

<b>Les traditions p.23</b> La Mascarade Tu ne révéleras pas ta véritable nature Le Domaine Tu es le maître absolu sur ton domaine La Descendance Tu n'étreindras qu'avec la permission de ton Ancien La Responsabilité Tu supporteras les conséquences des péchés de ceux que tu étreins L'Hospitalité Honore le domaine d'autrui La Destruction Tu ne tueras point ton prochain	<b>Titres de la Camarilla p.24 (cont)</b> Primogène Qu'il soit désigné par le Prince ou qu'il soit le plus ancien de son clan, c'est un membre influent de son clan et il en est le porte-paroles sur le domaine Harpie Leader d'influence et d'opinion	<b>Dégénérescence p.315 (cont)</b> 5 Dégradation délibérée des biens d'autrui 4 Violation avec circonstances atténuantes (homicide involontaire, tuer un calice lors d'une frénésie) 3 Violation avec préméditation 2 Violation par plaisir 1 Perversion totale, actes abominables Jet de Conscience difficulté 8, il est impossible de dépenser de la volonté pour réussir le test. En cas de jet loupé, le personnage perd 1 point d'humanité, et si l'échec est critique, le personnage perd 1 point de Conscience additionnel et il obtient un dérangement.	<b>Frénésie p.306 (cont)</b> Goût du sang 6 (ou plus dans les cas extrêmes) L'être aimé est en danger 7 Humiliation délibérée en public 8 Jet étendu de Maîtrise de Soi, difficulté variable, si le jet vise à empêcher le personnage de commettre des atrocités, on peut utiliser [9 - Conscience]. 5 réussites sont nécessaires pour que le personnage se contrôle totalement.
<b>Titres de la Camarilla p.24</b> Prince Souverain d'une ville Shérif Bras droit du Prince, applique sa loi et ses décrets Limier Subalterne du Shérif Fléau Si il est nommé, traque et détruit les caïnites de génération 14 et 15	<b>Les Clans</b> Assamite Brujah Disciple de Set Gangrel Giovanni Lasombra Malkavien Nosferatu Ravnos Toréador Tremere Tzimisce Ventrue	<b>Frénésie p.306</b> Odeur du Sang (en étant assoiffé) 3 (ou plus dans les cas extrêmes) Vue du sang (en étant assoiffé) 4 (ou plus dans les cas extrêmes) Être harcelé 4 Situation menaçant sa vie 4 Sarcasmes malveillants 4 Provocation physique 6	<b>Rötschreck p.307</b> Allumer une cigarette 3 Agiter une torche 5 Feu de joie 6 Lumière du soleil occultée 7 Être brûlé 7 Lumière du soleil directe 8 Piégé dans un immeuble en feu 9 Jet étendu de Courage, 5 réussites sont nécessaires pour maîtriser totalement la frayeur de la Bête. Un échec signifie que le personnage s'enfuit loin du danger, attaquant quiconque se mettrait sur son chemin. Un point de volonté peut être dépensé chaque tour pour résister.
	<b>Dégénérescence p.315</b> 10 Pensée égoïste 9 Acte égoïste sans grandes conséquences 8 Blessé quelqu'un (accidentellement) 7 Vol 6 Violation involontaire (vider un mortel intégralement du fait de al Soif)		

Dépenser de la volonté	Dépenser du sang	Actions multiples p.254	Degrés de réussite p.255
Ignorer les pénalités de blessure durant 1 tour	Soigner 1 blessure contondante ou létale	On identifie le groupement de dés le plus faible parmi les actions réalisées, et on répartie ces dés entre toutes les actions.	1 Marginale (faire fonctionner le réfrigérateur jusqu'à l'arrivée du réparateur)
1 réussite automatique à n'importe quel jet	Augmenter un attribut physique d'1 point pendant une scène		2 Modérée (fabriquer un objet moche mais fonctionnel)
Aller contre son instinct	Apparaître plus humain durant une scène (Coût : [8 - Humanité] points de sang)		3 Complète (réparer quelque chose qui de ce fait fonctionne comme s'il était neuf)
Résister à la frénésie durant 1 tour	5 points sang + une journée de repos soignent 1 dégât aggravé, 5 points de sang + 1 point de Volonté pour chaque blessure additionnelle soignée		4 Exceptionnelle (améliorer les performances de votre voiture en la réparant)
Empêcher un dérangement de se manifester			5 Phénoménale (créer un chef-d'oeuvre)
Dépenser de l'expérience p.124	Quantité de sang p.277	Niveaux de difficulté p.255	Tour de combat p.278
Nouvelle capacité 3	Vampire 10+	3 Routinier (rechercher un visage familier dans la foule)	
Nouvelle discipline 10	Loup-Garou 20 (Le sang de Garou augmente la difficulté pour résister à la frénésie)	4 Facile (suivre des traces de sang)	
Nouvelle voie (Néromancie ou Thaumaturgie) 7	Humain moyen 10	5 Simple (séduire quelqu'un qui est déjà bien disposé)	
Attribut niveau actuel x4	Enfant 5	6 Moyen (tirer avec une arme à feu)	
Capacité niveau actuel x2	Vache 5	7 Ardu (découvrir la source de ces râles d'agonie)	
Discipline de Clan niveau actuel x5*	Chien 2	8 Difficile (convaincre un policier que cette cocaïne ne vous appartient pas)	
Autre Discipline niveau actuel x7*	Chat 1	9 Extrêmement difficile (marcher en équilibre sur une corde)	
Voie secondaire (Néromancie ou Thaumaturgie) niveau actuel x4	Poche de sang 1		
Vertu niveau actuel x2	Rat 1/2	Si la difficulté d'un jet est inférieure ou égale au groupement d'un personnage on peut considérer la réussite comme automatique.	
Humanité / Voie niveau actuel x2	Chauve 1/4		
Volonté niveau actuel	-Souris / Oiseau		
* : x6 pour les Caitiffs			

