



Fils des siècles



Vampire
THE REQUIEM
www.white-wolf.com

Création de personnage

Ou comment bien s'adapter le jeu de rôle

Sommaire

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?.....	2
Le jeu de rôle Vampire le requiem	2
Quelques termes techniques	3
Le système de jeu	4
La chronique Fils des siècles	5
Comment se créer un personnage ?	6
En savoir plus sur les vampires.....	14

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

C'est, bien sûr, la question qu'il fallait se poser pour commencer cette introduction au jeu de rôle. La réponse est finalement assez complexe car chacun pourra puiser dans ce support des choses très différentes selon ce qu'on recherche.

Le plus simple reste d'analyser les termes : dans « jeu de rôle », il y a « jeu »... et « rôle ».

Le jeu de rôle est donc avant tout un jeu. Il s'agit d'un amusement possédant suffisamment de finesse et de richesse pour être pratiqué avec sérieux et intensité ou simplement dans une ambiance conviviale et détendue. Le jeu auquel on joue consiste à « faire comme si ». Souvenez-vous des jeux de cours de récréation où les enfants jouent au gendarme et au voleur, par exemple. Le jeu de rôle reprend ce principe : chacun joue un rôle, et interprète son personnage. Ce qui nous amène à notre deuxième terme : rôle.

Le but du jeu est donc d'interpréter un personnage imaginaire, non pas physiquement mais simplement par la description orale. Chacun des participants décrit les faits et gestes de son personnage, dit ce que le personnage dit, voire ce qu'il pense. Et une dernière personne jouera le rôle d'arbitre et de conteur. Arbitre car, comme dans tous les jeux, il y a des règles à respecter, qui servent généralement à canaliser l'imagination des participants pour que le personnage reste « plausible ». Conteur car tous ces personnages vont vivre une histoire, une aventure qui dispose donc d'une trame, d'une intrigue, plus ou moins détaillée. Mais cette histoire reste très floue pour son auteur puisqu'il ne maîtrise pas ce que les personnages choisiront de faire, la décision revenant aux joueurs. Chaque partie de jeu de rôle est donc le récit d'une aventure contée de manière collective.



Pour plus de détails concernant la définition du jeu de rôle, vous pouvez vous intéresser à [celle proposée par la Fédération Française de Jeu de Rôle \(FFJDR\)](#)¹.



Le jeu de rôle Vampire le requiem

Vampire requiem est en réalité la nouvelle version d'un jeu de rôle créé en 1991 par Mark Rein-Hagen. Il s'agit en quelque sorte d'une 4^e édition de ce jeu.

¹ Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif.

Création du personnage

Concrètement, le jeu se présente sous la forme de deux livres de base, contenant les règles essentielles aux parties, accompagnés de nombreuses extensions, des ouvrages apportant des informations complémentaires sur des sujets précis.

Le premier livre de base s'intitule *Le Monde des Ténèbres*. Il contient le système de règles détaillé (règles de combat, de création de personnages, de progression, de résolution d'actions...) mais il se cantonne à présenter essentiellement des personnages « mortels », c'est-à-dire des humains, et non des vampires. Ces derniers sont présentés dans le second livre de base, *Vampire le requiem*, qui contient toutes les informations utiles pour jouer des vampires.



Ajoutons que *Le Monde des Ténèbres* est un ouvrage de base autour duquel orbitent de nombreux autres jeux en plus de *Vampire le requiem*, comme *Mage, l'éveil* ou *Loup-garou, les déchus*².

Quelques termes techniques

Avant d'aller plus loin, voici quelques petits termes techniques propres aux jeux de rôle en général et/ou au jeu de rôle *Vampire le requiem* en particulier, qui vous aideront à mieux comprendre les pages qui vont suivre.



² Pour plus d'informations sur la gamme, vous pouvez consulter le site Internet de l'éditeur, White Wolf Publishing : <http://www.white-wolf.com> ou bien celui des éditions françaises, Hexagonal : <http://www.hexagonal.net>

Création du personnage

Le **Conteur**, parfois également appelé Meneur de Jeu (**MJ**) est l'arbitre/conteur dont nous avons déjà parlé. C'est lui qui dirigera la partie et qui tranchera en cas de besoin.

Le **Personnage-Joueur (PJ)** désigne un personnage dirigé par un joueur, par opposition au Personnage Non-Joueur (PNJ), qui n'est pas dirigé par un joueur mais par le MJ.

Le **dé** est un élément important en jeu de rôle. Il apporte une dimension aléatoire aux parties car ni le MJ, ni les PJ ne peuvent prévoir son résultat. Des règles précises encadrent son usage, aidant à trancher pour savoir si une action est une réussite ou un échec. Dans *Vampire*, nous n'utiliserons qu'un seul type de dé : le dé à 10 faces. Il est conseillé de disposer de plusieurs dés, vous serez tranquille avec une dizaine³. Dans les règles, on abrège « dé à dix faces » de deux manières : XD10 signifie qu'il faut utiliser X dés à dix faces, et le symbole ● représente un dé à dix faces. Une caractéristique notée à ●●● permet donc de lancer 3D10 (trois dés à dix faces).

Une séance de jeu de rôle dure généralement plusieurs heures. Un scénario est une histoire qui peut s'étendre sur plusieurs séances. Une campagne (ou chronique) est une suite de scénarios, qui dure donc généralement très longtemps. Pour jouer à *Vampire le requiem*, nous vous proposons de participer à une chronique un peu particulière : *Fils des siècles*.

Le rythme de jeu

Comment fonctionnent les règles de *Vampire le requiem* ?

Un personnage se définit essentiellement par ses attributs et ses compétences, tous les deux découpés en trois catégories : Mental, Physique et Social. Chacun de ces attributs et compétences possède un nombre de dés. Quand un personnage effectue une [action](#) dont l'issue est incertaine, le MJ demande au joueur un jet de dés où l'on ajoute un attribut à une compétence. Par exemple, pour donner un coup de poing, on demandera un jet de Force + Bagarre. On lance autant de D10 que le score de l'attribut et de la compétence. Chaque dé ayant obtenu 8 ou plus correspond à une réussite. Un 10 peut être relancé et ajouté au total s'il refait 8 ou plus (mais uniquement si le personnage possède au moins 1 dé dans la compétence utilisée).

Selon la situation, des dés pourront être ajoutés ou ôtés de ce total, afin de refléter la difficulté de l'action. Une action est réussie si le jet contient au moins une réussite. Plusieurs réussites permettent parfois d'améliorer le résultat (dans le cas d'un combat, par exemple, elles augmenteront les dégâts).

³ On peut acheter ces dés un peu particuliers dans les boutiques spécialisées dans les jeux de société.

La chronique Fils des siècles

Fils des siècles est une initiative lancée en 2005 par le Conteur Benoît Chérel, à Nantes. Elle a pour objectif de vous permettre de jouer des personnages évoluant dans l'Histoire du Monde des Ténèbres. L'ambiance est sombre, voire effrayante. La politique, l'histoire-géographie, le gothique et le romantisme influence l'esthétique narrative.



Cette chronique peut être comprise comme une vaste fresque historique contant l'histoire de vampires. Ces créatures étant immortelles, l'intrigue a pour but de présenter leur existence à travers toute l'Histoire de la civilisation humaine.

L'aventure a commencé en 1200 av. J.-C., ce qui correspond à la fin de la Guerre de Troie et, grosso modo, au début de l'Histoire, avec l'invention de l'alphabet grec. Le point de départ était le retour des combattants de la Guerre de Troie et l'aventure a démarré à Athènes, l'une des cités les plus actives de l'époque pour ce qui concerne la population vampirique.

Le jeu a progressé, traversant plusieurs époques marquantes. La fin de l'ère des dieux de l'Olympe, l'invasion Dorienne de la Grèce, le début de l'Âge du Fer, la Jérusalem du roi David, l'Égypte pharaonique, l'époque babylonienne... Le cadre s'est quant à lui déplacé à de nombreuses reprises, les vampires étant poussés à se déplacer partout dans le monde au fil des siècles (soucis avec les mortels, avec la population vampirique locale... avec autre chose d'encore moins sympathique parfois).

La trame temporelle s'est enrichie au cours des nombreuses parties déjà jouées. Un nouveau groupe de personnages débarquant dans la chronique dispose donc de deux possibilités : soit s'intégrer dans l'époque avancée et progresser à partir du point où s'étaient arrêtés les autres joueurs ; soit démarrer dans l'époque de leur choix au cœur de cette chronologie du Monde des Ténèbres. Car ce sont les personnages, tous ensemble, qui bâtissent au fil de la chronique, un univers de jeu dense et particulier.

Les éléments mis en place par le MJ sont mis en commun à travers le site Internet de l'association [La Guilde d'Altaride](http://www.la-guilde-d-altaride.com). La plupart des MJ communiquent par ailleurs entre eux régulièrement (emails, chats, forums...) pour se partager des documents et se motiver les uns les autres à utiliser du matériel commun.

Les joueurs, quant à eux, sont également mis à contribution pour produire des résumés de parties (publiés sur le site) ou des aides de jeu diverses : dessins, cartes, schémas, logiciels, bases de données, compilations de documents, journaux de bord, nouvelles,



chansons... toutes les créations sont les bienvenues, et le site Internet⁴ est là pour les mettre en valeur et en commun.

Comment se créer un personnage ?

Voyons maintenant en détails la création d'un nouveau personnage.



Certains d'entre vous connaissent peut-être déjà d'autres jeux de rôle de la gamme du Monde des Ténèbres, que cela soit l'édition actuelle ou un des anciennes. La nouvelle version a refondu un certain nombre de mécanismes fondamentaux des règles, tout en conservant de nombreux autres aspects. Globalement, le système gagne en souplesse et en rapidité en s'appuyant sur des règles plus simples et une place plus importante consacrée au *roleplay* (la part d'interprétation des personnages par les joueurs).

Concrètement, pour créer un personnage, vous allez avoir besoin d'une feuille de papier, d'un crayon, et de notez vos idées au fur et à mesure.

Pour démarrer à *Vampire*, il existe plusieurs manières de faire. *Fils des siècles* vous propose de commencer par ce qu'on appelle dans le jargon un « Prologue ». Cette technique, très immersive, consiste à créer un personnage humain dans l'époque actuelle de la campagne, et de commencer à jouer ce personnage. Il ne deviendra un vampire qu'une fois la partie déjà commencée. Des modifications seront alors apportées à la feuille de personnage pour refléter sa transformation. Cette méthode permet de commencer à jouer sans forcément connaître les détails du monde des vampires puisque le personnage lui-même ignore parfois jusqu'à leur existence. Le joueur et son personnage découvrent donc ensemble les secrets de ce *Monde des Ténèbres*.

Notez que si vous le désirez, il reste également possible de commencer directement avec un personnage vampire. La création du personnage sera alors strictement identique, à part le fait que les modifications finales liées à la transformation en vampire seront faites avant le début de la première partie.

Si vous êtes familiers avec le jeu, vous pouvez survoler, voire vous passer de ce chapitre. Si vous possédez déjà un personnage pour *Vampire le requiem* qui pourrait s'intégrer logiquement à l'époque actuelle de jeu de la campagne *Fils des siècles*, n'hésitez pas à le proposer à votre MJ. Nous intégrons facilement des personnages déjà expérimentés dans nos parties.

La première étape dans la création du personnage consiste à visualiser son personnage mentalement. Demandez à votre MJ à quelle époque se situera la première aventure pour clarifier le contexte historique. Vous pouvez également lui demander si certaines régions d'origine sont plus favorables à l'intégration du personnage dans le jeu.

⁴ La Guilde d'Altaride : <http://www.altaride.com>.

Création du personnage

Posez-vous les questions suivantes au sujet de votre personnage⁵ (qui est donc pour l'instant un mortel de son époque) :

- **Sexe** : Homme, femme
- **Âge** : Enfant, adolescent, adulte, ancien
- **Pays d'origine / Peuple** : Grec, babylonien, égyptien, hittite, juif...
- **Apparence physique, style vestimentaire** : Couleur des cheveux, des yeux, de la peau, carrure, silhouette, vêtements...
- **Caractère** : Psychologie du personnage (son point fort, son point faible, sa moralité)
- **Famille** : Histoire personnelle (enfance, mariage, descendance, événements marquants)
- **Talents particuliers (éventuels handicaps)** Ce que sait faire votre personnage (métier, pratiques, habitudes)

Il est important de consacrer un moment à la création de son personnage pour qu'il soit crédible et détaillé. Le personnage est le cœur de votre aventure : si vous le bâclez, vous n'aurez pas autant de plaisir ensuite à jouer à *Fils des siècles*. Rassurez-vous, ça n'est pas si long que ça... et rien ne vous empêche de revenir plus tard sur votre feuille de personnage pour la peaufiner.

Voici maintenant quelques aspects destinés plus particulièrement à la feuille de personnage.



⁵ Dans *Vampire la mascarade*, l'ancienne version du jeu, le livre des règles vous proposait de répondre à un certain nombre de questions pour réfléchir en détail à votre personnage. Vous pouvez retrouver ces questions ici : <http://www.altaride.com/spip/spip.php?article859>

Création du personnage

Nom du personnage : Prénom
Nom (éventuellement : «
Surnom », pseudonymes...)

Joueur(euse) : votre identité
(Prénom, Nom, pseudonyme...
au choix)

Âge (date de naissance/d'Étreinte) : indiquez
la date de naissance de votre
personnage et (si vous êtes
dans ce cas) celle de son
Étreinte (la nuit où il est devenu
un vampire) : vous pourrez ainsi
recalculer facilement son âge.

Bien entendu, si votre personnage n'a pas encore été changé en vampire, contentez-vous de la date de naissance « normale ».

Concept : pour vous aider à mieux définir l'identité et les motivations de votre personnage, décrivez-le en deux ou trois mots. Cela inclut généralement, mais pas toujours, un choix de carrière : « journaliste noctambule », « mécanicien stoïque », « gamin perdu », « artiste exubérant », « jeune homme en colère ».

Vertu : choisissez-en une parmi les suivantes : Charité, Espérance, Foi, Justice, Persévérance, Prudence, Tempérance.

Vice : choisissez-en un parmi les 7 péchés capitaux : Avarice, Envie, Colère, Gourmandise, Luxure, Orgueil, Paresse.

Clan : Ce point dépend du vampire qui fera de votre personnage un vampire. Vous pouvez en discuter avec votre MJ avant la rencontre entre les deux personnages. Généralement un vampire choisi une cible qui lui ressemble. Un clan est une lignée de vampires qui se caractérise par différents aspects particuliers (psychologie, apparence, pouvoirs, faiblesses).

Apparence : Décrivez votre personnage.

Personnalité : Décrivez le caractère de votre personnage.

Présentation : Racontez qui est votre personnage : son histoire, les moments clefs de son existence. Si vous manquez d'idées, passez en revue les trois grandes périodes de sa vie : enfance, adolescence et âge adulte. Pour chacune de ces étapes, cherchez ce qui a pu forger la personnalité de votre personnage (perdre un proche, être enrôlé de force dans une guerre, être témoin d'un événement historique...)

Attributs 5/4/3 : choisissez un groupe d'attributs fort, un groupe moyen et un groupe faible, où vous répartirez 5, puis 4 et enfin 3 points. Les groupes sont séparés ci-dessous) en Mental, Physique et Social. De base, vous avez déjà 1 point par attribut. Le 5^e point dans un attribut coûte 2.



Création du personnage

- Mental
 - **Intelligence** (pouvoir brut de l'esprit, capacité cognitive... votre Q.I.)
 - **Astuce** (capacité de penser vite, sous la pression ; réactivité et perception)
 - **Résolution** (la concentration et la détermination de voir appliquer sa volonté)
- Physique
 - **Force** (puissance physique, pur pouvoir du corps)
 - **Dextérité** (rapidité, temps de réaction, geste délicat)
 - **Vigueur** (résistance, robustesse, pure faculté de récupération physique)
- Social
 - **Présence** (port, stature, assurance)
 - **Manipulation** (charme, persuasion, charisme)
 - **Calme** (sang-froid, dignité, capacité à rester calme, être/paraître imperturbable)

Compétences 11/7/4 : choisissez un groupe de compétences fort, un groupe moyen et un groupe faible, où vous répartirez 11, puis 7 et enfin 4 points. Les groupes sont séparés ci-dessous) en Mental, Physique et Social. Le 5^e point dans une compétence coûte 2.

- *Mental* (-3 si incompetent)
 - **Érudition** (représente le niveau d'enseignement supérieur, connaissance générale des arts et sciences humaines)
 - **Informatique** (entraînement et expérience nécessaire pour se servir d'un ordinateur)
 - **Artisanats** (expérience dans la fabrication d'œuvres artistiques ou d'objets avec ses mains)
 - **Investigation** (l'art de résoudre les mystères, d'examiner des preuves, de répondre aux énigmes)
 - **Médecine** (pratique et expertise en physiologie humaine, soin des maladies et des blessures)
 - **Occulte** (connaissance ou expérience des légendes et récits concernant le surnaturel)



Création du personnage

- **Politique** (connaissance du processus politique, expérience de la bureaucratie)
- **Science** (compréhension des sciences physiques et naturelles)
- **Physique** (-1 si incompetent)
 - **Sports** (large catégorie d'entraînements physiques : escalade, course, saut...)
 - **Bagarre** (aptitude à combattre à mains nues)
 - **Conduite** (permet de conduire dans des conditions difficiles ou dangereuses)
 - **Armes à feu** (identification, entretien et usage des armes à feu et à projectiles)
 - **Larcin** (crochetage des serrures, dissimulation d'objets volés, pickpocket)
 - **Discrétion** (ne pas attirer l'attention, déplacement silencieux)
 - **Survie** (expérience à vivre dans la nature, à chasser)
 - **Armes blanches** (expérience dans le combat avec une arme blanche ou contondante)
- **Social** (-1 si incompetent)
 - **Animaux** (anticiper et interpréter le comportement des animaux)
 - **Empathie** (capacité intuitive à lire les émotions des autres)
 - **Expression** (art de la communication à la fois pour divertir et informer, écrit et oral)
 - **Intimidation** (art de persuader les autres par le biais de la peur)
 - **Persuasion** (art de faire changer quelqu'un d'idée par la logique, le charme ou le baratin)
 - **Entregent** (capacité d'interaction sociale : sociabilité, étiquette, sensibilité, us & coutumes)
 - **Expérience de la rue** (savoir comment se passe la vie dans la rue et y survivre)
 - **Subterfuge** (art de la tromperie, savoir mentir avec conviction et reconnaître un mensonge)



Vous pouvez également choisir trois Spécialités. Ce sont des domaines précis à l'intérieur de compétences, où votre personnage excelle particulièrement. Par exemple la spécialité Ours, dans Animaux, indique que le personnage connaît plus particulièrement les ours et sera donc meilleur dans ses interactions avec cette espèce. Le choix des spécialités est libre, vous pouvez en prendre plusieurs dans une compétence unique si vous le souhaitez.

Le jeu ne comporte pas d'autres compétences mais il n'y a pas de limite au nombre total de spécialités qu'un personnage peut apprendre. Nous en reparlerons avec la question de l'expérience.

Atouts / Avantages Vous disposez de 7 points d'atouts. Le 5e point d'un atout coûte toujours 2. La liste rassemble d'abord les atouts du *Monde des Ténèbres* (donc humains) avant d'aborder ceux qui sont spécifiques aux vampires (qui ne sont accessibles qu'aux personnages déjà vampires).⁶

⁶ Vous pourrez trouver la description détaillée des Atouts sur la page Internet suivante : <http://www.altaride.com/spip/spip.php?article661>

Création du personnage

- Les atouts mentaux
 - Bon Sens
 - Conscience de l'invisible
 - Esprit méditatif
 - Langue étrangère
 - Médecine naturelle
 - Mémoire eidétique
 - Science infuse
 - Sixième sens
- Les atouts physiques
 - Ambidextre
 - Capacité pulmonaire
 - Cascadeur
 - Désarmer
 - Dos musclé
 - Esquive (armes blanches)
 - Esquive (mains nues)
 - Estomac en béton
 - Flingueur
 - Géant
 - Guérison rapide
 - Immunité innée
 - Réflexes rapides
 - Résistance aux toxines
 - Santé de fer
 - Sens de l'orientation
 - Sprinteur
 - Style de combat : boxe
 - Style de combat : Kung-fu
 - Style de combat : deux armes blanches
 - Techniques de combat
 - Tir rapide
 - Tour de chauffe
- Les atouts sociaux
 - Alliés
 - Beauté fatale
 - Contacts
 - Inspiration
 - Mentor
 - Pilier de bar
 - Renommée
 - Ressources
 - Serviteurs
 - Statut
- Les atouts vampiriques



Création du personnage

- [Refuge](#)
- [Statut](#)
- [Troupeau](#)

Handicaps Les handicaps sont optionnels. Ils enrichissent le personnage.

- Les Handicaps mentaux
 - Amnésie
 - Dépendance
 - Distract
 - Lâche
- Les Handicaps physiques
 - Borgne
 - Dur d'oreille
 - Estropié
 - Manhot
 - Muet
 - Myope
 - Nain
 - Paraplégique
- Les Handicaps sociaux
 - Bégaiement
 - Difforme
 - Distant
 - Mauvaise réputation
 - Raciste/Sexiste
 - Secret embarrassant
 - Sociopathe



Taille : 5 pour les adultes humains

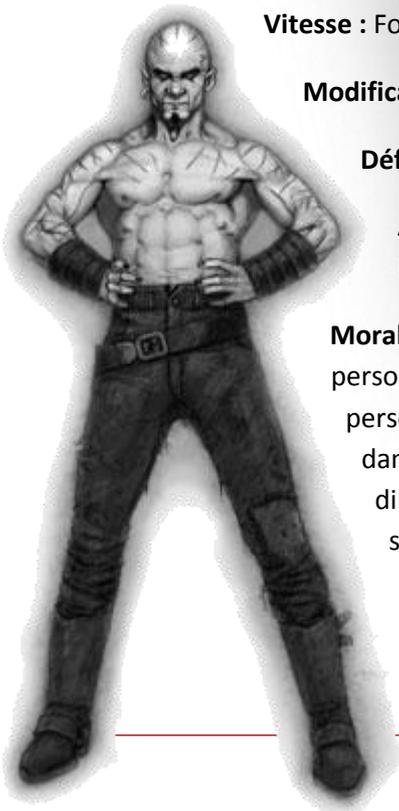
Vitesse : Force + Dextérité + 5

Modificateur d'initiative : Dextérité + Calme

Défense : le plus bas entre Dextérité et Astuce

Armure : de base, ce score est à 0. Il peut être modifié par les vêtements ou les protections portées par votre personnage

Moralité / Humanité : (départ : 7) Plus ce score s'approche de 10, plus votre personnage est Bon, moral, généreux. Plus il descend vers 0, plus votre personnage est Mauvais, immoral, égoïste. Ce facteur a une grande importance dans l'interprétation d'un personnage et en tant que vampire, cela se reflète directement dans ses pouvoirs et dans sa manière de comprendre son état surnaturel.



Création du personnage

Santé : Vigueur + Taille

Volonté : Résolution + Calme

Puissance du Sang : 1 pour un vampire débutant

Points de Vitæ (ou "points de Sang") : 10 pour un vampire débutant

Armes : choisissez quelles armes porte ou possède votre personnage. Il peut très bien n'en avoir aucune (par exemple si son métier ne nécessite pas qu'il en ait).

Équipements : choisissez ce que porte et ce que possède votre personnage. Ses possessions doivent être en rapport avec son Atout Ressources. Un personnage sans ressources ne pourra pas posséder beaucoup d'armes et d'équipements.

Votre personnage est maintenant fin prêt à se lancer dans l'aventure. Vous trouverez dans le chapitre suivant, si vous le souhaitez, des informations complémentaires concernant la création de personnage vampire et sur la définition du vampire tel qu'il est présenté dans ce jeu de rôle. Ces informations ne sont pas indispensables pour démarrer dans *Vampire le requiem* puisque votre personnage est normalement à la création encore un mortel, et il ne sera vampirisé que lors de votre première séance de jeu (le fameux Prologue). Vous découvrirez donc en même temps que votre personnage ce que signifie véritablement être un vampire...

N'oubliez pas de télécharger et d'imprimer votre feuille de personnage.

- [Feuille de personnage Monde des Ténèbres](#) (pour un personnage mortel)
- [Feuille de personnage Vampire le requiem](#) (pour un personnage vampire)
- [Kit d'introduction officiel au Monde des Ténèbres](#) (résumé des règles)⁷
- [Autres versions de feuilles et d'aides de jeu](#) (Scénariothèque)

Bienvenue dans le Monde des Ténèbres !

⁷ Ce kit ayant été réalisé à partir de la version originale américaine des règles, avant la parution de la traduction française, il contient un certain nombre de termes techniques dont l'appellation a changé depuis. Même remarque concernant les deux feuilles de personnage téléchargeables.

En savoir plus sur les vampires...

Votre personnage sera un mortel - homme ou femme - dont le destin sera à jamais bouleversé par une rencontre avec une créature de la nuit, un vampire. Ce vampire, que vous devrez déterminer, va Étreindre votre personnage. L'Étreinte est l'acte qui transforme un mortel en vampire. Le vampire « père » (ou « sire ») doit pour cela choisir une victime (il l'observe souvent pendant des mois avant de passer à l'acte mais ça n'est pas une règle absolue). Il commence par la vider de son sang pour l'amener aux portes de la mort. Ensuite il doit lui faire boire son propre sang vampirique (également appelé Vitæ). Ce sang vampirique a certaines propriétés surnaturelles, dont celle de transmuter un mortel vidé de son sang qui en boit en vampire lui-même. L'humain qui était encore en lui meurt et son corps se change pour devenir celui d'un vampire. Généralement la nouvelle apparence est celle qu'aurait eue le mortel s'il avait été dans un parfait état de santé. Cette nouvelle apparence est définitive.

Le nouveau vampire est souvent appelé Nouveau-Né car le mortel qui était en lui succombe et l'individu renaît sous la forme d'un vampire. On dit qu'il est le fils, ou l'Infant, de son père (ou de sa mère) vampire. Ce dernier est parfois appelé le Sire (ou la Dame) du Nouveau-Né.

Un Sire est, a priori, responsable de son Infant. Comme créer un nouveau vampire demande beaucoup de pouvoir et d'énergie, il est rare que l'on offre ce privilège sans réfléchir. La plupart des vampires qui créent un Infant commencent donc par l'éduquer à sa nouvelle nature.

Dans le Monde des Ténèbres, le vampire est une créature toute-puissante. Immortelle, elle ne peut mourir de vieillesse. Incroyablement robuste, sa résistance dépasse l'imagination. S'il vient à « mourir », il entrera simplement en Torpeur, un état de "sommeil" si profond que le corps prend l'apparence d'un cadavre desséché. Une Torpeur peut durer des jours, voire... des millénaires si le vampire était très puissant.

Le sang du vampire lui procure également certains pouvoirs, appelé [Disciplines](#), ainsi que certains privilèges particuliers (comme la régénération ou la cicatrisation, la capacité à faire battre son cœur et à prendre l'apparence d'un vivant).

Un vampire a cependant des points faibles. Il craint la lumière du soleil, qui peut le brûler en quelques secondes jusqu'à n'en laisser qu'un tas de cendres. Le feu est également dangereux. Ses brûlures, tout comme celles du soleil, sont très difficiles à cicatriser, même avec beaucoup de Vitæ.

Vous commencez à avoir maintenant une idée assez précise de votre personnage tel qu'il était au moment de son Étreinte⁸.

Maintenant nous allons gérer votre Étreinte.



⁸ Pour plus de détails concernant les différents aspects du vampire, la vérité entre la légende et les faits, vous pouvez consulter cette [définition du vampire](#).

Création du personnage

D'abord il faut déterminer quel vampire a changé votre personnage. Il peut s'agir du vampire d'un autre joueur, déjà présent dans la chronique (dans ce cas, arrangez-vous avec lui, vous pouvez entrer en contact par exemple via la page de son personnage sur le site de la guilde d'Altaride) ou bien d'un Personnage Non-Joueur (plusieurs vampires aptes à l'Étreinte des nouveaux [personnages](#) seront proposés sur le site Internet). Vous pouvez imaginer le vampire en question en le créant de toute pièce, en accord avec le Conteur. Enfin, vous pouvez choisir de vous en remettre au Conteur, soit en lui donnant quelques indications sur le vampire que vous verriez Étreindre votre personnage, soit pour avoir la surprise...

Dans *Vampire le requiem*, les vampires se considèrent comme une Famille (un peu à la manière des mafiosi...) Il existe plusieurs lignées au sein de cette Famille. Chaque lignée porte un nom. Les lignées majeures s'appellent des [clans](#).

Chacun de ces [clans](#) dispose de caractéristiques relativement différentes, qui se sont exacerbées au fil des générations de vampires. Ils disposent tous d'un point faible et de disciplines différents. Il est assez fréquent que des vampires d'un même [clan](#) partagent également certains traits de caractère car un Sire choisit souvent un mortel à Étreindre qui possède des goûts en commun avec lui (tant qu'à partager l'Éternité avec quelqu'un, autant bien s'entendre). Ce n'est cependant pas une règle.



À noter qu'au fil des siècles, des lignées mineures, nées de différences créées entre un Sire et son Infant, apparaissent (et parfois disparaissent). Ces lignées mineures ne sont pas décrites ici mais si vous êtes intéressés par l'interprétation d'un vampire plus particulier, n'hésitez pas à en parler à votre Conteur. Les règles officielles proposent ainsi de très nombreux clans « annexes ».

Voici quelques caractéristiques génériques liées aux clans :

- [Dæva](#) : Passion, beauté, séduction, jalousie, magnétisme, plaisir
- [Gangrel](#) : Sauvagerie, nature, férocité, sagesse
- [Mekhet](#) : Discrétion, froideur, nuit, curiosité
- [Nosferatu](#) : Solitude, malédiction, laideur
- [Ventruue](#) : Orgueil, pouvoir, élite, conservateur

Bien évidemment le [clan](#) du vampire qui Étreint votre personnage deviendra le [clan](#) de ce dernier (et de tous ses Infants à venir). La plupart du temps, il existe une très forte solidarité entre les vampires d'un même [clan](#).

Vous avez trouvé le clan de votre personnage ?

Création du personnage

Il ne vous reste plus qu'à déterminer où cette Étreinte s'est passé, ou se passera. Ce sera également l'endroit où vous commencerez à jouer (soit pour décrire votre Étreinte, soit pour démarrer juste après au cours du Prologue).

Pour l'instant, la chronique de *Fils des siècles* a surtout développé la Grèce, la Palestine et l'Inde. Vous êtes cependant libre d'explorer n'importe quelle région du monde, à l'exception de l'Égypte, où il n'est pas permis de démarrer l'aventure (mais rien n'empêchera ensuite votre vampire d'aller explorer cette région dangereuse... à ses risques et périls !)



VAMPIRE™

THE REQUIEM