

<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)		

<p><b>Dépenser de la volonté</b></p> <p>Ignorer les pénalités de blessure durant 1 tour</p> <p>1 réussite automatique à n'importe quel jet</p> <p>Aller contre son instinct</p> <p>Résister à la frénésie durant 1 tour</p> <p>Empêcher un dérangement de se manifester</p>	<p><b>Dépenser du sang</b></p> <p>Soigner 1 blessure contondante ou létale</p> <p>Augmenter un attribut physique d'1 point pendant une scène</p> <p>Apparaître plus humain durant une scène (Coût : [8 - Humanité] points de sang)</p> <p>5 points sang + une journée de repos soignent 1 dégât aggravé, 5 points de sang + 1 point de Volonté pour chaque blessure additionnelle soignée</p>	<p><b>Actions multiples p.254</b></p> <p>On identifie le groupement de dés le plus faible parmi les actions réalisées, et on répartie ces dés entre toutes les actions.</p>	<p><b>Degrés de réussite p.255</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Marginale (faire fonctionner le réfrigérateur jusqu'à l'arrivée du réparateur)</li> <li>Modérée (fabriquer un objet moche mais fonctionnel)</li> <li>Complète (réparer quelque chose qui de ce fait fonctionne comme s'il était neuf)</li> <li>Exceptionnelle (améliorer les performances de votre voiture en la réparant)</li> <li>Phénoménale (créer un chef-d'oeuvre)</li> </ol>																																										
<p><b>Dépenser de l'expérience p.124</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Nouvelle capacité</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Nouvelle discipline</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Nouvelle voie (Néromancie ou Thaumaturgie)</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Attribut</td> <td>niveau actuel x4</td> </tr> <tr> <td>Capacité</td> <td>niveau actuel x2</td> </tr> <tr> <td>Discipline de Clan</td> <td>niveau actuel x5*</td> </tr> <tr> <td>Autre Discipline</td> <td>niveau actuel x7*</td> </tr> <tr> <td>Voie secondaire (Néromancie ou Thaumaturgie)</td> <td>niveau actuel x4</td> </tr> <tr> <td>Vertu</td> <td>niveau actuel x2</td> </tr> <tr> <td>Humanité / Voie</td> <td>niveau actuel x2</td> </tr> <tr> <td>Volonté</td> <td>niveau actuel</td> </tr> </tbody> </table> <p>* : x6 pour les Caitiffs</p>	Nouvelle capacité	3	Nouvelle discipline	10	Nouvelle voie (Néromancie ou Thaumaturgie)	7	Attribut	niveau actuel x4	Capacité	niveau actuel x2	Discipline de Clan	niveau actuel x5*	Autre Discipline	niveau actuel x7*	Voie secondaire (Néromancie ou Thaumaturgie)	niveau actuel x4	Vertu	niveau actuel x2	Humanité / Voie	niveau actuel x2	Volonté	niveau actuel	<p><b>Quantité de sang p.277</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Vampire</td> <td>10+</td> </tr> <tr> <td>Loup-Garou</td> <td>20 (Le sang de Garou augmente la difficulté pour résister à la frénésie)</td> </tr> <tr> <td>Humain moyen</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Enfant</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Vache</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Chien</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Chat</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Poche de sang</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Rat</td> <td>1/2</td> </tr> <tr> <td>Chauve -Souris / Oiseau</td> <td>1/4</td> </tr> </tbody> </table>	Vampire	10+	Loup-Garou	20 (Le sang de Garou augmente la difficulté pour résister à la frénésie)	Humain moyen	10	Enfant	5	Vache	5	Chien	2	Chat	1	Poche de sang	1	Rat	1/2	Chauve -Souris / Oiseau	1/4	<p><b>Niveaux de difficulté p.255</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Routinier (rechercher un visage familier dans la foule)</li> <li>Facile (suivre des traces de sang)</li> <li>Simple (séduire quelqu'un qui est déjà bien disposé)</li> <li>Moyen (tirer avec une arme à feu)</li> <li>Ardu (découvrir la source de ces râles d'agonie)</li> <li>Difficile (convaincre un policier que cette cocaïne ne vous appartient pas)</li> <li>Extrêmement difficile (marcher en équilibre sur une corde)</li> </ol> <p>Si la difficulté d'un jet est inférieure ou égale au groupement d'un personnage on peut considérer la réussite comme automatique.</p>	<p><b>Tour de combat p.278</b></p>
Nouvelle capacité	3																																												
Nouvelle discipline	10																																												
Nouvelle voie (Néromancie ou Thaumaturgie)	7																																												
Attribut	niveau actuel x4																																												
Capacité	niveau actuel x2																																												
Discipline de Clan	niveau actuel x5*																																												
Autre Discipline	niveau actuel x7*																																												
Voie secondaire (Néromancie ou Thaumaturgie)	niveau actuel x4																																												
Vertu	niveau actuel x2																																												
Humanité / Voie	niveau actuel x2																																												
Volonté	niveau actuel																																												
Vampire	10+																																												
Loup-Garou	20 (Le sang de Garou augmente la difficulté pour résister à la frénésie)																																												
Humain moyen	10																																												
Enfant	5																																												
Vache	5																																												
Chien	2																																												
Chat	1																																												
Poche de sang	1																																												
Rat	1/2																																												
Chauve -Souris / Oiseau	1/4																																												

