

Cadre de la
chronique:
Smoke &
Blood



PRÉSENTATION
GÉNÉRALE DE
CHICAGO



CHICAGO BY NIGHT
CHICAGO VERSION
VAMPIRES



LA LOI DES DAMNÉS
QUELQUES RÈGLES

CHICAGO



Historique

Le territoire de Chicago était occupé par la tribu des Potawatomi. C'était une zone marécageuse. En 1803 le fort Dearborn est construit et attire les premiers colons. Le fort sera rasé par les indiens en 1812 et le site sera abandonné pendant quatre ans mais, dû à son implantation stratégique, il fut reconstruit en 1816 en plus grand et en mieux défendu. Les colons affluèrent à nouveau, une ville grandit et pris le nom de la rivière qui la traverse: Chicago.

Au 19ème siècle Chicago fut une place centrale pour le commerce de bétail et ses abattoirs furent une de ses grandes industries. Dès cette époque,

**Chicago isn't
corrupt. It's
passionate, willing
to do whatever it
takes to be the city
it wants to be ...
and corrupt.**

Prince Maxwell

Chicago avait acquis la réputation d'une ville violente où crime, corruption et décadence de tout ordre étaient galopants. Cela eut pour effet d'attirer des gens à la moralité douteuse, mais aussi des prêcheurs décidés à empêcher la ville de devenir la nouvelle Sodome ou Gomorre. Autant dire que, quand le grand incendie de 1871 ravagea la ville, certains y virent la manifestation de la colère divine. Le feu se propagea à partir de la grange des O'Leary et, stimulé par la force du vent, détruisit plus de 18000 constructions, privant le tiers de ses 300 000 habitants de leur maison, coûtant la vie de quelque 300 personnes et ravageant près d'un kilomètre carré de terrain en plein centre ville.

Géographie de Chicago

La Ruche (ou le « Loop » comme l'appellent les Chicagolais) est le centre de la ville. C'est là où se trouvent les gratte-ciel du quartier des affaires de Chicago. Appelé ainsi parce que le train suspendu (« Elevated Train » surnommé EL) fait une boucle (« loop ») autour du quartier. Ici les buildings les plus impressionnants (et parmi les plus hauts des Etats-Unis) dominent la ville.

South side Chicago:

Jadis, au début du 20ème siècle, le sud de Chicago était prospère. Toute une série de villas victorienne, aujourd'hui délabrées, en atteste ; mais la crise de 1929 frappa durement Chicago et, plusieurs décennies difficiles, achevèrent de transformer les quartiers sud en ghettos où chômage, pauvreté, criminalité, drogue et gangs en tous genres, proliférèrent comme la peste. Le sud est à l'origine de 70% de la criminalité de la ville, plus on s'enfonce vers le sud ouest, plus la situation se dégrade.

SoLo

Tout n'est pas dangereux au sud: les premiers pâtés juste au sud de la Ruche (South Loop ou SoLo) s'embourgeoisent et deviennent à la mode: Little Italy, Chinatown et Bronzeville sont très fréquentables. Du coup, les classes modestes ne peuvent plus payer des loyers qui grimpent et s'installent encore un peu plus au sud. Au sud de SoLo, quelques pâtés d'immeubles abritent des communautés de travailleurs, souvent liés par une ethnie commune: tchèque, lituanienne, roumaine, polonaise. Les habitants veillent à ce que leur quartier soit sûr en étant solidaires et vigilants et, au besoin, en s'organisant en milices. Au sud de cette zone tampon, les choses commencent à dégénérer.

Respectivement le Nord, le Loop et le sud de Chicago.



En haut, la maison de M. Jordan dans la banlieue Nord de Chicago.

Au centre, une vue classique du Loop de Chicago.

En bas les zones délabrés des quartiers sud de la ville.

Hyde Park et Chicago University

Hyde Park est une exception au sud de Chicago: havre de sérénité noyé dans un océan de criminalité et de violences. Hyde Park abrite la célèbre Université de Chicago. C'est un coin tranquille mais, un observateur avisé, sentira une tension sous-jacente, une mentalité de quartier assiégé. Ses habitants, sous des dehors décontractés et tranquilles, sont sur le qui-vive. Ponctuellement, des gangs viennent en voiture, roulant lentement, une musique rap à plein volume et les habitants du quartier cachent leurs enfants et rentrent chez eux. En fait, c'est plus une démonstration de force des gangs environnants qu'autre chose: si une agression ou des violences devaient avoir lieu, les gangs savent pertinemment que la riposte de la police serait foudroyante.

La banlieue Sud-Est:

L'anti-chambre de l'enfer: de vieilles usines abandonnées, des carcasses de voitures que personne ne se donne la peine d'enlever, des rues non entretenues, des magasins pour adultes à tous les coins de rue, drogue, prostitution, gangs, aucune présence policière. Ici vivent les plus pauvres et les plus désespérés des plus démunis. Si vous tombez plus bas que ça, c'est que vous êtes mort et en enfer.

North Side Chicago

Jusqu'à un mile au nord du Loop, se trouvent les quartiers chics, les terrains hors de prix, les boutiques à la mode et l'essentiel de la vie nocturne de Chicago. Certains disent que si le Loop est le coeur financier de la ville, le nord est au centre de la vie de Chicago.

La Gold Coast

Cela fait depuis les années 20 que les quartiers nord sont populaires mais, dans les années 50 à 70, les quartiers autour de la Gold Coast se sont délabrés, faisant de la Gold Coast une oasis entourée de ghettos dangereux. Puis, après plusieurs décennies d'augmentation continue des prix, ces quartiers se sont progressivement vidés de leurs éléments les plus pauvres et sont redevenus attractifs. Des poches très sporadiques de pauvreté continuent à subsister et il y a des rues à ne pas fréquenter, notamment, le tristement célèbre Cabrini Green (une cité HLM vouée à une destruction prochaine pour être remplacée par un centre commercial).

Boytown

Quartier « gay » de Chicago, ici les couples homosexuels sont



SoLo, un quartier de plus en plus attractif



Hyde Park



Résidences chiques dans les quartiers nord.



Au croisement de Clark et Belmont, le quartier Goth de Chicago.

monnaie courante et peuvent se tenir la main ou s'embrasser dans la rue sans subir les regards réprobateurs ou les sobriquets qu'ils recevraient quelques pâtés d'immeubles plus loin. C'est un quartier bobo, assez chic.

Le croisement de Clark et Belmont

La Mecque goth des Etats-Unis, ici, tous les adolescents gothiques et marginaux se trouvent comme des poissons dans l'eau. Régulièrement des ado des quatre coins des Etats-Unis prennent la route de Chicago pour venir ici. La route est dangereuse, ces adolescents, souvent mal dans leur peau, sont des proies toutes désignées pour des prédateurs en tout genre et, de leur ville natale jusqu'à Clark et Belmont, le chemin est parsemé d'embûches, d'escrocs, de proxénètes et de dealers, prêts à abuser de jeunes marginaux parfois un peu écervelés et rêveurs. Autant dire que, régulièrement, sur le chemin, des jeunes disparaissent.

La banlieue nord

Au nord du cimetière Calvary, les prix de l'immobilier s'envolent. Evanston fait techniquement partie de Chicago mais c'est un monde à part avec sa propre force de police. Northwestern University est une école privée très réputée, l'une des dix meilleurs du pays, tous les enfant hyper privilégiés d'Evanston veulent y entrer. Au nord d'Evanston se trouve Wilmette, encore légèrement plus riche et, au nord de Wilmette: Kenilworth, la ville des Etats-Unis où le revenu par tête est le plus élevé.



CHICAGO BY NIGHT

Cette section va se focaliser sur quelques points d'intérêt pour les Vampires de Chicago, à commencer par les Elysiums.

Le shedd Aquarium

Imposante construction en imitation de temple grecque et consacrée aux différentes formes de vie aquatique, c'est un décors irréal et grandiose qui abrite l'Elysium tous les premiers dimanches du mois. La maîtresse de l'Elysium est Justine Lasky et, elle le surveille également les autres nuits.

Palmer House Hotel

À éviter à tout prix, cet hôtel est une espèce de super Elysium où, Vampires, Mages et Loups-Garous peuvent se réunir et forger des accords. Le prince Maxwell est ici, comme un poisson dans l'eau: c'est bien le seul, les autres vampires évitent cet endroit comme la peste. Autant dire qu'une violation de la Mascarade dans ces lieux est le moyen le plus efficace de gagner un aller simple pour la Mort Finale.

The Discarded Image (l'image défaussée)

Une surface de plus de 700 mètres carré, le pub est très beau: les murs sont recouverts de verre traité pour faire des réflexions étranges et distordues (d'où son nom), les joints sont en acier brossé (pas chromé) et blancs comme de la porcelaine, faisant que le pub reflète de toutes parts des images fantasmagoriques qui ne semblent avoir aucune origine.

Mais les prix sont vraiment prohibitifs. La propriétaire (Tina Bortz) a tellement été submergée par la Majesté (et le sang) de Justine, que son cerveau ressemble à un chewing-gum mâché avec la saveur en moins. Celui qui tient le pub de jour (Mike Starkey) ne comprend pas pourquoi la propriétaire semble tout faire pour repousser les clients et comment un pub aussi cher, aussi grand et au 3/4 vide peut continuer à tourner. Les vampires adorent, les humains détestent.

Le râtelier

On en fait référence au singulier mais il comprend les zones où se nourrir est à la fois particulièrement facile et agréable: le cœur de la vie nocturne. On y trouve Boytown, Clark street (et ses Blood Dolls) et Logan Square. Beaucoup d'autres quartiers peuvent être également des zones de chasse mais il faut se méfier de deux grands risques:

- Les zones touristiques sont pratiques parce que les touristes sont peu enclins à porter plainte pour des broutilles et ils sont un peu paumés dans cette grande ville. Maintenant, si les choses venaient à dégénérer, il y a de forte chances pour que cela fasse la une des

journaux et des chaînes Tv locale et il y a toutes les chances pour que ce soit une priorité de la police.

- Les zones du Sud sont pratiques parce que personne ne s'étonne vraiment d'un autre mort ou d'un autre épisode de la violence des gangs ici. Le problème, c'est les gangs. Les quartiers Sud ne sont pas une zone de non droit, c'est une zone où une autre loi s'applique: celle des gangs. La zone est surveillée: il y a des guetteurs, des indics, les rumeurs et, surtout, quand il y a un problème, ça ne passe pas par les voies officielles.

La morale de cette histoire: il n'y pas vraiment d'endroit tranquille où ne pas faire attention à la mascarade ressemble, ne serait-ce que vaguement au début d'une bonne idée.

La principauté de Chicago

Parlons un peu des membres de la Famille de Chicago. Beaucoup vous sont encore inconnus, mais vous avez déjà eu l'occasion de rencontrer ou d'entendre parler de certains d'entre eux.

Le cercle intérieur

On surnomme "cercle intérieur" les vampires les plus puissants et les mieux connectés de la ville. Ces vampires n'interviennent que sur des cas vraiment critiques. En règle générale, ils vivent leur Requiem manœuvrant pour d'obscurs agendas et leur Danse Macabre (Jyhad) est centrée sur des objectifs qui n'intéressent pas (ou qui dépassent) les vampires plus jeunes.

Prince Maxwell



Clan: Ventrue Couvent: Invictus

Présenté comme un modéré, c'est un vampire ancien, il est du 19ème siècle peut être même du 18ème. Il est célèbre pour s'être opposé à Old John, un vampire de Cicero qui terrorisa Chicago pendant des décennies. Embusqué par le vieux John, Maxwell s'en sorti d'extrême justesse et sombra en torpeur, récupéré par Solomon Birch, il se réveilla en 1974 et tua Old John au grand soulagement de tous les autres vampires. Quand le règne de la Matriarche s'effondra, il prit la praxis de Chicago.

Norris Kleinspiegel



Clan: Ventrue Couvent: Ordo Dracul

Norris est ce qui ressemble le plus à un fondé de pouvoir du Prince. Il est le responsable du renseignement, il l'était déjà du temps de la Matriarche. On dit qu'il a des dossiers sur tout le monde et un réseau social impressionnant.

Justine Lasky



Clan: Daeva

Couvent: Invictus

Justine fait partie du club des vampires de plus de 100 ans, sa beauté glaciale et inaccessible se mue en une beauté éclatante lorsqu'elle déploie sa Majesté. C'est la maîtresse des Elysiums de Chicago.

Solomon Birch



Clan: Daeva

Couvent: Lancea Sanctum

L'archevêque de la Lancea Sanctum de Chicago, Solomon est réputé pour ses prêches enflammés et son interprétation extrêmement rigide du Testament de Longinus. Les intégristes qui soutiennent Solomon jugent la faction de Sylvia Raines trop laxiste et cédant aux sirènes du modernisme et de la facilité. Solomon est également un vampire de plus de 100 ans.

Rowen



Clan: Gangrel

Couvent: le Cercle de la Sorcière

Probablement le plus vieux vampire de Chicago, on murmure qu'elle aurait dans les 300 ans et qu'elle connaîtrait tous les rituels Crúacs de son couvent dont elle est, bien entendu, la Hiérophante. Elle est bien plus intéressée par la spiritualité de ses études païennes que par l'existence matérielle. Son apparence monstrueuse serait due à des rituels de scarifications terrifiants, même pour un vampire. Rowen est taciturne et peu encline à intervenir.

Garret Mac Lean



Clan: Gangrel

Couvent: Invictus

Garret fut le bras armé de Maxwell il y a bien longtemps, avant même qu'il soit à Chicago. Mc Lean ne parle pas beaucoup mais certains affirment qu'il a déjà fait référence à Kansas city à la fin du 19ème où il était déjà le comparse de Maxwell. Si c'est vrai, cela signifierait que les deux baroudent ensemble depuis plus de 100 ans, cela expliquerait la loyauté indéfectible de Mc Lean vis-à-vis du Prince et le fait que Maxwell le soutienne également systématiquement.

Walt Barowski



Clan: Daeva

Couvent: le mouvement carthaginois

En tant que Préfet du mouvement Walt a bien changé au cours de son requiem. On dit qu'à son jeune âge (avant la première guerre mondiale) c'était un agitateur et un révolutionnaire. Sous le règne de la Matriarche, il a acquis beaucoup de responsabilités et son jeu politique est devenu plus adulte et plus subtile. C'est un secret de polichinelle que de dire qu'il en veut probablement à Maxwell d'avoir défié et vaincu la Matriarche pour prendre sa place.

Max Maurey



Clan: Ventrue

Couvent: Non aligné

Max Maurey (ou l'autre Max comme l'appellent avec humour certains vampires) est une véritable légende urbaine. Vampire puissant à l'époque de la Matriarche et faisant partie de son Primogène, depuis sa chute, Maurey s'est retiré de la politique. Est-ce bien vrai ? Manigance t-il quelque chose ? Nul ne le sait. La rumeur veut qu'il vive quelque part dans le sud de Chicago, dans des réseaux souterrains. Cela fait des décennies que personne ne l'a vu mais, ponctuellement on lui attribue tel ou tel événement étrange. Son âge rivaliserait avec celui de Rowen.

Le primogène

Parfois qualifié de Middle Management, par respect pour les anciens, le primogène s'occupe en réalité des affaires courantes de la ville. Ce sont les véritables managers des vampires, veillant à ce que tout se passe bien.

Bella Drasnie



Clan: Ventrue Couvent: le Cercle de la Sorcière

Bella a l'apparence d'une gamine de 17 ans et se comporte souvent comme telle mais elle est suffisamment âgée pour être en décalage avec son époque tout en tentant désespérément de rester dans le coup. Bella est l'antithèse de Rowen: l'aspect politique du couvent l'emporte, chez elle, très largement, sur sa dimension spirituelle ; et elle veut en agrandir l'influence.

Alexi Serbetsnya



Clan: Mekhet Couvent: Invictus

Alexi est une créature étrange, elle règne, dit elle, sur la rivière de Chicago. Et oui, il y a des vampires qui vivent dedans, enfin, plus exactement qui ont des repaires qui donnent sur la rivière. Quand les abattoirs évacuent le sang des bêtes, le sang est parfois déversé dans la rivière (ce qui est normalement interdit) et les vampires peuvent s'en nourrir. Inutile de dire que ce mode de vie et de chasse est méprisé par tous. Alexi est l'équivalente de la princesse de la cour des Miracles de Chicago. Mais cela lui confère un levier politique certain et, elle-même, a une stature politique sans aucune commune mesure avec les vagabonds qu'elle représente.

Raphael



Clan: Daeva Couvent: Non aligné

Raphael a été étreint par le tristement célèbre Old John qui recherchait un petit prodige informatique afin de blanchir l'argent de ses réseaux criminels. Il s'est recyclé depuis et peut être un contact intéressant pour faire disparaître des fichiers de telle ou telle organisation ou pour sécuriser un réseau informatique.

Scratch



Clan: Nosferatu

Couvent: Ordo Dracul

C'est le plus ancien de son clan (pas loin de 100 ans) mais il ne se comporte pas en adéquation avec son âge.

Probablement parce qu'il a passé énormément de temps en torpeur (de 1927 à 1973 pour être précis). Il tient à son confort matériel, n'aime pas faire de vagues et est ultra conservateur. Moins les choses changent, mieux c'est. Il dirige « la Machine » une organisation criminelle composée de vampires divers et variés. C'est le porte-parole des Nosferatus devant le Primogène.

Sylvia Raines



Clan: Mekhet

Couvent: Lancea Sanctum

Sylvia est à la tête de la faction modérée de la Lancea Sanctum mais elle n'est pas très à l'aise pour jouer un rôle politique de premier plan: elle manque de charisme et d'agressivité politique (tout ce dont Solomon Birch a à revendre). Ses yeux pétillent de gentillesse, on lui donnerait le bon Dieu sans confession. Elle s'occupe de plusieurs organisations caritatives et tente de faire rentrer, drogués, prostituées et autres pécheurs dans le droit chemin. Considérée comme laxiste voire hérétique par Solomon, ce dernier la tolère d'une part en raison de ses médiocres performances politiques et, d'autre part, pour ses connaissances impressionnantes en sorcellerie de Thèbes.

Loki



Clan: Mekhet

Couvent: le Cercle de la Sorcière

Loki est un goth de 17 ans (d'apparence en tous les cas mais il n'est pas très vieux: une trentaine d'années en tant que vampire). C'est le shérif de la ville. Il manque de maturité mais il est débrouillard et c'est un bon enquêteur. Il a été recruté par Bella, qui lui a fait un rentre-dedans monstre pour le convaincre de rejoindre le Cercle de la Sorcière mais, en réalité, il s'intéresse davantage à sa fonction qu'au spiritualisme du couvent. Ce n'est pas un problème pour Bella: il est de son couvent et il est shérif, c'est tout ce qui compte.

Michael Dubiard



Clan: Ventrue Couvent: Lancea Sanctum

Michael est la voix de Solomon Birch au Primogène de la ville où il représente la faction orthodoxe (à Chicago du moins) de la Lancea Sanctum. Quoique réputé pour sa connaissance de la Sorcellerie de Thèbes, son savoir est très loin derrière l'érudition de Sylvia. Par contre, son charisme naturel, le promet à un grand avenir politique au grand dam de Sylvia.

Dace Carter



Clan: Mekhet Couvent: Mouvement Carthaginois

Dace est la voix de Barowski au Primogène et, même si personne au sein du Mouvement n'emploierait un vocabulaire aussi hiérarchique, c'est son lieutenant. Dace contrôle pas mal de gangs sur Chicago et peut être considéré comme le bras armé du Mouvement.

Edgar Treadwell



Clan: Daeva Couvent: Invictus

Jeune vampire étreint dans les années 80, Edgar a réussi à se faire haïr en l'espace de quelques années. Flagorneur à l'envi avec ses supérieurs, odieux avec ceux qui sont au-dessous de lui et qu'il estime pouvoir maltraiter sans retour de bâton. Il est le serviteur obséquieux des Invictus et se charge volontiers du sale boulot. Avant son étreinte c'était une goule, la légende veut qu'il ait payé pour être étreint.

Lillian Vanderpool



Clan: Mekhet

Couvent: Mouvement Carthaginois

Lillian n'est pas un membre du Primogène en tant que tel mais c'est le Myrmidon du Mouvement. On appelle Myrmidon l'arbitre, supposé impartial, qui tranche toute dispute au sein du mouvement. En cela l'influence de Lillian est loin d'être négligeable mais c'est une vampire extrêmement discrète qui préfère de loin la compagnie des mortels à celle de ses semblables. Bien qu'elle semble être dans les 75-80 ans, c'est une jeune vampire étreinte il y a une trentaine d'années.

Tobias Rieff



Clan: Daeva

Couvent: Lancea Sanctum

Le chef des Harpies de Chicago a, comme il se doit, un goût immodéré pour les ragots en tous genres. Il s'intéresse à tout le monde et fourre son nez partout. Pourtant, les vampires s'accordent à reconnaître son intégrité. Ce n'est pas son genre de colporter des ragots infondés, il n'augmentera pas le Statut de quelqu'un qui ne le mérite pas. Il est scrupuleux et honnête. Ce qui lui vaut une autre fonction redoutable: celle de pouvoir dire les quatre vérités au Prince, à la manière du courtisan favori qui aurait l'art et la manière de moquer.

Miriam



Clan: Gangrel

Couvent: Cercle de la Sorcière

Miriam est une Gangrel dans l'âme: pas très à l'aise en ville, elle préfère la forêt et les étendues sauvages. A Chicago depuis les années 60, elle passait le plus clair de son temps dans les forêts avoisinantes jusque dans les années 90. Socialement, elle se sent à l'aise avec les Gangrels et accorde plus d'importance au Clan qu'au couvent. C'est la porte-parole de son Clan devant le Primogène. On murmure qu'elle aurait les faveurs de Rowen.

LES LOIS DES DAMNÉS

Ici, nous allons parler des règles spéciales qui s'appliquent aux vampires: les pouvoirs de base que tous les vampires ont: l'augmentation des prouesses physiques, relâcher la Bête, la Frénésie, l'humanité et les manoeuvres sociales.

Les prouesses physiques

Ce que la vitae peut apporter:

- **La fraîcheur vitale:** un point sang peut permettre de faire fonctionner ses organes pour une scène. Le cœur se remet à battre, les poumons respirent, mais, plus exaltant, votre corps peut se remettre à digérer de la nourriture, des boissons ou à expérimenter des érections. En fait, vous vous retrouvez avec le corps d'un mortel. Cela n'empêche pas que ces organes soient redondants et ne rendent pas le vampire plus vulnérable à une balle dans la tête ou à une crise cardiaque: le beurre et l'argent du beurre pour un simple point sang.
- **Perception:** les vampires voient mieux dans le noir (réduire tout malus de deux dés), ils sentent automatiquement le sang (même du sang séché caché sous le tapis). Un vampire renifle le sang à 10m x BP x Auspex (s'il a la discipline).
- **Physique:** un vampire peut dépenser un point sang pour augmenter tout pool physique de deux dés pendant un round. Il doit choisir l'Attribut de son choix (force, dextérité ou vitalité), cette augmentation ne compte pas contre son maximum (un vampire avec 4 en force pourrait toujours augmenter ses tests de force de deux dés même s'il est plafonné à cinq en force). Cette augmentation ne change pas son score, par exemple: un vampire avec 2 en vitalité (Stamina) serait toujours battu (beaten down) après trois points de dégâts même s'il dépense des points sang pour augmenter sa vitalité. Si le vampire a une "Blood potency" (puissance sanguine) supérieure à un, il peut dépenser plusieurs points par round: il peut choisir de stimuler un ou plusieurs aspects physiques à hauteur de ses points sang. Par exemple, un vampire ayant une BP de 3 pourrait choisir de stimuler tous ses attributs physiques de deux dés, un seul de 6 dés ou n'importe quelle autre combinaison.

- **Soins**: un point sang soigne deux points de dégât de contusion et un point de dégât meurtrier. Il faut souligner que les balles sont peu efficaces contre les vampires et comptent comme des contusions et non comme des dégâts meurtriers. Les dégâts aggravés concernent les blessures horriblement dévastatrices pour les vampires comme le feu ou les rayons du soleil, soigner une seule blessure aggravée coûte 5 points sang et nécessite un jour de repos.

Ce que la Bête peut apporter

Les vampires craignent la Bête à cause de la frénésie mais il y a un état intermédiaire, un état où la Bête fait surface sans prendre l'ascendant, où la bête affirme ses instincts à travers votre humanité au lieu de l'écraser pour prendre la préséance. On appelle cela "relâcher la Bête".

On connaît trois aspects à la Bête: le monstre (il veut détruire et aime la violence), le prédateur (il aime la compétition et il est prêt à tout pour vaincre), le séducteur (prêt à mentir pour arriver à ses fins) ; au final, on parle toujours de la Bête, prête à vaincre dans la jungle qu'elle soit naturelle ou urbaine.

Le vampire relâchant la Bête doit faire un jet de dés sous:

- Strength + Blood Potency (pour la Bête monstrueuse)
- Intelligence + Blood Potency (pour la Bête prédatrice)
- Présence + Blood Potency (pour la Bête séductrice)

Un jet d'opposition est nécessaire contre les attributs "puissance" (Intelligence, Force ou Présence) augmentés de la puissance sanguine (ou de l'équivalent pour les autres créatures ou de rien du tout pour la plupart des humains). Le perdant hérite des conditions respectives suivantes (Bestial, Competitive, Wanton)

Les liens du sang

Les vampires réagissent différemment aux liens du sang: certains l'abhorrent, d'autres le considèrent comme un mal nécessaire, d'autres encore s'en délectent. Les liens du sang sont une peine couramment infligée par le Prince pour des infractions pas trop graves. Certains vampires se lient volontairement par le sang car ils savent qu'un vampire donné ne peut être lié qu'à une seule personne et ils préfèrent choisir leur Suzerain que de risquer de subir un lien du sang avec un vampire qu'ils n'apprécient pas. Celui qui est lié par le sang s'appelle un Obligé (thrall), celui qui le contrôle s'appelle un Suzerain (regnant).

Après la première prise, l'Obligé a un lien fort avec le Suzerain (l'équivalent d'un béguin si on veut). Le Suzerain a un bonus d'un dé pour tout jet social contre son Obligé, son "impression" (voir "Manœuvres sociales") est considérée un cran supérieur. En retour, si l'Obligé agit directement ou indirectement de façon à nuire à son Suzerain, il franchit un point de rupture (voir règles sur l'humanité) humanité 5/Intégrité -2.

Après la deuxième prise, l'Obligé a un lien très fort avec le Suzerain (l'équivalent d'une forte amitié ou d'un amour passionné). Le Suzerain a un bonus de deux dés pour tout jet social contre son obligé, son Impression est considérée supérieure de deux crans. En retour, si l'Obligé agit directement ou indirectement de façon à nuire à son Suzerain, il franchit un point de rupture Humanité 3/Intégrité -3.

Après la troisième prise, l'Obligé est submergé par son lien avec le Suzerain (l'équivalent d'une passion dévorante). Le Suzerain a un bonus de trois dés pour tout jet social contre son obligé, son Impression est considérée comme parfaite. En retour, si l'Obligé agit directement ou indirectement de façon à nuire à son Suzerain, il franchit un point de rupture Humanité 1/Intégrité -5. Enfin les pouvoirs dont les effets ont une durée, persistent plus longtemps quand un Suzerain les utilise sur son Obligé: une scène devient une nuit, une nuit devient une semaine, une semaine devient un mois, un mois devient un an. À la troisième prise, le lien du sang brise tous les autres liens du sang et empêche de nouveaux liens de se former.

Si on passe un an à ne pas boire le sang de son Suzerain, le lien se dissipe.

La Frénésie

La Frénésie guette le vampire lorsqu'il a faim, qu'il a peur ou qu'il est en colère. La Bête risque alors de prendre l'ascendant et de régler le problème de façon abrupte, directe et disproportionnée. Un vampire en frénésie peut (ou pas) relâcher la Bête.

Résister à la Bête nécessite un jet de Composure + Resolve sujet à différents modificateurs.

Échec critique: la Frénésie ne s'arrêtera pas tant que le Vampire n'aura pas franchi un point de rupture.

Échec: le vampire succombe à la Frénésie, elle s'estompera quand il aura obtenu ce qu'il veut (du sang, la destruction d'une menace, être hors de danger).

Réussite: le vampire résiste à la Bête mais acquiert la condition Tenté (Tempted).

Réussite exceptionnelle: le vampire résiste à la Bête et regagne tous les points volonté dépensés lors de la scène pour résister à la Frénésie.

Un point de volonté ne peut être dépensé pour obtenir un bonus de 3 dés mais on ne peut le dépenser que pour retenir la Bête un seul round (un deuxième round avec un deuxième point etc.). Quand le vampire n'a plus de point volonté ou lorsque le joueur cesse d'en dépenser, il faudra affronter la Bête et lui résister: chaque point de volonté dépensé prodigue un dé de bonus au jet Resolve + Composure.

Un vampire en Frénésie peut ajouter sa puissance sanguine (Blood Potency) à tous ses jet de Force, Dextérité ou Vigueur. Il ignore les malus dus aux blessures. Il peut attraper et mordre dans une même action (il ne prend pas de gants et mord sauvagement la gorge de sa victime): le jet de Force + Bagarre pour attraper donne également le nombre de dégâts meurtriers reçu par la victime et le vampire gagne immédiatement un point sang. Toute tentative pour persuader un vampire en Frénésie à agir contrairement à ce que veut la Bête, échoue même si on utilise des disciplines (mais on pourrait dominer un vampire pour qu'il attaque Pierre à la place de Paul). Enfin, succomber à la Frénésie constitue une expérience (Beat).

Prendre la vague

Un vampire peut choisir de prendre la vague et d'entrer en Frénésie tout en gardant le contrôle de sa Bête. Le vampire doit dépenser un point de volonté par round pour faire un jet Composure + Resolve. S'il parvient à accumuler 5 succès, il prend la vague. En attendant, il retient la Bête comme s'il dépensait de la volonté pour y résister.

S'il échoue un jet ou qu'il se trouve à court de volonté sans avoir réussi à totaliser 5 succès, c'est l'équivalent d'un échec critique.

S'il prend la vague, toutes les règles sur la Frénésie s'appliquent mais le vampire maîtrise complètement la Bête au point où il pourrait remplacer une pulsion bestiale par une autre (fuir au lieu de tuer par exemple).

Humanité et points de rupture

Les points de rupture (breaking points) désignent des épisodes au cours desquels le vampire se rend compte de la monstruosité de son existence. Cela peut se produire quand il commet un acte criminel mais pas forcément, (survivre à une balle dans la tête est également un point de rupture).

Quand un des points de rupture énumérés ci-dessous se manifeste en jeu, on compare le niveau d'humanité auquel correspond le point de rupture et le score d'humanité du vampire. Si le score d'humanité du vampire est inférieur, ce n'est pas un point de rupture pour lui ; dans le cas inverse on lance le nombre de dés adéquate (par exemple 3 dés pour un point de rupture répertorié sous Humanité 5). Ce nombre de dés sert à faire un jet de détachement.

Sample Breaking Points

Humanity 10 (Five Dice)

One night without human contact.
Lying in defense of the Masquerade.
Spending more than one Vitae in a night.

Humanity 9 (Five Dice)

Watching humans eat a meal.
Committing a superhuman feat of physical prowess.
Feeding from the unwilling or unknowing.
Urging another's behavior with a Discipline.
Spending an hour in the sun.

Humanity 8 (Four Dice)

Creating a ghoul.
Rejected by a human.
Riding the wave of frenzy.
Depriving another of consent with a Discipline.
Spending most of a day in the sun.

Humanity 7 (Four Dice)

One week active without human contact.
Surviving something that would hospitalize a human.
Injuring someone over blood.

Humanity 6 (Three Dice)

Falling into torpor.
Feeding from a child.
Reading your own obituary.
Experiencing a car crash or other immense physical trauma.

Humanity 5 (Three Dice)

Two weeks active without human contact.
Reaching Blood Potency 3.
Death of a mortal family member.
Joining a covenant to the point of gaining Status for it.

Humanity 4 (Two Dice)

Learning a dot of Crûac
Impassioned violence.
Spending a year or more in torpor.
Surviving a century.
Accidentally killing.

Humanity 3 (Two Dice)

One month active without human contact.
Reaching Blood Potency 6.
Death of a mortal spouse or child.
Impassioned killing.

Humanity 2 (One Die)

One year active without human contact.
Premeditated killing.
Seeing a culture that didn't exist when you were alive.
Surviving 500 years.
Creating a revenant.

Humanity 1 (Zero Dice)

One decade active without human contact.
Heinous, spree, or mass murder.
Killing your Touchstone.

Un jet de détachement sert à déterminer si le personnage se détache de son humanité ou non. Ce groupement peut être modifié si le personnage a des accroches (touchstones) mais on ne peut pas dépenser de volonté pour augmenter son groupement de dés.

Quoiqu'il en soit, franchir un point de rupture est une expérience (beat).

Échec critique: le vampire se moque parfaitement de ce qu'il a fait et de ses conséquences. Il perd un point d'Humanité et acquiert la condition Blasé (Jaded).

Échec: le vampire perd un point d'Humanité et acquiert, selon les circonstances, la condition bestiale (bestial), battant (competitive) ou envieux (wanton) alors qu'il se délecte de son propre égocentrisme.

Réussite: le vampire se raccroche à un reste d'empathie malgré son envie de laisser tomber. Il ne perd pas de point d'humanité mais acquiert néanmoins la condition bestial, competitive ou wanton.

Réussite exceptionnelle: non seulement le vampire protège son Humanité mais il s'en retrouve revigoré: il acquiert la condition inspiré (inspired).

Les manœuvres sociales

Les manoeuvres sociales simulent le fait, pour un personnage, de pousser une ou plusieurs autres personnes à faire ce qu'il désire. On peut citer comme exemples: se faire un contact, convaincre quelqu'un de lui prêter un livre rare auquel il est attaché, devenir populaire auprès d'un public spécifique, convaincre un financier de financer ses activités de recherche ou autre etc. C'est un travail qui demande des tractations et, souvent, du temps ; en cela il diffère de la joute sociale dont les effets sont immédiats.

Techniquement ces manoeuvres pourraient concerner d'autres personnages joueurs, ce cas de figure spécifique sera abordé dans ces règles.

Etape 1: se fixer un but

Dans un premier temps il s'agit d'annoncer ce que le personnage veut et comment il compte s'y prendre. La question du comment ne concerne que l'amorce car le dénouement de ces tractations requerra plusieurs jets de dés, donc plusieurs circonstances. Le Conteur annonce ensuite si l'objectif est réalisable ou non ; s'il est réalisable, la deuxième étape peut commencer.

Etape 2: déterminer le nombre de portes

On appelle « porte » un obstacle à franchir pour se rapprocher du but. Une fois toutes les portes ouvertes, le personnage a réussi sa manoeuvre sociale et a atteint son objectif. A la base le nombre de porte est égal au plus faible Attribut entre « Composure » et « Resolve », si le but s'oppose aux Aspirations de la cible on y ajoute une porte, s'il s'oppose à son Vice on y ajoute une porte, s'il s'oppose à sa Vertu on y ajoute une porte, s'il provoquerait un point de rupture on y ajoute deux portes.

Les portes doivent être ouvertes l'une après l'autre: faire un ou cinq succès sur l'ouverture d'une porte n'en ouvre toujours qu'une.

Etape 3: La première impression

La première impression est toujours très importante, d'une part, elle va permettre au personnage d'ouvrir la première porte mais surtout, elle va déterminer le laps de temps minimum entre deux jets. Il est donc important de faire une première impression la meilleure possible, pour réduire ce laps de temps.

A la base la première impression est déterminée par la qualité de la relation entre le personnage et sa cible, par défaut (s'il n'y a aucune relation particulière) l'impression est « moyenne » (ce qui rend le processus assez long puisque le laps de temps va être d'une semaine) mais cet a priori peut changer si le personnage fait des efforts. Par exemple, si pour un rendez-vous d'affaire il arrive avec des informations critiques sur un concurrent, si pour un rendez-vous galant il fait des efforts particuliers pour que l'endroit et l'ambiance soient idylliques. Les circonstances (environnement, vêtements du personnage) peuvent décaler la première impression d'un rang. Chaque décalage doit être expliqué et doit faire l'objet d'un jet de dés.

Le personnage peut aussi faire pression sur sa victime: on fait la distinction entre une pression légère (comme de l'argent ou des faveurs) et une pression extrême qui peut s'apparenter à du chantage (menacer la victime avec une arme, kidnapper un proche, torture etc.). Ici nous ne parlons que de pressions légères: la pression doit être adaptée (ce qui implique de connaître la cible). Cela peut être une somme d'argent dont il a besoin, une faveur qui lui rendrait service, un objet qui l'intéresse ou de jouer sur son Vice. Tout cela est susceptible d'augmenter la première impression d'un cran. Si cette étape est particulièrement bien préparée et que le personnage atteint le niveau « impression exceptionnelle » un jet de dé ad'hoc sera cependant nécessaire.

Impression	Intervale de temps
Parfaite	Un tour
Excellent	Une heure
Bonne	Un jour
Moyenne	Une semaine
Hostile	Pas de jet

Etape 4: ouvrir les portes

Cette étape se répète jusqu'à ce que toutes les portes soient ouvertes. Le personnage doit préparer une entrevue et jouer sur un levier pour ouvrir une porte. Cette étape demande de la créativité de la part du joueur et de la flexibilité de la part du conteur. Peut être que l'entrevue est une invitation au restaurant dans le but de séduire, un rendez-vous d'affaires où le personnage va faire une proposition pour s'insinuer dans les bonnes grâces de l'autre, une discussion entre deux portes où le personnage va offrir des informations ou un service dont l'autre aura besoin. Les jets de dés peuvent varier considérablement selon qu'il s'agit d'être charmant, d'avoir l'air professionnel, intimidant, de connaître ce que l'autre désire etc. L'action peut éventuellement être "resisted" ou "contested".

En cas d'échec tous les jets futurs pour ouvrir des portes avec cette personne souffriront d'un malus cumulatif de -1 (un succès ultérieur ne remettra pas ce malus à zéro).

Jouer sur les aspirations de la personne est un moyen rapide d'ouvrir des portes. Si le personnage est capable d'expliquer à la personne un moyen rapide et efficace qui lui permettrait de remplir une de ses aspirations, une porte s'ouvre automatiquement. Si le personnage se propose de le faire lui-même et qu'il réussit, deux portes s'ouvrent.

Trois possibilités peuvent mettre un terme définitif à une manœuvre sociale:

- Le personnage enregistre une maladresse (cela constitue une expérience)
- La personne se rend compte qu'on lui ment et qu'on la manipule (le fait qu'elle apprenne que le personnage a quelque chose à y gagner ne suffit pas: il faut qu'elle se sente trahie ou victime d'une arnaque)
- La première impression passe à hostile.

Note: si un personnage subit une manœuvre sociale et la perd, il le choisit. Soit il joue le jeu et cède face au PNJ (auquel cas il regagne un point de volonté et gagne une expérience), soit il dépense un point de volonté et résiste.





