

## Utilisation des Vertus.

<b>Humanité</b>	10	méfait accidentel, incivilité.	Torpeur pour 1 jour.
	9	petit méfait volontaire.	Torpeur pour 3 jours.
	8	vol à la tire.	Torpeur pour 1 semaine.
	7	vol.	Torpeur pour 2 semaines.
	6	meurtre involontaire.	Torpeur pour 1 mois.
	5	vandalisme.	Torpeur pour 1 an.
	4	blessure et attaque personnel.	Torpeur pour 10 ans.
	3	sadisme et perversion.	Torpeur pour 50 ans.
	2	assassinat.	Torpeur pour 1 siècle.
	1	actes les plus haineux.	Torpeur pour 5 siècles.
0	fou.	Torpeur pour 1 000 ans.	

### Frénésie et Röttschreck.

- Prendre la vague : Le perso ignore les malus (1 niveau / point de vigueur). 1 point de volonté pour se contrôler pendant un tour.
- Pour résister : jet de vertu. Un succès pour repousser la frénésie d'un tour. Il faut 5 succès pour que le vampire se contrôle.  
Echec, -1 point de vertu, le personnage rentre en frénésie. Echec critique, idem et 1 dérangement.
- Durée : La frénésie dure (10-humanité) tours, puis un jet de Volonté, difficulté 9 (8 si quelqu'un aide le perso). Il faut 5 succès.  
Echec, -1 pt de Vol / Echec critique, -1 pt de vol et 1 dérangement.
- 3 types de frénésie : folie, rage et terreur.
  - Folie, le vampire fait tout pour obtenir du sang.
  - Rage, le personnage casse tout et tout le monde.
  - Terreur, le perso fuit, ne peut tenter aucune action réfléchie et raisonnable. S'il faut se jeter d'une fenêtre du 10<sup>ème</sup>...crac.

Goût du sang.	Conscience, Diff 5.	Folie.
Vue du sang.	Conscience, Diff 4.	Folie.
Odeur du sang	Conscience, Diff 3.	Folie.
Odeur et goût de la mort.	Conscience, Diff 6.	Folie.
Perso malmené.	Maîtrise, Diff 4.	Rage.
Perso humilié.	Maîtrise, Diff 5.	Rage.
Perso en colère.	Maîtrise, Diff 5.	Rage.
Compatriote en danger.	Maîtrise, Diff 7.	Rage.
Danger extrême.	Courage, Diff 4.	Terreur.
Vue du soleil.	Courage, Diff 6.	Terreur.
Flamme vive.	Courage, Diff 5.	Terreur.
Brûlure.	Courage, Diff 7.	Terreur.

Röttschreck.	Courage.
Allumer une cigarette.	4.
Flamme de briquet.	5.
Vue d'une torche.	5.
Feu de Joie.	6.
Soleil couvert.	6.
Brûlure.	7.
Soleil direct.	8.
Enfermé dans un immeuble en feu.	9.
Succès : permet de rester un tour/succès.	
Echec : le perso devient frénétique et fuit, s'il est bloqué, il s'effondre. 1Vol/t pour accomplir une action sensée.	

### Dérangement.

- Folie**
- 1 Multiple perso : nature et attitude opposées
  - 2 Fantaisie : le perso entre dans un monde imaginaire.
  - 3 Régression : retombe en enfance, la vol se regagne en fonction de la nouvelle nature.
  - 4 Temporisation : vous refuser de faire ce que vous devez faire, pas cool pour le scénar et les pts d'xp
  - 5 Frénésie sanguinaire : Moins de 3 pts de sang, frénésie automatique.
  - 6 Pleurnicheur : il vous faut l'approbation de tous, tout le temps. Simon pas de gain de vol possible.
  - 7 Identification : et un sosie de superman, les supers-pouvoirs en moins, le collant ridicule en plus.
  - 8 Jeu : casino, roulette russe, traque de lupins à travers la ville, traque de lupins en forêt, nouveau perso !
  - 9 Perfection : tout doit être parfait, de votre présentation au prince à la torture de votre camarade de coterie.
- Rage**
- 1 Arrogance : vous êtes le plus fort et vous le prouver en vous mettant dans des situations pas possibles.
  - 2 Surcompensation : vous êtes fort mentalement, la frénésie ne vous fait pas peur, vous la laissée vous submerger.
  - 3 Cynisme : vous ne pouvez pas acquérir de la vol, des vertus... à quoi bon, le monde est foutu d'avance.
  - 4 Retenue totale : vous dépensé votre vol pour résister à la frénésie, toute votre volonté.
  - 5 Moraliste : et un perso chiant, un.
  - 6 Obsession : une seule chose vous motive.
  - 7 Folie du pouvoir : pouvoir sur les autres, sur les amis des autres... et tôt ou tard sur une bande de Brujah. Crac.
  - 8 Vengeance : vengeance contre votre ennemi + vengeance des amis de votre ennemi sur vos amis = belle merde.
  - 9 Innocence : si vous tombez en frénésie, vous montrer aux autres que vous êtes un monstre.
- Terreur**
- 1 Peur de la mort : pas de combat bien violent pour le brujah, la fuite et avec Célérité s'il vous plait. Merci.
  - 2 Peur des vampires : vous n'utilisez pas vos pouvoirs.
  - 3 Peur de la Peur : succès auto pour les jets de courage. Mais oui, un 6<sup>ème</sup> Gangrel c'est de la merde...
  - 4 Paranoïa : Vous savez qu'il sait que vous savez qu'il ne sait pas que vous ne savez pas...
  - 5 Amnésie : Le Vampire, celui avec la sale gueule, les fringues pourris et les gros flingues, c'est votre ami ?
  - 6 Dépression : pas de pts de sang pour augmenter vos attributs, pas de sang pour vous soigner, peut être demain.
  - 7 Catatonie : La meilleure défense c'est l'attaque. Que dal, c'est la position Foetal, celle qui fait bien mal au dos.
  - 8 Intellectualisation : Knowledge is power. Les points d'xp c'est pour mettre en connaissance des invertébrés !
  - 9 Illusion de grandeur. Il ne faut pas dire n'importe quoi à un justicar, surtout quand vous êtes un 13<sup>ème</sup>.