

Création du personnage.

Clan.	Secte.	Discipline.	Faiblesse.
Brujah	Camarilla	Célérité, présence, puissance.	Tombe en frénésie facilement. Jet de maîtrise à +2.
Gangrel	Camarilla	Protean, animalisme, force d'âme.	1 trait animal/frénésie. -1 en apparence tous les 5 traits.
Malkavian	Camarilla	Dissimulation, domination, auspex.	Fou. 1 dérangement à la création du perso.
Nosferatu	Camarilla	Animalisme, dissimulation, puissance	Défiguré. Apparence 0.
Toréador	Camarilla	Auspex, célérité, présence.	Fasciner par la beauté. Jet de Vol, diff 8 pour résister.
Tremere	Camarilla	Auspex, domination, thaumaturgie.	Lié par le sang au conseil des 7 de Vienne.
Ventrué	Camarilla	Domination, force d'âme, présence.	Sélectif. Ne peut boire qu'un type de sang.
Assamite	Neutre	Célérité, dissimulation, quietus.	Ne peut pas boire le sang d'un vampire. 1pt agg/pt de sang.
Cappadocien	Neutre	Mortis, auspex, endurance.	Peau très pale. Jets sociaux diff +1.
Fils de Seth	Neutre	Dissimulation, présence, serpentis.	Dégât du soleil x2, la lumière vive donne 1 malus de -1 dés.
Giovanni	Neutre	Domination, nécromancie, puissance.	Pour chaque pt de sang prit, la cible perd 2 niveaux de santé.
Ravnos	Neutre	Animalisme, chimérie, force d'âme.	Code de conduite au sein de son clan. Kleptomane.
Salubriens	Neutre	Auspex, force d'âme, obeah.	Perd 1 niveau/pt de sang prit sur une cible non consentante.
Fille de la cacophonie	Neutre	Force d'âme, présence, melpominée.	Per-1, vigilance de 3 max. La fille entend tjs de la musique.
Samedis	Neutre	Nécromancie, occultation, thanatosis.	Défiguré. Apparence 0.
Lasombras	Sabbat.	Obténébration, puissance, domination.	Pas de reflet dans les miroirs, n'apparaît pas sur les films...
Tzimisce	Sabbat.	Vicissitude, animalisme, auspex.	Dort avec de la terre de leur pays. Sinon groupement/2/jours.
Assamite A	Sabbat.	Célérité, dissimulation, quietus.	Maîtrise, diff nbre de pt bu+3, sinon frénésie la fois suivante.
Brujah A	Sabbat.	Célérité, présence, puissance.	Tombe en frénésie facilement. Jet de maîtrise à +2.
Gangrel A	Sabbat.	Protean, célérité, dissimulation.	1 trait animal/frénésie. -1 en apparence tous les 5 traits.
Malkave A	Sabbat.	Aliénation, domination, auspex.	Fou. 2 dérangements à la création du perso.
Nosferatu A	Sabbat.	Animalisme, dissimulation, puissance	Défiguré. Apparence 0.
Toréador A	Sabbat.	Auspex, célérité, présence.	Fasciner par la beauté / souffrance. Vol, diff 8 pour résister.
Tremere A	Sabbat.	Auspex, domination, thaumaturgie.	Un Tremere reconnaît toujours un Tremere A.
Ventrué A	Sabbat.	Domination, force d'âme, présence.	Sélectif. Ne peut boire qu'un type de sang.
Serpent de la lumière	Sabbat.	Dissimulation, présence, serpentis.	Dégât du soleil x2, la lumière vive donne 1 malus de -1 dés.
Ravnos A	Sabbat.	Animalisme, chimérie, force d'âme.	Code de conduite au sein de son clan. Kleptomane.
Emissaires des crânes	Sabbat	Auspex, Force d'âme, Nécromancie	Apparence 0, peau cadavérique et aspect squelettique.
Salubrien A	Sabbat	Auspex, Force d'âme, Valeren	10 ^{ème} génération au max et doivent boire le sang brutalement
Frères de sang	Sabbat.	Sanguinus, célérité, puissance.	Lié par le sang, ressent la douleur de leurs frères.
Ahrimanes.	Sabbat.	Spiritus, animalisme, présence.	Sang faible, ne peut pas créer de lien de sang.
Kiasyd.	Sabbat.	Mytherceria, nécromancie, obténébration.	Le fer pur leur cause des aggravés
Gargouille	Tremere.	Visceratika, puissance, force d'âme.	App 0, -2 à la vol pour résister au contrôle mentale.
Vrai Brujah	Neutre	Temporis, puissance, présence.	plus d'émotion. Jet de vertu à +2
Narajaga	Neutre	Auspex, domination, Nécromancie.	-1 au groupement/jour sans manger de la chair humaine.
Baali.	Indépendant	Daimoinon, présence, dissimulation.	Affecté par les symboles religieux, hyper sensible à la foie.

Concept : le métier ou la spécialisation du personnage.

Nature et attitude : la nature reflète la personnalité du personnage, l'attitude reflète sa façon d'agir.

Attributs : 7/5/3. Le 1^{er} point dans chaque attribut est gratuit. 1 niveau pour 1 point.

Capacités : 13/9/5. 1 niveau pour 1 point, max 3 niveaux.

Disciplines : 3. A prendre parmi les disciplines du clan du personnage.

Historique : 5. A prendre parmi l'historique général. 1 niveau pour 1 point.

Vertus : 5. 1 niveau pour 1 point. Conscience : votre lien avec votre coté humain.

Maîtrise de soi : pour lutter contre sa bête intérieure et garder le contrôle de ses actes.

Courage : utile pour ne pas partir en courant face à ce loup-garou au regard patibulaire...

Humanité ou voie : le code de conduite que suit votre personnage. Le niveau de conscience+maîtrise de soi donne le score de la voie.

Volonté : votre force morale. Le niveau de courage donne le score de volonté.

Pour créer un ancien, il faut utiliser les règles suivantes. Pour chaque trait ou capacité supérieur à 5, il faut prendre un dérangement.

Attributs: 10/7/5

Capacités: 20/12/8

Disciplines: 10

Historique : 15

Vertus : 7

Points bonus : 20.

Humanité ou voie : conscience+maîtrise de soi donne le score de la voie.

Volonté : Le niveau de courage donne le score.

Points bonus : 15 points utilisable de la façon suivante:

- | | | | |
|------------------------|-------------------------|------------|-------------------------|
| ● Disciplines (toutes) | 7 points pour 1 niveau | Attributs. | 5 points pour 1 niveau. |
| ● Capacités. | 2 points pour 1 niveau. | Vertus. | 2 points pour 1 niveau. |
| ● Historiques. | 1 point pour 1 niveau. | Volonté. | 1 point pour 1 niveau. |
| ● Voie. | 1 point pour 1 niveau. | | |

● Archétypes des natures et attitudes.

Amateur	Conformiste	Masochiste	Sadique
Ange gardien	Critique	Médiateur	Scientifique
Architecte	Déviant	Mystérieux	Séducteur
Autocrate	Dirigeant	Œil de la tempête	Simplet
Avant garde	Enfant	Optimiste	Sociopathe
Battant	Fanatique	Organisateur	Soldat
Bon-vivant	Flemmard	Pédagogue	Solitaire
Bouffon	Gourou	Pénitent	Survivant
Brave type	Grincheux	Perfectionniste	Sycophante
Brute	Idéaliste	Poltron	Traditionaliste
Caméléon	Je-m'en-foutiste	Quêteur de Louanges	Tyran
Capitaliste	Juge	Rebelle	Vénal
Chevalier	Manipulateur	Risque tout	Visionnaire
Confident	Martyr	Routinier	

Historique général :

- **Alliés** : les personnes qui peuvent aider votre personnage en cas de problème (humain, créature surnaturelle...).
- **Contacts** : le réseau d'info du perso, jet de Contact, diff 7, pour obtenir des info. Représente également 1 PNJ spécifique/niveau.
- **Renommée** : détermine si votre personnage est connu et reconnu parmi la société des mortels.
- **Génération** : on commence 13^{ème} génération. Plus la génération est basse, plus votre perso est fort.
- **Troupeau** : 3/7/15/30/60 personnes sur lesquelles on peut se nourrir tranquillement. Ce niveau s'ajoute aux jets de chasse.
- **Influence** : détermine l'influence du perso parmi la société humaine.
- **Mentor** : la personne qui vous enseigne tout ce qu'il faut savoir pour survivre.
- **Ressources** : 5 000/ 10 000/ 30 000/ 100 000/ 300 000 francs/mois.
- **Servants** : des personnes efficaces, au courant de tout et totalement loyaux...ou presque.
- **Statut** : détermine votre hiérarchie au sein de la société vampirique.
- **Force militaire** : il s'agit du poids qu'un vampire peut avoir sur des institutions militaires ou paramilitaire.
 - 15 voyous mal organisés.
 - 25 gardes privés.
 - 40 militaires entraînés.
 - 75 soldats spécialisés.
 - 100 hommes des troupes d'élite.

Historique du Sabbat :

- Fausse identité. Donne 1 fausse identité. Vous pouvez intégrer la Camarilla ou le milieu du crime. le niveau donne la réputation et l'influence de la nouvelle identité.
- Membre de la Main noire. vous faite partie de la main Noire. Permet d'appeler 1/2/510/20 membres de la main noire par scénario.
- Reconnaissance de la meute.
- Rituels. Vous connaissez les auctoritas ritae et les ignobilis ritae. 3/6/9/13/13 pour les auctoritae et 0/3/9/20/40 pour les ignobilis.
- Statut sabbat. Ductus ou prêtre de meute/ templier ou paladin / évêque / archevêque/ priscus ou cardinal.

Historique des Anciens :

- **Age** : vous êtes un ancien. Cet historique représente avant tout le temps passé sans entrer en torpeur.
 - 200 ans d'activité, +30 points bonus et -1 en humanité.
 - 350 ans d'activité, +50 points bonus et -2 en humanité.
 - 500 ans d'activité, +75 points bonus et -3 en humanité.
 - 750 ans d'activité, +90 points bonus et -4 en humanité.
 - 1000 ans d'activité, +100 points bonus et -5 en humanité.
- **Elder statut** : indique le statut parmi les anciens.
- **Elder génération** : on commence en tant que 10^{ème} génération. Avec cet historique on peut commencer en tant que 9^{ème}
 - 9^{ème} génération, 1 ennemi mineur.
 - 8^{ème} génération, 2 ennemis mineurs.
 - 7^{ème} génération, 1 ennemi majeur. Possible d'aller jusqu'au niveau 6.
 - 6^{ème} génération, 2 ennemis majeurs. Possible d'aller jusqu'au niveau 7.
 - 5^{ème} génération, 2 ennemis majeurs et plusieurs ennemis mineurs. Possible d'aller jusqu'au niveau 8.
- **Oublié** : il vampire est peut-être très banal ou très difficile à localiser, qu'il soit sur la banquette arrière d'une voiture ou au fin fond de la jungle. Personne ne se souvient de lui. Le score de l'historique doit être soustrait au groupement de dés de la personne qui recherche le vampire. On ne peut pas prendre les historiques statut, renommé, prestige de clan.