

# Vampire : L'Âge des Ténèbres

## Les Clans

Clan	Sobriquet	Disciplines	Voies Privilégiées	Faiblesse	Infants privilégiés	Description
Assamites	Sarrasins	<b>Selon caste</b> : Auspex, Thaumaturgie, Célérité, Occultation, <b>Quietus</b>	Sang, Cieux, Humanité, Rois	Selon caste	Peu de femmes et d'autres que des orientaux (arabes, maures, ...)	Assassins, meurtriers silencieux
Brujahs	Zélotes	Célérité, Présence, Puissance	Humanité, Cieux, Rois	Frénésie	Personnes aspirant à la perfection du corps ou de l'esprit	Guerriers érudits, cherchent une société idéale et égalitaire
Cappadociens	Pilleurs de Tombes	Auspex, Endurance, <b>Mortis</b>	Ossements, Cieux, Pêché	Peau pâle et froide	Erudits, philosophes, prêtres	Recherchent la connaissance, les secrets de la vie et de la mort
Disciples de Seth	Serpents	Occultation, Présence, <b>Serpentis</b>	Serpent, Pêché, Bête, Rois	Lumière du Soleil	Mortels du Moyen-Orient, d'Afrique du Nord, de préférence Egypte	Fanatiques religieux, répandent la corruption, le vice et l'injustice
Gangrels	Animaux	Animalisme, Endurance, <b>Métamorphose</b>	Bête	Traits animaux	Personnes proches de la nature (forestiers, bûcherons, ...)	Changeurs de forme, individualistes, bestiaux, sauvages
Lasombras	Magisters	Domination, <b>Obténébration</b> , Puissance	Rois, Cieux, Nuit	Aucun reflet	Lignées nobles italiennes, espagnoles ou maures	Maîtres de la manipulation, du chantage, de la tromperie
Malkaviens	Fous	Auspex, <b>Aliénation</b> , Occultation	Cieux	Dérangement	Fous, bouffons, devins, idiots...	Fous, dérangés
Nosferatus	Lépreux	Animalisme, Occultation, Puissance	Cieux, Pêché, Bête	Apparence à 0	Idiots, monstres, lépreux, ermites, vagabonds, criminels	Informateurs, difformes et abominables
Ravnos	Charlatans	Animalisme, <b>Chimérie</b> , Endurance	Pêché, Paradoxe, Humanité	Tentation de tromperie	Bohémiens, musiciens itinérants, fugeurs	Solitaires et nomades, réputation de tricheurs et de voleurs
Toréadors	Artisans	Auspex, Célérité, Présence	Humanité, Rois	Fascination pour le beau	Artistes, musiciens, enseignants, personnes de grande beauté	Esthètes, artistes, amoureux du beau, du plaisir et du luxe
Tremeres	Usurpateurs	Auspex, Domination, <b>Thaumaturgie</b>	Humanité, Pêché	Lien du sang	Etudiants de l'occulte, érudits, intellectuels	Issus d'une cabale de mages, organisation stricte
Tzimisce	Démons	Animalisme, Auspex, <b>Vissitude</b>	Rois, Cieux, Métamorphose	Terre favorite pour dormir	Familles nobles ou étrangers brillants, affreux ou angéliques	Vicieux, cruels, forte hiérarchie et protocoles complexes
Ventrues	Seigneurs de Guerre	Domination, Endurance, Présence	Rois	Un seul type de proies	Nobles, chefs militaires, riches marchands	Exercent le pouvoir dans l'ombre des familles régnantes

## Vampire : L'Âge des Ténèbres

### Les Disciplines

Discipline	Clans	Description
Aliénation	<i>Malkaviens</i>	Capacité de transmettre la folie à une victime (visions, confusion, dérangements...).
Animalisme	Gangrels, Nosferatus, Ravnos, Tzimisce	Affinité surnaturelle et contrôle des animaux. Maîtrise de la Bête.
Auspex	Assamites, Cappadociens, Gangrels, Toréadors, Tremeres, Tzimisce	Perception extra-sensorielle, conscience et prémonitions.
Célérité	Assamites, Brujahs, Toréadors	Rapidité et réflexes surnaturels.
Chimérie	<i>Ravnos</i>	La capacité à créer des illusions et des hallucinations.
Domination	Lasombras, Tremeres, Ventrues	Le contrôle de l'esprit au travers d'un regard perçant.
Endurance	Cappadociens, Gangrels, Ravnos, Ventrues	Résistance surnaturelle aux blessures, au point même de résister au feu et à la lumière du soleil.
Métamorphose	<i>Gangrels</i>	Métamorphose, de faire pousser des griffes à se mêler à la terre.
Mortis	<i>Cappadociens</i>	Le pouvoir surnaturel de contrôler le processus de la mort.
Obténébration	<i>Lasombras</i>	Le contrôle surnaturel des ombres.
Occultation	Assamites, Disciples de Seth, Malkaviens, Nosferatus	La capacité à rester dans l'ombre et invisible, même dans la foule.
Présence	Brujahs, Disciples de Seth, Toréadors, Ventrues	La capacité à attirer, influencer et contrôler les foules.
Puissance	Brujahs, Lasombras, Nosferatus	La discipline de la vigueur et de la force physique.
Quietus	<i>Assamites</i>	Les arts assamites du meurtre silencieux.
Serpentis	<i>Disciples de Seth</i>	La discipline reptilienne de la corruption et du poison.
Thaumaturgie	<i>Tremeres</i>	L'étude et la pratique de la sorcellerie.
Vissitude	<i>Tzimisce</i>	L'art de modeler la chair et le corps.

## Vampire : L'Âge des Ténèbres

### Les Voies

Voie	Sobriquet	Aura	Description
Bête	<i>Fauves</i>	Menace	Survivre en étant un prédateur en accord avec sa Bête.
Cieux	<i>Fidèles</i>	Sainteté	Vivre en accord avec Dieu pour atteindre la rédemption.
Humanité	<i>Prodigues</i>	Normalité	Rester proche des humains et vivre comme avant l'Etreinte.
Métamorphose	<i>Chercheurs</i>	Inhumanité	S'améliorer soi-même de corps et d'esprit.
Nuit	<i>Rédempteurs</i>	Culpabilité	Aider les mortels à trouver le Pardon divin et la Rédemption.
Ossements	<i>Erudits</i>	Silence	Etudier la Mort et les mystères de la Nature.
Paradoxe	<i>Fourbes</i>	Confiance	Révéler aux autres quelle est leur destinée.
Péché	<i>Pécheurs</i>	Séduction	Profiter de l'éternité pour céder à ses tentations.
Rois	<i>Héritiers</i>	Commandement	Prendre son destin en main et diriger les autres.
Sang	<i>Sentinelles</i>	Résolue	Vivre avec fierté et honneur.
Serpents	<i>Tentateurs</i>	Dévotion	Servir Seth et répandre la corruption.