

## Evolution du personnage et des historiques.

**La maturation :** Les points de maturations simulent le temps passé entre deux aventures. Ce système reflète l'expérience acquise sans quitter la sécurité du refuge. Cependant, les gains sont moindres et il est impossible d'augmenter les historiques de cette façon.

Période creuse	expérience.
10 à 100 ans	1 à 15.
101 à 250 ans	16 à 25.
251 à 500 ans	26 à 40.

**Les points d'études :** Les points d'études s'obtiennent auprès des mentor ou dans les livres. Ils s'utilisent pour augmenter les connaissances intellectuelles et les disciplines. Ces points s'emploient pour moitié dans l'amélioration du trait choisi.

Mentor : supériorité du tuteur sur l'élève (comparer les niveaux) 1/2/3/4/5

Points d'étude obtenue en 1 mois. 2/4/6/8/10 (tuteur d'un autre clan : -3).

1 livre donne entre 1 et 5 points. Il faut un jet d'intelligence+trait approprié, diff8 pour obtenir 1 point. (5 jets pour obtenir 5 points)

**Evolution de l'historique.** Il faut faire un jet par tranche de 50 ans sans activités. 1d10 pour connaître l'historique touché.

1	Alliés.	Un jet sur la table 1.	2	Contacts.	Un jet sur la table 1.
3	Mentor	Un jet sur la table 2.	4	Renommée.	Un jet sur la table 2.
5	Ressources.	Un jet sur la table 2.	6	Statut.	Un jet sur la table 2.
7	Troupeau.	Un jet sur la table 2.	8	Servants.	Un jet sur la table 3.
9	Influence.	Un jet sur la table 4.	10	faire deux jets.	

Table 1 : Alliés ou contact.

1	vous perdez votre troupeau.
2	perte de deux niveaux.
3-4	perte d'un niveau.
5-7	pas de changement.
8-9	gain d'un niveau. 1 jet sur la table de spécialisation d'influence.
10	gain de deux niveaux. 1 jet sur la table de spécialisation d'influence.

Table 2 : Mentor, renommé, ressources, statut, troupeau.

1	vous perdez votre troupeau.
2	perte de deux niveaux
3-4	perte d'un niveau.
5-7	pas de changement.
8-9	gain d'un niveau.
10	gain de deux niveaux.

Table 3 : Servant.

1	vous perdez tous vos servants.
2	perte de deux servants
3	perte d'un servant.
4-6	un servant est remplacé par un membre de sa famille. il faudra parfaire son éducation.
7	gain d'un servant.
8	gain de deux servant
9-10	gain d'un serviteur particulier. garou lié par le sang, infernaliste corrompu...

Table 4 : influence.

1	perte de trois niveaux. En cas de score négatif, vous perdez un niveau dans tous les historiques.
2	perte de deux niveaux. En cas de score négatif, vous perdez un niveau dans tous les historiques.
3	perte de un niveau. En cas de score négatif, vous perdez un niveau dans tous les historiques.
4-6	pas de changement.
7-8	gain de un niveau.
9	gain de un niveau. Faire un jet sur la table de spécialisation d'influence.
10	gain de deux niveaux. Faire deux jets sur la table de spécialisation d'influence.

Table de spécialisation d'influence.

1	Aristocratie, bureaucratie. Permet de lancer l'administration sur les traces d'un ennemi.
2	Ecclésiastique. Permet de lancer un chasseur de vampire sur les traces d'un ennemi.
3	Ressources naturelles. Permet de découvrir un trésor archéologique (1 chance sur 10 pour trouver un artefact).
4	Créatif. Permet de faire ou défaire l'influence sociale des autres. Offre un contrôle sur une harpie.
5	Commercial. Permet d'empêcher une personne par scénario d'utiliser son historique ressource.
6	Militaire et policière. Permet de faire sortir un individu de prison.
7	Politique. Permet d'effacer les boulettes commises par un autre personnage.
8	Réputation. Permet de limiter l'influence d'un ennemi pour un scénario.
9	Culture. Permet de faire disparaître un savoir ou une information en la faisant passer pour erronée.
10	Occulte. Permet d'accéder à un rituel de magie par scénario.

## Gestion de l'historique pendant une aventure.

Jet	historique.
1	Alliés.
2-3	Contacts.
4	Renommée.
5-6	Troupeau.
7	Influence.
8-9	Ressources.
10	Servants.

### Alliés, contacts et servants.

- 1-4 Le mortel est malade et ne sera pas disponible pendant l'aventure à venir.
- 5-7 Le mortel vient d'obtenir une promotion, il est encore plus utile au personnage.
- 8-9 Le mortel va déménager dans quelques semaines.
- 10 Le mortel vient d'obtenir des infos très intéressantes.

### Renommée.

- 1-4. le personnage a fait un coup d'éclat. +1 à la renommée.
- 5-7. la côte de popularité du perso est en baisse. -1 à la renommée.
- 8-9. le personnage vient d'attirer l'attention des curieux (journaliste, chasseur...).
- 10. le personnage est victime de rumeurs. Tout le monde veut lui faire la peau.

### Troupeau.

- 1-4. baisse du niveau de troupeau de 1 point pour le reste de l'aventure.
- 5-7. augmentation du niveau de troupeau de 1 point pour le reste de l'aventure.
- 8-9. le troupeau du personnage vient d'être infecté par une maladie transmissible. Perte de 1 point dans les 3 attributs physiques.
- 10. le troupeau du personnage a été découvert par un vampire ou par un chasseur de vampire.

### Influence.

- 1-4. influence +1. un pion du PJ vient d'être promu.
- 5-7. perte de pouvoir parmi les contacts du PJ. Influence -1.
- 8-9. le Pj a réussi à remplacer ses pions. Même niveau d'influence, mais champs d'action différent.
- 10. on fait chanter le PJ. Il peut gagner gros s'il est malin.

### Ressources.

- 1-4. l'une des ressources du PJ est en mauvais état, il ne pourra pas s'en servir lors de la prochaine aventure.
- 5-7. poursuites judiciaires, mauvais placement, maître chanteur... il faut réagir. Ressources -2 si rien n'est entrepris.
- 8-9. opportunité intéressante, mais liberté d'action réduite. Que choisir ?
- 10. la bourse s'envole. Ressource +1.