



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : l'âge des ténèbres > Aides de jeu > Famille et Institutions > **Les Lupus**

Les Lupus

lundi 24 juillet 2006, par [soares](#)

Jyhad ! L'éternel conflit, l'éternelle malédiction qui ronge une race d'êtres supérieurs aux pouvoirs innommables. Leurs guerres sont sans commune mesure avec celles des mortels. Leurs intrigues s'étendent sur des siècles et des siècles. Pourtant les plus jeunes d'entre eux se rebellent régulièrement, espérant se libérer du joug de leurs procréateurs. Mais les années passent et ils comprennent. Quoi ? Nul ne le sait.

A Lisbonne cette rébellion se fait dans la peur. Ici pas de nouveaux espaces pour échapper à l'influence de son Sire, pas de ville nouvelle pour s'aménager un espace de liberté.

Ils sont entre 25 et 40 à se partager quelques kilomètres carrés de civilisation urbaine, ses ressources, ses pouvoirs et surtout ses habitants. Car Lisbonne est une ville ancienne. Les vampires y sont non seulement nombreux mais aussi trop puissants. Et tels des prédateurs monstrueux ils détruisent leur gibier même lorsqu'ils ne le souhaitent pas.

Ainsi, par exemple, lorsque le Sabbat donne l'assaut à la ville, des mortels sont sacrifiés en grand nombre et l'écosystème souffre. Certes la Mascarade cache ces victimes innocentes mais les proies deviennent méfiantes et sont mal à l'aise. Comme des animaux malades les hommes transmettent cet état d'esprit à leur prédateur ! Peu à peu un climat tendu s'installe et la violence surgit sans crier gare. Les prédateurs se chassent entre eux et leur population se régule. Seuls les plus forts survivent.

C'est la Loi de Mère Nature ! .

1-Introduction :

Cette nouvelle lignée descend directement des Gangrel et se compose de très peu d'éléments. Seul le caractère très particulier de la discipline développée par la mère et le père de cette descendance suscite un grand intérêt autour de ceux qui la possèdent.

La principale caractéristique de ces Vampires réside donc dans leur double appartenance à des créatures non humaines : un corps de vampire et une âme de garou.

Histoire :

C'est pendant une halte à Paris que Dragane Iljanovic rencontra par hasard Rose Bristol, hasard dans une petite ruelle de la ville un soir en 1302. Lui

fut séduit par son caractère et elle par son humanité, qui est bien rare chez un vampire. Leur relation sera discrète pendant plusieurs années, Dragane Iljanovic demanda à Rose Bristol de le rejoindre dans la nuit et de vivre ensemble pour l'éternité. Il reçut l'accord du prince de Paris, mais pas celui du père de Rose Bristol et il la transforma en goule.

Donner du sang vampirique n'est pas sans risque surtout pour un lupin et Rose Bristol se tordit de douleur pendant plusieurs jours, car le sang vampirique combattait celui du lupin. Elle resta une goule pendant plus de trente ans, ils travaillèrent pour une meilleure reconnaissance des garous dans la société vampirique. Puis en 1335 elle devient un vampire et cette fois ci c'est au tour de Dragane Iljanovic de se tordre de douleur pendant plusieurs jour. Après plusieurs mois de réflexion, il comprit

que sa Faiblesse de clan avait évolué et tous les deux venaient de créer une nouvelle lignée.

Déclarée officiellement en 1360 lors du solstice d'été Gangrel et en présence des hauts dignitaires Vampires de Paris et de Transylvanie, la lignée a suscité dès lors deux réactions opposées dans les clans Vampiriques. Les anciens Gangrel se sont divisés également et ont adopté des positions tranchées sur la question. Les hauts dignitaires des clans Vampiriques de Paris ont proposé la reconnaissance de la lignée et l'adoption. Les Griffes Rouges se sont élevées contre cet avis et les Lupus seront considérés comme des traîtres et donc exclus. Seule la présence de hauts dignitaires ont protégé Dragane Iljanovic et Rose Lubavitch des attaques des Griffes Rouge pendant plusieurs semaines.

Dès lors Dragane Iljanovic et Rose Bristol parcoururent le monde pour trouver des appuis dans la communauté vampirique afin de préparer la présentation future de sa lignée lors d'une rencontre avec des justicars. Générant inmanquablement la convoitise ou la crainte d'une recrudescence des affrontements vampires lycanthropes, ses passages étaient abrégés dans les baronnies.

Philosophie :

La particularité des Lupus réside dans leur reconnaissance totale des valeurs de leurs frères garous. Ils adhèrent au code de l'honneur et combattent lorsque cela est nécessaire. Ils respectent toutes les traditions et tentent de ressembler à leurs compagnons afin de se fondre dans leur communauté.

Ils se réclament aussi médiateurs privilégiés entre les sangsues et les guerriers de Gaïa, tentant à tout moment de régler les conflits par la parole et les affrontements par l'éloignement des deux parties. Ils sont fiers de leurs origines Gangrel et protégeront tant que possible ce clan.

Rose Bristol :

Elle est née en 585 à Paris, son père, Enthel Bristol

étant le chef de meute des Griffes Rouges de Paris et de sa région. Refusant les traditions familiales, elle est révoltée contre le luxe et l'opulence. Epousant les idées Révolutionnaires elle doit à son père d'éviter de justesse la prison ou la mort. Amoureuse de la nature et de la vie simple, elle rencontre Dragane dont elle tombe amoureuse. Embrassées avec l'accord du Prince de Paris, mais pas celui de son père, elle devient le garde du corps de son sire et amant, en même temps qu'une fière guerrière. Les Griffes Rouges, la connaissent sous le nom de " Griffes sanglantes au cœur de velours ".

- Sire : Dragane Iljanovic (Clan Lupus).
- Génération : 5.
- Etreinte : 585.
- Age : apparent : une bonne vingtaine d'années.
- Nature : révoltée.
- Attitude : possessive.
- Concept : honneur.
- Clan : Lupus.
- Tribu : Les griffes Rouges.
- Race : vampiriques.
- Attributs : Force : 6, Dextérité : 6, Vigueur : 6, Charisme : 5, Manipulation : 5, Apparence : 8, Perception : 7, Intelligence : 5, Astuce : 6.
- Talents : Vigilance : 6, Athlétisme : 6, Bagarre : 8, Intimidation : 4, Subterfuge : 4, Compétence : 8.
- Animaux : 5, Equitation : 5, Survie : 5, Furtivité : 8.
- Connaissances : Investigation : 4, Occulte. : 5, Linguistique : 5.
- Autres traits : Appel primal : 5, Enigmes : 5, Rituels : 5.
- Disciplines : Protéisme « branche du Lupus » : 8, Puissance : 6, célérité : 6. Force d'âme : 6, Auspex : 6, Protéisme « branche du Loup » : 5, Animalisme : 4, Présence : 2, Abombwe : 1 et Quietus : 1.
- Historique : Génération : 7, Allié : 5, Statut : 5, Influence : 3, Troupeau : 4.
- Vertus : Conscience : 4, Maîtrise de soi : 4, Courage : 5.
- Humanité : 7.
- Volonté : 9.
- Réserve de sang : 20.
- Mérites : Compagnon Surnaturel : 3P, Proté : 1P (yeux verts), Ambidextre : 1P, Inoffensif envers les animaux 2P, Sans trace 2P, Bonne imitation 2P et Odeur de la bête 3P.



- Désavantages : ennemies des griffes rouges : 4P.

" C'est une volonté inflexible et intraitable devant laquelle les esprits s'inclinent, les vies passées ont chanté sa naissance, je plains ceux qui se mettront en travers de son chemin. D'ailleurs sa route la conduira plus loin que les rares Gangrel qui osent encore s'aventurer dans des villes. C'est de cela qu'elle est la garante."

2- Les bases de Protéisme :

Protéisme est divisé en deux branches :

- Protéisme « branche du Loup » est une discipline permettant de copier les loups jusqu'à devenir à part entière
- Protéisme « branche du Lupus » est une discipline permettant de copier les Garous jusqu'à devenir à part entière.

Lorsqu'un Gangrel apprend les bases de Protéisme, le joueur doit déclarer s'il choisit la branche du loup ou celle du lupus. Par la suite, le personnage peut progresser dans cette branche comme il le ferait dans n'importe quelle autre discipline de clan. Le coût du premier point dans l'autre branche est le même que pour la branche primaire, mais les niveaux suivants ont un coût calculé comme s'ils étaient plus élevés d'un niveau .

Comment créer un vampire du clan Lupus :

Voir le livre du clan Gangrel pour la création et modifier avec les éléments ci dessous.

Faiblesse de clan :

L'argent pur leur cause de grands problèmes. Un contact avec de l'argent l'oblige à effectuer un test de frénésie immédiat et les blessures causées par des armes de ce métal causent des dégâts aggravés.

Discipline et spécificité :

La lignée des Gangrel possède, comme tout clan, trois disciplines leur permettant d'atteindre leurs

objectifs. Outre Protéisme (branche du Lupus) , la discipline propre à ses membres, ils sont dotés d'Animalisme et de Puissance.

Protéisme « branche du Lupus » :

Voici, selon les niveaux d'utilisation connus, les possibilités qu'offre cette discipline, aux seuls niveaux connus :

1 - Le chasseur : En développant ses sens, le vampire peut mieux percevoir son environnement. C'est donc par une transformation partielle de son apparence que la perception sera meilleure : les oreilles deviennent proéminentes, le nez devient museau et les yeux rentrent dans l'orbite.

Système : Jet d'Astuce + Animaux Difficulté = 8, un succès nécessaire.

Si le jet est réussi, ajoutez deux dés pour tous les jets de perception. Les changements du visage sont très perceptibles et le vampire subit un +1 à la difficulté de tous ses jets sociaux avec des mortels. Le vampire conserve sa forme jusqu'à l'aube, à moins qu'il ne souhaite s'en débarrasser avant.

2 - Saut : Un des pouvoirs les plus recherchés, le saut permet au vampire de faire des bonds qui lui permet d'avoir une mobilité d'action plus grande.

Système : Le vampire qui réussit un jet de vigueur + athlétisme contre une difficulté 6, il peut doubler sa longueur de saut initiale.

3 - Le Loup : Le vampire peut se transformer en n'importe quelle sorte de loup, de toute taille et de toutes formes à partir du moment où cela existe dans la réalité.

Système : Il faut qu'il y ait eu un contact visuel direct une fois pour pouvoir copier l'animal ou le Garou en forme lupus. Jet : Manipulation + Animaux Difficulté = 7, La transformation nécessite trois tours (dépenser des points de sang supplémentaires permet de diminuer ce délai d'un tour par point, avec un minimum d'un tour). le vampire peut utiliser tout ses pouvoirs hormis Nécromancie, Thaumaturgie, Serpentinisme ou Vicissitude. La lecture d'aura correspond à la forme prise.



Si jet réussi : (DEX +2, Vig +3, Man -3, For +1) pour le loup, sinon voir Protéisme pour le loup.

Le vampire conserve sa forme jusqu'à l'aube, à moins qu'il ne souhaite s'en débarrasser avant.

4 - Danse du feu : Le vampire peut former autour de lui un cuir épais et résistant au feu. Cela lui permet bien sûr d'exécuter les danses traditionnelles Garous mais aussi de résister à un incendie pas trop important

Système : Jet : Vigueur (Difficulté 7) lorsqu'il est affecté par le feu ou le soleil. Si le test est un succès, les dégâts sont considérés létaux et le joueur peut tenter de les encaisser normalement. Ce test doit être fait à chaque fois que le joueur risque de tels dégâts.

5 - Glabro et Hispo : Le vampire peut se transformer, à la manière des Garous, et adopter les formes Glabro et Hispo. Par contre, la couleur sera celle des Griffes Rouges (rousse), sauf s'il possède la Ruse du Loup.

Système : Jet d'Astuce + Appel primal Difficulté = 7, La transformation nécessite trois tours (dépenser des points de sang supplémentaires permet de diminuer ce délai d'un tour par point, avec un minimum d'un tour).

Si le jet est réussi : (glabro) FOR +2, VIG +2, MAN -3, APP -1.

Si le jet est réussi : (hispo) FOR +1, DEX +3, VIG +3, MAN -3.

La durée n'est délimitée que par la torpeur qui rendra l'aspect normal au vampire. Elle est donc presque maîtrisée, à moins qu'il ne souhaite s'en débarrasser avant.

6 - Retour du loup : Durant un court laps de temps, un loup peut faire appel à son sang de garou pour dépasser la Malédiction de Caïn pour se transformer en n'importe quelle sorte de loup Mortel.

Système : Le joueur dépense huit points de sang et teste alors sa Manipulation + Appel primal Difficulté = 9, La transformation nécessite trois tours (dépenser des points de sang supplémentaires permet de diminuer ce délai d'un tour par point, avec un minimum d'un tour). Le loup connaît, de

manière subliminale, la durée du pouvoir. Durant ce temps avec les mortels, ses capacités sont limitées à 5. De même, le personnage ne peut utiliser ses Disciplines ni retirer de bénéfices vampiriques de ses points de sang.

Si le jet est réussi : Voir le loup pour les règles. Le vampire conserve sa forme pendant toute la durée, à moins qu'il ne souhaite s'en débarrasser auparavant.

Durée :

- 1 succès 1 heure
- 2 succès 2 heures
- 3 succès 4 heures
- 4 succès 8 heures
- 5 succès 16 heures

6 - Maître des loups : Manipulation + Appel primal Difficulté = 5,6 ou 8 suivant que la Bête de la créature est plus ou moins puissante que celle du vampire. Le vampire est ressenti comme un supérieur à la Bête qui lui 'obéit' par peur (voir le comportement dans une meute pour voir de quoi il retourne).

7 - Forme de la colère de la Bête : Le vampire peut se transformer, à la manière des Garous, et prend une forme d'un jeune Crinos. Par contre, la couleur sera celle des Griffes Rouges (rousse), sauf s'il possède la Ruse du Loup

Système : Jet d'Astuce + Appel primal Difficulté = 8, La transformation nécessite trois tours (-1 par sang additionnel utilisé) : le vampire For+2/Dex+3/Vig+2, carac (sociales) à 1, dommages aggravés +2 avec griffes et crocs, vitesse de 50km/h, un second deuxième niveau de santé Contusion, -1 diff. sur les jets de sentir et entendre, Auspex 1 et loup 1. +2 à la Difficulté pour résister à la frénésie et tous jets de volonté pour ne pas être ébranlé, se font avec une difficulté à -2, et n'importe quelle utilisation de Présence contre le personnage se fait à +2.

8 - Meute de loups : Le vampire peut se changer en une meute de loups.

Système : Jet d'Astuce + Appel primal Difficulté = 5, un succès nécessaire. Le vampire peut se changer



en autant de créatures que de points de sang divisée par cinq. Dure au maximum jusqu'au lever du soleil. Chaque créature manquante enlève 5 point sang à la reformation. Possibilité de se reformer avec une seule créature. Peut utiliser Auspex, Célérité, Force d'Ame, Puissance, Dissimulation

9 - Forme mythique : Le vampire peut se transformer, à la manière des Garous, et prend une forme d'un vieux Crinos. Par contre, la couleur sera blanche, sauf s'il possède la Ruse du Loup

Système : Jet d'Astuce + Appel primal Difficulté = 8, La transformation nécessite trois tours (-1 par sang additionnel utilisé) : le vampire For+3/Dex+3/Vig+3, carac (sociales) à 1, dommages aggravés +2 avec griffes et crocs, vitesse de 50km/h, plus deux niveaux de santé Contusion et deux niveaux de santé Blessure légère -2 diff. sur les jets de sentir et entendre, Auspex 1 et loup 1. +2 à la Difficulté pour résister à la frénésie et tous jets de volonté

pour ne pas être ébranlé, se font avec une difficulté à -2, et n'importe quelle utilisation de Présence contre le personnage se fait à +2. Vigueur + Mêlée Appel primal Difficulté = 7 Chaque succès donne 1 point d'armure, contre des dégâts léthaux et non léthaux, jusqu'au maximum de 5.

Autres éléments d'historique :

Les vampires possèdent les capacités des Garous du fait de leur coexistence. Ainsi, il faudra développer Appel primal, Enigmes et Rituels comme Autres traits pour les futurs Lupins. Les vampires ont également accès à certains mérites et désavantages Garous n'ayant pas de rapport avec la nature même des lycanthropes. Vous pouvez aussi leur accorder les mérites Gangrel du fait du lien avec la métamorphose.

Faiblesse et Autres éléments pour le joueur :

Un Désavantage (ennemies des griffes rouges 4P) et un Mérite (Compagnon Surnaturel 3P).