant un Ancien, Caïn peut subir jusqu'à 3 blessures de ce type avant d'entrer en frénésie de peur.

Le combat peut donc continuer, sachant que si Abel subit encore un seul coup, il tombera au sol, inconscient...

b) Caïn est châtié par son Sire pour avoir osé tuer Abel, son second Infant. Le Sire décide d'attacher Caïn à un arbre et de partir en l'abandonnant ainsi. L'aube se lève bientôt, et le soleil vient brûler la chair maudite de Caïn. Au premier tour (1 min), le soleil inflige à Caïn une blessure aggravée. Etant donné qu'il n'a pas encore récupéré de son combat contre Abel, Caïn ne peut désormais encaisser qu'une seule blessure de ce type...

Le soleil lui inflige alors une seconde blessure aggravée, et Caïn entre en frénésie, se déchaînant comme un beau diable et forçant sur ses liens avec la rage et la peur du désespoir. Il parvient alors à se libérer, mais il est trop tard : il sombre en torpeur, et le soleil le brûle jusqu'à ce qu'il ne reste de lui qu'un petit tas de cendres...

Compétences

Cette liste de compétence donne un aperçu très sommaire de ce que peut réaliser un personnage durant une partie. Chaque compétence acquise par un personnage dénote une parfaite maîtrise dans le domaine en question, si bien que toute utilisation sera automatiquement couronnée d'un succès.

Il existe trois types de compétence :

1. Les compétences utilisables en jeu : elles permettent au personnage qui les possède de réaliser certaines actions de son propre chef (*armes à feu, armes blanches, mêlée*). **Ce sont les seules compétences qui ne nécessitent pas la présence d'un MJ** lorsqu'elles sont utilisées pour modifier le cours du jeu.

2. Les compétences utilisables hors jeu : elles sont prises en compte par les MJ lorsque vous réalisez une action virtuelle auprès d'eux, mais ne servent à rien dans le cours normal du jeu (*arts, bibliothèque, biologie, chimie, physique, cryptologie, comptabilité, etc...*). N'oubliez pas de préciser aux MJ quelles compétences vous souhaitez utiliser lorsque vous désirez réaliser une action en hors-jeu.

3. Les compétences « role-play » : elles peuvent être jouées de façon théâtrale par le joueur qui les possède, et servent alors à donner crédit et épaisseur au personnage qu'il incarne (*biologie, érudition, histoire, religion, séduction, etc...*).

Note : la plupart des compétences du type 2 appartiennent aussi au type 3.

Liste :

Armes à feu : permet d'utiliser efficacement une arme à feu conventionnelle (pistolet, fusil, automatique).

Armes blanches : permet d'utiliser efficacement tout type d'armes blanches (couteau, dague, rapière, épée, hache, etc...).

Arts : connaissance poussée des arts et de leur histoire.

Bibliothèque : capacité à rechercher un document non informatisé.

Biologie : connaissance de la matière vivante en général.

Chimie / Physique : connaissance de la matière inerte en général.

Comptabilité / Finances : capacité à lire, tenir ou modifier correctement des livres de comptes, ainsi qu'à comprendre et pratiquer la finance en général.

Cryptologie : capacité à concevoir ou à décrypter un message chiffré ou codé.

Déguisement : capacité à masquer physiquement son identité ou à emprunter une identité autre que la sienne.

Discrétion : capacité à ne pas faire de bruit ou à rester caché.

Ecouter : capacité à espionner une conversation de loin et à lire sur les lèvres.

Equitation : capacité à monter à cheval.

Érudition : connaissances globales et culture générale très poussée.

Estimation : capacité à estimer la valeur d'une œuvre d'art ou d'une propriété, et capacité à détecter ou concevoir un faux.

Étiquette : connaissance poussée des conventions, us et coutumes de la vie en société (aussi bien chez les mortels que chez les vampires).

Expérience de la rue : connaissance des milieux sociaux urbains tels que mafia, prostitution, police, indics, gangs, etc... et débrouillardise dans une ville.

Généalogie / Lignage : connaissance de son propre arbre généalogique (mortel) ou de son lignage (vampirique).

Histoire : connaissance poussée des faits ou évènements majeurs de l'humanité.

Informatique : capacité à utiliser efficacement un ordinateur, à pirater un système informatique ou à sécuriser une connexion internet.

Intimidation : capacité à impressionner quelqu'un en vue de le manipuler.

Investigation : capacité à enquêter, à rassembler des informations et à les interpréter.

Médecine : capacité à soigner un mortel et connaissance poussée du corps humain.

Mêlée : permet de se battre efficacement à main nue ou à l'aide d'objets tels que bouteilles, battes, barres à mine, poings américains, etc...

Larcins : pickpocket, vol à la tire, vol à l'étalage, cambriolage, etc...

Occulte : connaissance poussée de l'occultisme, des mythes et des ouvrages occultes.

Persuasion : capacité à persuader ou convaincre quelqu'un en vue de le manipuler.

Politique mortelle : connaissance poussée de la politique mortelle.

Politique vampirique : connaissance poussée de la politique vampirique.

Prédication : capacité à élaborer un discours religieux cohérent et à le prononcer en public de façon convaincante (prosélytisme, propagande).

Religion : connaissance poussée des textes et des préceptes des grandes religions.

Sécurité : capacité à sécuriser un lieu ou à neutraliser un système de sécurité (mécanique ou électronique).

Séduction : capacité à séduire quelqu'un en vue de le manipuler.

Sociologie : connaissance poussée des méthodes, outils et résultats de la sociologie.

Survie : capacité à survivre au mieux dans un environnement hostile.

Torture : capacité à faire parler quelqu'un en le menaçant ou en le torturant.

Vigueur : état physique qui dénote une grande endurance et une puissance musculaire au-delà de la moyenne. (effet automatique et permanent : + 1/+0 en santé)

Les disciplines

Les disciplines sont tous les pouvoirs conférés par le sang de chaque vampire en fonction de son appartenance à un clan. Il peut les utiliser à tout moment à condition que sa réserve de sang le lui permette. Chaque activation, de base, vous coûte 1 point de sang. Certaines disciplines, utilisées en opposition peuvent avoir un coût variant de 1 à 3 points de sang au choix du joueur, cela représente la puissance qu'il désire mettre dans sa discipline. De même, leur utilisation diffère en fonction des effets produits. Pour activer les disciplines « MJ », vous devez vous rendre auprès d'un maître de jeu qui vous expliquera la marche à suivre lorsque vous lui remettrez vos points de sang. Les autres disciplines sont utilisables en jeu, la dépense de points de sang se fera une fois la scène terminée auprès d'un maître de jeu.

Animalisme : Animalisme est la Discipline reflet de la Domination, mais qui vise les Animaux. Les Ventrues l'apprécient pour le contrôle qu'elle leur offre sur le règne animal, tandis que les Gangrels la voient comme une extension de leur nature sauvage.
Utilisation : MJ.

Auspex : Discipline du glanage d'information, l'Auspex n'accorde pas seulement des sens plus aiguisés, mais peut même percevoir les déguisements et illusions surnaturels, et permet à son utilisateur de communiquer avec les esprits.
Utilisation : MJ.

Cauchemar : La simple présence d'un Nosfératu est déjà dérangeante, mais avec la Discipline du Cauchemar, les striges manient la peur comme si elle était une arme tangible. Certains vampires utilisent Cauchemar un peu plus comme un moyen de révéler leur état damné, mais les autres en usent pour manipuler tactiquement autrui, faisant fuir de terreur leurs ennemis et se saisissant de la peur de leurs alliés pour leur propre protection.
Utilisation : en jeu, pour avertir les autres joueurs, enfiler le **masque vert** qui vous est fourni. Il ne peut y avoir qu'une cible par point de sang dépensé. La réussite est automatique et la ou les victimes font tout pour s'enfuir le plus loin possible.

Célérité : Célérité permet au personnage d'augmenter sa vitesse à des niveaux surhumains.
Utilisation : nouez le **foulard blanc** au poignet, de façon visible. Dans un combat, vous esquivez automatiquement le premier coup qui vous est porté et vous en ignorez donc les dommages.

Dissimulation : Habitants de la nuit, prédateurs et gardiens de la Mascarade, les vampires sont des créatures pour lesquelles le secret et la furtivité sont inhérents à leur nature. La Discipline d'Occultation est construite sur cette nature, accordant au Vampire un astucieux pouvoir de dissimulation et d'illusion.
Utilisation : enfiler le **masque noir** qui vous a été fourni. Lorsque vous portez ce masque, aucun joueur ne peut vous voir pendant la durée de la scène. Néanmoins la discipline Auspex peut servir à détecter l'utilisation de la dissimulation.

Domination : Force des Ventrue, La Domination permet de submerger l'esprit d'autrui par leur propre force de volonté, influençant ainsi les actions et même les pensées.
Utilisation : MJ.

Invulnérabilité : Cette Discipline rend le vampire surnaturellement résistant.
Utilisation : Lorsque vous utilisez cette discipline, vous ne subissez plus de dégâts normaux, seulement les dégâts aggravés.

Majesté : Force du Clan Daeva, la **Majesté** accorde aux Succubes une influence sur les émotions des mortels et des autres damnés. La Majesté est une extension du charisme propre d'un vampire et peut faire tourner les têtes (et les cœurs) de toute une foule. Ce n'est pas une Discipline de contrôle direct sur l'esprit - ce qui est le domaine de la Domination - ceci signifiant que ceux qui y sont assujettis gardent encore leur libre arbitre, leur personnalité, et leur créativité - on pourrait soutenir que cela les rend plus utiles qu'un esclave de la Domination. Une victime de la Domination pourrait également réaliser ce qui lui a été fait, tandis qu'une victime de la Majesté n'est généralement pas aussi avisée.
Utilisation : MJ, coûte un point de sang par cible.

Métamorphose : Au travers de la communion avec la Bête, les Gangrel ont développé des liens beaucoup plus étroits avec la nature sauvage. Ceci est illustré par leur maîtrise de la Métamorphose, la Discipline du changement de forme et du pouvoir de la nature.
Utilisation : enfiler votre **foulard jaune** au poignet. Pour le reste de la scène, toutes les blessures que vous infligez sont considérées comme des blessures aggravées.

Puissance : Puissance rend le personnage surnaturellement fort.
Utilisation : enfiler votre **foulard rouge** au poignet. Pour le reste de la scène, le vampire double les dégâts causés en combat.

Spéciale : Certaines disciplines mystérieuses existent dans le monde des ténèbres. Si vous voyez quelqu'un arborer un **foulard bleu** sachez que la créature qui le porte possède des pouvoirs qui dépasse l'entendement des damnés. Chacun de ses coups inflige des dégâts aggravés.

Les Rituels du Sang

« Je peux dormir mais non me reposer. Je me prépare moi-même à la bataille, non pas avec le corps mais avec l'esprit. Alors que je gis en torpeur, je dois combattre mes faiblesses, je dois tuer tout souvenir qui me rend moindre que ce que je devrais être, moindre que ce que je dois être, moindre que les plus grands de ma race. »

Les Rites du Dragon

Les Rituels du Sang sont les secrets les mieux gardés par les Ligues des Damnés. Aux origines mythiques, ils emplissent d'une crainte révérencielle ceux qui ne comprennent pas leur nature. Différents des Disciplines, ils résultent de siècles, voir de millénaires d'études occultes par les plus anciens membres de la Famille, et peuvent ainsi être enseignés tel un savoir oublié transmis de génération en génération d'immortels.

La Famille recense trois types de Rituels du Sang, tous bien cloisonnés et indépendants. L'Ordo Dracul apprend à ses Enfants que la malédiction vampirique peut être transcendée et surpassée aux moyens des **Anneaux du Dragon**.

Le Cercle de la Sorcière utilise les antiques magies païennes et préchrétiennes du monde entier mêlées de sacrifices de Sang et en fait une arme redoutable et jalousement gardée : **le Cruac**.

La Lancea Sanctum enfin offre son savoir biblique aux plus vertueux et fanatiques des Damnés en leur enseignant les malédictions divines de **la Sorcellerie Thébaine**.

Seuls les vampires affiliés à l'une ou l'autre de ces Ligues peuvent espérer apprendre ces mystérieux pouvoirs, pour peu que leur âge et leur statut le leur permette...

Vous trouverez ci-dessous une liste commune de Rituels classés selon la Ligue qui les enseigne, afin de vous y référer si vous connaissez le Rituel en question (cf. Fiche de Rôle). Il s'agit des plus connus par les Damnés et nul ne doute que des pouvoirs bien plus monstrueux et destructeurs encore doivent exister dans le tréfonds des ténèbres...

Attention : l'utilisation en jeu des Rituels ne doit pas être prise à la légère et vous devrez toujours en référer d'abord à un Maître de Jeu qui vous autorisera ou non à l'exécuter. Un Rituel demande de plus du temps pour être lancé : vous devrez vous isoler un certain temps afin de le préparer. Les MJ vous donneront tous les détails utiles sur le moment.

Les Anneaux du Dragon (Ordo Dracul uniquement)

1° L'anneau du Sang

- Le Sang Sainte Lentement : le corps du non vivant ne demande plus d'autant de vitae pour s'animer que celui des autres vampires. Se réveiller du sommeil diurne ne coûte que la moitié des points de Sang habituels.
- Le Sang des Bêtes : peu importe son ancienneté, le vampire peut se nourrir d'animaux et d'humains.
- Le Sang Pénétrant : le vampire regagne 1,5x la quantité de vitae qu'il absorbe sur un calice. (3 points lorsqu'il en prend 2). Sur un vampire, la quantité est doublée (4 lorsqu'il en prend 2).

2° L'anneau des Fléaux

- Vaincre la Peur Rouge : le vampire résiste plus facilement à la Frénésie de Peur provoquée par le feu ou le soleil.
- Surmonter le Sommeil Diurne : le vampire parvient à rester éveillé pendant un jour entier sans pénalité au prix d'1 point de Sang (mais doit évidemment toujours prendre les précautions d'usage pour éviter les rayons du soleil).
- Le Baiser Oublié du Soleil : le vampire supporte la lumière du soleil lors de l'aube et du crépuscule, pendant 5 à 10 minutes suivant l'intensité de l'astre, au prix d'1 point de Sang.

3° L'anneau de la Bête

- Châtier la Bête : le vampire parvient à résister à une frénésie, peu importe son type, au prix d'1 point de Sang.
- Attirer la Bête : le vampire provoque volontairement une frénésie afin de rentrer dans une rage de folie destructrice.
- Epuiser la Bête : le vampire provoque une frénésie contrôlée de 30 minutes, puis est immunisé à toute frénésie durant la nuit qui suit.

Le Cruac (Cercle de la Sorcière uniquement)

- *Affres de Proserpine* : le sorcier provoque un sentiment de faim intense chez un vampire, qui doit immédiatement se nourrir. La victime se jette sur toute nourriture immédiatement disponible. Pousser un vampire à attaquer d'autres vampires par le

biais de ce rituel n'est possible que dans ses plus puissantes variantes, et requiert plusieurs ritualistes. L'activation coûte 1 point de Sang par ritualiste.

- *Rigidité cadavérique* : le sorcier provoque l'interruption de l'effet de réanimation de la vitae vampirique de sa cible, ce qui revient à l'immobiliser totalement tel un cadavre. Ce rituel coûte 1 point de Sang par minute d'immobilisation de la cible, et n'est efficace que contre les vampires.
- *Chevaucher les Sens* : le sorcier parvient à voir par les yeux de sa cible et entendre par ses oreilles, peu importe la distance entre les deux. Aucun autre sens ne peut être emprunté par le biais de ce rituel qui coûte 1 point de Sang par 5 minutes d'activation. Un sujet ainsi possédé est inconscient de ce qui lui arrive. Le sorcier tombe quant à lui en transe et devient incapable de défendre son propre corps.
- *Vitae de l'Hydre* : le vampire qui exécute ce rituel se protège lui-même contre d'éventuels diableristes qui voudraient se nourrir de son Sang en le rendant aussi mortel qu'un poison violent. Boire cette vitae provoque 1 point de blessure par point de Sang absorbé. En outre, le diableriste n'en retire aucune subsistance. L'activation de ce rituel coûte 1 point de Sang et dure une nuit entière.
- *Toucher du Morrigan* : le sorcier canalise l'énergie de son Sang et en fait une arme mortelle : chaque point de Sang investi dans le rituel provoque 1 point de blessure au vampire touché par le sorcier. La rumeur prétend qu'il existerait une version encore plus dangereuse de ce rituel qui infligerait des blessures aggravées...
- *Vitae inoffensive* : le sorcier s'immunise contre tout vinculum ou addiction au Sang lorsqu'il consomme la vitae d'un autre vampire. L'activation dure une nuit entière et coûte 1 point de Sang.
- *Infection du Sang* : ce rituel légendaire fait partie des secrets les mieux gardés du Cercle de la Sorcière, et nécessite l'intervention de plusieurs ritualistes. L'Infection du Sang souille la vitae de la cible : chaque point de Sang investi dans le rituel enlève 1 point à la réserve de Sang à la cible et lui inflige 1 point de blessure. Le vampire atteint de l'Infection peut de cette manière être mis en frénésie voire même plongé en Torpeur.

La Sorcellerie Thébaine (Lancea Sanctum uniquement)

- *Reliquaire de Vitae* : l'officiant prend un objet ordinaire et y stocke une certaine quantité de points de Sang qu'il peut retirer plus tard pour se nourrir ou pour toute autre action. L'objet doit avoir au moins la taille d'un poing, et n'importe quel autre vampire ou goule peut faire usage de la vitae qui y est stockée pour peu qu'il sache qu'elle s'y trouve. La création d'un reliquaire coûte 1 point de Sang et permet de stocker 2 points pour un Nouveau Né, 3 points pour un Vétéran et 4 points pour un Ancien. L'objet qui sert de reliquaire est détruit une fois la vitae qu'il contient utilisée.
- *Malédiction du Désespoir* : l'officiant maudit une prochaine action spécifique de la cible au prix d'1 point de Sang. Lorsque les conditions seront réunies, la malédiction provoquera l'échec automatique de l'action entreprise par la cible.

- *Punition des Péchés* : la cible de l'officiant voit les blessures qu'elle recevra durant la prochaine heure augmenter en gravité (blessures aggravées). La Discipline d'Invulnérabilité est le seul moyen de contrer ce cruel rituel qui coûte en outre 1 point de Sang pour être activé et nécessite de brûler un papier avec le nom de la victime.
- *Paroles véridiques* : avec ce rituel, l'officiant est capable de passer au crible les mensonges de sa cible en la rendant incapable de dire autre chose que la vérité telle qu'elle la connaît. L'activation de ce rituel coûte 1 point de Sang.
- *Don de Lazare* : une invocation réussie de ce terrible rituel ramène un mort à un semblant de vie, bien qu'il ne s'agisse que d'un pâle écho de l'original. Le rituel réanime le mort mais ne ramène pas son âme, pas plus qu'il ne stoppe le pourrissement du corps. Cet esclave pathétique peut néanmoins avoir son utilité pour l'officiant assez fou pour oser lever les morts...Ce rituel antique aurait des variantes bien plus puissantes et effrayantes, mais nul n'ose y penser. Il coûte 1 point de Sang par cadavre animé.
- *Stigmates* : ce rituel fait partie des châtiments les plus impitoyables que la Lancea Sanctum peut infliger à ses pires ennemis. Pour 1 point de Sang, l'officiant provoque chez sa victime l'apparition des stigmates traditionnels du Christ aux poignets, aux pieds et au côté. Les mortels se vident de leur sang de cette manière, tandis que les vampires perdent 1 point de leur réserve de Sang par tranche de 10 secondes. Un vampire est susceptible d'entrer en Frénésie voire d'être plongé en Torpeur de cette manière.
- *Châtiment impitoyable* : ce rituel est le plus terrible créé par la folie fanatique des Bénis. Il inflige un véritable châtiment divin en transformant la vitae d'un vampire en feu dans ses veines. Son coût est variable : chaque point de blessure aggravée que peut encaisser la cible doit être payé par 1 point de Sang. Ce rituel nécessite en outre un objet personnel de la cible. La conclusion de cette terrible magie est souvent la mort dans d'atroces souffrances pour le Damné qui en est la cible...

Lexique

Le monde secret des Damnés requiert une propre sous culture à part entière, et cela inclut le langage. En plus des divers et variés noms et titres qui existent seulement parmi les non vivants, un ensemble complet de termes et formulations spécifiques aux vampires est apparu avec le temps, formant une sorte de «dialecte» de la Famille. Comme tout langage, ce dialecte grandit et s'enrichit, entraînant finalement la scission d'un autre style de langage plus moderne.

Langage courant

Les termes suivants sont utilisés librement et fréquemment aussi bien par les nouveau-nés que les anciens habitués au langage vernaculaire (ou qui souhaitent dissimuler leur âge réel). Certains des mots les plus récents ne circulent que depuis les dernières années, mais suite à leur utilité ou leur style, ils ne sont pas considérés comme vulgaires.

VII : Un clan, une ligue ou tout autre ensemble de vampires, qui déteste la race vampirique et cherche à la détruire, à l'exception de ses propres membres.

Acolytes : Un surnom commun pour les membres du Cercle de la Sorcière

Aïeul : Un de ces rares vampires qui existe depuis plus d'un millénaire

Ancien : Un vampire qui a survécu plus de 150 ans, aussi un terme de respect.

Anneaux du Dragon : Une méthode d'enseignement mystique qui permet aux vampires d'ignorer certains aspects de leur malédiction, et pratiquée par l'Ordo Dracul.

Avus : Le «grand-père» d'un vampire, ou celui qui l'a introduit dans une lignée dont il ne descend pas vraiment.

Baiser : À la fois l'acte de mordre et prendre du sang à un mortel et le plaisir que cela procure aux deux participants.

Bénis : Un surnom commun pour les membres de la Lancea Sanctum.

Berserk : Un vampire qui a perdu toute Humanité et reste dans un état de frénésie perpétuelle.

Bétail : Un terme pour désigner les mortels, l'expression «La Famille et le Bétail» désigne tout le monde.

Bête : Les pulsions qui éloignent un vampire de l'Homme.

Braconnier : Un vampire qui se nourrit dans le domaine d'un autre sans sa permission.

Calice : Toute source de sang dont peut se nourrir un vampire, généralement, mais pas toujours, utilisé pour se référer à un mortel.

Cartien : Un vampire idéaliste, qui croit en la réconciliation du Requiem avec les politiques et la société moderne des mortels, membre du Mouvement Cartien.

Cercle de la Sorcière : Une ligue de vampires ritualistes qui vénère des dieux, des esprits et des panthéons païens et / ou leurs géniteurs.

Chasse au sang : Une chasse à l'échelle de la ville contre un vampire fugitif précis à laquelle la plupart, si ce n'est l'ensemble, des non vivants locaux sont supposés participer.

Chasseur de sorcières : Un mortel qui recherche les vampires et les détruit.

Clan : Une des cinq familles dont le lignage remonte bien au-delà des souvenirs des vampires.

Coterie : Un groupe de vampires alliés.

Crûac : La magie sanglante et proche de la sorcellerie pratiquée par le Cercle de la Sorcière.

Daeva : Un clan de vampires connus pour être sensibles, sensuels et désirables.

Damnés : La race de la Famille, les vampires.

Danse Macabre : L'état d'éternel conflit entre les vampires de différents clans, ligues et âges.

Déserts : Parties de la ville qui ne conviennent pas à la chasse.

Diablerie : Le «cannibalisme» vampirique qui draine un autre vampire de son sang, mais aussi de son âme.

Disciplines : Les capacités surnaturelles et les avantages que possèdent les vampires, leur permettant de disparaître, de se transformer en chauve-souris, et d'accomplir une myriade d'autres exploits inhumains.

Domaine : Une région (apparemment) soumise à l'autorité d'un seul vampire. Les Domaines les plus vastes correspondent à une cité et souvent contiennent de plus petits Domaines en leur sein.

Doyen : La «tête» informelle d'un clan spécifique dans un Domaine.

Dragons : Un surnom commun pour les membres de l'Ordo Dracul.

Élysée : Un lieu utilisé pour les rassemblements de Vampires et désigné par le prince comme étant un «sanctuaire» neutre où la violence n'est pas admise.

Engance de Bélial : Une ligue bruyante et imprudente de vampires satanistes.

Esclave : Celui qui est lié à un maître, personne asservie par un vinculum.

Étreinte : L'acte de transformer un mortel en Vampire.

Famille: Le terme moderne (et le plus usité) par lequel les vampires se désignent eux-mêmes et leur race.

Frénésie : Un état de folie furieuse pendant lequel la Bête prend totalement le contrôle d'un vampire. La rage, la peur et la faim peuvent entraîner une frénésie. Quand la précision est requise, le terme est suivi par sa cause (frénésie de rage, de peur ou de faim) ou on emploie un autre terme plus particulier (*Rotschreck* ou *Boulimie*). Sans précision, ce terme désigne généralement une frénésie de rage.

Gangrel : Un clan de vampires connus pour être primaux, résistants ou sauvages.

Garde-manger : Les meilleurs endroits de la ville pour se nourrir, incluant les boîtes de nuit et autres lieux bruyants et très fréquentés.

Goule : Un mortel nourri avec de la vitae et possédant diverses capacités surnaturelles, bien que restant bien plus faible que la plupart des vampires.

Harpie : Un vampire dans une position prééminente, ou suffisamment estimé, pour en élever ou rabaisser d'autres dans leur société.

Héraut : Le porte-parole du prince.

Homme : L'Humanité qu'un vampire conserve (ou tente de conserver), l'étincelle de mortalité qui le distingue de la Bête.

Infant : «Progéniture» d'un vampire, aussi utilisé pour désigner un nouveau-né particulièrement jeune, ou comme une légère insulte (un peu comme traiter quelqu'un d'enfant dans le monde mortel).

Invictus : Une des plus grandes ligues, qui croit dans le règne d'une « élite» vampirique composée essentiellement d'anciens.

Lancea Sanctum : Une ligue de vampires, composée de zélotes religieux qui honorent le centurion romain Longinus, qu'ils ont adopté comme une sorte de «Saint Patron» pour avoir testé la divinité du Christ.

Lignée : Un groupe de vampires qui diverge du clan d'origine pour former un lignage distinct. Certaines lignées ne diffèrent pas de leur clan apparenté de façon significative, alors que d'autres affichent des faiblesses et des forces différentes.

Lupin : Terme désignant la race surnaturelle des loup-garous, des créatures liées à la Nature et traditionnellement redoutées des vampires.

Maître : Un vampire qui détient le pouvoir sur un esclave, le membre dominant d'un vinculum.

Maître de l'Élysée : Le vampire responsable des lieux des Élysées, qui s'assure que tout est prêt, que personne ne se bat et que les événements soient annoncés à tous. Aussi appelé Gardien de l'Élysée.

Mascarade : Les efforts et le système de lois requis par la Tradition du secret afin de cacher l'existence des vampires au monde mortel.

Mekhet : Un clan de vampires connus pour être rapides, discrets et sages.

Molosse : Un agent personnel du prince: assassin, casseur de jambes, capo.

Mort Ultime : La mort réelle et ultime d'un vampire, quand sa non-vie se termine et qu'il ne se relèvera plus jamais comme vampire.

Non affilié : Un vampire qui refuse d'accepter le règne local d'un prince ou toute autre forme de gouvernement. Aussi connu comme «Non aligné» ou «vampire indépendant».

Nosferatu : Un clan de Vampires connus pour être discrets, robustes et terrifiants.

Nouveau-né : Un jeune vampire, engagé dans le Requiem depuis moins de 50 ans.

Ordo Dracul : Une ligue de vampires connue pour ses études mystiques et son désir de transcender la condition vampirique.

Père: Le «père» d'un vampire, celui qui a Étreint un enfant.

Plénipotentiaire: Celui garde les membres de son clan unis de façon à ce qu'ils soient pris au sérieux.

Préfet : Le vampire chargé de faire respecter les lois et décrets du prince.

Premier État : Un surnom commun pour l'Invictus, en référence aux trois états de la société féodale, le premier étant la noblesse.

Conseiller : Un ancien qui conseille le prince d'un domaine (désigne aussi le conseil formé par l'ensemble des conseillers).

Prince: Le dirigeant, ou le vampire le plus puissant, d'un domaine.

Refuge: La résidence d'un vampire où il pourra se protéger du soleil.

Requiem : La condition vampirique, hymne de la non-vie misérable et maudite d'un Vampire, en particulier ou métaphoriquement.

Sénéchal : Le bras droit d'un prince et son assistant.

Sorcellerie Thébaine : Une forme de magie du sang mystérieuse, pratiquée essentiellement par les membres de la Lancea Sanctum.

Torpeur : Un sommeil semblable à la mort dans lequel sombrent les Vampires quand ils sont blessés grièvement ou affamés pendant trop longtemps. Les Vampires peuvent aussi entrer en torpeur volontairement pour échapper au monde pendant un moment.

Traditions : Les trois lois basiques de la Famille, transmises au fil des âges et respectées de par la condition vampirique.

Troupeau : Un ensemble de mortels dont un vampire se nourrit régulièrement.

Ventrué : Un clan de Vampires connus pour être royaux, dominateurs et aristocratiques.

Vétéran : Un vampire trop âgé pour être considéré comme un nouveau-né, mais pas encore un ancien, grossièrement ceux dont le Requiem a duré entre 50 et 150 ans.

Vinculum : L'amour et la loyauté artificielles qu'engendre le fait de se nourrir d'un même vampire trois fois.

Vitae : Le sang vampirique imprégné de la magie de la malédiction des damnés.

Ancien parler

Les termes suivants circulent depuis aussi longtemps que la plupart des anciens peuvent se le rappeler, et ils sont toujours considérés comme le terme «correct» à utiliser, même quand un terme plus courant existe.

Abactor : Littéralement, un voleur de troupeau.

Amarante : Diablerie, l'acte de consommer le sang et l'âme d'un autre vampire.

Anarch : Historiquement, un vampire qui s'est rebellé contre la tyrannie vampirique. Quelques anarch ont cherché à renverser le système féodal de la Famille dans les nuits passées, mais la plupart souhaitaient simplement être laissés tranquilles. Sans doute les précurseurs des modernes Non Affiliés.

Ancilla : Un vétéran.

Avorton : Un nouveau-né, un vampire nouvellement créé sous la protection de son père.

Boulimie : Frénésie de faim, durant laquelle un vampire cherche à se nourrir jusqu'à ce qu'il soit rassasié.

Bourgeois : Les vampires qui préfèrent chasser dans les boîtes de nuit, les bars et les autres établissements des quartiers chauds.

Brave : Un vampire qui se nourrit d'autres vampires, par nécessité ou perversion.

Caitiff : Un vampire dont on ne connaît pas le clan.

Cauchemar : Un vampire qui se nourrit seulement de victimes endormies.

Chiot : Terme insultant pour un jeune vampire, utilisé à l'origine pour désigner sa propre progéniture.

Comprador : Un vampire qui travaille pour une autre créature comme un mage ou une organisation de mortels souhaitant soutenir la Mascarade. Se réfère aussi à son contraire (une créature surnaturellement éveillée au service d'un vampire).

Consanguin : Littéralement «du même sang», en particulier concernant la lignée.

Coq : Un iconoclaste fort en gueule, ou tout vampire faible qui joue les gros bonnets.

Cunctator : Un vampire qui évite de tuer quand il se nourrit de mortels.

Draugr : Le terme pour berserk dans l'Antiquité, toujours largement utilisé par certains Gangrel.

Fief : Un domaine, ce terme est toujours préféré parmi les Ventrue, même les plus jeunes.

Golconde : Un état légendaire de complète unité avec la condition vampirique, la véritable compréhension à la fois de la Bête et de l'Homme dans l'âme d'un vampire, et la découverte d'un équilibre. D'après la rumeur, cela serait similaire au mortel Nirvana, et ne serait que très rarement atteint.

Inceptor : Le fondateur d'une nouvelle Discipline, d'une lignée ou les deux. Un tel exploit accorde beaucoup de prestige parmi les vampires.

Lignage : La généalogie d'un vampire, son père et la chaîne des autres pères avant lui.

Loi du Talion : La tradition de la chasse au sang.

Populace : Les masses de l'humanité, en particulier les incultes et les plus répugnants. Typiquement une référence à une source de nourriture.

Pou : Un vampire qui se nourrit de vagabonds, de clochards et autres rebuts de la société.

Praxis : Le droit du prince de gouverner, la revendication d'un domaine. Peut aussi se référer aux affaires politiques du prince ou à ses édits.

Quartier chaud : La partie de la ville où se trouvent les bars, les bordels, les casinos et autres lieux de débauche. Désigne aussi les meilleurs terrains de chasse de la ville, là où les disparitions de mortels passent le plus souvent inaperçues.

Rotschreck : La « peur rouge », une frénésie de peur, généralement provoquée par la présence de feu.

Sangsue : Un mortel qui boit du sang de vampire mais ne reconnaît aucun maître.

Serviteur : Tout individu qui sert un maître vampirique (qu'il soit sous vinculum ou non). Le terme remonte à des temps où beaucoup de vampires entretenaient de grandes propriétés avec tout un entourage de domestiques.

Sirène : Une femme vampire qui séduit les mortels afin de s'en nourrir, mais qui ne les tue pas.

Souffle : Le moment d'épiphanie qu'expérimente, d'après les rumeurs, un vampire juste avant d'atteindre le Golconde (ou d'échouer à l'atteindre)

Argot

Les derniers mots qui sont apparus dans la crasse et la violence des rues gothiques modernes, reflétant à la fois l'époque et les comportements des nouveau-nés d'aujourd'hui.

Allumeuse : Une *sirène*.

Attaché : Un vampire qui tente de maintenir l'illusion d'une vie de famille humaine.

Canette : Terme méprisant pour désigner les mortels.

Casanova : Un vampire qui séduit des mortels pour s'en nourrir, mais ne les tue pas. Beaucoup préfèrent effacer le souvenir de leur présence dans l'esprit du calice, si cela est possible.

Changement : Le moment où une personne cesse d'être mortelle pour devenir un vampire.

Chat de gouttière : Un vampire qui n'a pas de refuge permanent, qui dort dans des endroits différents chaque jour. Se réfère aussi à ceux qui ne se nourrissent que de sans-abri.

Chasseur de tête : Un vampire qui chasse d'autres vampires et s'en nourrit.

Donneur : Terme sarcastique pour un calice, typiquement un mortel.

Éventreur : Terme moderne pour *berserk*, référence à l'état dans lequel de telles créatures laissent leurs victimes.

Faire les ponts : Se nourrir des clochards et autres rebuts de la société.

Fermier : Terme péjoratif pour les vampires qui préfèrent se nourrir d'animaux.

Fumeur : Un vampire qui se nourrit de sang imprégné d'alcool ou de drogue. (Ceux qui ont une préférence pour un type spécifique de drogue ont leurs dérivés: Fumeur de crack, fumeur d'herbe, fumeur d'héroïne.)

Marchand de sable : Un *cauchemar*.

Noceur : Le nouvel euphémisme pour *bourgeois*, un visiteur régulier du garde-manger.

Papillon : Un vampire qui se mêle à la haute société mortelle et préfère se nourrir des personnes riches et célèbres.

Pedigree : Terme sarcastique pour *lignage*, typiquement utilisé pour se moquer de l'arbre généalogique d'un autre vampire (ou de la grosse tête qui peut en découler).

Plat : Un mortel, en particulier un dont se nourrit un vampire.

Poivrot : Un vampire qui se nourrit régulièrement de mortels ivres ou drogués pour ressentir l'euphorie ou l'ivresse grâce à leur sang.

Poupée de sang : Un mortel qui recherche activement des vampires et qui leur offre librement son sang, obtenant une satisfaction recherchée grâce au Baiser.

Retrait : La pratique de «retirer» du sang de banques du sang ou des réserves des hôpitaux. Un tel sang réfrigéré n'a guère de goût, mais procure néanmoins une petite quantité de nourriture. «Faire des retraits » est mal vu par les anciens et les vampires plus raffinés.

Secteur : Terme moderne utilisé pour désigner un domaine, peut aussi s'appliquer à la zone sous le contrôle d'un gang ou d'une coterie.

Vecteur : Un vampire «porteur sain» qui a contracté une maladie mortelle et contamine les calices dont il se nourrit.

Amaranthe



Amaranthe est une Association culturelle loi 1908 créée à Mulhouse en 2006. Son but est la promotion du Jeu de Rôle Grandeur Nature.

Actuellement, l'Association organise notamment une campagne de GN dans le monde de Vampire : Le Requiem, mais ses activités se développent parallèlement vers d'autres univers. En tant que joueur, vous participez à la vie de l'Association. Vous pouvez également prendre part à son évolution en devenant adhérent à part entière !

L'adhésion donne droit à un tarif préférentiel sur les inscriptions à nos GN, et nous permet de vous tenir au courant des évènements que nous organisons. Votre soutien nous donnera en outre l'occasion de vous proposer des GN toujours plus audacieux !



Formulaire d'adhésion à l'Association Amaranthe :

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Adresse :

E-Mail :

Téléphone :

Envoyez ce formulaire ainsi qu'un chèque de 20 euros libellé à l'ordre de l'Association Amaranthe à l'adresse suivante :

Association Amaranthe

Chez Lucien ROTA

10 rue Jeanne d'Arc

68200 Mulhouse

Date et signature :