

# **Gatineau de nuit**

Inspiré de

Vampire : La Mascarade

Guide de création de personnage

Livret I

## Table des matières

- [Introduction](#) .....p.3
- Les sectes et les clans .....p.4
- Les Traditions de la Mascarade .....p.6
- [Les générations](#) .....p.6
- Les traits de sang .....p.7
- [La Rage](#) .....p.6
- Les points de volontés .....p.8
- Les Disciplines .....p.9
- Les dérangements .....p.10
- [La torpeur](#) .....p.10
- La mort finale.....p.12
- La diablerie .....p.11
- Le lien de sang .....p.11
- Les attributs .....p.12
- Le passé .....p.12
- Les règles du jeu réel.....p.14
- Les points d'expérience.....
- La création d'un personnage.....p.16

*Gatineau de Nuit* est un grandeur nature où les joueurs incarnent des créatures de la nuit : des vampires. Le système de règles présenté dans ce guide est fortement inspiré de « Vampire : La mascarade » de la maison d'édition White Wolf.

Ce système comporte deux types de jeu : le jeu en temps réel et le jeu virtuel. Le jeu en temps réel se déroule dans un lieu déterminé par les organisateurs et peut durer toute la nuit. Au cours de cette soirée, les joueurs incarneront un personnage monté à l'aide des règles ci-dessous.

Le jeu virtuel consiste principalement en des actions influençant l'univers de jeu, soit la ville de Gatineau, qui sont entreprises par l'entremise de courriels envoyés aux organisateurs. Les actions de l'un des types de jeu influencent nécessairement l'autre et il est important de comprendre la différence entre les deux.

Ce guide est conçu afin qu'un joueur puisse jouer son personnage sans tenir compte du jeu virtuel.

Tout au long de la lecture, vous rencontrerez des termes et des concepts qui vous seront peut-être inconnus. Si, suite à la lecture complète du document, vous avez encore des interrogations, vous pouvez contacter le comité d'organisation à l'adresse suivante :

[gatineau.de.nuit@gmail.com](mailto:gatineau.de.nuit@gmail.com)

Les sectes et les clans

Il existe seize Clans de vampires réunis en trois sectes : la Camarilla, la Sabbat et les Indépendants. Lorsqu'un vampire décide d'en créer un autre, il doit vampiriser un humain. Il devient alors le Sir de sa victime maintenant considérée comme sa progéniture. Ce dernier obtiendra les facultés de son Sir, soit les facultés du Clan.

### ***Les sectes***

*La Camarilla* : Selon cette secte, il faut contrôler le bétail, les humains, sans qu'ils apprennent l'existence de leurs prédateurs. Les humains, par leur nombre, pourraient facilement mettre fin au règne des vampires si seulement ils avaient vent de leur existence. C'est pour cette raison que les vampires de la Camarilla défendent ce qu'ils appellent la Mascarade à l'aide des Six Traditions.

Sept clans forment cette secte, soit les Brujah, les Gangrels, les Malkavians, les Nosferatu, les Toreador, les Tremere et les Ventrue.

*La Sabbat* : Cette secte suit la loi du plus fort et il n'est pas question de Mascarade ni de respect des Anciens. Les humains sont inférieurs aux vampires et un vampire est supérieur par ses qualités et non pas par son âge. La Sabbat est l'ennemi principal de la Camarilla et les tensions entre ces deux sectes sont plus qu'évidentes. Bien que des clans généralement considéré comme étant de la Camarilla ou même Indépendants en fassent parti, la Sabbat est principalement dirigée par deux clans : les Lasombra et les Tzimice.

*Les Indépendants* : Les quatre autres clans, les Assamite, les Giovanni, les Setites et les Ravnos, n'ont d'allégeances pour personne d'autre qu'eux-mêmes. La plupart de ces vampires agissent comme bon leur semble, s'alliant avec l'une ou l'autre des sectes afin de répondre à des besoins immédiats. Malgré tout, les clans ont des objectifs et même si les vampires sont « libres », ils doivent parfois répondre de leurs actes...

### ***La Camarilla***

*Brujah* : Les Brujah sont les brutes de la Camarilla. Ils ont un tempérament violent et discutent plus souvent qu'autrement avec leurs poings. Malgré l'anarchie régnant au travers leurs rangs, beaucoup des Brujah sont des penseurs, voir des philosophes même. On raconte qu'il fut un temps où ils étaient tous de grands érudits régnant sur les autres Clans par la parole et la pensée...

Disciplines : Célérité, Potence et Présence

Désavantages : Dût à leur tempérament violent, un vampire Brujah, lors de sa vampirisation, reçoit une faiblesse de plus qui peut le faire passer en Rage. (voir section Rage)

*Gangrel* : Les Gangrel sont des solitaires restant rarement longtemps au même endroit. Ils sont de bons combattants et, pour cette raison, entretiennent de bonnes relations avec les Brujahs. Ils sont aussi pour liens avec les animaux les entourant. Certains vont jusqu'à dire que les Gangrels proviendraient d'un mélange de vampire et de loups-garous...

Disciplines : Animalisme, Fortitude et Polymorphie

Désavantage : Les Gangrel sont très près de la bête en eux et à chaque fois qu'ils se laissent à la Rage, un trait animal apparaît sur leur corps.

*Malkavian* : Les Malkavian sont les incompris de la Camarilla. Considérés comme des fous par leurs confrères, ils ont tous des particularités psychologiques les rendant uniques. Ils peuvent être psychopathes, schizophrènes, paranoïaques, etc.; leurs maladies mentales n'en finissent plus. Certains disent qu'il faut écouter ce qu'ils ont à nous dire, d'autre croient plutôt qu'il faut les craindre...

Disciplines : Auspex, Démentation et Dissimulation

Désavantage : Tous les Malkavian ont automatiquement, en plus du 10% de chance, un dérangement psychologique.

*Nosferatu* : Les Nosferatu sont les vampires ayant le plus l'air de monstres. Leur corps s'est déformé lors de la vampirisation et ils sont devenus des créatures laides, sans aucun attrait. Malgré leur laideur, se sont généralement eux qui détiennent le plus d'information sur la ville et ses vampires, ayant ainsi beaucoup plus de pouvoir que de beauté...

Disciplines : Animalisme, Dissimulation et Potence

Désavantage : Les Nosferatu commence avec 0 point de social.

*Toreador* : Les Toreador sont les artistes du monde vampirique, du moins, c'est ce qu'ils disent. Ils sont probablement les vampires les plus près des mortels, chérissant les arts et les artistes. Ils croient en la beauté de toute chose, le seul problème c'est qu'aucun ne s'entend sur ce qui est beau et ce qui ne l'est pas...

Disciplines : Auspex, Célérité et Présence

Désavantage : Un Toreador doit choisir un type d'art qui sera son dada. À chaque fois qu'il verra, sentira ou entendra une œuvre de son domaine de prédilection, il devra rester subjugué devant celle-ci pendant cinq minutes.

*Tremere* : Les Tremere sont les vampires les plus près du monde occulte dans la Camarilla. Ils connaissent le secret de plusieurs rituels qu'ils ne sont pas prêt de partager. La discipline dans leurs rangs fait de ce clans le plus uni de tous. On raconte par contre qu'ils auraient volé les pouvoirs d'un Ancien pour devenir les vampires qu'ils sont aujourd'hui...

Disciplines : Auspex, Domination et Thaumaturgie

Désavantages : Dût à la hierarchisation importante du Clan, un Tremere ne peut pas apprendre une nouvelle Discipline sans d'abord obtenir la permission d'un membre supérieur de son Clan.

*Ventru* : Les Ventru sont les hommes d'affaires de la Camarilla. Ils sont des dirigeants d'entreprises, mais aussi ceux qui soutiennent le plus la Mascarade. En effet, les Ventru sont ceux qui, depuis le début de la Camarilla, tentent d'étendre son pouvoir sur tous les vampires et sur le monde entier. Ils sont aussi ceux pouvant apporter de l'aide à n'importe qui... à condition d'être payé...

Disciplines : Domination, Fortitude et Présence

Désavantages : Le côté méticuleux des Ventru les empêche de se nourrir de n'importe quel sang. Ils doivent choisir un type de personne (jeune femme blonde, enfant noir) et boire uniquement de ce sang.

### *Les Traditions de la Mascarade*

Afin de préserver la Mascarade, les vampires de la Camarilla ont mis sur pied six traditions devant être respectées par tous les vampires :

*Tu ne montreras ta vraie nature à personne qui n'est pas de ton sang. Ce faisant, tu renonceras à ton sang.*

*Ton domaine t'appartient et tous doivent y respecter ta parole.*

*Tu ne créeras pas de progéniture sans la permission d'un Ancien. Ce faisant, elle et toi seriez détruits.*

*Tu es responsable de ta progéniture jusqu'à sa maturité. Ses actes sont les tiens et ses erreurs te coûteront ton sang.*

*Respecte le domaine de ceux de ton sang. Présentes-toi au Seigneur lorsque tu voyages. Sans son accord, tu n'es rien.*

*Tu ne détruiras pas ceux de ton sang. Seul le plus ancien du domaine détient le pouvoir de destruction.*

### **Les générations**

Simplement dit, la génération est le nombre de fois que le sang de Caine, le père des vampires, a été dilué avec du sang de mortel. Caine est considéré de 1<sup>re</sup> génération et ses enfants de 2<sup>e</sup> génération. Les enfants des enfants de Caine sont donc de 3<sup>e</sup> génération et ainsi de suite. Plus un vampire est dit de basse génération, plus son sang est considéré comme fort.

Les légendes racontent que les vampires de 3<sup>e</sup> génération sont à la base des Clans et que ceux-ci portent le nom de leur fondateur. Avec eux, les 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> générations restent généralement cachées, de peur de se faire diableriser par leurs enfants. Viennent ensuite les 6<sup>e</sup>, 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> générations qui contrôlent actuellement la plupart des grands mouvements vampiriques. Les autres, soit les 9<sup>e</sup>, 10<sup>e</sup>, 11<sup>e</sup>, 12<sup>e</sup> et 13<sup>e</sup>, sont des vampires moins puissants essayant d'étendre leur influence à travers les mailles de leurs ancêtres.

Il existerait aussi des 14e et 15 générations, beaucoup moins puissantes, pouvant possiblement se montrer au Soleil tellement leur sang est dilué...

## **Les traits de sang**

Le sang est ce qui permet aux vampires de vivre éternellement, mais aussi d'accomplir des actions extraordinaire. Chaque être (qu'il soit vivant ou vampire) possède des traits de sang et c'est de ce sang que les vampires tirent leurs pouvoirs. Toutefois, lorsqu'un vampire utilise un trait de sang, pour se soigner par exemple, il perd une partie du sang qu'il possède et devra se nourrir pour le regagner. En aucun cas un vampire ne peut dépasser son maximum de traits de sang.

### ***Utilisation des traits de sang***

Pour un utiliser un trait de sang, un joueur doit simplement soustraire de 1 le nombre de traits de sang actuel que son personnage possède (qu'il peut garder par écrit ou simplement le mémoriser).

### ***Regagner des traits de sang***

Lorsqu'un vampire se nourrit d'un être vivant, il lui faut 30 secondes pour regagner un trait de sang. Il faut tout de même faire attention : un corps humain de taille normal contient environs 10 traits de sang. En prendre plus de trois pourrait être mortel pour lui et dangereux pour la Mascarade. Heureusement, la consommation de sang à partir d'un être vivant est pour lui une expérience merveilleuse qu'il oubliera très rapidement.

Il est aussi possible de regagner 1 trait de sang en chassant dans la forêt pendant 20 minutes.

En termes de jeu, 1 trait de sang permet de :

- Soigner 10 PV;
- Activer une Discipline.

## **La Rage**

Tous les vampires et les humains ont, au plus profond d'eux, une Bête. Les humains arrivent à la contrôler, mais une fois vampiriser, la Bête est relâchée à jamais et le combat éternel commence. La plupart du temps un vampire arrive à contrôler sa Bête, mais il arrive qu'il ne soit plus capable de résister et à ce moment, la Bête prend le dessus.

### ***Tomber en Rage***

Dès qu'un vampire n'a plus de trait sang, il est atteint d'une soif intense qui déclenche la Rage. Il restera dans cet état tant qu'il n'aura pas pris au moins 1 trait de sang ou qu'il n'ait plus de point de vie.

Lorsque la Bête est libérée, un vampire n'a plus aucun sens de préservation : il attaque tout ce qu'il voit, sans tenir compte de ses amis ou de ses ennemis. Il ne ressent plus la douleur, ne peut pas utiliser ses Disciplines (sauf Potence et Fortitude) et n'est affectés pas affecté par les Disciplines Auspex, Démentation, Domination et Présence.

Chaque vampire a une ou plusieurs faiblesse qui, si rencontrée, relâche la Bête. Un vampire commettant un acte horrible obtiendra automatiquement une autre faiblesse. Si un vampire obtient une 6e faiblesse, la Bête sera libre à jamais et il ne pourra plus jamais regagner le contrôle sur elle.

- Voir du sang;
- Agression verbale ou physique;
- Être en situation de mort;
- Se faire ridiculiser;

- Se faire provoquer physiquement;
- Avoir un ou des proches en danger;
- Être humilié publiquement;
- Être en présence de feu;
- Être dans un endroit sans aucun moyen de sortie apparent;
- Ressentir de la douleur (physique ou psychologique);
- Être oublié;
- Une phobie.

Une Rage occasionnée par une faiblesse peut être arrêtée à l'aide d'un point de volonté à condition que le vampire se débarrasse de la cause de sa Rage dans les 5 prochaines minutes. S'il n'y arrive pas, il restera en Rage jusqu'à ce qu'il soit neutraliser.

### **Les points de volontés**

Les points de volonté représentent la résistance psychologique d'un vampire pour résister aux Disciplines des autres vampires ou même pour défier les lois de la physique. Un point de volonté peut être dépensé à tout moment pour :

- Résister à n'importe quelle Discipline;
- Résister à une attaque, peu importe sa forme;
- Regagner tout ses points de vie;
- Sortir de torpeur (et revenir à 1 PV)
- Ignorer une Rage pendant 5 minutes.

Un personnage regagne 1 point de volonté par mois; ils doivent donc être utiliser avec précaution.

### **Les Disciplines**

Les Disciplines sont les pouvoirs surnaturels des vampires. Que ce soit une force physique extraordinaire, une résistance d'acier ou le pouvoir de charmer ou de dominer les autres, les vampires le font grâce à leurs Disciplines. Tout vampire peut apprendre n'importe quelle Discipline, sauf que chaque Clan a une facilité d'apprentissage pour trois types de Disciplines en particulier. Voici une brève description de chaque Discipline :

- *Animalisme* : Cette Discipline donne au vampire un plus grand contrôle sur sa Bête intérieur et sur celle des autres.
- *Auspex* : Grâce à cette Discipline, le vampire possède des sens améliorés et peut voir des choses que les autres créatures ne pourraient pas voir.
- *Célérité* : Avec cette Discipline, un vampire peut bouger à une vitesse incroyable.
- *Illusionnisme* : Cette discipline permet au vampire de créer des illusions pouvant même berné les plus attentifs.
- *Démentation* : Cette Discipline donne au vampire la faculté de manipulé la folie et de la faire naître chez les autres.
- *Domination* : Un vampire connaissant cette Discipline peut contrôler les autres à l'aide d'un simple mot.
- *Fortitude* : Grâce à cette Discipline, le vampire devient très résistant et ressent moins la douleur.
- *Nécromancie* : Cette Discipline permet la manipulation des esprits et des morts grâce à des rituels.
- *Dissimulation* : Un vampire avec cette Discipline peut disparaître de la vue des autres et se cacher facilement dans les ombres.
- *Contrôles des Ombres* : Un vampire maîtrisant cette Discipline peut contrôler les ombres.

SEULS LES LASOMBRA PEUVENT UTILISER CETTE DISCIPLINE

- *Potence* : Cette Discipline donne au vampire une force surnaturelle.
- *Présence* : Grâce à cette Discipline, le vampire peut créer un sentiment de sincère confiance ou de terrible peur chez ceux qui l'entourent.
- *Polymorphie* : Cette Discipline donne la possibilité au vampire de modifier son corps afin de faire ressortir ses traits bestiaux.
- *Quiétisme* : Un vampire ayant cette Discipline possède de puissants outils d'assassinats.

SEULS LES ASSAMITE PEUVENT UTILISER CETTE DISCIPLINE

- *Serpentisme* : Cette Discipline confère au vampire des pouvoirs se rapprochant des reptiles.

SEULS LES SETITE PEUVENT UTILISER CETTE DISCIPLINE

- *Thaumaturgie* : Cette Discipline donne au vampire la faculté d'utiliser son sang afin de faire des rituels magiques.
- *Viscissitude* : Un vampire avec cette Discipline peut sculpter la chair et les os de façon permanente.

SEULS LES TZIMICE PEUVENT UTILISER CETTE DISCIPLINE

Il est important de noter que tous les vampires sont affectés par toutes les Discipline et ce peu importe leur génération.

La seule Discipline faisant exception est Domination. Lorsqu'un vampire utilise Domination sur un autre vampire, ils doivent comparer leur génération. Si le vampire utilisant la Discipline est de génération plus basse ou égale à sa cible, Domination fonctionne automatiquement. Si la cible est de génération plus basse que l'utilisateur, elle a droit de jouer à roche-papier-ciseau contre l'utilisateur. Si la cible gagne ou annule, la Discipline ne fonctionne pas.

## **Les dérangements**

Certains vampires ont des dérangements qui affectent leur vie sociale. Ces dérangements peuvent survenir après un moment de choc ou une grande peur. Lors de sa vampirisation, le vampire a 10% de chance d'obtenir un dérangement. En voici quelques exemples :

- *Boulémique* : Le vampire cherche continuellement à se nourrir de sang et ce même quand il n'en a pas besoin. Un vampire dépassera même la quantité totale de traits de sang qu'il peut ingérer, mais uniquement pour aller se faire vomir par la suite;
- *Enragé* : Le vampire gère mal ses émotions et il peut se frustrer facilement;
- *Obsessif-compulsif* : Le vampire se sent obligé de faire et de refaire toujours la même action, le même mouvement, sans aucune véritable raison;
- *Personnalités multiples* : Le vampire a plusieurs personnalités faisant surface dans des situations précises. Chaque personnalité ne connaît pas l'existence des autres;
- *Schizophrène* : Le vampire voit et parle à des gens que les autres ne voient pas, il fait presque parti d'un autre monde;
- *Paranoïaque* : Le vampire est convaincu que des gens conspirent contre lui et fait confiance à peu de gens;
- *Désir du pouvoir* : Un vampire avec ce dérangement se croit supérieur à tous et fera tout pour obtenir plus que les autres. Que ce soit de l'argent, de l'information ou des amis, il voudra toujours en avoir plus;
- *Hystérique* : Ce type de vampire ne contrôle pas ses émotions et a des sautes d'humeurs;
- *Amnésie* : Le vampire a tendance à oublier lorsqu'il est en situation de stress.
- *Peur immortelle* : Le vampire a une peur si énorme que lorsqu'il la confronte, il ne peut faire autrement que de se sauver le plus loin possible;
- *Régression* : En période de stress, le vampire retrouve des comportements d'enfants qu'un être de son âge ne devrait pas avoir.



## **La torpeur**

La torpeur est un type de sommeil dans lequel un vampire peut plonger pour différentes raisons. Dans cet état, il n'est plus conscient de ce qui se passe autour de lui et ne peut en aucun cas agir avec le monde, même avec des Disciplines.

Un vampire tombe en torpeur lorsque :

Il arrive à 0 point de vie : à ce moment il doit se faire donner un trait de sang pour pouvoir se réveiller ou utiliser un point de volonté

Ou

Il choisit d'aller en torpeur. Dans ce cas, il ne se réveillera pas avant :

- 3 jours s'il a 1 faiblesses;
- 2 semaines s'il a 2 faiblesses;
- 1 an s'il a 3 faiblesses;
- 50 ans s'il a 4 faiblesses;
- 5 siècles s'il a 5 faiblesses.

Dans tous les cas, un vampire qui se réveille, doit attendre 5 minutes avant de pouvoir se lever.

## **La mort finale**

Il n'est pas facile de tuer un vampire, toutefois il existe différent moyen de lui enlever la vie (ou la non-vie) à jamais :

- S'il ne reste plus de point de vie à celui-ci et que quelqu'un lui tranche la tête, il meurt automatiquement;
- Tout vampire perd un point de vie par seconde d'exposition au Soleil. Une fois qu'il ne lui reste plus de point de vie, il meurt;
- Un vampire qui prend feu perd un point de vie par seconde, jusqu'à ce qu'il ne lui en reste plus. À ce moment, il meurt;
- Un vampire en torpeur qui se fait couper la tête meurt;

Un vampire qui n'a plus de point de vie et qui reçoit une quantité d'eau bénite égale, en tasse, à son physique meurt.

## **La diablerie**

S'il y a quelque chose de pire que d'enfreindre une Tradition de la Mascarade, c'est d'être coupable de diablerie. La diablerie consiste à vider un vampire de son sang, de lui retirer son âme et ainsi de devenir plus puissant.

Un diableriste doit donc :

- Immobiliser sa cible (obligatoirement un autre vampire);
- La vider de son sang (30 secondes par traits de sang);
- Absorber tout ses points de vie (30 secondes par point de vie);
- Absorber son âme (2 minutes)

Une fois ce processus réussit :

La cible : Meurt

Le diableriste :

- Descend d'une génération (seulement si la cible était de plus basse génération) et obtient tout les avantages qui viennent avec cette nouvelle génération;
- Gagne 1 points d'expériences de plus à la fin du grandeur-nature;

- Obtient 1 faiblesse de plus (généralement une faiblesse de la cible);
- Obtient tous les dérangements de la cible;
- A maintenant une aura rouge avec une ligne noir autour de lui. Cette aura ne peut être vu que par Auspex et elle est active pendant 3 mois;
- Entre en Rage pendant 1 heure (un point de volonté peut être dépensé pour annuler cette Rage).

### **Le lien de sang**

S'il y existe quelque chose de plus fort que la domination, c'est le lien de sang. Un vampire faisant boire de son sang à une autre créature (humain, vampire, loup-garou, animal, etc.) fera de cette créature un serviteur loyal. Contrairement à la domination, le lien de sang ne fait pas du serviteur un être qui cesse de réfléchir ou d'agir par lui-même. Au contraire, le serviteur garde tout contact avec la réalité, continue d'agir de son propre gré, mais est fasciné par le vampire donneur. Le receveur ne peut rien tenter contre le donneur et est prêt à tout pour lui plaire. Toutefois, jamais un vampire qui crée un lien de sang avec une victime ne pourra demander à celui-ci de faire quelque chose qui mette sa vie en danger. À moins bien sûr que ce ne soit de protéger le vampire ayant créé le lien...

Afin que le lien fonctionne, un vampire doit donner à sa cible un traits de sang à trois reprises dans le même mois, à au moins un jour d'intervalle à chaque fois. Une fois fait, il doit continuer de donner un trait de sang par mois à sa cible sinon le lien se brisera.

Il est important de noter que le lien peut aussi affecter d'autres vampires, peut importe leur génération.

### **Les attributs**

*Physique* : Le physique correspond à la force et à l'endurance du personnage. Pour calculer le dégât fait par le vampire, avec ses poings ou une arme, il faut diviser son total de physique par 3 (arrondi à la baisse), tandis que le dégât occasionné par la morsure est simplement le total de physique. Pour ce qui est des points de vie, il faut multiplier son total par 3.

*Social* : Le social n'est utilisé que pour le jeu virtuel. Il en sera donc discuté dans le Livret II des règles.

*Mental* : Le mental représente la faculté de raisonnement du personnage. En le divisant par 3 (arrondi à la baisse), on obtient le nombre de point de volonté du personnage.

### **Le passé**

Le passé et les ressources d'un vampire représentent tout ce que celui-ci a pu obtenir jusqu'à ce jour en tant qu'être vivant et en tant que vampire. Que ce soit des contacts haut placé dans la ville ou un groupe d'admirateurs se laissant vider de leur sang, le passé et les ressources sont des plus importants dans le monde nocturne pour atteindre ses objectifs...ou détruire ceux de ses adversaires.

Il existe trois types de catégorie :

- a. Les ressources;
- b. L'influence dans un quartier;
- c. L'influence dans la ville.

Bien qu'elles puissent être utiliser lors du jeu en temps réel, les deux dernières catégories seront traitées dans le livret II.

#### ***Les ressources***

Les ressources représentent les biens matériels qu'un vampire possède ou les alliances qu'il a réussi à créer.

*La collecte* : Peu importe pour quelle raison, le vampire a un accès facile à du sang. Que ce soit d'un culte ou d'une banque de sang, il lui suffit d'un simple coup de téléphone pour recevoir des poches de sang.

- 1 point : 3 traits de sang par semaine.
- 2 points : 6 traits de sang par semaine.
- 3 points : 9 traits de sang par semaine.
- 4 points : 12 traits de sang par semaine.
- 5 points : 15 traits de sang par semaine.

*Les revenus* : Le vampire a un revenu fixe additionnel qu'il obtient au début de chaque activité. Celui-ci ne tient pas compte de ses dépenses liées à son loyer, mais les extras obtenus grâce à la possession d'un édifice ou les dépenses liées à la contrebande doivent être ajoutés ou soustraits à ce montant.

- 1 point : 1000\$;
- 2 points : 2000\$
- 3 points : 5000\$
- 4 points : 15000\$
- 5 points : 50000\$

*Un mentor* : Un mentor est un individu qui protège un vampire comme si ce dernier était sa propre création. Il lui porte conseil, l'aide dans des situations sociales dangereuses et peut même le défendre s'il juge que cela en vaut la peine. Un mentor peut aussi enseigner à un vampire des Disciplines et des rituels. Il est important que le joueur discute avec les organisateurs de l'origine du mentor afin que ceux-ci puissent mieux définir son importance au sein de la Camarilla.

- 1 point : Le mentor a un peu d'influence sur la ville;
- 2 points : Le mentor est quelqu'un de respecté;
- 3 points : Le mentor est un primogène ou l'équivalent;
- 4 points : Le mentor est un prince ou l'équivalent;
- 5 points : Le mentor possède beaucoup plus d'influences qu'on ne pourrait l'imaginer.

*Les contacts* : Les contacts sont les gens dans la ville à qui le vampire peut se fier pour obtenir de l'information ou encore des objets ne se trouvant pas dans n'importe quel magasin. Attention, un contact ne sera jamais prêt à donner sans espérer quelque chose en retour, que ce soit de l'argent ou autre chose... Il est aussi important de bien définir dans quelles domaines (le marché noir, la police, etc.) chaque contact travaille. Il faut aussi noter que le contact n'est pas nécessairement un vampire et qu'il peut être un humain tout à fait normal.

- 1 point : 1 contact;
- 2 points : 2 contacts;
- 3 points : 3 contacts;
- 4 points : 4 contacts;
- 5 points : 5 contacts.

### **Les règles du jeu réel**

Le monde de vampire est un monde dans lequel il arrive parfois qu'un conflit se règle par la violence physique. Afin que la sécurité des joueurs participant aux activités grandeur-nature soit respectée, voici quelques règles de sécurité qu'il est primordiale de suivre.

Cette section présentera aussi les avantages que les personnages peuvent obtenir en utilisant des armes.

1. La sécurité de tous est la priorité. Peu importe la situation, l'heure, le lieu et le nombre de personnes impliquées, qu'ils soient ennemis ou alliés, le jeu s'arrête dès que la santé d'un joueur est en danger.
2. Les seuls coups physiques permis sont ceux donnés à l'aide d'une arme faite à l'aide de mousse. Les combats au corps à corps utilisant les poings, les pieds ou toute autre partie du corps ne seront tolérés sous aucun prétexte. Un joueur voulant utiliser des griffes devra les faire d'au moins 15 cm pour éviter de toucher l'adversaire.
3. Les armes utilisées pour pointer (e.g. les pieux) ne doivent contenir aucune armature rigide.
4. Les armes à feu sont représentées par des fusils à pétards ou à fléchette.

### ***Les revenus***

Les revenus engendrés par un personnage peuvent être réclamées au début d'une activité et peuvent être utilisés jusqu'au début de la prochaine activité. Afin d'utiliser son argent, un joueur doit contacter un organisateur (pendant ou entre les parties) pour lui mentionner son intention. Ceci veut donc dire que toutes transactions, même une transaction entre deux joueurs doit être approuvée par un organisateur.

Tous les vampires ont un revenus minimum de 5000\$ par mois.

### ***Les armes de mêlée***

Toute arme est acceptée à condition qu'elle soit faite selon les normes de fabrication de grandeur-nature. Un joueur peut donc se faire une planche-à-roulette en mousse et l'utiliser comme arme de combat. À noter que toutes les armes sont sujettes à vérification et qu'une arme jugée dangereuse sera retirée du jeu pour la sécurité des joueurs.

Voici quelques exemples d'arme et le dommage qu'elle occasionne :

Pieu : Physique/3 + 1 dommage

Un vampire qui se fait planter un pieu dans le cœur est paralysé tant que ce dernier n'est pas retiré.

Couteau (moins de 30 centimètres) : Physique/3 + 1 dommage

Arme tranchante (plus de 30 centimètre) : Physique/3 + 2 dommages

Arme de bois : Physique/3 + 1 dommage

Il doit y avoir un intervalle d'au moins 1 seconde entre chaque coup porté, peu importe l'arme utilisé. Toute arme ne répondant pas à une de ces descriptions devra être présentée aux organisateurs. Ceux-ci jugeront du dommage qu'elles font.

### ***Les armes à feu***

Comme pour les armes de mêlée, tout type d'arme à feu est acceptée. Toutefois, l'arme doit être à pétards ou faire suffisamment de bruit pour que tous ceux participant au combat l'entende. Aucun arme employant de l'air sous pression n'est autorisée. Seules les armes étant considéré comme des jouets pour enfants sont admises.

Pour utiliser une arme, il faut se trouver à moins de 5 mètres de sa cible, tirer et annoncer le dommage que celle-ci reçoit. Tout tir à plus de 5 mètres doit être fait à l'aide d'un catalyseur.

Voici quelques exemples d'arme et le dommage qu'elle occasionne :

9 mm : 3 dommages

Fusil de chasse : 6 dommages

Mitraillette : 5 dommages

La vitesse de tir est celle possible par l'arme utilisée par le joueur. Un joueur voulant utiliser une arme ne répondant pas à un des ces exemples doit présenter son arme aux organisateurs. Ceux-ci décideront du dommage que l'arme fera.

À noter que toute arme peut être refusée si les organisateurs jugent qu'elle peut être dangereuse pour les joueurs.

## **Les Disciplines**

Un joueur peut utiliser ses Disciplines sur n'importe qui, qu'il soit vampire, mortel, loup-garou ou autre à condition que la cible et l'attaquant se trouvent à moins de 5 mètres l'un de l'autre. L'utilisation d'une Discipline se fait selon ces étapes :

1. Choix de la Discipline qui sera utilisée et choix de la cible;
2. Utilisation de 1 trait de sang;
3. Annonce du nom de la Discipline utilisée à la cible;
4. Annonce de l'effet de la Discipline;
5. Si la Discipline utilisée est Domination, le joueur utilisant la Discipline doit annoncer sa génération;
6. Si la Discipline utilisée est Domination, la cible compare sa génération à celle de l'attaquant. S'il est de génération plus basse, il a droit à un « roche-papier-ciseau » contre son adversaire. S'il gagne ou fait une nul, la Discipline ne fonctionne pas. S'il perd, la Discipline fonctionne.
7. La cible peut dépenser un point de volonté pour contrer les effets de la Discipline;
8. Si la cible est affectée par la Discipline, elle doit continuer à jouer en tenant compte des effets de la Discipline.

## **Les points d'expériences**

À la fin d'un grandeur-nature vampirique, tout personnage ayant participé à la soirée gagne automatiquement 1 point d'expérience qu'il pourra dépenser dans l'apprentissage d'une discipline, l'augmentation d'un attribut ou même le gain de ressources.

Un joueur se démarquant d'une façon exceptionnelle au cours de la soirée, que ce soit par son jeu de rôle extraordinaire ou par la réalisation d'un plan machiavélique ahurissant, peut se voir octroyer 1 point d'expérience supplémentaire. Il en est de même pour un joueur réussissant une diablerie.

Toute utilisation de points d'expériences doit être accompagnée d'un courriel au comité d'organisation. Ce courriel doit contenir un descriptif en-jeu des actions qu'entreprend le vampire pour utiliser son point d'expérience. Par exemple, joueur désirant utiliser un point d'expérience afin d'augmenter la force physique de son personnage doit décrire aux organisateurs les mesures entreprises par le personnage pour voir sa force augmenter.

Les points d'expériences gagnés lors d'un grandeur-nature peuvent être dépenser selon la charte présentée dans la section "Création d'un personnage".

## Création d'un personnage

*Nom de personnage* : Votre vampire a tout d'abord besoin d'un nom et d'un prénom.

*Pays d'origine* : D'où vient votre personnage?

*Clan* : À quel clan appartient-il?

*Génération* : Qu'elle est la génération de votre personnage? (celle-ci est déterminée par les organisateurs lors de la création du personnage)

Génération	Nombre de traits de sang	Nombre maximum d'attribut
13	5	15
12	6	15
11	7	15
10	8	15
9	9	15
8	10	15
7	12	20
6	15	20
5	20	25
4	25	25

Le nombre maximum de points pour chaque attribut indique le maximum de physique, de mental et de social pouvant être atteint.

*Âge* : Quel âge a-t-il? Il y a combien de temps qu'il a été vampirisé?

*Âge apparent* : Quel âge avait-il lorsqu'il s'est fait vampiriser? Généralement, elle correspond à votre âge actuel.

*Titre* : Votre vampire a-t-il un titre officiel dans la ville?

*Faiblesse* : Quelle est la faiblesse qui fait tomber votre personnage en Rage? (celle-ci est déterminée avec les organisateurs)

### Point de volonté

Le nombre de point de volonté est calculé en divisant son total de mental par 3, arrondi à la baisse.

### Dérangements

Tous les personnages ont 10% de chance d'avoir un dérangement. Celui-ci est choisit avec un organisateur.

### Attributs

Tous les personnages commencent avec 3 points d'attributs dans chaque type. De plus, un joueur peut distribuer comme bon lui semble 9 autres points.

Dommage : Physique/3

Morsure : Physique

Points de vie : Physique X 3

À ce point-ci de la création du personnage, le joueur a 25 points d'expérience qu'il peut dépenser selon la chartre suivante :

- Augmenter ses ressources : 2 points
- Augmenter un attribut : 2 points
- Apprendre une discipline de base (à l'aide d'un enseignant) : 3 points
- Apprendre un rituel de base (à l'aide d'un enseignant) : 3 points

- Apprendre une discipline de base hors-clan (à l'aide d'un enseignant) : 4 points
- Apprendre une discipline intermédiaire (à l'aide d'un enseignant) : 5 points
- Apprendre un rituel intermédiaire (à l'aide d'un enseignant) : 5 points
- Apprendre une discipline intermédiaire hors-clan (à l'aide d'un enseignant) : 7 points
- Apprendre une discipline avancée (à l'aide d'un enseignant) : 10 points
- Apprendre un rituel avancée (à l'aide d'un enseignant) : 10 points
- Apprendre une discipline avancée (à l'aide d'un enseignant) : 13 points

Un personnage nouvellement créé n'a pas besoin d'un enseignant pour apprendre des Disciplines avec ses points initiaux.

### **IMPORTANT**

**Il faut absolument avoir les deux pouvoirs de base d'une Discipline afin d'apprendre un pouvoir intermédiaire et il faut absolument avoir les deux pouvoirs intermédiaires d'une Discipline afin d'apprendre le pouvoir avancé. Il en est de même pour les Rituels de Thaumaturgie.**