

Pour qui ? Pourquoi ?

Ce petit mode d'emploi est destiné aux joueurs afin d'explicitier le contenu attendu dans les différentes rubriques de la fiche de personnage, parfois obscures, et quelquefois donner des idées et des orientations pour les aider à construire leur vampire. Ce document contient également un rappel de la répartition des points de création et d'expérience dans les différents éléments composant les caractéristiques du personnage.

Sont également mentionnées les références permettant de se reporter rapidement au livre de règles **Vampire : L'Âge des Ténèbres** (2^{ème} édition). Les pages sont indiquées en rouge comme suit : ¹²⁴

Création du personnage¹³⁰

1. Choisir son **clan**, sa **voie**, sa **nature**, son **attitude**, son **concept**.
2. Les **attributs** : par défaut, ils démarrent à 1 (gratuitement). Répartir 7 points dans une colonne, 5 points dans une autre, et 3 dans la dernière.
3. Les **capacités** : à 0 par défaut. Répartir 13 points dans une colonne, 9 dans une autre, et 5 dans la troisième. Les capacités ne peuvent dépasser 3 pour le moment.
4. Répartir :
 - 4 points dans les **disciplines**
 - 5 points dans les **historiques**
 - 7 points dans les **vertus** (+1 automatique dans les vertus de chaque voie et en courage)
5. Le niveau de **voie** est égal à la somme de ses vertus
La **volonté** est égale au courage
La **réserve de sang maximale** est déterminée par la génération du vampire
La **réserve actuelle** est de 1d10 + Domaine + Troupeau
6. Répartir 15 points de bonus en suivant le barème ci-dessous :
 - 5 pour acquérir un point dans un **attribut**
 - 2 pour un point dans une **capacité**
 - 1 pour une **spécialité de capacité** (maximum de 3 par capacité)
 - 7 pour un niveau dans une **discipline** ou dans une **branche secondaire** de sorcellerie
 - 1 par point d'**historique** supplémentaire
 - 2 par point de **vertu** supplémentaire
 - 1 pour un point supplémentaire dans le niveau de **voie**
 - 1 par point de **volonté** supplémentaire

Les points d'expérience¹⁶⁸

Les points d'expérience peuvent être utilisés comme suit (NA = Niveau Actuel) :

Age du caïnite →	- de 200	201 à 350	351 à 500	501 à 750	+ de 751
Attribut	NA * 4	NA * 4	NA * 5	NA * 5	NA * 6
Capacité existante	NA * 2	NA * 3	NA * 4	NA * 4	NA * 5
Nouvelle spécialité (capacité)	NA	NA	NA	NA	NA
Nouvelle capacité	3	4	5	6	7
Discipline de clan	NA * 5	NA * 5	NA * 6	NA * 6	NA * 7
Discipline d'un autre clan	NA * 7	NA * 8	NA * 8	NA * 9	NA * 10
Branche secondaire (Thaumaturgie, Mortis)	NA * 4	NA * 4	NA * 4	NA * 5	NA * 5
Nouvelle discipline	10	11	12	13	14
Nouvelle branche secondaire	7	8	9	10	11
Vertu (ne modifie pas les traits associés)	NA * 2	NA * 3	NA * 3	NA * 4	NA * 4
Voie	NA * 2	NA * 3	NA * 3	NA * 4	NA * 5
Volonté	NA	NA	NA	NA	NA

Page 1 : Les caractéristiques

Nom :	Nom du personnage <i>Les personnages occidentaux prennent souvent un nom musulman, en plus de leur nom de baptême, non seulement quand ils se convertissent à l'Islam, mais aussi parfois comme nom usuel lorsqu'ils voyagent ou résident dans des pays musulmans. (Voir les exemples dans Le Croissant des Ténèbres, page 153)</i>
Joueur :	Nom du joueur
Clan : ⁶⁴	Lignée à laquelle appartient le vampire
Génération :	Nombre de générations séparant le vampire de Caïn <i>Par défaut, le vampire est de 12^{ème} génération, à moins d'acquérir l'avantage Génération ¹⁵⁷.</i>
Nature : ¹⁴⁰	Véritable identité ou nature profonde de la personnalité du vampire <i>La bonne interprétation de sa nature permet de regagner des points de volonté.</i>
Attitude : ¹⁴⁰	Personnalité apparente vis-à-vis d'autrui
Concept : ^{132 137}	Archétype de personnalité
Attributs : ¹⁴³	Capacités innées du personnage, physiques, sociales et mentales
Capacités : ¹⁴⁵	Connaissances et capacités acquises
Disciplines : ¹⁷²	Pouvoirs hérités par le sang au moment de l'Etreinte
Historiques : ¹⁵⁵	Définissent les liens du personnage avec le reste du monde <i>Alliés, contacts, serviteurs, mais aussi génération ou statut social.</i>
Vertus : ¹⁶¹	Elles définissent l'état moral du personnage
Conscience / Conviction : ¹⁶¹	La conscience mesure le sens moral du vampire par rapport aux standards de la société, alors que la conviction le mesure par rapport à ses propres standards lorsqu'il a rejeté ceux de la société
Maîtrise de soi / Instinct : ¹⁶²	La maîtrise de soi mesure l'emprise du vampire sur sa Bête, alors que l'instinct mesure sa facilité à se laisser aller à la frénésie
Courage : ¹⁶²	Réserves morales et spirituelles permettant au vampire d'éviter la fuite
Voie : ⁹⁶	Philosophie de vie adoptée par le vampire afin de maîtriser sa Bête
Aura : ¹⁶³	Aura engendrée par le niveau du vampire dans sa voie <i>Cette aura influence les tests sociaux.</i>
Volonté : ¹⁶³	Détermination, résistance à l'adversité du personnage
Réserve de sang : ¹⁶⁵	Quantité de sang emmagasinée, et utilisable pour se guérir, se dépasser, ...
Niveaux de santé : ¹⁶⁷	Mesure des blessures reçues
Expérience :	Points d'expérience restants à dépenser

Page 2 : L'historique

Passé mortel

Cette rubrique sert à définir l'existence et l'historique du personnage avant qu'il ne devienne un vampire.

- Date de naissance :** Date de naissance du personnage
Lieu de naissance : La ville et le pays où il est né
Parents : Qui étaient ses parents : noms et activités. Sont-ils morts ?
Activité : Profession du personnage du temps de sa vie mortelle
- Histoire :** Résumé des principaux événements de la vie mortelle du personnage

Etreinte

Récit des circonstances de l'Etreinte du personnage.

- Date de l'étreinte :** Quand a eu lieu l'Etreinte ?
Lieu de l'étreinte : Où cela s'est-il passé ?
Circonstances : Comment cela s'est-il produit ? Etait-ce un choix du personnage ? Y a-t'il eu une période d'initiation ou de formation ?

Père

Définition de la personnalité du Père du vampire, celui qui l'a étreint et initié. Préciser s'il est toujours vivant et en contact avec le personnage.

- Nom :** Nom du vampire
Génération : Sa génération
Lieu de résidence : Son lieu de résidence actuel s'il est connu
Description : Description du physique et du caractère du Père.

Historique (depuis l'étreinte)

Récit des principaux événements de la vie caïnite du personnage, ses rencontres, ce qu'il a entrepris et réussi, ses voyages...

Page 3 : La vie courante

Vie cainite

- Âge apparent :** En général, c'est l'âge du personnage au moment de son Etreinte, mais il est possible que son apparence ait changé depuis, volontairement ou non
- Activité officielle :** Comment le vampire se présente t'il par rapport à la société ? Est-il un marchand, un seigneur, un mendiant... ?
- Activité officieuse et objectifs :** Quelles sont les ambitions du vampire et ses objectifs personnels à long terme ? Cherche t'il le pouvoir, la richesse ou à faire accroître sa race, détruire un clan rival...
- Caractère :** Quel est le caractère du personnage ? Est-il colérique, timide, dominateur ?
- Perception des mortels :** Le vampire voit-il un mortel comme du bétail, comme un égal ? Cela se rapporte aussi à la Voie pratiquée, mais quelle est son attitude vis-à-vis des mortels ?
- Perception des vampires et de leur nature :** Pour le personnage, les vampires sont-ils damnés ou élus de Dieu ? Les autres vampires sont-ils des rivaux, des frères, des ennemis ?
- Description physique :** Quelle est l'apparence physique du vampire ? Quel style vestimentaire adopte t'il habituellement ?

Atouts et handicaps

- Atouts :** ³¹⁰ Atouts physiques, sociaux ou surnaturels
- Handicaps :** ³¹⁰ Handicaps physiques, sociaux ou surnaturels
- Dérangements :** ²⁶⁹ Troubles de la personnalité et signes de folie affectant le vampire
- Faiblesse :** Handicap hérité par tous les vampires d'un même clan (voir la définition de chaque clan)

Intellect et spiritualité

- Religion :** La ferveur religieuse est très forte au Moyen-Âge et une majorité de personnes suivent les préceptes de la Foi. Le vampire suit-il toujours la même religion que de son vivant ? Les religions les plus fortes de l'époque sont le Christianisme, l'Islam et le Judaïsme, mais le personnage peut aussi en suivre une autre, ou tout simplement être athée.
- Courant :** Branche de la religion adoptée. Par exemple, catholique ou orthodoxe chez les chrétiens, ou encore sunnite ou chi'ite chez les musulmans.
- Degré :** Le personnage est-il fanatique, simple croyant, pratiquant... ?
- Pratiques :** Suit-il partiellement ou intégralement les préceptes de sa religion ?
- Langues :** Langues parlées (P), lues (L) ou écrites (E) par le vampire.
Quelques exemples sont cités sur la fiche de personnage, mais la liste est loin d'être exhaustive.

Page 4 : Équipement et habitat

Refuge et domaine

Décrire le lieu de vie et le domaine du vampire (s'il possède un territoire par exemple).

- Lieu :** Où est situé le lieu de résidence du vampire ? Ville, quartier, domaine...
Type : Quel est l'habitat usuel du personnage ? Une cave, une crypte, une maison, un château ?
Depuis : Depuis quand est-il installé ici ? Dans quelles circonstances ?
Description : A quoi ressemble le refuge du vampire ?
Contenu : Décrire les éléments essentiels qui composent les possessions du personnage.

Équipement porté

Détailler l'équipement et les vêtements que le vampire porte habituellement sur lui. Il s'agit en quelque sorte de l'équipement par défaut à disposition, à moins que le joueur ne fasse explicitement mention d'un ajout ou d'un retrait particulier à cette description.

- Monnaie :** Types de monnaies utilisées, et somme portée pour chacun d'entre eux

Armes et protections

Armes et équipements de combat habituellement utilisés par le vampire. (voir le tableau complet page 256)

- Armes de mêlée :** Armes de corps à corps (épées, haches, masses, ...)
Armes à distance : Armes de tir (arcs, arbalètes, frondes) ou de jet (couteaux, lances, ...)
Armures et casques : Type d'armure et de casque portés
Bouclier et armes de parade : Bouclier, ou armes de seconde main (dague, épée, ...)