



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > Les clans de la Camarilla > **Gangrel**



Gangrel

jeudi 19 janvier 2006, par [Maël](#)

Tu m'as donné du sport, mortel.

Mais maintenant, la chasse est terminée.

Surnom : Apatrides

De tous les Vampires, les Gangrels sont sans doute les plus proches de leur véritable nature. Ces nomades solitaires rejettent les contraintes de la société, préférant le confort des étendues sauvages. Comment ils échappent aux griffes des Loups-garous, c'est un mystère ; peut-être y a-t-il un rapport avec le fait que les Gangrels sont également des métamorphes. Lorsqu'un mortel parle d'un Vampire qui s'est transformé en loup ou en chauve-souris, il s'agit certainement d'un Gangrel.

Comme les Brujahs, les Gangrels sont de féroces guerriers ; contrairement aux Brujahs, leur férocité n'est pas causée par une rage anarchique, mais par l'instinct animal. Ils sont parmi les plus prédateurs des Vampires, et aiment s'abandonner au frisson de la chasse. Les Gangrels ont une compréhension intime de la Bête dans leur âme, et ils préfèrent passer leurs nuits en communion avec l'animal dont ils sont si proches. Et, de fait, les Gangrels sont tellement liés à leur Bête que, lorsqu'ils sont pris de frénésie, des caractéristiques animales apparaissent souvent sur leur corps.

Le Clan lui-même entretient peu de contact avec le reste des Vampires. On peut supposer qu'ils veuillent éviter les pièges du Jihad, mais il s'agit certainement d'un total désintérêt. Les Gangrels sont unanimement considérées comme calmes, taciturnes et impénétrables. Bien qu'il y ait autant

de vérité que dans n'importe quel cliché, le clan dans son ensemble est nettement moins démonstratif que les Toréadors ou les Ventrues.

Les Gangrels sont très liés au Gitans, et ont adopté en grande partie leur façon de parler. Selon la rumeur, les Gitans seraient les descendants de l'Antédiluvien fondateur du Clan Gangrel. Et donc, toujours selon la rumeur, un Vampire qui blesserait un Gitan ou lui donnerait l'Étreinte subirait la colère de l'Aïeul. Le clan Ravnos méprise visiblement cet interdit, et Ravnos et Gangrels se haïssent depuis la nuit des temps. Depuis quelques temps, les Anciens du clan Gangrel s'étaient mis à quitter la Camarilla, et les jeunes suivaient. Et puis brusquement, Xaviar, le Justicar du clan, a décidé de faire sécession, suivi en masse par les autres Gangrels. Certains, très peu, sont cependant restés dans la Camarilla, habitués à leur stabilité.

Sectes : Le Clan Gangrel fait théoriquement partie de la Camarilla, bien qu'un contingent important appartienne également au Sabbat. La plupart des Gangrels se moquent des Sectes, et une forte poussée sécessionniste s'est fait jour durant les dernières assemblées des Gangrels.

Apparence : Le style de non-vie rude et le désintérêt pour la mode rendent l'apparence des Gangrels souvent rudimentaire. En y ajoutant les caractéristiques animales répandues dans le clan, les Gangrels sont parfois véritablement effrayants. Certains mortels et Vampires leur trouvent une



certaine beauté de prédateur, mais ceci peut conduire à de dangereux préjugés quant à leurs véritables intentions.

Refuge : Les Gangrels n'ont souvent pas de refuge permanent, dormant là où ils peuvent à l'abri du soleil. Ceux qui maîtrisent suffisamment la Discipline de Protéisme dorment sous terre, habitant les parcs et autres îlots de nature. Bien que la plupart des Gangrels préfèrent vivre dans les zones sauvages et aller d'un endroit à l'autre, ils sont vulnérables aux attaques des Loups-Garous et, de ce fait, sont parfois obligés de rester confinés dans les villes.

Background : Les Gangrels donnent l'Étreinte pour de nombreuses raisons, comme la plupart des Vampires, mais aucun ne transmet la malédiction à la légère. Si on devait généraliser, on pourrait dire que les Gangrels préfèrent donner l'Étreinte aux exclus, ceux qui ont la résistance physique et émotionnelle suffisante pour supporter le choix du Changement. L'enseignement du Sire, aussi court soit-il, est rude et violent ; la plupart des Gangrels doivent découvrir par eux-mêmes les mystères de la non-vie.

Création de Personnage : Les Gangrels ont des natures et attitudes similaires, car ils comptent rarement sur des subterfuges. Les attributs, talent et compétences physiques prédominent. Ils ont souvent des Alliés (Gitans) ou un mentor en

historique, mais ont rarement un haut niveau d'influence ou de ressources.

Disciplines de clan : Animalisme, Endurance, Protéisme (Métamorphose)

Faiblesse : Les Gangrels sont très proches de la Bête : lorsqu'ils succombent, celle-ci laisse sa marque sur leur corps. Chaque fois qu'un Gangrel est pris de Frénésie, il reçoit une caractéristique animale. Cette caractéristique est déterminée par le joueur et le Conteur ; il peut s'agir d'oreilles velues, de fourrure, d'une queue, des yeux de loup ou de chat, de défenses, d'une voix sifflante, voire même d'écailles ou des plumes. Pour chaque tranche de cinq caractéristiques permanentes, un des attributs sociaux du Gangrel est réduit d'un point.

Organisation : Les Gangrels n'ont pas d'organisation à proprement parler. Les Vampires de grand âge et aux réalisations importantes sont respectés, mais les jeunes ne sont en rien des subalternes. Les Apatrides se retrouvent parfois lors "d'assemblées" : les Vampires y dansent, font la fête et s'y racontent leurs voyages. Les discordes y sont réglées lors de combats rituels au premier sang ou à la soumission. Bien qu'acharnés, ces combats s'achèvent très rarement par la Mort Ultime du perdant. Les Gangrels chassent généralement seuls, bien que, parfois deux ou plus se rassemblent dans une coterie (Une "Bande" ou une "Meute").