



## Présentation du jeu

samedi 19 décembre 2009

Vampire : Le Requiem est la nouvelle mouture de Vampire. Plus qu'une nouvelle édition, c'est un nouveau jeu à part entière. Les Vampires perdent leur statut de super héros millénaires, et deviennent plus accessibles et beaucoup moins omniscients que leurs prédécesseurs de Vampire : la Mascarade. Ils sont plus sombres, les intrigues sont plus sordides, et éclatent dans le sang plus fréquemment. S'y ajoutent des nouveautés et des changements qui font la différence, tels que le système de jeu.

La Puissance du Sang est l'idée la plus géniale : plus de Génération, mais une puissance qui croît avec l'âge. Les bénéfices sont proches de la Génération, le niveau indiquant la quantité de sang qui peut être dépensée par tour et celle dont le vampire peut se nourrir... A haut niveau il ne peut croquer que ces semblables...

La Souillure du Prédateur fait penser à Highlander :

un Vampire ressent grâce à sa Bête la présence d'un autre Vampire ; une lutte de domination s'effectue alors, basée sur la Puissance du Sang. Un petit jet de dés détermine si le dominé va fuir et si le dominant va tuer - cela ne se fait qu'à la première rencontre.

Enfin, les Vampires chérissent vraiment leur humanité, et les actes de la bête les blessent vraiment.

Plus de Camarilla (quoi que...) ni de Sabbat : les membres de la famille sont liés à leur clan, leur lignée (sous-clan) et à la Ligue à laquelle ils ont prêté allégeance. Ils ne ressentent plus d'émotion, ni de sentiment autre que le souvenir qu'ils en ont. Si le froid les tenaille, ils auront le froid de leur souvenir, les plaisirs de la chair ne seront plus que des souvenirs aussi... s'ils en ont connu ! A chacun son Requiem, à chacun sa Danse Macabre !