

## Atouts et handicaps. Guide de la Camarilla.

### Relations avec la Famille.

**Ami du préfet -2.**

**Ami du Primogène -4.**

**Ancienne goule -1.** Diff -1 pour jets sociaux avec nouveau-nés.

**Brute -2.** Vous faites partie de l'équipe de brute qui fait respecter l'ordre à côté du fléau.

**Double identité -3.** Vous faites partie de la Camarilla et du Sabbat, de l'Inconnu...

**Domaine -2/4.** Le prince vous a donné un domaine. Vous êtes le « prince » de votre domaine.

**Etoile montante -3.** Tout le monde veut devenir votre ami.

**Inoffensif -1.** Tout le monde sait que vous n'êtes pas dangereux pour autrui.

**Harpie -5.** Vous êtes une harpie. Vous avez accès à un grand réseau d'informateurs pour les rumeurs mondaines

**Lien brisé -4.** Votre lien de sang est brisé mais votre maître ne le sait pas.

**Longue route -2.** Vous savez par où passer pour éviter les territoires des lupins ou du Sabbat.

**Poste -3/5.** Vous avez une fonction importante au sein de la Camarilla.

**Primogène -7.**

**Rat d'Elysium -1.** Vous fréquentez les Elysium.

**Star -1.** Vous êtes une star de la Camarilla, votre nom est connu par tous.

**Survivant du Sabbat-1.**

**Taupe -3.** Vous avez un informateur au sein du Sabbat.

**Vieux pote -2.** Votre ancien pote est un vampire. C'est un allié très fidèle, et inversement.

**Ancien prince +3.** Tout le monde vous surveille et vos anciens réseaux sont beaucoup moins efficaces qu'avant.

**Ancienne flamme +2.** Votre ex fait partie de l'ennemi.

**Arrogance +2.** Vol, diff 7 pour réussir à fermer votre grande gueule quand il faut.

**Briseur de Mascarade +2.** Qui est-ce qui a couvert votre grosse bêtise ? Il demandera bientôt sa faveur.

**Cible d'une chasse au sang +4/6.** Dans votre ville de naissance/dans tous les domaines de la Camarilla.

**Cible des recruteurs +1.** Le sabbat vous veut.

**Cible volée +2.** Jet de Maîtrise, diff 7, face à celui qui vous a prit votre futur enfant.

**Couche avec l'ennemi +3.** Vous avez une relation intime avec ceux d'en face.

**Disgrâce au sang +3.** Votre père vous à renier et le fait savoir partout.

**Dupé +2.** Vous avez réalisé un exploit, mais c'est le primogène/prince...qu'on remercie.

**Echec +2.** On n'a pas confiance en vous depuis que vous avez commis cette grosse erreur.

**Indic +3.** Vous êtes un indic du préfet.

**Faveur +1/6.**

**Lien +2.** Vous êtes lié par le sang.

**Liste rouge +7.** Vous êtes sur la liste rouge de la Camarilla.

**Nouvelle arrivant +1.** la ville est nouvelle pour vous, ainsi que les vampires qui l'habitent.

**Nouvel enfant +1.** Diff +1 pour les jets sociaux avec les autres vampires. Vous êtes le cadet de la ville.

**Objet de sacrifice +1.** On vous envoie sur les missions casse-cou.

**Présent partout +4.** +3 en influence, mais on veut vous éliminer car vous avez de plus en plus d'influence.

**Présentation manquée +1.** Vol, diff 7, pour ne pas vous ridiculiser de nouveau devant le primogène/prince...

**Régnant haïssable +4.** Vous êtes lié par le sang à un être qui vous maltraite.

**Sires rivaux +2.** celui qui voulait vous étreindre fait maintenant tout ce qu'il peut pour vous nuire.

**Sujet de railleries +5.** diff +2 pour jets sociaux dans un Elysium, + 1 partout ailleurs.

**Sympathisant du Sabbat +1.** Vous criez haut et fort que le Sabbat c'est cool.

### Physiques.

**Malabar -1.** Diff -1 pour les jets d'intimidation basés sur le physique.

**Visage amical -1.** Diff -1 pour jets sociaux tels la séduction, l'empathie...

**Blessure ouverte +2/4.** Une blessure quit saigne continuellement. Vous perdez 1 pt de sang supplémentaire par nuit. Pour 4 pt cet handicap comprend l'handicap Blessure Permanente.

**Canines permanentes +3.** Soit vous êtes un original, soit les chasseurs vont vous descendre rapidement.

**Yeux incandescents +3.** diff +2 pour furtivité, social avec vampire, perception. Diff -2 pour intimidation.

### Mentaux.

**Logique froide -1.** Vous détectez facilement ceux qui jouent la comédie. Diff -1 pour sentir la trahison.

**Impatient +1.** Maîtrise, diff 7, pour ne pas foncer quand il faut attendre.

**Sceptique +1.** Vous critiquez la mascarade, ce qui énerve le prince et ses hommes.

**Soif d'innocence +2.** Vous vous nourrissez sur les enfants.

**Stéréotype +2.** Le vampire par excellence, les chasseurs vous aiment beaucoup.

**Victime de la Mascarade +2.** Les vampires n'existent, il existe une réponse scientifique à ce qui vous arrive.

**Culpabilité tourmentée +4.** Vous détestez vous nourrir. Il faut dépenser 1 pt de vol/tentative.

**Surnaturels.**

**Aura trompeuse -1.** Votre aura indique un mortel.

**Imposition des mains -1.** Vous refermer les blessures causer par vos crocs par l'imposition des mains.

**Diablerie cachée -3.** Les filets noirs de la diablerie n'apparaissent pas à la lecture d'aura.

**Discipline supplémentaire -5.** Une discipline en plus à fois 3.

**Halo maléfique +2.** Vous irradiez le mal et vous ne pouvez pas rentrer dans les lieux saints.

**Pourchassé par un démon +1/4.**

**Seigneur des mouches +2.** Des mouches vous suivent en permanence, diff +1 pour jets sociaux.

**Vent froid +1.** Un vent froid vous suit en permanence, diff +1 pour jets sociaux.

## Atouts et handicaps. Guide des joueurs.

### Psychologiques.

**Berserker -2.** Permet de rentrer en frénésie à volonté.

**But élevé -1.** Bénéfice de 2 dés sur tous les jets en rapport avec le but que vous vous êtes fixé.

**Code moral -1.** Bonus de 3 dés pour résister à toutes déviations de votre code moral (discipline, frénésie...).

**Double nature -2.** Permet de regagner de la volonté grâce aux deux natures.

**Vindictif -3\*.** Bonus d'1 dé pour vos groupements de combat quand vous combattez une créature surnaturelle qui vous a humilié, insulté, blessé

**Aversion +1.** Diff +2 pour tous les jets quand vous êtes confronté à votre aversion.

**Cauchemars +1.** Après avoir fait de terribles cauchemars pendant la journée, malus de 1 dé sur tous les jets.

**Cœur sensible +1.** Vous ne supportez pas la douleur d'autrui, malus de +2 à tous les jets l'heure suivante.

**Défaut d'élocution +1.** Tous les jets sociaux ayant rapport avec la parole ont diff +2.

**Haine +3.** Jet de maîtrise, diff 8, quand on est face à l'objet de sa haine.

**Idée fixe +3.** But personnel très contraignant.

**Infailibilité illusoire +1.** Vous ne pouvez et ne devez jamais louper ce que vous faites.

**Manque d'assurance +2.** Courage, diff 8, pour tenter action difficile quand on ne possède pas la capacité.

**Marotte +1.** Il faut dépenser 1 pt de Vol pour cacher sa marotte.

**Phobie aiguë +3.** Courage, diff 8 ou fuir l'objet de votre phobie.

**Phobie légère +1.** Int + courage, diff 8 ou fuir l'objet de votre phobie.

**Sélectivité +1.** vous refusez de chasser un certain type de proie.

**Soupe au lait +2.** Diff + 2 pour résister à la frénésie.

**Terrible secret +1.**

**Territoire +2.** Diff +1 pour tous les jets quand vous quittez votre territoire.

**Timidité +1.** diff +1 pour tous les jets lors des réunions mondaines et + 2 quand vous êtes le centre d'attraction.

**Vengeance +2.**

### Mentaux.

**Bon sens -1.** Vous ne faites pas de grosses erreurs (idéale pour les joueurs débutants).

**Calcul rapide -1.** Diff - 2 pour tous les jets relatifs aux chiffres.

**Chronométrie instinctive -1.**

**Concentration -1.** Pas de malus en situation de stress.

**Confiance en soi -5.** Si vous dépensez 1 pt de vol pour avoir un succès automatique, vous perdez le pt uniquement sur un échec.

**Mémoire eidétique -2.**

**Sang-froid -3.** Diff -2 pour résister à la frénésie.

**Sommeil léger -2.**

**Volonté de fer -3.** On ne peut pas vous dominer pour vous faire dévier de votre objectif.

**Amnésie +2/5.** Vous avez fait très grosse bêtise, mais de toute façon on s'en fout vous êtes amnésique.

**Confusion +2.** Vous paniquez en cas de situation confuse (quand de nombreux facteurs sont pris en compte).

**Dans les nuages +3.** Votre mémoire est déficiente (pour les petits trucs de tous les jours).

**Faible volonté +2.** Vous pouvez utiliser votre Vol uniquement quand vous êtes en danger de mort et pour les disciplines.

**Sommeil lourd +1.** Diff + 2 pour être réveillé.

### Sensoriels.

**Bec fin -1.** Diff -3 pour tous les jets concernant le goût.

**Odorat développé -1.** Diff - 3 pour tous les jets concernant les odeurs.

**Ouïe fine -1.** Diff - 2 pour tous les jets concernant l'ouïe.

**Vue perçante -1.** Diff - 3 pour tous les jets concernant la vue.

**Amblyopie +2.** Diff + 2 pour tous les jets concernant la vue.

**Audition déficiente +1.** Diff + 2 pour tous les jets concernant l'ouïe.

**Cécité +6.**

**Daltonisme +1.** Vous voyez en noir et blanc. Vous ne pouvez pas utiliser Auspex 2.

**Surdité +4.**

**Vision monoculaire +2.** Malus de 2 dés pour la perception des reliefs (comprend le combat par projectiles).

### Aptitudes.

**Ambidextre -1.** La diff normale pour utiliser les 2 mains pour des actions différentes est de +1/+3.

**Apprentissage rapide -3.** A la fin de chaque scénario, + 1 pt d'expérience.

**As du volant -1.** Diff -2 pour tous les jets concernant la conduite.

**Casse cou -3.** Diff -1 et on annule un 1, quand vous tentez un acte dangereux.

**Don pour l'info -1.** Diff -2 pour tous les jets concernant l'informatique.

**Don pour les langues -2.** Bonus de 3 dés pour tous les jets concernant les langues.

**Don pour la mécanique -1.** Diff -2 pour tous les jets concernant la mécanique.

**Manducation -1.** Vous êtes capable de manger.

**Pitoyable -1.** Vous inspirez pitié.

**Touche-à-tout -5.** Bonus d'un dé pour les compétences et les connaissances.

**Ignorance +5.** 5 pts de moins à dépenser dans les connaissances à la création du personnage.

**Illettrisme +1.** Incapable de lire et d'écrire.

**Inaptitude +5.** 5 pts de moins à dépenser dans les talents à la création du personnage.

**Inexpérience +5.** 5 pts de moins à dépenser dans les compétences à la création du personnage.

### Surnaturels.

**Ange gardien -6.**

**Bibliothèque occulte -2.**

**Chance -3.** Vous pouvez refaire 1 jet par séance.

**Clairvoyance -2.** Vous pouvez communiquer avec les Wraiths.

**Compagnon loupin -3.**

**Destinée -4.**

**Esprit mentor -3.**

**Foi véritable -7.**

**Grand amour -1.** Un succès automatique sur jet de Vol et 2 dés de bonus pour les vertus quand vous protégez votre amour.

**Inaliénabilité -3.**

**Réaction animale -1.**

**Relation avec les faëes -2.** Vous êtes capables d'entrer en Arcadia.

**Résistance à la magie -2.** Diff + 2 pour tous les jets de thaumaturgie vous concernant (en bien ou en mal), vous ne pouvez pas apprendre la thaumaturgie.

**6<sup>ème</sup> sens -2.** Détection du danger sur jet de Per + vigilance, diff 8.

**Vie de rêve -5.** Vous ne tenez pas compte d'un 1 sur tous vos jets.

**Allergie à l'ail +1.**

**Fantôme +3.**

**Flétrissure +1.**

**Traversé de l'eau +3.**

**Malédiction +1/5.**

**Pourchassé par un démon +1/4.**

**Répulsion des croix +3.**

**Sensible à lumière +5.** Les rayons du soleil infligent le double de dégâts. Les lumières vivent et même la lumière de la lune vous cause des blessures (comme le soleil, mais les blessures ne sont pas aggravées.)

**Sensible à la magie +2.** tous les sorts jetés contre vous ont une diff de -2. (thaumaturgie, sphères, dons...).

**Sombre destin +5.** Vous allez mourir de façon tortueuse, peut-être même pire.

### Relations avec la Famille.

**Amitié d'un clan -3.** Diff -2 pour les jets sociaux avec ce clan.

**Donation -1/3.** Et un objet magique, un !

**Faveur -1/3.**

**Père prestigieux -1.**

**Pion -3.** Vous contrôler un autre vampire.

**Réputation -2.** Bonus de 3 dés pour les jets sociaux avec les vampires de la ville où vous avez bonne réputation.

**Discrédit +3.** Malus de 2 dés pour les jets sociaux avec les vampires de la ville où vous êtes discrédité.

**Education faussée +1.** Votre connaissance des vampires est la Bonne, mais si on vous dit toujours le contraire.

**Ennemi +1/5.**

**Inimitié d'un clan +2.** Malus de 2 dés pour les jets sociaux avec ce clan.

**Père diabolique +2.**

**Père fou +1.**

**Père hostile +1.**

**Père infâme +1.**

**Sosie +1.** Il s'agit également d'un vampire.

## Monde des Mortels.

**Boite de nuit** -2.

**PDG** -5.

**Relations affaires** -3.

**Relation justice** -2.

**Relation église** -5.

**Relation médias** -2.

**Relation pègre** -3.

**Relation police** -3.

**Anachronisme** +2. Jet d'Int, diff 7, pour chaque objet postérieur à votre vie de mortel, chaque échec vous donne 1 dé de malus pour le jet prenant en compte set objet.

**Filleule** +3.

**Manoir** +2.

**Proie** +4. Vous êtes poursuivit par des chasseurs de vampires.

## Physiques.

**Bébé rose** -2. Vous semblez toujours humain (vous respirez toujours...).

**Cœur déplacé** -2.

**Désarticulation** -1. Diff -2 pour les jets de Dex concernant la souplesse.

**Digestion efficace** -3. Tous les 2 pts de sang, vous en gagnez 1 gratuit.

**Taille gigantesque** -4. 1 niveau de santé en plus.

**Allergie** +1/3. Si la substance se trouve dans le sang que vous avez bu, malus de 5 dés pendant 10mn.

**Blessure permanente** +3. Vous débutez chaque nuit avec une blessure grave -3.

**Défiguré** +2. Apparence 0.

**Digestion sélective** +2. Vous ne dirigez que le sang pris dans certaines conditions (peur, jouissance...)

**Difformité** +3. Diff +2 pour les jets de Dex concernant votre difformité.

**Enfant** +3. (vous avez également Petite taille), diff +2 pour jets sociaux concernant l'âge et pour être prit au sérieux.

**Estropié** +3. Malus de 2 dés pour les Jets basés sur la marche ou la course.

**Manchot** +3. Malus de 2 dés quand on tente actions qui devraient être effectué avec les 2 mains.

**Monstre** +2. Apparence 0, et vous mettez mal à l'aise les autres.

**Morsure émoussée**+2\*. Il faut utiliser un ustensile pour « mordre » vos calices ou vos proies. Crocs F et non de F+1.

**Muet** +4.

**Paraplégique** +6.

**Petite taille** +1. Malus de 2 dés pour la course et les poursuites.

**Sang clair** +4. Vous ne pouvez pas augmenter vos attributs physiques et utilisez du sang pour les disciplines. Vous ne pouvez faire de lien de sang et vos étreintes rate quasiment toujours.

Les atouts suivis du signe\*, proviennent de Triptyque Sanglant n°1.

## Atouts et handicaps. Guide des joueurs du Sabbat.

### Surnaturels.

**Capacité magique innée** -5. Un pouvoir magique équivalent à une discipline au niveau 3.

**Influence de la lune** -1. Attributs phy divisé par 2 les nuits de nouvelle lune, et inversement pour la pleine lune.

**Naturellement souple** -3\*. Diff -2 pour utiliser la Vicissitude sur soi-même.

**Neuf vies** -6. Un jet qui vous tue doit être relancé encore et encore (max 9) jusqu'à ce que vous surviviez.

**Oracle** -3.

**Prescience** -4. Vous voyez dans le futur, par flash.

**Sensibilité à la magie** -1. Per+ occulte, diff 8, pour détecter la magie (thaumaturgie, sphère...).

**Silence** -1. Diff -2 pour furtivité.

**Voile d'ombre** +4\*. Des ombres entourent le vampire. Les lasombras n'aiment pas ceux qui ne maîtrisent mal l'Obténébration.

**Voix enchanteresse** -2. Bonus de 2 dés pour tous les jets basés sur la voix (y compris les disciplines).

**Absence de réflexion** +2. Comme la faiblesse des Lasombra.

**Sainteté** -2. Tout le monde vous considère comme pur et innocent.

### Relations avec la Famille.

**Distinction au sein de la meute** -2. Vous êtes très respecté au sein de votre meute, même par votre chef.

**Parent mortel** -1/3. Un membre de votre famille est vampire. Pour 2 pt il est proche de vous/pour 3 pts il fait parti de votre meute.

**Rapport particulier** -2. Relation étroite avec un vampire de votre meute.

**Châtiment de la meute** +1. La meute vous impose une punition qui vous devez respecter.

**Responsabilité spécifique** +1. Vous avez un petit poste qui vous oblige à accomplir votre devoir (prêter de l'argent, réparer les erreurs des autres, rapporter à manger...)

**Rival au sein de la meute** +1.

**Disgrâce aux yeux de la meute** +2.

**Ennemi au sein de la meute** +2. (votre score de Vinculum avec votre ennemi est toujours égal à 0)

**Membre sous surveillance** +4.

### Monde des Mortels.

**Allié accepté** -1.

**Ami approuvé** -2. Votre ami ne fait pas parti de la Camarilla mais est accepté par la meute.

**Amitié secrète** +1. Votre ami ne fait pas parti de la Camarilla, il ne faudrait pas que cela arrive aux oreilles de la meute.

### Physiques.

**Equilibre de félin** -1. Bonus de 2 dés pour les jets basés sur l'équilibre.

**Lève tôt** -1. Toujours debout le 1<sup>ère</sup>, toujours couché le dernier.

**Dépendance** +3. Diff +2 pour résister à la frénésie quand vous n'avez pas votre dose quotidienne.

**Guérison lente** +3. Les blessures aggravées se guérissent au rythme d'1/5 jours. Les blessures normales nécessitent 2 pts de sang au lieu d'1 seul.

**Porteur de maladie** +4. Vous ne pouvez pas boire aux veines des mortels sous peine de les contaminer.

**Vulnérable à l'argent** +2. Les armes en argent vous causent des dégâts aggravés comme pour les Loups garou.

**Vitae stérile** +3. Vous ne pouvez pas avoir d'enfant ni réalisez des liens de sang.

### Psychologiques.

**Comportement lunatique** +2. Les nuits de nouvelle lune vous êtes passif, et inversement les nuits de pleine lune.

### Mentaux.

**Introspection** -1. Bonus de 2 dés quand vous agissez contre quelque de même nature/attitude que vous.

**Flash-back** +6. A chaque début de partie, jet de Vol, diff, 8. en cas de réussite on dispose de son score normal de Vol, en cas d'échec la vol est de 1.

### Aptitudes.

**Dirigeant né** -1. Diff -3 pour jets de commandement.

Les atouts et handicaps suivis du signe \*, proviennent de Triptyque sanglants n°1.

## Atouts et handicaps. Anciens.

**Compagnon momie -5.**

**Faveurs -2/6.**

**Fils loyal -3.** Votre fils vous admire et vous aime réellement, pas besoin de lien de sang avec lui.

**Fils puissant -1/5.** Votre fils est loyal et puissant. Leader anarch/archonte/primogène/prince/justicar.

**Golgonda -1/7.** Vous êtes engagé sur la voie de Golgonda.

**Grand amour -3/5.** Votre amour dure depuis + de 75 ans. 1 ancien/même pouvoir/ancien plus puissant. Reprendre également les règles du grand amour.

**Paranoïa limitée -2.** Diff -1 pour détecter/réagir lors des embuscades.

**Patience -3.** Vous n'êtes pas rentrer en frénésie depuis bien longtemps.

**Propriété -1/5.** Vous possédez des refuges (2/pt) qui sont bien protégés (grotte dans montagne, ancienne église, usine désinfectée...).

**Diaboliste connu +5.** Diff +3 pour les jets sociaux avec les anciens qui connaissent votre secret.

**Diaboliste inconnu +2.**

**Ennuie +2.**

**Envie de mort finale +3.** Vous tentez les pires actions... pour vous tuer.

**Esprit de supériorité +1/3.** Diff +1/3 pour résister aux manipulations par la flatterie.

**Extrême paranoïa +3.**

**Faveurs +1/5.**

**Fils bâtard +2.** Votre fils fut enfanté sans permission. Vous et votre fils pourriez être les sujets d'une chasse au sang.

**Grand amour rejeté +1/5.** Votre ex vous en veut particulièrement. Leader Anarch / archonte / primogène / prince / justicar.

**Isolement sentimental +1.** Diff +1 pour les jets sociaux concernant les émotions, votre niveau d'empathie ne peut pas être augmenté avec les pts d'expérience.

**Patricide +4.** Vous avez commis la diablerie sur votre père.

**Pauvre +1.** L'historique ressource ne peut pas dépasser 3.

**Réveil récent +3.** Diff +2 pour les jets sur la technologie.

**Routine +2.** Diff +1 pour la 1<sup>ère</sup> action suivant une surprise ou une embuscade

**Vengeance d'un fils +2.**

## Atouts et handicaps. Toréador.

**Avoir l'œil -1.** Diff -4 pour les jets d'appréciation de l'Art.

**Blasé -3.** Immunisé à la Présence.

**Conjoint surnaturel -4.**

**Conjoint vampire -5.**

**Couleurs vives -3.** Diff -5 pour lire l'aura, -1 pour les jets d'expression artistique basée sur la couleur.

**Double mortel -2.** vous disposez d'un double mortel.

**Doué -3.** Diff -3 pour jet de créativité et d'expression artistique.

**Goule puissante -5.** Votre goule dispose de 6 pt de discipline, 15 pt d'attributs, 27 pts de compétences et 5 pts d'historique.

**Raffiné -2.** Vous êtes l'élite du clan toréador.

**Soif contrôlable -1.** Diff -3 pour résister à la frénésie par la vue ou l'odeur du sang

**Artiste torturé +1.** Vous devez souffrir, physiquement et émotionnellement, pour créer.

**Exclu de la société +3.** Pas de statut de clan.

**Inapte à l'art +2.** Diff +2 pour créativité et expression artistique.

**Mauvais goût +1.** Vous ne disposerez jamais de la compétence Appréciation de l'art.

**Rival +1.**

**Vulgaire +1.** Tout le contraire de la haute société.