

# VAMPIRE

LA MASCARADE



Nom	<b>YELENA VOLKHOV</b>	Concept	<b>LILITH'S ECHO</b>	Prédateur	<b>SUCCUBE</b>
Chronique	<b>LAS VEGAS</b>	Ambition	<b>POUVOIR</b>	Clan	<b>BRUJAH</b>
Sire	<b>THEO BELL</b>	Désir		Génération	<b>10E</b>

**ATTRIBUTS** 1x4PNT - 3x3PNT - 4x2PNT - 1x1PNT

Physique		Social + <b>SPLENDIDE</b>		Mental	
Force	●○○○○	Charisme	●●●●○	Intelligence	●●●○○
Dextérité	●●○○○	Manipulation	●●●○○	Astuce	●●○○○
Vigueur	●●○○○	Sang-froid	●●●○○	Résolution	●●○○○

**Santé** **VIGUEUR + 3** □□□□□ ■■■■■ **Volonté** □□□□□ ■■■■■ **SANG-FROID + RÉOLUTION**

## COMPÉTENCES

Armes à feu.....	○○○○○	Animaux.....	○○○○○	Érudition... <b>+LITTÉRATURE</b> .....	●○○○○
Artisanat.....	○○○○○	Commandement.....	●●●○○	Finances.....	○○○○○
Athlétisme.....	○○○○○	Empathie.....	○○○○○	Investigation.....	○○○○○
Bagarre.....	●●○○○	Étiquette.....	●●○○○	Médecine.....	○○○○○
Conduite.....	○○○○○	Expérience de la rue.....	●●○○○	Occultisme... <b>+VAMPIRE</b> .....	●○○○○
Furtivité.....	○○○○○	Intimidation.....	●●●○○	Politique.....	○○○○○
Larcin.....	○○○○○	Persuasion.....	●●●○○	Sciences.....	○○○○○
Mélée.....	○○○○○	Représentation.....	○○○○○	Technologie.....	○○○○○
Survie.....	○○○○○	Subterfuge.....	●●●○○	Vigilance.....	●○○○○

## DISCIPLINES

<b>CELERITE</b>	○○○○○	<b>PRESENCE</b>	●●●○○	<b>PUISSANCE</b>	●○○○○
		<b>REVERENCE</b>		<b>CORPS LETAL</b>	
		<b>BAISER PERSISTANT</b>			
		<b>ENVOUTEMENT</b>			
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

**Résonance** **BILIEUSE & SANGUINE**

**Soif** □□□□□

**Humanité** □□□□□ □□□□■

# VAMPIRE

LA MASCARADE



## Principes de la chronique

## Attaches & Convictions

## Fléau de clan

	<p>1/ Daniil &amp; Théo Bell</p> <p>2/ J'écraserai la Camarilla.</p>	<p>Le Sang des Brujahs frémit d'une rage à peine contenue et explose à la moindre provocation.</p> <p>Retirez un nombre de dés égal au score de Fléau du Brujah (1) sur tout jet pour résister à la frénésie de rage.</p> <p>Ce malus ne peut pas donner un groupement de dés inférieur à un dé</p>
--	--	---

## 9PNT Avantages & handicaps 4PNT

BELLE : SPLENDIDE	●●●●○
SAGA : THEO BELL	●●●●○
RESSOURCES	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
ORGANOPHAGE	●○○○○
STIGMATES	●○○○○
VESTIGE DU PASSE : ARISTO.	●●○○○
ENNEMI : AMANT ECONDUIT	●○○○○

Notes

## Puissance du sang ●●○○○ ○○○○○

Coup de sang	Dégâts régénérés
Bonus aux pouvoirs	Relance du test d'Exaltation
Pénalité pour se nourrir	Score de Fléau

Expérience totale 35PNT D'XP

Expérience dépensée

Âge véritable	258 ANS
Âge apparent	29 ANS
Date de naissance	18 DECEMBRE 1762
Date de décès	
Apparence	
Signes distinctifs	
Historique	

# VAMPIRE

LA MASCARADE



## INTIMIDER

Au lieu de séduire les gens, le vampire use de la Présence pour les repousser. Avec ce pouvoir, il émane de lui une aura de menace si terrible que les mortels évitent à tout prix d'attirer son attention. Même les autres Descendants réfléchissent à deux fois avant de tenter quoi que ce soit contre lui.

■ **Coût :** gratuit

■ **Système :** le niveau de Présence du personnage est ajouté à tous ses jets d'Intimidation. En outre, il faut réussir un jet de Résolution + Sang-froid (difficulté 2) pour pouvoir l'attaquer.

Les vampires ne peuvent pas utiliser Révérence et Intimider en même temps.

■ **Durée :** une scène ou jusqu'à ce que le personnage y mette fin

## CORPS LÉTAL

Avec ce pouvoir, le vampire inflige des blessures terrifiantes aux mortels. Il est capable de leur arracher la peau et de leur briser les os à mains nues.

■ **Coût :** gratuit

■ **Système :** s'il le souhaite, le personnage peut causer des dégâts aggravés aux mortels avec ses attaques à mains nues. Celles-ci peuvent également ignorer un niveau d'armure par niveau de Puissance qu'il possède.

■ **Durée :** passif

## BAISER PERSISTANT

Les Baisers des vampires ont beau provoquer une sensation proche de l'extase chez les mortels, ce pouvoir les surclasse tous. Les proies dont le Descendant se nourrit y deviennent dépendantes. Elles en font une obsession, à tel point qu'elles n'hésitent pas à partir à la recherche de leur bourreau pour revivre cette expérience. Les victimes finissent souvent anémiées, font montre de tendances autodestructrices, voire même meurent de cette addiction. Les vampires y voient un excellent moyen de garder et accroître un troupeau.

■ **Coût :** gratuit

■ **Système :** le personnage a le choix d'utiliser ou non ce pouvoir chaque fois qu'il se nourrit. S'il y recourt, il ajoute autant de dés que son niveau de Présence à tous ses groupements basés sur le Charisme concernant la victime mordue. Un mortel subissant un Baiser assorti de ce pouvoir peut effectuer chaque semaine un jet de Volonté (difficulté égale au score de Présence du personnage) pour résister à ses effets. S'il obtient une victoire critique ou qu'il remporte ce jet trois semaines d'affilée, l'effet du Baiser persistant s'estompe définitivement.

■ **Durée :** jusqu'à ce que la cible résiste avec succès.

## ENVOÛTEMENT

Le vampire déploie son charme surnaturel pour séduire une unique victime, la frappant d'une fascination ou d'un amour dévorant, comme si elle venait d'avoir le coup de foudre ou de rencontrer l'idole de toute une vie. Elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour rester dans les bonnes grâces du personnage, et en serait presque à mettre sa propre vie ou celle de ses proches en danger.

■ **Groupements de dés :** Charisme + Présence contre Sang-froid + Astuce

■ **Coût :** un test d'Exaltation

■ **Système :** le personnage a simplement besoin d'attirer l'attention de sa victime et de remporter un jet de Charisme + Présence contre son Sang-froid + Astuce. L'effet dure environ 1 heure, plus 1 heure supplémentaire par point de marge de réussite. Le personnage peut renouveler cet effet indéfiniment. Toutefois, s'il perd le jet, l'effet s'estompe et la victime devient immunisée pour le reste de la nuit.

Une fois le jet réussi, le personnage ajoute autant de dés que son niveau de Présence à ses groupements sociaux visant la victime. S'il demande explicitement à la cible de nuire à ses proches, à elle-même ou de contrevenir à ses Convictions, la requête échoue. S'ensuit un nouveau jet en opposition comme décrit précédemment. Si le personnage perd, l'Envoûtement prend immédiatement fin.

■ **Durée :** 1 heure, plus 1 heure par point de marge

● **Cellule rebelle :** vous êtes à la tête d'une bande de mortels rebelles et vous leur montez la tête avec un sujet entretenant leur combativité. Peut-être leur faites-vous don de vitae ou incarnez-vous leurs idéaux... Peu importent les moyens, ces révoltés (équivalents d'un groupe d'Alliés à 3 points) accomplissent une tâche dangereuse unique pour vous et sans votre présence, avant de se séparer jusqu'au scénario suivant.

●● **Anarch véritable :** vous êtes anarch bien avant que Théo ne rallie une armée de Brujahs de la Camarilla au Mouvement et vous en voulez à ces suiveurs de rejoindre les anarchs maintenant qu'ils sont populaires. Vous possédez des dossiers, des noms, des lieux et des dates concernant les rebelles, qui ils sont, qui ils étaient. Que la Cam vous les ait fournis ou que vous les ayez constitués vous-même, ces dossiers vous donnent deux réussites automatiques à tout jet d'Investigation portant sur les vampires s'étant ralliés au Mouvement anarch.

●●● **Informateur :** que ce soit par le biais de Dead Drops, de messagers ou de moyens arcanes, vous pouvez passer des messages à Théo. Qu'il vous réponde ou vous écoute juste, dépend du message et de vos interactions précédentes, mais, s'il apprécie ce que vous avez à dire, il peut envisager de déplacer des montagnes. Les effets précis en jeu d'un message envoyé à Théo sont à la discrétion du conteur.

●●●● **Le cercle de Bell :** Théo vous fait confiance, peut-être en raison de vos actes révolutionnaires passés ou de vos manipulations pour vous attirer ses bonnes grâces. Bell est l'équivalent d'un Mawla à 5 points, mais votre association avec lui comporte aussi de nombreux inconvénients.