



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > Les Indépendants > **Paria**

Paria

vendredi 20 janvier 2006, par [darkbaron](#)

Je n'ai pas demandé qu'on me fasse ça.

Je n'ai pas demandé à devenir un vampire.

Mais puisque l'un de ces hauts et puissants fils de pute m'a fait ça et que je suis l'un d'entre vous maintenant, je veux bien être damné si je dois rester un pion pour l'éternité

Surnom : Racaille.

Séduits et abandonnés par leurs sires, les Parias sont partout en marge de la société de la Camarilla. Sans clan et indésirables, ils sont le résultat d'aventures d'une nuit, d'amours, d'Étreintes frénétiques et d'erreurs grossières. La plupart ont au mieux de vagues souvenirs de leur sire et de l'Étreinte. D'autres n'ont rien de ce genre. Trébuchant dans le brouillard de leur nouvelle existence, chacun finit par trouver les clefs de la survie - généralement sous la forme d'un autre Paria à la recherche de nouveaux venus - ou meurt en essayant.

La seule marque qui identifie un Paria est le manque de marques d'identification. Certains théoriciens vampires énoncent qu'une sorte "d'impression" entre le sire et l'infant s'installe avec le temps, permettant au jeune vampire d'acquérir les caractéristiques physiques de son sire, comme exigé par le sang. Un Paria cependant, n'a pas de telles marques de distinction. Un Paria qui descend d'un Nosferatu par exemple pourra être laid, mais montrera rarement toute la monstruosité de ses ancêtres vampiriques. Cela va ainsi pour les autres Parias, ceux Étreints par les Malkaviens pourront être quelque peu étranges, mais pas nécessairement proies à des dérangements complets, et ceux Étreints par des Ventrues pourront avoir des préférences, mais pas de réelles

exclusions de proies... Un informateur avisé peut deviner généralement avec une fiabilité raisonnable de quel lignage peut être un Paria, mais finalement, il est même rarement valable de tenter de le faire. Les Parias prennent les positions de la Camarilla que personne d'autre ne veut réellement. Alors que la Camarilla peut occasionnellement prendre des sans clans pour de vagues raisons paternalistes, les clans prennent soin tout d'abord des leurs et laissent les miettes aux Parias. Certains Parias méprisent la participation active dans la politique de la ville en tant que citoyen de deuxième classe, alors que d'autres se saisissent réellement de toute opportunité comme d'une emprise dans la société établie. Dans l'intervalle, les sans clans évitent en majorité toute implication au nom de leur propre sauvegarde et préfèrent tirer des profits putatifs de leur appartenance à la Camarilla sans être attirés dans ses intrigues politiques.

Apparence : Les Parias apparaissent souvent comme des versions plus mal habillées de leurs cousins acceptés. Ils singent le style des Toréador ou des Brujah avec un budget plus limité. Peu montrent réellement des caractéristiques physiques flagrantes qui les signalent comme descendants d'un clan ou d'un autre, des Ventrue dédaigneux font référence aux Parias comme "standards" en apparence, et les Parias se sont saisis de ce faux pas comme d'un ironique badge honorifique. Un regard précis sur tout gang de mortels qui se



prétend vampire révèle souvent la présence d'un ou deux Parias, vêtus de leurs meilleures imitations et jouissant au maximum de toute la scène.

Refuges : Les Parias fondent des refuges dès qu'ils peuvent, où ils peuvent. Des appartements en sous-sol et des immeubles abandonnés ont particulièrement leur faveur et comme personne d'autre ne veut ces endroits, les Parias ne sont pas susceptibles d'être expropriés après avoir ouvert boutique.

Antécédents : Les Parias se sont tout d'abord développés durant ce siècle, particulièrement depuis la deuxième guerre mondiale. Des vampires alarmistes désignent (explosion du nombre de sans clans comme le présage de la Géhenne. Mais des vampires plus intelligents voient le problème comme symptomatique d'une rupture des ordres sociaux traditionnels.

Les Parias se regroupent souvent, formant des coteries par désespoir et pour leur défense. Les groupes de sans clans ont généralement une courte espérance de vie. Ils se détruisent, se fragmentent et se reforment régulièrement. Les Parias viennent de tous les horizons. La plupart reçoivent l'Étreinte par un coup du sort plutôt qu'intentionnellement et cela signifie donc qu'il n'y a pas de candidat "typique" pour devenir Paria. Tout ce que partagent les Parias est un don pour s'être trouvés au mauvais endroit au mauvais moment.

Création d'un personnage : Les Parias doivent survivre dans les rues, avec peu ou pas d'aide et des conditions déprimantes que la plupart des

nouveau-nés ne sont pas capables d'affronter seuls. Alors que les Parias composent avec une vaste étendue de capacité, mentales, sociales et physiques, ceux qui survivent le plus longtemps ont certainement le mental ou le physique en primordial. Expérience de la rue, subterfuge et survie sont des capacités communes parmi les Parias, mais l'expérience et l'éducation d'un Paria peut passer par toute la gamme.

Disciplines : Toutes (par défaut : Endurance, Puissance et Présence).

Faiblesses : Les Parias peuvent acheter n'importe quelle discipline lors de la création du personnage, mais par la suite devront payer six fois le coût normal pour n'importe quel pouvoir acheté avec des Points d'expérience.

D'une manière plus générale, les Parias souffrent de ne pas faire partie d'un clan. En conséquence, des vampires plus établis se sentent libres de snober ou dénigrer les Parias. Jusqu'à ce qu'un Paria s'établisse dans une ville ou un cercle social, il aura une difficulté de +2 à tous ses jets sociaux envers tous les vampires non Parias.

Organisation : De temps à autre, quelqu'un tente d'organiser les Parias dans une structure clanique. La tentative échoue inévitablement, en partie parce que la société des Parias est fractionnée de manière spontanée et en partie parce que les clans établis ont un intérêt certain à laisser les Parias désorganisés. Sur une base quotidienne, l'organisation paria fonctionne au mieux au niveau local et la plupart du temps pas du tout.