



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : le requiem > Aides de jeu > Famille > Clans > **Gangrel**

Gangrel

jeudi 9 février 2006, par [MaëL](#), [Mercutio](#)

Origine du nom : Le nom de ce clan viendrait des îles anglaises ou Ecossaises, c'est le mot qui aurait désigné au Moyen-Âge, les errants et autres mendiants. Ainsi, il est à noter que Gollum, dans le *Seigneur des Anneaux*, est régulièrement désigné comme une *gangrel creature*. Mais leur existence au temps de Rome laisse penser qu'ils avaient un autre nom à l'époque, ou qu'ils ont eux même inspiré ce mot.

Description : Prédateurs parmi les prédateurs, les Gangrels sont potentiellement les plus mortels des Vampires, et il est sage de ne pas aller trop loin dans la confrontation avec les membres de ce clan. Si certains membres de la famille se placent au plus haut de la société mortelle car ils se sentent supérieurs, les Gangrel s'écartent des mortels : ils préfèrent la compagnie de vrais prédateurs et des animaux de manière générale. Très liés avec la Bête dans le sens large du mot, ils essayent de comprendre leur rôle et celui de leur Bête, qu'ils ont tendance à écouter pour mieux la contrôler. Ils apprécient la nature, et évitent les choses mille fois pensées, préférant expérimenter plutôt que d'accepter des conseils.

Surnom : Les Sauvages

Ligue : Le Gangrel est à la recherche de la liberté et accepte assez peu d'avoir des supérieurs... ou des gens qui disent mieux savoir que lui. Ceux qui rejoignent une Ligue se dirigent naturellement vers le Cercle de la Sorcière ou le Mouvement Carthien. L'Invictus et la Lancea Sanctum ne les attirent pas ou peu, et cela reste anecdotique. Mais ceux qui font des choix pareils sont très respectés et bien plus craints que les non-alignés. D'autres plus mystiques rejoignent l'Ordo Dracul pour mieux se comprendre.

Apparence : Ceux qui jugent en se basant sur l'apparence ne méritent pas d'être dans les proches d'un Gangrel. Bien sûr, beaucoup gardent un intérêt pour leurs vêtements et leur style, mais c'est bien plus pour se fondre dans la masse que par véritable intérêt esthétique. Ils privilégient des vêtements amples qui ne gêneront pas leurs mouvements. Avec l'âge ils cherchent plus à ne pas être vus qu'à simplement se fondre dans la foule.

Refuges : Le repos au cœur de la terre reste le confort le plus apprécié des Sauvages, et ceux qui ont tout de même un refuge préfèrent avoir recours à plusieurs lieux pour trouver le repos.

Origine : Les Gangrels ne se fédèrent pas pour une origine, une race ou autre chose, ils préfèrent être forts à la valeur sûre et, de préférence, éprouvée. Les Sauvages éviteront un individu avec une faiblesse trop marquée. Ils se méfient des beaux parleurs et des personnes qui n'ont d'autres forces que celles dont ils prétendent disposer.

Création du personnage : Un Gangrel aiguisé autant sa forme et son physique que son mental. Si le Physique domine, les compétences mentales sont en général très évoluées.

Attributs favoris : Calme ou Vigueur

Disciplines : Animalisme, Invulnérabilité, Métamorphose

Faiblesse : La Bête gronde, et s'ils tiennent fortement à leur Humanité, leur esprit est sans cesse affaibli par ses assauts. De ce fait les Gangrel ne peuvent pas relancer les 10 en Astuce et en Intelligence et les 1 retirent un succès. Leurs esprits



humain et bestial sont liés et s'entravent l'un et l'autre, d'où leur réputation de mieux maîtriser leur Bête...

Organisation : Très peu d'organisation, de domination et de soumission. Les Sauvages sont solitaires et libres et ne supporteraient pas un sentiment de soumission au clan. Ils se réunissent tout de même lors d'un « Rassemblement » où ils règlent les problèmes internes, en général par un combat qui ne débouche que rarement sur la mort ultime de l'un des combattants. Ils passent aussi

beaucoup de temps à conter les changements survenus autour d'eux, et à narrer leurs réussites.

Concepts : Archéologue, Errant, Chaman, Prédateur urbain, Zoologiste.

Lignées :

- [Anubi](#)
- [Bruja](#)
- [Matasuntha](#)
- [Taifa](#)
- [Vedma](#)