

CRÉATION DE PRÉDATEUR

Le MJ expose la manière de jouer dans un environnement sûr, décrit le contexte, invite chacun à s'exprimer sur ses attentes concernant les thèmes et le ton, et introduit succinctement les PNJ. Puis :

1. Chaque joueur choisit un **LIVRET**.
2. Notez l'**HÉRITAGE** (l'histoire et la culture) et l'**APPARENCE** de votre personnage.
3. Choisissez ensuite le **STATUT** du personnage, qui peut être soit **PLÉBÉIEN**, soit **PARIA**.
4. Déterminez votre **HUMANITÉ** de départ ; choisissez entre **HUMAIN**, **INSENSIBLE** et **MONSTRUEUX** (cela définira votre attribut d'**HUMANITÉ** et votre **LIMITE DE SANG**).
5. Tous les joueurs échangent ensuite des **DETTES**. Chaque **DETTE** est décrite en quelques mots – suffisamment pour en saisir l'idée générale. Ces liens entre les personnages sont reportés sur la **CARTE RELATIONNELLE**.

Déclarez à quel prédateur vous devez une **DETTE MAJEURE**. Un prédateur a mis en jeu ses intérêts pour vous et attend désormais que vous lui rendiez la pareille.

Annoncez quel prédateur vous doit une **DETTE MINEURE**. Les **DETTES MINEURES** vont et viennent et forment la base de l'économie entre prédateurs, et ne doivent donc pas être prises à la légère.

6. Identifiez sur la **CARTE RELATIONNELLE** lequel d'entre tous les prédateurs est votre **CRÉATEUR** (celui qui a créé votre personnage) ; vous êtes son **ÉLU**. À côté du nom de votre **CRÉATEUR**, écrivez « **CRÉATEUR** de [nom de votre personnage] ». Un PJ peut être votre **CRÉATEUR** ou votre **ÉLU**, si vous vous mettez tous les deux d'accord. Si aucun des personnages sur la **CARTE RELATIONNELLE** ne vous attire, discutez-en avec le MJ.

Puis, décidez si vous êtes **REBELLE** ou **DOCILE**. Si vous êtes **REBELLE**, le MJ crée une **QUERELLE** avec votre **CRÉATEUR** ; elle est dirigée contre vous. Vous êtes désormais son **RIVAL**. Si vous êtes **DOCILE**, ajoutez une nouvelle **DETTE MINEURE** sur la **CARTE RELATIONNELLE** ; vous la devez à votre **CRÉATEUR** en échange de sa tutelle. Détaillez la manière dont il vous a aidé.

7. Le MJ décrit votre **TERRAIN DE CHASSE** et lui attribue ses étiquettes d'**ABONDANCE**, de **VIGILANCE** et de **PROXIMITÉ**. Le MJ vous indique où se trouve votre **TERRAIN DE CHASSE** et à quoi il ressemble, puis il **ÉTABLIT UN RIVAL** qui le convoite.
8. Vous débutez le jeu avec une réserve de **sang** égale à votre **humanité** +7. Vous aurez à dépenser 1 **sang** pour **vous éveiller** pour la nuit.



LE DIABLE

Le Diable arbore le péché comme une insigne de fierté. Il est fort, déterminé et mortel – et le Diable met un point d'honneur à ce que tout le monde le sache. Avec pareil pouvoir viennent les ténèbres.

IMMORTEL

NOM	
HÉRITAGE	
CRÉATEUR	
APPARENCE	
STATUT	
Tu deviens un PATRICIEN quand la fiction l'établit ou quand tu déclenches la manœuvre RÉGICIDE .	
RÉGICIDE : Quand tu détruis un PATRICIEN , tu prends sa place. Tes nouveaux pairs deviennent tes RIVAUX et les prédateurs à qui ta victime devait des DETTES MAJEURES deviennent tes ENNEMIS . On récolte toujours ce que l'on sème : les prédateurs commencent à intriguer pour t'abattre afin de s'emparer de ton titre, de la même manière que tu l'as gagné.	
Tu perds ton STATUT de PATRICIEN quand un prédateur conteste ta domination et que tu cèdes.	
3 PRINCEPS 2 PATRICIEN I PLÉBÉIEN 0 PARIA	
DETTES	
QUE JE DOIS	QU'ON ME DOIT

HUMANITÉ

3	HUMAIN
IO	limite de sang
2	INSENSIBLE
I2	limite de sang
I	MONSTRUEUX
I5	limite de sang
0	PERDU
IO	limite de sang
DERNIÈRE CHANCE	
PERDU À JAMAIS	

SANG

2 OU MOINS :
AFFAMÉ



LE DIABLE

SANS PITIÉ

Quand tu **COMBATS** un prédateur et que tu dépenses au moins 5 **SANG**, ajoute 1 à ta mise. Quand tu es à égalité pour la plus importante dépense de **SANG**, tu sors vainqueur du combat.

MAUVAISE FRÉQUENTATION

Quand tu tires avantage des désirs ou des vices de ta proie, dépense 1 **SANG** pour la prendre dans tes filets. Elle a besoin de toi pour être comblée et vient à toi avec le zèle d'un accro. Quand elle le fait, tu peux lui donner satisfaction. Exige d'abord quelque chose en son pouvoir et elle le fera avec joie. Tu peux ensuite dépenser 1 **SANG** pour satisfaire ses besoins... pour l'instant.

NOTES ET DÉTAILS

TERRAIN DE CHASSE

EMPLACEMENT

ABONDANCE	3	2	I	0	
	foisonnant	suffisant	maigre	rare	friche
VIGILANCE	3	2	I	0	
	insouciant	inattentif	suspicieux	vigilant	
PROXIMITÉ	3	2	I	0	
	central	proche	éloigné	isolé	

CRÉATION DE PRÉDATEUR

Le MJ expose la manière de jouer dans un environnement sûr, décrit le contexte, invite chacun à s'exprimer sur ses attentes concernant les thèmes et le ton, et introduit succinctement les PNJ. Puis :

1. Chaque joueur choisit un **LIVRET**.
2. Notez l'**HÉRITAGE** (l'histoire et la culture) et l'**APPARENCE** de votre personnage.
3. Choisissez ensuite le **STATUT** du personnage, qui peut être soit **PLÉBÉIEN**, soit **PARIA**.
4. Déterminez votre **HUMANITÉ** de départ ; choisissez entre **HUMAIN**, **INSENSIBLE** et **MONSTRUEUX** (cela définira votre attribut d'**HUMANITÉ** et votre **LIMITE DE SANG**).
5. Tous les joueurs échangent ensuite des **DETTES**. Chaque **DETTE** est décrite en quelques mots – suffisamment pour en saisir l'idée générale. Ces liens entre les personnages sont reportés sur la **CARTE RELATIONNELLE**.

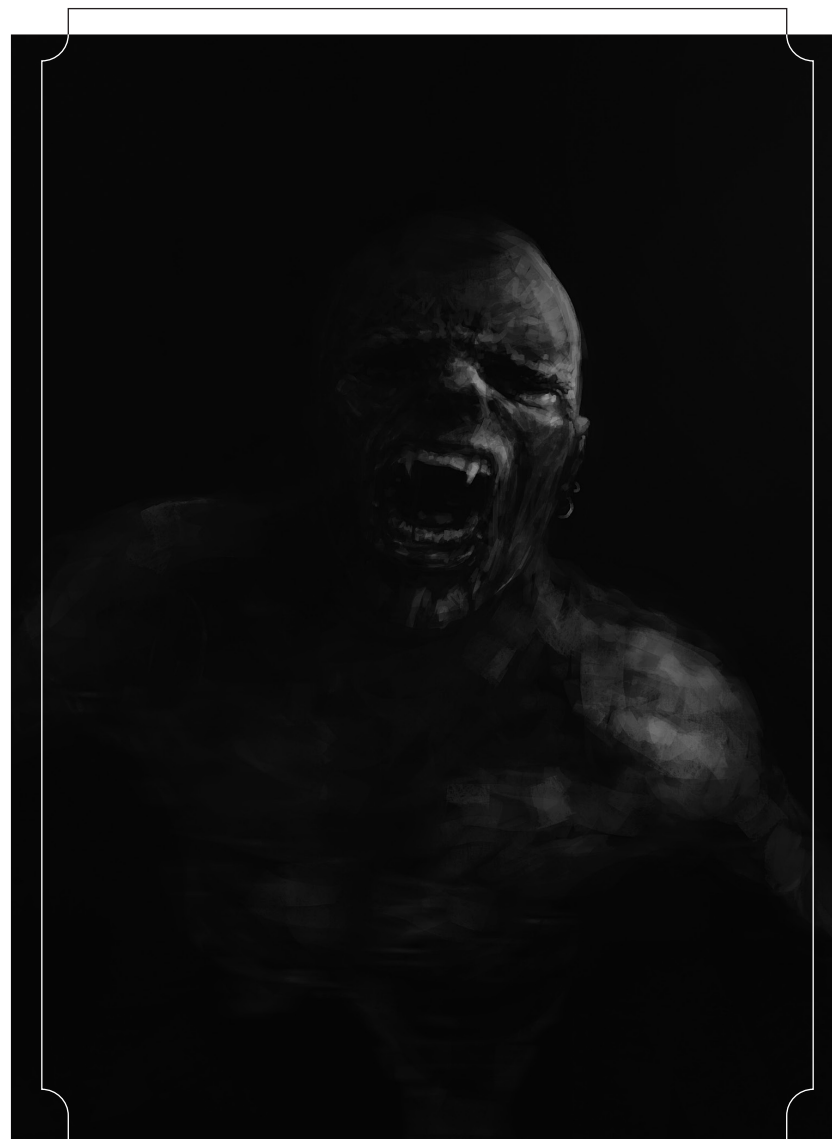
Déclarez à quel prédateur vous devez une **DETTE MAJEURE**. Un prédateur a mis en jeu ses intérêts pour vous et attend désormais que vous lui rendiez la pareille.

Annoncez quel prédateur vous doit une **DETTE MINEURE**. Les **DETTES MINEURES** vont et viennent et forment la base de l'économie entre prédateurs, et ne doivent donc pas être prises à la légère.

6. Identifiez sur la **CARTE RELATIONNELLE** lequel d'entre tous les prédateurs est votre **CRÉATEUR** (celui qui a créé votre personnage) ; vous êtes son **ÉLU**. À côté du nom de votre **CRÉATEUR**, écrivez « **CRÉATEUR** de [nom de votre personnage] ». Un PJ peut être votre **CRÉATEUR** ou votre **ÉLU**, si vous vous mettez tous les deux d'accord. Si aucun des personnages sur la **CARTE RELATIONNELLE** ne vous attire, discutez-en avec le MJ.

Puis, décidez si vous êtes **REBELLE** ou **DOCILE**. Si vous êtes **REBELLE**, le MJ crée une **QUERELLE** avec votre **CRÉATEUR** ; elle est dirigée contre vous. Vous êtes désormais son **RIVAL**. Si vous êtes **DOCILE**, ajoutez une nouvelle **DETTE MINEURE** sur la **CARTE RELATIONNELLE** ; vous la devez à votre **CRÉATEUR** en échange de sa tutelle. Détaillez la manière dont il vous a aidé.

7. Le MJ décrit votre **TERRAIN DE CHASSE** et lui attribue ses étiquettes d'**ABONDANCE**, de **VIGILANCE** et de **PROXIMITÉ**. Le MJ vous indique où se trouve votre **TERRAIN DE CHASSE** et à quoi il ressemble, puis il **ÉTABLIT UN RIVAL** qui le convoite.
8. Vous débutez le jeu avec une réserve de **sang** égale à votre **humanité** +7. Vous aurez à dépenser 1 **sang** pour **vous éveiller** pour la nuit.



LE CAUCHEMAR

Les ténèbres sont réconfortantes, comme une cape d'ombre. Le Cauchemar se pare de ténèbres comme d'une armure et les brandit comme une épée. Durant des rituels sanglants, le Cauchemar étouffe avec une joie perverse la vie et l'espoir, les amis et les rivaux.

IMMORTEL

NOM		
HÉRITAGE		
CRÉATEUR		
APPARENCE		
STATUT		
Tu deviens un PATRICIEN quand la fiction l'établit ou quand tu déclenches la manœuvre FAIRE CHANTER .		
FAIRE CHANTER : Quand tu fais chanter un prédateur, le menaçant de révéler son sordide petit secret, ce qui pourrait lui faire perdre son STATUT , tant que son secret n'est pas révélé, tu es mieux placé que lui dans l' ORDRE DE PRÉSÉANCE . Utilise ce moyen de pression pour MARCHANDER avec lui. Quand tu révéles son sordide petit secret, tu causes sa perte : il devient un PARIA et il est à tout jamais ta NÉMÉSIS . Quand tu causes la perte d'un PATRICIEN de cette manière, tu gagnes le STATUT de PATRICIEN .		
Tu perds ton STATUT de PATRICIEN quand il n'est plus couvert d'opprobre et n'est plus un PARIA .		
PRINCEPS 3 PATRICIEN 2 PLÉBÉIEN I PARIA 0		
QUE JE DOIS	DETTES	QU'ON ME DOIT

HUMANITÉ

3	HUMAIN
IO	limite de sang
2	INSENSIBLE
I2	limite de sang
I	MONSTRUEUX
I5	limite de sang
0	PERDU
IO	limite de sang
DERNIÈRE CHANCE	
PERDU À JAMAIS	

SANG

2 OU MOINS :
AFFAMÉ



LE CAUCHEMAR

PUISSANCE INFERNALE

Quand tu célèbres une messe noire pour faire appel aux puissances infernales, annonce quelle récompense tu appelles dans tes prières, puis accomplis un rite de sang. 5 **SANG** représentent une offrande ridicule, 10 **SANG** une offrande modeste, 20 **SANG** une offrande respectable et 50 **SANG** une offrande méritante. Les ténèbres te récompensent à l'aune de ton offrande. Le MJ décrit le cadeau que les Enfers te font et toute complication qui proviendrait de la faible valeur de ton offrande ou du nouvel intérêt que te portent désormais les Abysses.

ESCLAVE DE SANG

Quand tu donnes du **SANG** à une proie, elle t'appartient – esprit, corps et âme. Le **SANG** que tu lui as donné est désormais le sien. Elle est toujours mortelle et le sang qui court dans ses veines est toujours chaud et brillant. Un esclave de **SANG** peut posséder jusqu'à 5 **SANG** mais quand il tombe à 0 **SANG**, il en redemande, tel un fou furieux.

Quand tu imposes ta volonté sur un esclave de **SANG**, le MJ dépense 1 **SANG** de sa réserve comme suit :

- ♦ Une fois par semaine, pour garder un esclave de sang sous ta coupe.
- ♦ Une fois par nuit, quand tu astreins ton esclave de sang à perpétrer des actes infâmes.
- ♦ Une fois par heure, quand tu prends possession du corps et de l'esprit de ton esclave de sang.

Quand un esclave de **SANG** tombe à 0 **SANG**, il n'est plus fidèle. Il se souvient des terribles choses que tu lui as faites et il se souvient du lieu où tu dors. Un esclave de **SANG** qui meurt avec du **SANG** dans ses veines renaît prédateur.

Tu peux débiter la partie avec un ou plusieurs esclaves de **SANG**. Ils vont et viennent en fonction de ce qui se produit dans la fiction. Au début de chaque **PHASE NOCTURNE**, répartis entre tous tes esclaves de **SANG** autant de points de **SANG** que ton **HUMANITÉ** +2. Ce **SANG** est distinct du **SANG** avec lequel tu débutes la **PHASE NOCTURNE** et il n'est pas prélevé sur ta propre réserve.

TERRAIN DE CHASSE

EMPLACEMENT

ABONDANCE	3	2	I	0	friche
	foisonnant	suffisant	maigre	rare	
VIGILANCE	3	2	I	0	
	insouciant	inattentif	suspicieux	vigilant	
PROXIMITÉ	3	2	I	0	
	central	proche	éloigné	isolé	

CRÉATION DE PRÉDATEUR

Le MJ expose la manière de jouer dans un environnement sûr, décrit le contexte, invite chacun à s'exprimer sur ses attentes concernant les thèmes et le ton, et introduit succinctement les PNJ. Puis :

1. Chaque joueur choisit un **LIVRET**.
2. Notez l'**HÉRITAGE** (l'histoire et la culture) et l'**APPARENCE** de votre personnage.
3. Choisissez ensuite le **STATUT** du personnage, qui peut être soit **PLÉBÉIEN**, soit **PARIA**.
4. Déterminez votre **HUMANITÉ** de départ ; choisissez entre **HUMAIN**, **INSENSIBLE** et **MONSTRUEUX** (cela définira votre attribut d'**HUMANITÉ** et votre **LIMITE DE SANG**).
5. Tous les joueurs échangent ensuite des **DETTES**. Chaque **DETTE** est décrite en quelques mots – suffisamment pour en saisir l'idée générale. Ces liens entre les personnages sont reportés sur la **CARTE RELATIONNELLE**.

Déclarez à quel prédateur vous devez une **DETTE MAJEURE**. Un prédateur a mis en jeu ses intérêts pour vous et attend désormais que vous lui rendiez la pareille.

Annoncez quel prédateur vous doit une **DETTE MINEURE**. Les **DETTES MINEURES** vont et viennent et forment la base de l'économie entre prédateurs, et ne doivent donc pas être prises à la légère.

6. Identifiez sur la **CARTE RELATIONNELLE** lequel d'entre tous les prédateurs est votre **CRÉATEUR** (celui qui a créé votre personnage) ; vous êtes son **ÉLU**. À côté du nom de votre **CRÉATEUR**, écrivez « **CRÉATEUR** de [nom de votre personnage] ». Un PJ peut être votre **CRÉATEUR** ou votre **ÉLU**, si vous vous mettez tous les deux d'accord. Si aucun des personnages sur la **CARTE RELATIONNELLE** ne vous attire, discutez-en avec le MJ.

Puis, décidez si vous êtes **REBELLE** ou **DOCILE**. Si vous êtes **REBELLE**, le MJ crée une **QUERELLE** avec votre **CRÉATEUR** ; elle est dirigée contre vous. Vous êtes désormais son **RIVAL**. Si vous êtes **DOCILE**, ajoutez une nouvelle **DETTE MINEURE** sur la **CARTE RELATIONNELLE** ; vous la devez à votre **CRÉATEUR** en échange de sa tutelle. Détaillez la manière dont il vous a aidé.

7. Le MJ décrit votre **TERRAIN DE CHASSE** et lui attribue ses étiquettes d'**ABONDANCE**, de **VIGILANCE** et de **PROXIMITÉ**. Le MJ vous indique où se trouve votre **TERRAIN DE CHASSE** et à quoi il ressemble, puis il **ÉTABLIT UN RIVAL** qui le convoite.
8. Vous débutez le jeu avec une réserve de **sang** égale à votre **humanité** +7. Vous aurez à dépenser 1 **sang** pour vous **éveiller** pour la nuit.



L'ÉMINENCE GRISE

Le contrôle de l'Éminence grise ne se fait ni au travers de la corruption ni du vice. Non, l'Éminence grise tire les ficelles par la seule force de sa volonté, faisant danser les marionnettes sur l'air de son choix.

IMMORTEL

NOM	
HÉRITAGE	
CRÉATEUR	
APPARENCE	
STATUT	
Tu deviens un PATRICIEN quand la fiction l'établit ou quand tu déclenches la manœuvre MAGNAT .	
MAGNAT : Quand tu détiens au moins une DETTE MAJEURE du PRINCEPS ou au moins une DETTE MAJEURE d'au moins deux PATRICIENS , la communauté te reconnaît comme un acteur de premier plan. Tu deviens un PATRICIEN et les autres PATRICIENS deviennent tes rivaux . Le PATRICIEN qui détient actuellement au total le moins de DETTES MAJEURES de la part du PRINCEPS et des autres PATRICIENS perd son STATUT et devient ton ENNEMI .	
Tu perds ton statut de PATRICIEN quand tu ne respectes plus ces exigences minimales de DETTES .	
PRINCEPS 3 PATRICIEN 2 PLÉBÉIEN I PARIA 0	
QUE JE DOIS	QU'ON ME DOIT

HUMANITÉ

3	HUMAIN
IO	limite de sang
2	INSENSIBLE
I2	limite de sang
I	MONSTRUEUX
I5	limite de sang
0	PERDU
IO	limite de sang
DERNIÈRE CHANCE	
PERDU À JAMAIS	
SANG	
2 OU MOINS : AFFAMÉ	



L'ÉMINENCE GRISE

MA PETITE ENTREPRISE	
Tu as mis sur pied une entreprise bénéficiant des institutions des proies et tu sais en tirer profit. Gérer tes affaires est un véritable travail, car aucun de tes intermédiaires ne sera jamais assez bon pour le faire à ta place. Cependant, douce est la récompense. Quand tu crées ton personnage, détaille ton entreprise, puis choisis deux atouts et deux handicaps.	
♦ Atouts : prospère, influent, compétent, fidèle, réactif, efficace, secret.	
♦ Handicaps : concurrence, taupes, contentieux, discorde, éparpillé.	
Le MJ ajoute et retire des atouts et des handicaps en fonction de ce qui se produit dans la fiction. Quand tu investis dans ton entreprise, le MJ peut le faire transparaître en ajoutant un atout ou en retirant un handicap, et inversement.	
TIRER LES FICELLES	
Quand tu T'IMMISCES dans les affaires d'autres prédateurs, tu dépenses du SANG mais tu peux utiliser l'entreprise que tu contrôles pour T'IMMISCE par son intermédiaire sans avoir à te salir les mains. Quand tes sbires effectuent la manœuvre, ils subissent le plus gros des retombées à ta place, mettant en danger ton entreprise, mais pas ta personne. Si le MJ décide que ta manœuvre nuit à ton entreprise ou l'expose plus que de raison, il peut lui ajouter de nouveaux handicaps ou lui retirer des atouts.	
TERRAIN DE CHASSE	
EMPLACEMENT	
ABONDANCE	3 2 I 0 foisonnant suffisant maigre rare friche
VIGILANCE	3 2 I 0 insouciant inattentif suspicieux vigilant
PROXIMITÉ	3 2 I 0 central proche éloigné isolé

CRÉATION DE PRÉDATEUR

Le MJ expose la manière de jouer dans un environnement sûr, décrit le contexte, invite chacun à s'exprimer sur ses attentes concernant les thèmes et le ton, et introduit succinctement les PNJ. Puis :

1. Chaque joueur choisit un **LIVRET**.
2. Notez l'**HÉRITAGE** (l'histoire et la culture) et l'**APPARENCE** de votre personnage.
3. Choisissez ensuite le **STATUT** du personnage, qui peut être soit **PLÉBÉIEN**, soit **PARIA**.
4. Déterminez votre **HUMANITÉ** de départ ; choisissez entre **HUMAIN**, **INSENSIBLE** et **MONSTRUEUX** (cela définira votre attribut d'**HUMANITÉ** et votre **LIMITE DE SANG**).
5. Tous les joueurs échangent ensuite des **DETTES**. Chaque **DETTE** est décrite en quelques mots – suffisamment pour en saisir l'idée générale. Ces liens entre les personnages sont reportés sur la **CARTE RELATIONNELLE**.

Déclarez à quel prédateur vous devez une **DETTE MAJEURE**. Un prédateur a mis en jeu ses intérêts pour vous et attend désormais que vous lui rendiez la pareille.

Annoncez quel prédateur vous doit une **DETTE MINEURE**. Les **DETTES MINEURES** vont et viennent et forment la base de l'économie entre prédateurs, et ne doivent donc pas être prises à la légère.

6. Identifiez sur la **CARTE RELATIONNELLE** lequel d'entre tous les prédateurs est votre **CRÉATEUR** (celui qui a créé votre personnage) ; vous êtes son **ÉLU**. À côté du nom de votre **CRÉATEUR**, écrivez « **CRÉATEUR** de [nom de votre personnage] ». Un PJ peut être votre **CRÉATEUR** ou votre **ÉLU**, si vous vous mettez tous les deux d'accord. Si aucun des personnages sur la **CARTE RELATIONNELLE** ne vous attire, discutez-en avec le MJ.

Puis, décidez si vous êtes **REBELLE** ou **DOCILE**. Si vous êtes **REBELLE**, le MJ crée une **QUERELLE** avec votre **CRÉATEUR** ; elle est dirigée contre vous. Vous êtes désormais son **RIVAL**. Si vous êtes **DOCILE**, ajoutez une nouvelle **DETTE MINEURE** sur la **CARTE RELATIONNELLE** ; vous la devez à votre **CRÉATEUR** en échange de sa tutelle. Détaillez la manière dont il vous a aidé.

7. Le MJ décrit votre **TERRAIN DE CHASSE** et lui attribue ses étiquettes d'**ABONDANCE**, de **VIGILANCE** et de **PROXIMITÉ**. Le MJ vous indique où se trouve votre **TERRAIN DE CHASSE** et à quoi il ressemble, puis il **ÉTABLIT UN RIVAL** qui le convoite.
8. Vous débutez le jeu avec une réserve de **sang** égale à votre **humanité** +7. Vous aurez à dépenser 1 **sang** pour **vous éveiller** pour la nuit.



L'HÉDONISTE

L'Hédoniste se nourrit autant du plaisir de la chair que du sang de ses proies malchanceuses. L'Hédoniste se repaît de l'intimité, ce qui ne l'empêche pas d'être blasé. Ce cercle vicieux le pousse toujours vers davantage de débauche.

IMMORTEL

NOM	
HÉRITAGE	
CRÉATEUR	
APPARENCE	
STATUT	

Tu deviens un **PATRICIEN** quand la fiction l'établit ou quand tu déclenches la manœuvre **BACCHANALE**.

BACCHANALE : Quand tu organises pour les prédateurs un événement social qui donne en spectacle les proies : sang, sexe, festivités – le plus dépravé sera le mieux – tu gagnes le **STATUT de PATRICIEN** et les autres **PATRICIENS** deviennent tes **RIVAUX**. Le **PATRICIEN** qui est, selon le jugement du MJ, le moins populaire ou le plus reclus perd son **STATUT de PATRICIEN** et devient ton **ENNEMI**.

Tu perds ton **STATUT** de **PATRICIEN** quand ta popularité s'estompe ou quand un prédateur te vole la vedette. La notoriété est éphémère.



QUE JE DOIS	DETTES	QU'ON ME DOIT

HUMANITÉ

 3	HUMAIN I0 <i>limite de sang</i>
 2	INSENSIBLE I2 <i>limite de sang</i>
 I	MONSTRUEUX I5 <i>limite de sang</i>
 0	PERDU I0 <i>limite de sang</i>
	DERNIÈRE CHANCE PERDU À JAMAIS

SANG

2 OU MOINS :
AFFAMÉ



L'HÉDONISTE

IDOLE

Où que tu ailles, les proies affluent. Tu as des adeptes : une clique, des fans, des sectateurs, etc. Ils t'adorent et feraient n'importe quoi pour te plaire. Tes besoins en **SANG** ne sont pas un problème, mais il y a un piège. Ils se réunissent autour de toi parce qu'ils ont besoin de quelque chose que toi seul peux leur offrir. Quand tu crées ton personnage, explique ce que tu leur offres, puis choisis deux cadeaux qu'ils te font, en plus du **SANG**, et choisis deux problèmes.

♦ **Cadeaux** : sexe, drogues, secrets, vénération, protection.

♦ **Problèmes** : peu nombreux, rivalités, distractions, responsabilités, nouveaux venus.

Le MJ ajoute et retire des cadeaux et des problèmes en fonction de ce qui se produit dans la fiction. Quand tes adeptes vénèrent ta magnificence, le MJ peut le faire transparaître en ajoutant un cadeau ou en retirant un problème et inversement, quand tu abuses de tes adeptes ou ne parviens pas à les maintenir captivés, il peut ajouter des problèmes.

DANS LE CREUX DE TA MAIN

Quand tu t'**IMMISCES** dans les affaires d'un prédateur ou quand un prédateur s'**IMMISCe** dans tes affaires, s'il te doit des **DETTES**, tu peux **ENCAISSER TES JETONS** sans dépenser de **DETTES**. Il est à ta botte.

TERRAIN DE CHASSE

EMPLACEMENT

ABONDANCE

3 2 I O

foisonnant *suffisant* *maigre* *rare* *friche*

VIGILANCE

3 2 I O

insouciant *inattentif* *suspicieux* *vigilant*

PROXIMITÉ

3 2 I O

central *proche* *éloigné* *isolé*

CRÉATION DE PRÉDATEUR

Le MJ expose la manière de jouer dans un environnement sûr, décrit le contexte, invite chacun à s'exprimer sur ses attentes concernant les thèmes et le ton, et introduit succinctement les PNJ. Puis :

1. Chaque joueur choisit un **LIVRET**.
2. Notez l'**HÉRITAGE** (l'histoire et la culture) et l'**APPARENCE** de votre personnage.
3. Choisissez ensuite le **STATUT** du personnage, qui peut être soit **PLÉBÉIEN**, soit **PARIA**.
4. Déterminez votre **HUMANITÉ** de départ ; choisissez entre **HUMAIN**, **INSENSIBLE** et **MONSTRUEUX** (cela définira votre attribut d'**HUMANITÉ** et votre **LIMITE DE SANG**).
5. Tous les joueurs échangent ensuite des **DETTES**. Chaque **DETTE** est décrite en quelques mots – suffisamment pour en saisir l'idée générale. Ces liens entre les personnages sont reportés sur la **CARTE RELATIONNELLE**.

Déclarez à quel prédateur vous devez une **DETTE MAJEURE**. Un prédateur a mis en jeu ses intérêts pour vous et attend désormais que vous lui rendiez la pareille.

Annoncez quel prédateur vous doit une **DETTE MINEURE**. Les **DETTES MINEURES** vont et viennent et forment la base de l'économie entre prédateurs, et ne doivent donc pas être prises à la légère.

6. Identifiez sur la **CARTE RELATIONNELLE** lequel d'entre tous les prédateurs est votre **CRÉATEUR** (celui qui a créé votre personnage) ; vous êtes son **ÉLU**. À côté du nom de votre **CRÉATEUR**, écrivez « **CRÉATEUR** de [nom de votre personnage] ». Un PJ peut être votre **CRÉATEUR** ou votre **ÉLU**, si vous vous mettez tous les deux d'accord. Si aucun des personnages sur la **CARTE RELATIONNELLE** ne vous attire, discutez-en avec le MJ.

Puis, décidez si vous êtes **REBELLE** ou **DOCILE**. Si vous êtes **REBELLE**, le MJ crée une **QUERELLE** avec votre **CRÉATEUR** ; elle est dirigée contre vous. Vous êtes désormais son **RIVAL**. Si vous êtes **DOCILE**, ajoutez une nouvelle **DETTE MINEURE** sur la **CARTE RELATIONNELLE** ; vous la devez à votre **CRÉATEUR** en échange de sa tutelle. Détaillez la manière dont il vous a aidé.

7. Le MJ décrit votre **TERRAIN DE CHASSE** et lui attribue ses étiquettes d'**ABONDANCE**, de **VIGILANCE** et de **PROXIMITÉ**. Le MJ vous indique où se trouve votre **TERRAIN DE CHASSE** et à quoi il ressemble, puis il **ÉTABLIT UN RIVAL** qui le convoite.
8. Vous débutez le jeu avec une réserve de **sang** égale à votre **humanité** +7. Vous aurez à dépenser 1 **sang** pour **vous éveiller** pour la nuit.



LE LOUP

Le Loup relâche un hurlement féroce. C'est un cri de liberté et d'indépendance et c'est aussi un avertissement : il ne vaut mieux pas lui chercher d'emmerdes. Mais le Loup n'est pas seul : d'autres hurlements répondent en chœur à son cri.

IMMORTEL

NOM
HÉRITAGE
CRÉATEUR
APPARENCE
STATUT

Tu deviens un **PATRICIEN** quand la fiction l'établit ou quand tu déclenches la manœuvre **ALPHA**.

ALPHA : Quand toi et ta meute défies l'autorité d'un **PATRICIEN** qui n'est pas en mesure de prouver sa supériorité sur toi, tu obtiens le **STATUT** de **PATRICIEN** et il perd le sien. Il est désormais ta **NÉMÉSIS**. Les autres **PATRICIENS** deviennent tes **ENNEMIS**.

Tu perds ton **STATUT** de **PATRICIEN** quand ta meute se dissout ou quand un prédateur prouve sa supériorité sur toi.



QUE JE DOIS	DETTES	QU'ON ME DOIT

HUMANITÉ

3	HUMAIN
IO	limite de sang
2	INSENSIBLE
I2	limite de sang
I	MONSTRUEUX
I5	limite de sang
O	PERDU
IO	limite de sang
DERNIÈRE CHANCE	
PERDU À JAMAIS	

SANG

2 OU MOINS :
AFFAMÉ



LE LOUP

MEUTE

Tu es à la tête d'une meute de prédateurs – un ou deux pour débiter, et davantage par la suite si tu es doué pour susciter des troubles. Les PJ peuvent choisir de faire partie des membres. Ta meute partage un lien fort sous la forme d'une **AMBITION** commune ou d'une plainte que tu dois détailler.

Ajoute ta meute sur la **CARTE RELATIONNELLE**. La meute te doit une **DETTE MINEURE** : c'est son lien de départ avec toi. Plus la meute te doit de **DETTES**, plus elle est loyale. Si tu ne forge pas de liens forts avec des **DETTES MAJEURES**, la meute est agitée, prompte à la frasque et divisée par des querelles intestines. Les **DETTES** de la meute fonctionnent comme toutes les **DETTES** : tu **MARCHANDES** avec ta meute pour obtenir d'elle ce que tu veux.

Tant que tu es alpha, tu es mieux placé que tous les membres dans l'**ORDRE DE PRÉSÉANCE**. Si tu devais devoir à la meute plus de **DETTES** qu'elle ne t'en doit, la meute ne va plus tolérer ta suprématie et quelqu'un va forcément te défier. Un véritable défi est un **COMBAT** à mort. Si tu cèdes ou si tu te fais battre et que ton adversaire te laisse vivre dans la disgrâce, tu n'es plus l'alpha. Si ta meute te chasse (ce qui est probable), tu deviens un **PARIA**.

MÉTAMORPHE

Quand tu te transformes en loup ou en chauve-souris, tu revêts cette peau comme si elle t'était propre. Tu te changes à volonté sans avoir à dépenser de **SANG**.

TERRAIN DE CHASSE

EMPLACEMENT

ABONDANCE	3	2	I	O	friche
	foisonnant	suffisant	maigre	rare	
VIGILANCE	3	2	I	O	
	insouciant	inattentif	suspicieux	vigilant	
PROXIMITÉ	3	2	I	O	
	central	proche	éloigné	isolé	