



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

## Nosferatu

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

**Signification** : Le nom « Nosfératu » pourrait être d'origine Slave - où il désigne tout simplement le vampire - mais il semble être une déviation Roumaine du mot *nesuferit* un mot latin qui voudrait dire "pour ne pas souffrir" ou "intolérable". Une autre possibilité est que le mot Nosfératu viendrait du mot Roumain *Necuratul*, qui veut dire "malpropre", qui est aussi un lieu dans les Carpates.

**Description** : Les Striges sont le seul clan qui peut comprendre la nature de leur malédiction, et les autres membres de la famille les évitent sûrement pour les mêmes raisons. Ils sont déformés, que ce soit physiquement ou socialement... Quelque chose cloche et on le ressent. Ils ont une réputation de brutes trop discrètes et trop effrayantes pour être ignorés par les leurs. Leurs déformations en fait des « freaks » qui ne peuvent trouver le repos que dans la solitude ; ils se retrouvent entre eux, et si le clan ne partage pas une face commune, ses membres savent faire front commun devant un ennemi, et ce quelque soit la Ligue à laquelle ils appartiennent.

**Surnom** : Les Striges

**Ligue** : Aucune Ligue ne se permet de refuser des Nosfératu, ce qui fait qu'ils sont partout. Dans L'Invictus, ils apportent leur esprit communautaire ou leur talent pour diriger par la peur. Ils y font de formidables gardiens et soldats. Ceux qui ne peuvent pas supporter leur damnation se tournent vers la Lancea Sanctum. Quelques-uns se tournent vers l'Ordo Dracul où ils apprécient de ne pas être jugés sur leur apparence, et où ils peuvent étudier sans être dérangés par des mondanités inutiles. L'esprit libertaire du Mouvement Carthien attire aussi son lot de Stryges. Les plus désorientés se tournent vers le Cercle de la Sorcière. Les Non-Alignés attirent aussi une grande quantité de

membres du clan.

**Apparence** : Tout dans leur apparence est dérangement et éloigne les gens. Haleine fétide à plusieurs mètres, peau bubonneuse, et impressions de mal être propagées malgré eux poussent ceux qui les rencontrent à mettre le plus vite possible une certaine distance avec eux.

**Refuges** : Ils vivent en général en marge de la société, là où leurs afflictions ne sont pas une gêne, et se terrent au fin fond des égouts, ce qui est souvent la solution la plus logique. Tunnels de métros, cimetières et autres lieux désolés ont leur préférence.

**Origine** : Un Nosfératu n'étreint pas ou très rarement pour gratifier un mortel, il sait les ravages que la malédiction va apporter. Le sire sait que son enfant pourrait ne pas apprécier ce qu'il est devenu. Etre étreint par un Nosfératu est souvent une punition pour punir une personne vaniteuse, égoïste ou trop hautaine. La malédiction peut être pleinement acceptée, ou au contraire pousser le nouveau Vampire à se reclure ou à trouver des moyens pour continuer une mascarade de vie sociale.

**Création** : Les attributs physique et mentaux sont de manière générale dominants. Des compétences telles que Survie ou Discrétion sont à recommander fortement ; évitez une puissance de sang trop élevée, car un nouveau né aura bien du mal à se nourrir sur autre chose que sur des animaux.

**Attributs favoris** : Calme ou Force

**Disciplines** : Cauchemar, Dissimulation, Puissance



**Faiblesse :** Ils sont soit repoussant, soit très dérangeants. Les groupements de dés basés sur les attributs Présence ou Manipulation sont pénalisés, la règle du 10 ne s'applique pas. En plus tout 1 retire un succès (sans affecter les règles des échecs critiques). Cette faiblesse n'affecte pas les

groupements de dés liés à la compétence Intimidation ou à l'attribut Calme.

**Organisation :** Le clan n'a pas d'organisation formelle, mais sait se regrouper et faire face à une menace extérieure. La hiérarchie est bâtie sur l'ancienneté et le mérite.