



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

Ventruie

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

Signification : Ce sont clairement les sang-bleu - ou du moins se considèrent-ils comme tels. Leur nom bien français fait référence au ventre rebondi de la Noblesse.

Description : Les Seigneurs sont ceux qui gagnent, et qui fanfaronnent pendant des années sur leurs victoires. Le clan Ventruie est un clan de dirigeants : ils ont pris la charge du règne, et ne laisseraient pour rien au monde un poste vacant... Et si un poste leur échappe (ce qui reste rare), ils s'arrangeront pour rendre ce poste vacant. Le pouvoir de leur sang leur permet de s'imposer sur les animaux et sur les êtres plus évolués. Ils sont attirés par le pouvoir, quel qu'il soit, et quel que soit le prix nécessaire pour l'acquérir.

Surnom : Les Seigneurs

Ligue : Si quelques Seigneurs ne sont pas liés à l'Invictus, cela reste très rare, car les Ventruie sont l'Invictus, et cela ne peut leur être retiré. L'Ordo Dracul attire aussi sa dose de Ventruie qui peuvent appréhender une vraie supériorité sur les autres membres de la famille. Les hautes sphères de la Lancea Sanctum les attirent aussi comme des mouches. Ils peuvent se laisser séduire par les autres ligues, mais en général pour atteindre le pouvoir ultime.

Apparence : Chics et sans trop de strass, ils doivent faire ressentir qui ils sont sans éblouir leur auditoire. Le pouvoir va parfois avec l'âge, et certains continuent à apprécier les costumes de leur temps, porter la robe ou l'uniforme. La richesses doit être vue dans la qualité de leurs costumes, de leurs voitures, de leurs appartements, etc.

Refuges : Le domaine d'un Ventruie doit refléter le

pouvoir et son goût pour celui-ci. Ils ne peuvent pas se permettre d'être médiocres, et même un Ventruie au plus bas préférera se saigner et avoir un appartement de standing. De plus, une tradition de Domaine invite un Ventruie à ne pas refuser de l'aide à un frère de clan, voire à l'héberger. Cela s'étend aussi parfois dans l'Invictus qui a des traditions analogues.

Origine : Directeur d'une grande entreprise, Parrain de la mafia locale, enfant consanguin d'une vieille et noble famille, informaticien de renom ou ecclésiastique médiatique et charismatique.

Création du personnage : Les traits Sociaux sont importants, comme tout ce qui peut servir au commandement et au pouvoir, mais il ne faut pas négliger le Mental, surtout la Politique et l'Erudition. Le clan apprécie certains atouts sociaux comme Ressources, Contacts et Statut.

Attributs favoris : Présence ou Résolution

Disciplines : Animalisme, Domination, Invulnérabilité

Faiblesse : Le pouvoir corrompt leur moralité et leur Humanité, avec le temps ils développent une paranoïa ou une rapacité sans borne, ou encore s'enferment dans leur monde. Ils ont une pénalité de 2 dés à leur test d'Humanité pour éviter de prendre un Dérangement.

Organisation : Les Ventruies entretiennent un vaste réseau de connexions entre eux, avec des obligations (comme la connaissance du pedigree personnel, ainsi que celui des amis/ennemis de son lignage, ou les alliés, les dettes et faveurs de sa branche familiale). Les charges dans le clan sont



respectées à la lettre : que ce soit le Doyen, le Plénipotentiaire ou le Conseiller, chacun a un rôle à tenir. Les réunions mensuelles sont obligatoires, quelle que soit la Ligue auquel le Ventrue a adhéré. Ces réunions ont de nombreux buts, mais principalement de faire un point sur le clan, et de corriger le tir en cas de problème. Un Ventrue, de son étreinte à sa mort finale, doit rester un conquérant.

Concepts : Membre d'un comité, Flic ripoux, Chef de gang, Mécène, Organisateur de soirée, Génie scientifique.

Lignées :

- [Lys](#)
- [Maux-Obscurs](#)