

MARAT OLIANOV : V13, créateur d'une crypto-monnaie (Bytten). Il vit au-dessus de ses moyens.
ALYA : V9, se gave de neuroleptiques pour faire taire la Bête. Ces antipsychotiques la rendent particulièrement amorphe et incohérente.
Anastasiya : V11, leader d'un réseau mortel élitiste qui permet de nombreux excès. Elle s'est fait de nombreux ennemis humains.
Dinara : V12, administratrice de Brimstone, fonds d'investissements accessible à tous les vampires. Elle finance beaucoup de projets
ANNIO : V11 fan de street fighter gère un réseau de livraison de calice. son qg est dans une salle d'arcade
IGOR : V10, archétype du vieux rentier qui se laisse vivre en errant de gala en vernissage. Il refuse catégoriquement de créer un enfant.
ONY MIKHAYLOV, V13, prone de s'organiser contre la SI. Se nourrit sur les riders de l'ELEHTRIKIA..

KODIAK : To13, mécène des arts. Il fait vivre plein d'artistes et jubile quand un de ses poulains devient mainstream. Puis il le tue à 27 ans.
IRINA : To11, est déjà déçue de la promesse Anarch car elle ne se reconnaît pas en Dmitri. Voudrait une direction horizontale et non verticale.
Dieter : To10, Sait tout sur tout le monde se pense le gars le plus cool de l'école alors qu'il est devenu une caricature de bully.
Margot : To11, maquerelle qui opère un réseau de poupées de sang. Ses employés sont très bien traités, elle est intransigeante avec le respect du bétail.
REDA : To12, androgyne edoniste qui aime s'encailler avec d'autres clans et appelle son Sire au secours dès que la situation dégénère trop à son goût.
LEONID : to13, mannequin et artiste talentueux, enfant caché de d'IRINA. et ?

FANG : B13, Déteste qu'on se moque de son prénom chinois.
ZARIA : B10, vampire au grand coeur... cache les camaristes et autres indésirables...en échange de leur vitae. Elle est bien vue des Nosferatus.
INNA : B11, théoricienne de la lutte qui est de tous les combats sociaux. Intersectionnelle à mort. Et déprimée de voir que rien ne change jamais.
BORIS : B12, troll en Doc Martens. Grande gueule. Combat sur le terrain les NS qui pourchasse les réfugiés, les gays... secret : fils d'Oligarque.
KATYA : B11, opportuniste qui utilise sans vergogne le mouvement Anarch comme un moyen de faire de la place pour son ambition. #NeonatesMatter

DMITRI : G10, Baron Anarch. Gère des combats de chiens.
NATALIA : G10, survivaliste qui pense que la Géhenne est pour demain a des planques partout, du matériel caché, des plans de secours et un gros grain.
ERMAK : G10, Étudie et combat les lupins des parcs. Très fier de son héritage Cosaque.
VLADIMIR: G13, exterminateur qui utilise Animalisme pour infester de riches demeures et y vivre pendant qu'il prétend dératiser les lieux au gaz.
AVDOTIA : G13, vétérinaire exotique qui déteste les chiens et les chats. Elle préfère soigner les félins appartenant à des dealers ou à des gens riches.

Karina : N10 , Vends des infos aux SI pour essayer de prendre la place de Dmitri. se balade en Bentley dans tout Moscou.
PROXY: N11 Otaku prostré chez ses parents. Hacker il Ne communique qu'en piratant les oreillettes bluetooth. Il aurait un enfant illégal.
PAVEL : N11, revendeur qui tient plus du hoarder. Il possède plusieurs entrepôts remplis de tout et de rien. Collectionne les tableaux ratés et moches.
KHALYL : N12, infirmier qui porte un masque et qui se nourrit uniquement de patients souhaitant en finir dignement. Garde un souvenir à chaque fois.
SOFIA: N13, jumelle de MARGOT. A été créée par blague. Cherche une raison d'être
EVGENY : N10, Jouit d'afficher sa monstruosité tout en appréciant sincèrement l'Art. Aime se nourrir sur des goules To pour les terminer

Anoushka: Ma10, Ancienne gymnaste médaillée qui est capable d'entendre et de parler à la Bête des autres mais qui n'entend jamais la sienne.
Débora : Ma11, se prend pour la dernière personne dont elle a bu le sang, donc elle ne se rappelle plus qui elle est (mais elle sait qu'elle est une vampire).
Adriano : Ma12, jeune homme qui comprend toutes les langues mais n'en parle qu'une que personne ne comprend. On dit en rigolant qu'il parle le Cainien.
Fedhor : Ma 11 convaincu que son vampirisme est dû à une bête tentaculaire niché dans ses viscères. A part ça, un mec brillant et ultra prosaïque.

Danika : Tr9, Ancienne qui résiste à l'appel du Levant en méditant toute la nuit, mais en ne pouvant rien faire d'autre. Les Tremeres la nourrissent donc.
Abigail : Tr12, légiste qui collectionne dans des urnes les cendres de vampires qui ont connu leur Mort finale. Elle dit qu'elle peut communiquer avec eux.
Jakim : Tr13, son Sire a disparu en laissant derrière lui un exemplaire du Livre de Nod. Son authenticité est suspecte, mais il veut y croire malgré tout.
KAAMIL : Tr10, Recteur de la fac de médecine qui possède une large collection de sang des vampires moscovites dans des éprouvettes. IL s'en sert parfois pour menacer.
DOMINIK : Tr12, en rupture avec son clan, mais tout le monde pense que c'est un infiltré. On préfère le garder vivant, c'est plus pratique et moins dangereux.

ANTONIA : C10, reine d'une Cour des miracles qui se pense Ancienne et est vexée de ne pas entendre l'appel du Levant. Elle dit qu'elle va partir. Bientôt.
IVAN : C11, lutteur des 80's. Coupe mulet et fluo.
MADALYN : C13, taxi qui endort ses victimes avec du gaz pour se nourrir sans violence. Ignore que le gaz ne fonctionne pas sur les vampires.
KNEVNA : C13, facilitateur qui utilise son statut de non-aligné pour se proposer comme intermédiaire neutre. Il se rêve en Ventrué, alors qu'ils le méprisent.

Camarilla de St Peter

Nikolai dit le tsar : V9, Prince de St Pétersbourg
NONA ROMANOVA : B11, Primogène qui déteste les Anarchs ("pour être anti-système, il faut un système").
GARDE DU CORPS ? et unité d'élite
FELIKS Bogdanov : V10, Primogène qui gère les dettes et le cadastre depuis un cinéma désaffecté.
KATARINA : To10, Primogène. ADDICT aux drogues. secret : Étirent inconsidérément ceux qu'elle nomment les "belles âmes".
VIKTOR :

GRU

Kolupayev Makar (Makarka) Yanovich dit tessaki ("la machette")
Budanov Arseni Valentinovich
Siyankin Vadim (Vadik) Afanasievich
Entin Rollan Alesnarovich
Preobrazhensky Taras (Tarasik) Yegorovich

SABBAT

WLADIMIR : Tz12, se fait passer pour un Caïtif sans envergure. Rédige des fiches sur tout le monde et communique ses rapports à un certain DRAGO.

DRAGO : TZ8 boss de la secte locale qui attends son heure pour frapper.

ROB HAMILTON G12 Vampire US exilé suite

AUTRES

KLARA : Batteuse d'un groupe de Black Metal

Dinara

MARAT

Aleksandr

SASHA

ANNIO :

Alexsei

ABOMINATION : <https://whitewolf.fandom.com/wiki/Abomination>

Retour en arrière :

- Les brujahs sont derrière l'essor du communisme
- Baba yaga (Nosfé gen 4) coupe la Russie du reste du monde vampirique avec le rideau d'ombres à sa prise de pouvoir par la force début 90's : casse la gueule à tout le monde - dont les brujahs - et beaucoup de puissants vampires baissent la tête - pour la garder : ils et elles se cassent en dehors des grands centres urbains (sauf St Peter - historiquement CAM donc capitale vampirique de la Russie - pourquoi et comment ont



ils résisté - j'en sais rien mais ca m'arrange)

- Baba yaga est tuée un peu plus tard avant 00 : génération de vampires "Boomers" après sa chute avec des étreintes sauvages, massives et incontrôlées

Et maintenant ? :

- Depuis 20 ans, le retour de l'autoritarisme de Poutine et l'état du pays laissent à penser que Brujahs ou des Ventrues ont repris le contrôle... Avec en face des brujahs revanchard communiste et/ou gérant le crime organisé
- une présence d'anarchs certaines mais discrètes car la SI cartonne à tout va (camouflé par l'ultra violence russe)
- Je ne vois pas pourquoi La camarilla n'essayerai pas de revenir
- des anciens absents soit appelés au moyen orient, soit planqués dans des villes plus petites ou dans d'anciens états de l'URSS :
- Beaucoup de Brujahs, de ventrues, et n'oublions pas les Nosferatus qui ont bien profité du passage de grand mère BABA, mais aussi des Toreadors, des Gangrels. particularité : potentiellement des coins ultra mono-clan (suite au "boom" des étreintes)

Tzimisce sont normalements aussi présents (ainsi que le sabbat) mais ca m'arrange qu'ils se soit cassés pour simplifier le tout. Pour le moment je pars sur un Moscou anarch mais assailli de toutes part (lupins et sabbat en campagne) et avec un truc que je trouve cool : un pèlerinage historique de la cam de st paetersbourg vers moscou pendant les "nuits blanches"

11:14

Moscou by night : Bcp d'immigrés à moscou en faisant une ville cosmopolite mais avec de fortes tensions (extrême droite et gouvernement) Lieux insolites : parc d'attractions a la gloire des regions russes désaffecté : Kremlin d'Izmaylovo/ egouts nosfe plus mortels / metro /Le cimetière d'avion sur Khodynka / planetarium / bains russes / parc Gorki avec des joueurs de ping pong / ville réesté en 1920 de Sokol (protege par un vampire etreint la bas ?)/ art play / Octobre Rouge (krasny oktyabr) enorme complexe de bars boite salle de conxert dans une ancienne chocolaterie / Arbres décorés dans les parcs (stations de métro Vystavotchnaïa/Izmailovskaïa) / bunker de staline / studio mosfilm/ kroutchek : immeuble cheap 4 etages en passe de disapraitre/ 7 soeurs / tour évolution / des parcs partout / metro énorme Influenceurs sur les toits et sur les trains de banlieux

idées :

histoire des vampires en Russie

Retour en arrière :

- Les brujahs sont derrière l'essor du communisme
- Baba yaga (Nosfé gen 4) coupe la Russie du reste du monde vampirique avec le rideau d'ombres à sa prise de pouvoir par la force début 90's : casse la gueule à tout le monde - dont les brujahs - et beaucoup de puissants vampires baissent la tête - pour la garder : ils et elles se cassent en dehors des grands centres urbains (sauf St Peter - historiquement CAM donc capitale vampirique de la Russie - pourquoi et comment ont ils résisté - j'en sais rien mais ca m'arrange :))
- Baba yaga est tuée un peu plus tard avant 00 : génération de vampires "Boomers" après sa chute avec des étreintes sauvages, massives et incontrôlées

Et maintenant

- Depuis 20 ans, le retour de l'autoritarisme de Poutine et l'état du pays laissent à penser que Brujahs ou des Ventrues ont repris le contrôle... Avec en face des brujahs revanchard communiste et/ou gérant le crime organisé
- une présence d'anarchs certaines mais discrètes car la SI cartonne à tout va (camouflé par l'ultra violence russe)
- Je ne vois pas pourquoi La camarilla n'essayerai pas de revenir
- des anciens absents soit appelés au moyen orient, soit planqués dans des villes plus petites ou dans d'anciens états de l'URSS :
- Beaucoup de Brujahs, de ventrués, et n'oublions pas les Nosferatus qui ont bien profité du passage de grand mère BABA, mais aussi des Toreadors, des Gangrels. particularité : potentiellement des coins ultra mono-clan (suite au "boom" des étreintes)

Tzimisce sont normalements aussi présents (ainsi que le sabbat) mais ca m'arrange qu'ils se soit cassés pour simplifier le tout.

- migration des vampires de St peterburg pendant les nuits blanches (nosfé restent sur place eux ?) : Les nuits blanches culminent entre le 11 juin et le 2 juillet, lorsque le soleil à minuit ne descend que de 6° sous l'horizon. ST peter capitale des tzar CAMARILLA
-
-

Quelques suggestions:

- évite de donner un contrôle absolue sur Poutine/le crime organisé etc... à une faction. Ca évite les frictions historiques (le clan X est responsable du génocide Y, un peu malsain), ça créer un jeu politique donc de la place pour les PJs, si 2+ factions essaient d'avoir la main sur un domaine, les PJs peuvent faire pencher la balance (tout en ne restant que des catalyseurs) voire les humains gardent une part de libre arbitre
- Tu peux imaginer des alliances "contre-nature" genre les Brujah communiste et les ventrue tsaristes qui finissent par se mettre d'accord pour former une faction informelle qui essaie de garder la main sur l'état. Évidemment, derrière les belle parole, on aiguisé les couteaux, ce qui revient à mon point du dessus
- c'est sympa dès fois de casser les stéréotypes, genre quelques sabbatiques très organisé et gardant un semblant de Mascarade (temporairement) vs des camaristes un peu abandonné par la Tour d'Ivoire qui font des étreinte de masse
- La SI c'est bien pour foutre le bordel et faire peur à tout le monde
- Il y a toujours des gens qui seront intéressé pour récupérer des miettes de l'influence / des pouvoirs de Baba Yaga. C'était quand même une 4ième très très ancienne, pas le prince lambda étreint il y a 50 ans...

Stagnation car géré par brujah ?

Moscou c'est quoi ? :

- moscou 12 millions d'habitants 1 millions d'immigrés superficie 15x paris
- dashcam partout attention au bris mascarade (capitale des accidents de la route)
- Larissa evans cour d'étiquette au bling bling avec l'aide d'une authentique comtesse (de tilly)
- MAFIYA partout
- Les NS : gang "Restruk filme et traque les réfugiés/homo/dealer" prétendus, bcp de mineurs
- Ambassade lieu d'aventures / d'accroche
- Regle idiote ou hors d'age territoire enclavé ayant évolué (voir ldb la ville)
- guerre gangrel lupins dans les PARCS
- 2 monnaies roubles et dollars ne permettant pas les mêmes choses
-

Mois	Lever du soleil	Coucher de soleil	Durée du jour
Janvier	08:47	16:30	7:43 heures
Février	07:52	17:34	9:42 heures
Mars	06:43	18:33	11:50 heures
Avril	05:23	19:36	14:13 heures
Mai	04:15	20:35	16:20 heures
Juin	03:41	21:18	17:36 heures
Juillet	04:03	21:07	17:04 heures
Août	04:59	20:09	15:10 heures
Septembre	05:59	18:50	12:52 heures
Octobre	06:57	17:32	10:35 heures
Novembre	08:02	16:26	8:24 heures
Décembre	08:50	15:58	7:08 heures

contemporain :

- fuite des cerveaux et des capitaux
- guerre ukrainie repli sur soi

Lieux camarilla :

- elysium

les postes :

- harpie : maitre espion, gère les faveurs
- sheriff-bailli-Mstitel (prononcé : moultize)
-

Lieux cool à utiliser

- moskova rivière
- 10 gares / 4 aeroports :
- La [gare de Kiev](#) dessert l'Ukraine occidentale et l'Europe du Sud-Est tandis que la [gare de Koursk](#) dessert l'Ukraine orientale, la Russie du sud, le Caucase et la Crimée. La [gare de Leningrad](#) dessert [Saint-Pétersbourg](#) au nord, l'Estonie et la Finlande. La [Kazan](#) dessert l'[Oural](#) et le sud de la Sibérie occidentale. La [gare de Paveljets](#) dessert l'Oural et le sud ([Samara](#)) tandis que la [gare de Iaroslavl](#) dessert la [Sibérie](#), l'extrême orient russe, la Chine et la Mongolie. La [Gare de Biélorussie](#) dessert [Minsk](#) et les pays d'Europe (Varsovie, Vienne, Berlin, Paris). La [gare de Saviolovone](#) dessert que la banlieue. La [gare de Riga](#) est la plus petite des gares terminus ne desservant que la banlieue et Riga
- banlieue doré Roubliovka 10km ouest moscou LdV poutine, oligarques stars politiques (ultra protégé : cam et fusils d'assaut)
- parc d'attractions a la gloire des regions russes désaffecté : Kremlin d'Izmaylovo
- bouchons partout
- zoo de moscou
- Russian military intelligence, GRU, is divided into 12 directorates according to open sources. Make up the 13th Directorate of GRU which hunts Vampires and/or other supernaturals. Historically GRU even had a bat as their insignia.
- egouts nosfe plus mortels (voir docus oulan bator)
- metro énorme et elechtriska train de banlieue Moscovite, ridé par des jeunes désœuvrés
- Le cimetière d'avion sur Khodynka
- planetarium
- bains russes
- parc ping pong gorki
- ville 1920 de sokol protege par un vampire etreint la bas
- search : art play
- Octobre Rouge (krasny oktyabr) enorme complexe de bars boite salle de concert dans une ancienne chocolaterie
- Arbres décorés dans les parcs (stations de métro Vystavotchnaïa/Izmaïlovskaiïa)

- bunker de staline
- studio mosfil
- kroutchek immeuble cheap 4 etages en passe de disparaître
- 7 soeurs
- tour évolution (forme de brin ADN)
- des parcs partout et énormes (parc Izmaïlovski créé en 1931 est l'un des plus grands au monde. Il a une superficie de 15,34 km2, soit six fois celle de Central Park à New York.)
- metro énorme

Liste noms russes :

<https://blog.reedsy.com/character-name-generator/language/russian/> ou <https://www.fantasynamegenerators.com/russian-names.php>

- danil
- Yuferev Faddei Vsevolodovich
- Protasov German (Gera) Vitalievich
- Kostomarov Pavel (Pasha) Borisovich
- Kurakin Miron Kirillovich
- Grigoriy Sergeev (vigilant)
- Feliks Bogdanov (heureux)
- Liouba Fedoroa (love)
- Prokhor Mikhaylov "Leader of the dance."
- Ermolai Frolov "People of Hermes."
- Yaroslav Sokolo "Spring glory."
- Koloda Egorov "Log."
- Viktor Vlasov: "Conqueror."
- Avdotia Pushkina "Good-seeming."
- **noms immigrés et Etrangers**
- ouzbek : <https://www.behindthename.com/names/usage/uzbek>
- tadjik : <https://www.behindthename.com/names/usage/tajik>
-

SOURCES :

Most of it comes from Werewolf: Rage across Russia and Beckett Jihad Diary. There is a section on Victorian Saints Perersburg in Victorian sourcebook, a passage on Brujah Revolution in Anarchs Unbound and a chapter on communist Brujah in Anarchs V5 book. And there is a little about Middle ages Russia in Dark Ages sourcebooks. Something in Revised Brujah and Tzimisce clanbooks. A section on Russian organized crime in Hunters book.

des choses dans camarilla : abreck night p63 jusu'a p78 , p81 , p 87, p181, 119

anarch v5 : p27, p73, 117 , 167, 168

SI : (plein de trucs)

glossaire au début :

- KLEECH tique en russe
- 8th direction p8
- five torches (orage illégale de hunter)

p.125

SABBATH :

145 sabbath en Russie

174/175

a trouver :

Hunters book

beckett v5

anarch unbound

good :

anarch v5

anarch unbound

SI

rage across russia

tzimisce et bruja clanbook (pas v5)

Beckett Jihad Diary

dark ages novgorod

<http://webvampiro.com/wp-content/uploads/2018/01/Novgorod.pdf>

Victorian Ages: Crimea.

<http://webvampiro.com/wp-content/uploads/2018/01/Crimea.pdf>

Kiev by Night.

<http://webvampiro.com/wp-content/uploads/2018/01/Kiev.pdf>

errata à vérifier dans companion

de monter le groupement de deux dés au lieu d'un, ce qui renforce la capacité de nuisance des vampires Nouveaux-Nés.?

cult of the blood god : secte vampirique./humain dont l'une d'entre elles est un appât lacé par la seconde inquisition pour piéger les vampires.

quatre vampires ont été étreints "illégalement", mais l'un d'eux s'est planqué quelque part dans Paris, tes trois PJs sont chargés de le (ou la) retrouver avant la fin de la nuit et de le (ou la) ramener pour qu'il ou elle soit tué(e) en grande cérémonie, pour montrer qu'on ne rigole pas avec les Traditions. S'ils refusent, la Chasse de Sang sera lancée contre eux.

Ce Vampire est aussi innocent qu'eux. Vont-ils le ramener à la cour pour gagner leur place ou refuser d'être des monstres et rejoindre les Anarchs ?

Pourquoi ils sont une coterie : pour ma part je fais toujours en sorte que ce soient les sires des PJ qui aient des intérêts communs.

Pars de tes PJ, leurs envies, leurs bg, leur ancienne vie qui heurte la nouvelle violemment, rajoute du drama et de la tragédie (la pire tragédie étant la perte de la meilleure partie de nous-même - j'ai lu ça hier, ça m'a tellement fait penser à vampire).

Et voit la Camarilla comme une administration dysfonctionnelle, mortelle et d'où tu ne peux t'échapper, tes N+x sont des cons mais ont tout pour te briser, t'es le petit stagiaire que tout le monde va chercher à plier à sa manière et tu te bats pour garder ta forme originale (ton humanité) tout en grimpant dans la hiérarchie. Le Prince, c'est le patron qui peut à tout moment te demander n'importe quoi (le droit de Corvée IG) sans que tu comprennes les tenants et les aboutissants d'un powerpoint sur la durée optimale d'utilisation des toilettes.

children of the blood : profil de pnj interessant (à récupérer)

Pour moi, la Camarilla incarne le capitalisme, les Anarchs représentent l'anarchie (évidemment), tandis que le Sabbat c'est Daesh.

Donc mettre en scène la Cama et les Anarchs, c'est facile (je vais par exemple proposer à mes PJ de placer de l'argent dans un fonds de pension Ventrue qui s'appelle Pentex ou bien montrer comment certains territoires vampiriques sont gérés comme des coopératives). Et le Sabbat me sert d'épouvantail. Il ne me viendrait pas à l'idée de faire jouer des personnages sabbatiques, donc leur statut d'antagonistes de la 5e édition me convient parfaitement.

Ma chronique va s'adresser à des joueurs qui ne connaissent pas Vampire, donc je ne veux pas tout leur jeter à la figure d'un coup.

Je réfléchis un peu en terme de série télé :

- première saison : on découvre la Camarilla avec le livre de base
- deuxième saison : oh shit, il y a des loup-garous !
- troisième saison : ah tiens, des Anarch tentent un coup de force sur la ville
- quatrième saison : ohoh, nous avons attiré l'attention de la Seconde Inquisition

l'option de la résolution simplifiée,

que j'utilise pour jouer Vampire en 2023 avec des règles beaucoup plus légères. A adapter aux difficultés v20. Voir un seul jet de dés pour tout un combat.

ANTAGONISTES SIMPLIFIÉS

Comme avec les scènes, le conteur peut développer ou élaguer les détails mécaniques des antagonistes et d'autres personnages secondaires. Dans leur expression la plus simple, les ennemis n'ont besoin que d'une description et d'un niveau de difficulté, par exemple : « Malfrat *** » ; pour vaincre cet antagoniste, il faut obtenir une victoire sur une difficulté de 3 avec la capacité appropriée. En cas de conflit, échouer ce jet peut occasionner des dégâts.

Exemple : Zoé est confrontée au malfrat ci-dessus, mais n'obtient qu'une réussite sur son jet de Force + Bagarre. Elle encaisse 2 points de dégâts (plus éventuellement +1 ou plus si le malfrat est armé), et le malfrat reste une menace.

Si vous devez faire un jet de groupement pour l'antagoniste, lancez deux fois la difficulté, mais notez que cela est très rarement nécessaire. Une autre option consiste à lancer un dé unique dès que la difficulté liée à l'antagoniste entre en jeu. Un 0 indique une réussite critique de sa part, accroissant ainsi de +2 sa difficulté pour ce jet.

Bref, un seul jet par le joueur et y'a des dégâts d'un côté ou l'autre. Ca va vite 😊

En plus narratif, la difficulté permet avec un jet unique de décider de l'issue du combat. Pour l'exemple ci-dessus, une réussite partielle ("oui, mais") : le MJ explique que le Vampire se débarrasse du malfrat mais c'est pas brillant (vampire blessé, le malfrat s'enfuit et va revenir avec des potes).

Un autre système alternatif (trouvé sur web), c'est définir des niveaux d'antagonistes de la manière suivante :

- sans danger : lambda, vendeur. diff 1 (ou bien lance 2D, avec 1 compétence spécialisée à 4D)
- menace mineure : policier, racaille, goule, sang clair, chasseur novice : diff 2 (ou bien lance 4D, avec 2 comp à 6D)
- menace moyenne : nouveau-né, agent SI, jeune ancillae, chasseur entraîné : diff 3 (ou bien lance 6D, avec 2 skills à 8D)
- menace majeure : vamp sérieux, ancillae âgé, ancien, prince, primogène, lupin ⇒ diff 4 (ou bien 8D)
- menace extrême : mathusalem, lupin crinos, ⇒ diff 5 (ou 10D)

La difficulté "fixée" (ou les jets côté joueur) permet aussi d'éviter la "triche MJ" (facilitée par l'improvisation de stats), c'est un truc devenu important pour moi.

Ca me convient aussi parce que je trouve trop chiant de définir en détail les stats des PNJ (une ou deux compétences, et pour vampire/goule leurs disciplines+influences)

reponse 1 :

Ce point de règle est inspiré de FATE (ainsi que considérer l'échec comme un succès en payant un coût, l'altercation sociale/psychologique construite sur le modèle de la confrontation physique, et probablement d'autres points mais ça fait un moment que je ne me suis pas replongé dans la 5e édition de Vampire ni dans FATE). J'imagine qu'on peut taper dans le reste des règles de FATE pour trouver des solutions au problème soulevé.

FATE rajoute d'autres options. De mémoire :

- concéder la victoire à son opposant lors d'une confrontation. L'opposition est perdue. On règle la fin ainsi que la fuite (ou faire le mort, ou autre idée des PJs) de façon narrative. C'est une défaite claire mais le personnage (PJ ou PnJ) s'en sort et se planque pour reconstituer ses forces en vue de la prochaine confrontation : le personnage qui fuit gagne aussi un point FATE en contrepartie des pertes liées à la défaite (un point de réserve avec des usages narratifs divers. Plus proche du point de destin que du point de volonté de Vampire). Pour Vampire, je ne suis pas sûr que remplacer ce point par un point de Volonté soit équivalent mais faute de mieux... Ou alors offre à tes PJs une porte de sortie claire avec l'un des objectifs de la séance tout en agitant une complication flippante s'ils persistent dans le combat une minute de plus (bruits indiquant des renforts, sirènes de police impliquant un bris de Mascarade probable dans un futur proche, etc.)

- Gérer la scène comme un défi de compétences à trois jets.

Ex : *Votre enquête vous mène dans la zone industrielle, sur le terrain de chasse d'un Anarch Brujah connu pour sa brutalité. Tôt ou tard, il interférera. Vous pensez qu'il vaut mieux forcer la rencontre pour pouvoir la mener selon vos propres termes. Votre coterie se rassemble dans la vieille usine. Le Toréador se prépare à la performance de sa vie pendant que le Makavien lance des rumeurs dans le quartier et que le Nosferatu trafique le système électrique. Le Brujah arrive, aiguillé par les indices savamment déposé dans le quartier (Manipulation + Subterfuge). Le Toréador le provoque, en jouant sur le manque de maîtrise de soi proverbial des Brujah. Il peut y associer des accessoires pour aider : du sang frais devrait rendre fou l'Anarch et ajouter un ou deux dés au PJ (Sang-froid + Persuasion). Le Brujah lui fonce dessus en oubliant toute prudence. Le Nosferatu électrifie alors la passerelle par laquelle passe le punk à crocs (Intelligence + Technologie). Il ne reste plus qu'à la coterie de paralyser son opposant d'un bon coup de pieu dans le cœur avant qu'il se remette de la châtaigne qu'il vient de prendre. Les PJs peuvent "payer" leur réussite en cas de mauvais jet de dés (plusieurs témoins, humains ou non, peuvent replacer le Malkavien dans le quartier ; le Toréador se met en danger pour attirer le Brujah et prend des dégâts du choc électrique lui aussi ; la manipulation du système électrique fait sauter le réseau dans le quartier, ce n'est qu'une question de temps avant que les autorités ne se mêlent à leur tour à la situation).*

reponse 2 :

Plusieurs éléments:

1/ En V5, la résolution en 3 rounds est conseillée mais pas obligatoire. Il y a d'ailleurs énormément de système alternatifs vers la fin du LdB pour "mécaniser" le combat pour les tables qui le veulent, où si la troupe (ou juste le MJ) veut donner plus de relief à un affrontement précis

2/ perso, j'ai toujours rendu transparent la mécanique des 3 rounds et si les PJs ont le dessous à la fin, je leur dit "bon, vous avez le dessous, vous allez y laisser des plumes, racontez-moi ce que vos perso vont y perdre ?" et ça se fini sur une sorte de négociation. Il me semble d'ailleurs que je n'ai rien inventé et que ça vient aussi du LdB. Je n'ai pas eu 25 tables en V5 mais jusqu'à maintenant, mes joueurs ont toujours joué le jeu et fait des propositions au pire valables, au mieux (très) intéressantes.

3/ on peut aussi fixer les enjeu en amont: si vous gagnez, vous obtenez ça, si vous perdez, vous lâchez ceci

Quelques idees de one shot rapided

- Réparer un bris de mascarade
- attaque d un entrepot du sabbat / anarch / baali
- negociation avec des garous d un traité de paix (on envoie des neonates car pas grave s ils meurent ou se font trahir...)
- les joueurs doivent faire en sorte qu un autre nouveau né ne reste pas en contact avec sa famille mortelle

Mais en gros ca va etre tres rapide : 15 min d intro max (un vieux vampire vous demande de l aide, le prince vous ordonne...)

20 min scene 1

20 min 2eme scene

20 min fight eventuel ou 2 x 10 min action

5 à 15 min conclusion

30 min remplissage / questions joueurs etc...

Faire des precos avec des minies fiches explicatives de leurs pouvoirs

Expliquer les traditions rapidement:

- mascarade
- on ne tue pas d autres vampires
- on ne cree pas d autres vampires

(Pour le reste domaine etc ca risque d etre trop coirt)

idées suite session zéro :

- plusieurs ennemis
 - dont un sans raison ennemi de la famille
 -
 - ennemi lié à la mafia pour Claudia
- université boursier
 - fête
 - fraternité
 - drogue
 - politique
 - plus globale : comment gérer le domaine et pourquoi ont ils un endroit aussi intéressant
- jouer autour du code moral
-

lieu :

- pourquoi des nouveau nés ont ils un coin aussi intéressant ?
- comment vont ils pouvoir le protéger ?

les anarchs moscovites :

- comment cela fonctionne ?

questions :