

## Aides de jeu Vampire Disciplines et Clans

Cet article est un résumé des disciplines et clans principaux du jeu de rôle Vampire La Masquerade, toutes versions confondues du CWOD (Classic World of Darkness) et est destiné aux débutants. À savoir, White Wolf a toujours maintenu un aspect ambigu sur l'histoire du CWOD, des interprétations sont possibles dans cet article.

### Les Disciplines

Voici la description des disciplines vampiriques les plus communes, entre parenthèses y'a le nom anglais avec une description des possibilités des premiers niveaux. D'autres disciplines plus rares existent, mais le principal est décrit ici.

**Aliénation** (dementation) : Discipline des Malkaviens, joue sur les sentiments, les sens, voir la santé d'autrui.

**Animalisme** (animalism) : Permet de communiquer et commander les animaux.

**Augure** (auspex) : Augmentation des sens vampiriques, voir psychométrie.

**Celerité** (celerity) : Augmente la vitesse et l'agilité du vampire, peut permettre d'agir plusieurs fois pendant un combat par exemple.

**Chimérie** (chimistry) : Utilisé surtout par les Ravnos, elle crée des illusions.

**Domination** (dominate) : Permet de donner des ordres aux humains ou vampires, mais ne fonctionne pas sur les vampires de sang plus fort.

**Force d'âme** (fortitude) : La résistance surnaturelle des vampires.

**Nécromancie** (necromancy) : Discipline des clans comme les Giovannis et les Cappadociens. Discipline avec différentes voies concernant les morts, les fantômes, etc.

**Obténébration** (obtenebration) : La discipline phare des Lasombas qui permet de manipuler les ombres.

**Occultation** (obfuscate) : Sert à se cacher aux yeux des autres, mais ce n'est pas de l'invisibilité, c'est une discipline mentale. Les personnes affectées vous ignorent, mais pas les caméras.

**Présence** (presence) : Le charme surnaturel des vampires, il est facile d'être aimé des humains grâce à ce pouvoir, un haut niveau permet de mettre à genou d'admiration même des vampires.

**Puissance** (potence) : Cette discipline augmente la puissance brute du vampire.

**Protéisme** (protean) : Cette discipline de métamorphose, utilisée surtout par les Gangrels, elle permet par exemple de faire pousser des griffes, se transformer en animal ou encore dormir dans la terre.

**Quietus** (quietus) : La discipline des Assamites, elle aide ceux-ci à assassiner un ennemi.

**Serpentis** (serpentis) : Utilisée par les Disciple de Set, de l'hypnotisme en passant par des caractéristiques de serpent.

**Thaumaturgie** (thaumaturgy) : Magie vampirique, existe avec différentes voies comme le sang, les éléments, etc.

**Vicissitude** (vicissitude) : Discipline des Tzimisce. Manipulation des os et de la chair.

## Les 13 clans originels



Ce sont les 13 clans fondés par les 13 Antédiluviens. Cappadociens et Salubriens sont "exclusifs" à la période Moyen-Age. Ils sont "remplacés" par les Giovannis et les Tremeres à la période moderne et son techniquement jouable au Moyen-Age aussi. Bien sûr certains clans ont des variantes et il existe aussi des lignées, mais abordons les clans les plus courants.



**Assamite** : Les assamites sont vu principalement comme un clan d'assassins, travaillent pour qui paye le prix. D'abord indépendant, une faction a rejoint la Camarilla dans l'histoire récente (remplaçant indirectement les Gangrels).

**Disciplines** : Quietus, Célérité, Occultation.

**Faiblesse** : Pendant la malédiction Boire le sang d'un autre vampire inflige des dommages. Après la malédiction Ils peuvent tomber en frénésie quand ils se nourrissent de sang vampirique.



## **Laurôliste**

Rôliste et Développeur

<http://lauroliste.fr>

---

Brujah : Rebelles et idéalistes, ils agissent souvent contre l'ordre en place.

Disciplines : Célérité, Puissance, Présence.

Faiblesse : Leur passion leur donne un malus de +2 aux jets de frénésie.

## Laurôliste

Rôliste et Développeur

<http://lauraliste.fr>

---

Cappadocien : Clan de savants, ils servaient souvent de conseillers aux puissants au Moyen-Age.

Disciplines : Augure, Force d'âme, Nécromancie.

Faiblesse : Apparence cadavérique, qui augmente avec l'âge.



Disciple de Set : Manipulation et corruption sont les maîtres mots de ce clan indépendant.

Disciplines : Serpentis, Occultation, Présence.

Faiblesse : Le soleil les blesse bien facilement que les autres vampires et la lumière intense peut les gêner.



Gangrel : Ce sont les vampires les plus sauvages, ils vivent souvent dans la nature et ne se préoccupe pas de la politique vampirique. Autrefois dans la Camarilla, ils sont désormais indépendant (les Assamites prenant leur "place").

Disciplines : Protéisme, Force d'âme, Animalisme pour les Gangrels ruraux. Protéisme, Célérité, Occultation pour les Gangrels urbains.

Faiblesse : La frénésie leur donne des caractéristiques animales.



## Laurôliste

Rôliste et Développeur

<http://laurôliste.fr>

---

**Lasombra** : La "noblesse de l'ombre" comme ils aiment se définir. Considérés comme les maîtres du Sabbat, ils finissent par rejoindre la Camarilla dans la V5.

**Disciplines** : Obténébration, Domination, Puissance.

**Faiblesse** : Les Lasombras n'ont pas de reflet.



**Malkavien** : Le clan des fous, ou alors ce sont les autres qui ne savent pas.

**Disciplines** : Domination, Augure, Occultation dans la 1ère version. Aliénation remplace Domination ensuite, les Malkaviens Domination devenant une "lignée".

**Faiblesse** : Tous les Malkaviens sont fous et démarre donc avec une folie à la création.



Nosferatu : Un clan vivant souvent dans les égouts à cause de leur apparence et de très bons informateurs.

Disciplines : Puissance, Occultation, Animalisme.

Faiblesse : Apparence hideuse, le score est de 0.



Ravnos : Un clan nomade et indépendant souvent associés aux gens du voyage. Ils sont devenus



## Laurôliste

Rôliste et Développeur

<http://lauraliste.fr>

---

plus rares depuis la semaine des cauchemars provoquée par la mort du fondateur du clan.

Disciplines : Chimérie, Force d'âme, Animalisme.

Faiblesse : Tous les Ravnos ont un vice qu'il leur est difficile de réprimer.



Salubrien : Clan détruit par l'arrivée des Tremeres, sont-ils encore parmi nous ?

Disciplines : Obéah, Augure, Force d'âme.

Faiblesse : Difficulté à se nourrir sur des personnes non consentantes.



Toréador : Les membres aiment se pavaner dans la haute-société vampirique et humaine. L'art et la séduction ou bien l'art de la séduction ?

Disciplines : Augure, Présence, Célérité.

Faiblesse : Les Toréadors peuvent se retrouver subjugué face à un phénomène qui les passionnent (ex : une œuvre d'art, une personne extrêmement belle, etc).



## Laurôliste

Rôliste et Développeur

<http://lauraliste.fr>

---

Tzimisce : L'autre clan majeur du Sabbat. Ils excellent dans l'art de modifier os et chair et n'hésitent pas à se modifier ou à se créer des serviteurs déformés.

Disciplines : Vicissitude, Augure, Animalisme.

Faiblesse : Ils ont besoin de dormir en présence de terre natale.



Ventrué : Les hommes d'affaire du monde vampirique, ils partagent le pouvoir politique avec les Toréador. Ils sont organisés et dirigent dans l'ombre un grand nombre de sociétés humaines.

Disciplines : Domination, Présence, Force d'âme.

Faiblesse : Ne peut se nourrir que sur un type de personne, à déterminer à la création.

Mais quand on parle des 13 clans majeurs, on ajoute Giovanni et Tremere qui remplacent Cappadocien et Salubrien, clans considérés comme éteints à l'époque moderne. Les Salubriens commencent à disparaître quand Tremere diablerise Saulot. Ensuite le clan Tremere s'évertue à détruire les Salubriens. La fin des Cappadociens suit un chemin similaire, en 1444, Augustus Giovanni diablerise Cappadocius, le clan Giovanni va ensuite œuvrer à l'éradication des Cappadociens. Dans les deux cas, le succès n'est pas total.



Giovanni : Nécromants organisés comme une mafia et clan indépendant.  
Disciplines : Nécromancie, Puissance, Domination.

## Laurôliste

Rôliste et Développeur

<http://lauraliste.fr>

---

Faiblesse : Le baiser (le fait de se nourrir sur un humain) d'un Giovanni est douloureux pour la victime contrairement aux autres clans.



Tremere : Clan de sorciers très organisés ayant eu des différends avec beaucoup d'autres clans pour se faire accepter.

Disciplines : Thaumaturgie, Augure et Domination.

Faiblesse : Plus facilement dépendant au sang vampirique.