

# Dark Ages



## FONCTIONNEMENT DES DISCIPLINES

Les Disciplines sont peut-être l'expression la plus utile du Don Obscur de Caïn. Elles regroupent un ensemble de capacités surnaturelles propres aux vampires. Cela va de la force surhumaine, à la domination mentale en passant par la possibilité de changer de forme... Beaucoup de légendes sur les vampires prennent leurs origines dans l'expression des Disciplines vampiriques. Chaque clan impose à ses membres trois Disciplines « de clan » que ces derniers auront plus de facilités à maîtriser que les Disciplines dites « hors clan ». (Référez-vous aux descriptions des clans dans le livret Univers à la page 14.)

On retrouve huit Disciplines « cardinales » relativement communes à la majorité des vampires : les pouvoirs de l'Animalisme (la capacité de communiquer et de contrôler les animaux), Auspex (des sens accrus et une conscience surnaturelle), Célérité (une incroyable vitesse octroyée par le sang), Domination (la capacité de commander l'esprit d'autrui), Force d'âme (une résistance surnaturelle, même contre le feu et les rayons du soleil), Occultation (disparaître des esprits, offrir un déguisement et de la discrétion), Puissance (la force vampirique) et Présence (un charisme surnaturel). L'existence de ces

Disciplines est au moins connue de tous, sauf des plus jeunes tout juste étreints. Les premières Disciplines d'un vampire apparaissent quelques jours après son étreinte et sont alors limitées et mal contrôlées.

Les autres Disciplines sont dites « Exotiques ». Même si certaines rumeurs courent sur elles, seuls les membres du clan qui les pratiquent savent réellement ce qu'elles font. A moins d'avoir des points en Occultisme, votre personnage ne pourra pas savoir comment les identifier, ou avoir d'idées sur comment les utiliser correctement. Votre personnage pourra imaginer que l'Aliénation permet de parler aux esprits, que la Métamorphose permet de se transformer en Loup-garou ou que la Vicissitude induit le vice dans l'esprit des gens.

Les Disciplines "Exotiques" sont les Disciplines propres aux clans : Aliénation, Chiméris, Métamorphose, Mortis, Obténébration, Quietus, Serpentin, Thaumaturgie, Vicissitude. Pour apprendre une Discipline "Exotique" il faut trouver un vampire prêt à vous l'apprendre.

Les Disciplines fonctionnent avec les règles de tirage qui sont décrites dans le livre de règles.

Les Disciplines ont des paramètres décrits dans l'entête précédant leur description.

Les Disciplines ont parfois des coûts d'activation. La dépense de ce coût d'activation se fait au moment où le lanceur du pouvoir fait son annonce et est consommée que le pouvoir fonctionne ou pas.

Leur durée de fonctionnement et leur fréquence d'utilisation varient également.

La plupart de Disciplines nécessitent la confrontation de scores de personnages pour fonctionner. Les attributs, compétences ou autres traits à utiliser pour le tirage d'opposition seront spécifiés. Dans ces cas, le pouvoir est activé si le lanceur gagne le tirage. Votre feuille de personnage aura une section dans laquelle vous devrez précalculer vos scores afin de fluidifier les interactions.

1. Nom et niveau de Discipline

Coût :

Fréquence d'utilisation :

Durée d'effet :

Tirage :

## ALIÉNATION

Au travers des étranges pouvoirs de l'Aliénation, les Malkaviens répandent leur démence, en faisant émerger la folie. Les Malkaviens ne se considèrent pas les propriétaires des secrets de l'Aliénation et sont même nombreux à être impatients de la répandre. Apprendre cette Discipline fait acquérir immédiatement un dérangement (sauf les Malkaviens qui en ont déjà un). Quelques Lunatiques (souvent ceux qui semblent les plus stables) utilisent inconsciemment l'Aliénation au travers de prophéties ou de visions catalysant les passions de leurs victimes.

Pratiquants : **Malkaviens.**

### **Niv. 1 : Passion**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène / personne

**Durée d'effet** : 30 minutes

**Tirage** : **Social + Empathie VS Niveau de Voie**

Le lanceur peut décupler les émotions de sa victime pour la conduire vers la folie, la rendant incapable de se contrôler. Il doit annoncer : "Passion", puis les joueurs comparent leurs scores. Si le pouvoir fonctionne, la victime devra jouer un état passionné, vif et im-

patient durant 30 minutes. De plus, durant ce temps la victime ne pourra pas utiliser de points de Volonté pour maîtriser sa bête en cas de Frénésie ou de Röttschreck.

### **Niv. 2 : Hantise**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène / personne

**Durée d'effet** : 30 minutes

**Scores** : **Social + Intimidation VS Mental + Maîtrise de soi**

Le lanceur annonce : "Hantise", puis les joueurs comparent leurs scores. Si le pouvoir fonctionne, la victime se retrouve distraite par d'inexplicables sensations (sons à peine audibles, mouvements étranges, odeurs dérangeantes), remontant souvent à ses propres peurs et culpabilités. La victime souffrira du dérangement "paranoïa" et devra jouer l'effet de cette terreur durant 30 minutes.

### **Niv. 3 : Vision du chaos**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène / personne

**Durée d'effet** : instantané

**Scores** : **Mental + Occulte VS Volonté actuelle**

Le lanceur annonce : "Vision du chaos" et si la victime possède au moins un dérangement, alors les joueurs comparent leurs scores. Grâce à la folie, le lanceur est capable de réunir des informations sur sa victime. Le lanceur apprend le type exact de dérangement dont la victime souffre et son score dans sa Voie. Si la victime souffre de plusieurs dérangements, le lanceur les découvre tous et apprend en plus sa Nature profonde, ainsi que le dernier secret que la victime a caché à quelqu'un. La paranoïa provoquée par le pouvoir "Hantise" est prise en compte pour l'utilisation de ce pouvoir.

### **Niv. 4 : Régression**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène / personne

**Durée d'effet** : 30 minutes

**Scores** : **Social + Persuasion VS Mental + Maîtrise de soi**

Le lanceur doit engager une conversation d'au moins 5 minutes avec sa cible pour activer ce pouvoir. Le lanceur annonce alors : "Régression". Au moment où ce pouvoir terrifiant est utilisé, la cible perd la raison et devient une sorte d'automate. Pendant la durée du pouvoir, la cible est terriblement confuse, est incapable de se souvenir de quoi que soit de précis ou alors tout va se mélanger

dans sa tête, résultant en des propos tout à fait incohérents. Toute personne usant d'un peu d'autorité sera à même d'ordonner des choses simples à la cible. A son réveil de cet état second, la cible ne se souvient pas de ce qui s'est passé, elle ne se souvient même pas de sa conversation avec le lanceur.

**Niv. 5 : Démence absolue**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / nuit / personne

**Durée d'effet** : toute la nuit

**Scores : Social + Intimidation VS Volonté actuelle**

Le lanceur doit gagner l'attention totale de sa cible, d'une façon ou d'une autre, durant 5 secondes pour tenter de lancer ce pouvoir. Le lanceur annonce alors : "Démence", puis les joueurs comparent leurs scores. Si le pouvoir fonctionne, la victime se met à souffrir du dérangement dont souffre le lanceur. D'autres dérangements peuvent être acheté avec des XP, au prix de 2 XP le dérangement. Dans ce cas, le lanceur choisit le dérangement qu'il va imposer à sa cible pour le reste de la nuit.

## ANIMALISME

En faisant appel à leurs instincts sauvages, les vampires peuvent communiquer et contrôler les animaux vertébrés. Lorsqu'un vampire utilise un pouvoir d'Animalisme sur un animal, ce dernier le trouve alors attirant ou au moins dominant, mais dès l'instant où le pouvoir cesse, l'animal retrouve sa terreur habituelle du vampire. Cette Discipline est aussi un reflet de la Bête qui hante chaque vampire.

Pratiquants : Gangrels, Nosferatus, Ravnos, Tzimisce.

**Niv. 1 : Paroles animales**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : 1 Scène

**Tirage** : N/A

Tant que vous regardez un animal dans les yeux, vous êtes capable de communiquer avec lui par la pensée, et ce dernier sera toujours bien disposé envers vous. Vous pouvez lui demander d'exécuter un ordre simple (sujet verbe, complément) qui ne pourra pas être plus complexe que garder un endroit ou effectuer une filature. Cette Discipline fonctionne mieux avec les prédateurs,

les grands mammifères, reptiles et oiseaux, mais est inefficace sur les créatures dépourvues d'yeux.

Ce pouvoir nécessite la présence d'un orga et est automatiquement lancé avec succès.

**Niv. 2 : Appel**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : 1 scène

**Tirage** : N/A

Le lanceur peut appeler à ses côtés un ou plusieurs représentants d'une espèce animale. Ils ne seront jamais agressifs à son égard, mais ne lui obéiront pas pour autant. Ne viendront que les animaux présents dans les parages. Il est possible d'être très précis et de demander que ne viennent que des rats blancs ou même un rat particulier que le lanceur connaît. Ils arrivent en général en quelques minutes. Leur nombre est laissé à la discrétion des orgas. Ces animaux resteront à l'endroit où vous les avez appelés le temps d'une scène, sauf s'ils sont attaqués ou menacés.

Ce pouvoir nécessite la présence d'un orga et est automatiquement lancé avec succès.

### Niv. 3 : Dompter la Bête

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène / personne

**Durée d'effet** : N/A

**Tirage : Scores : Social + Intimidation VS Volonté actuelle**

Le lanceur se sert de sa Bête pour maîtriser quelqu'un et supprimer sa Volonté en la fixant dans les yeux et en annonçant "Dompter la Bête", puis les joueurs comparent leurs scores. Si le pouvoir fonctionne, la victime ne pourra plus dépenser de points de Volonté pendant 2 heures. Ce pouvoir peut également être utilisé pour faire sortir un autre vampire de la Frénésie ou d'un Röttschreck, mais ne peut pas être utilisé sur soi.

Niv. 4 : Soumission de l'esprit animal

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène / Animal

**Durée d'effet** : variable

**Tirage** : N/A

Le lanceur peut, par l'intermédiaire du regard, transférer son esprit dans le corps d'un animal pour s'en servir alors que son propre corps tombe dans un état proche de la Torpeur. Il est néanmoins soumis aux contraintes du corps qu'il possède : il ne peut

pas augmenter sa force, ni utiliser ses Disciplines physiques, ni parler ou manipuler des objets avec finesse. Il peut cependant se servir des attributs naturels de l'animal tels que : griffes, ailes, poison.

La dépense d'un point de Volonté est nécessaire pour pouvoir utiliser les pouvoirs de ses Disciplines sociales et mentales, à condition que ces pouvoirs ne requièrent pas l'usage de la parole.

Il n'y a pas de limite à la distance et à la durée de cette possession, toutefois plus le lanceur reste longtemps dans l'animal, plus il adopte ses instincts et comportements naturels.

Le lanceur n'est pas conscient de ce qui arrive à son corps de vampire. Si l'animal est tué, le lanceur réintègre son corps et entre en Torpeur. Si son corps vampirique est détruit, le lanceur rencontre la Mort Finale. Le lanceur peut décider à tout moment de réintégrer son corps et ce transfert s'opère instantanément.

Ce pouvoir nécessite la présence d'un orga et est automatiquement lancé avec succès.

### Niv. 5 : Extraire la Bête

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène / personne

**Durée d'effet** : N/A

**Tirage : Social + Animaux VS Mental + Maîtrise de soi**

Pour utiliser ce pouvoir, le lanceur doit être au bord de la Frénésie ou du Röttschreck. Au lieu de céder à la frénésie, il peut faire sortir la Bête de son esprit en la transférant dans l'esprit d'une cible visible de son choix (vampires, lupins, animaux, goules et humains). Le lanceur annonce "Extraire la Bête" à sa victime, les joueurs comparent alors leurs scores. Si la première victime ciblée résiste, le lanceur se tourne automatiquement vers la personne la plus proche, refait l'annonce

| Animal   | Niveau de santé | Points de sang |
|--|-----------------|----------------|
| Crocodiles, gros félins, ours, sangliers                           | 10              | 3              |
| Cerfs, chevaux, chiens, loups, gros rapaces, gros serpents, vaches | 6               | 2              |
| chats, lapins, serpents, rapaces, rongeurs, chauve-souris          | 4               | 1              |

puis les joueurs comparent leurs scores, autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que le pouvoir fonctionne.

Une fois que le pouvoir fonctionne, la cible entre en Frénésie ou en Röttschreck, selon le cas du lanceur. Tant que la Bête est hors de son esprit, le lanceur ne peut plus entrer en Frénésie et sa présence n'effraie plus les animaux. Si jamais il perd de vue sa victime, il perd sa Bête et ne pourra plus dépenser aucun point de Volonté. Pour récupérer sa Bête, il doit voir sa victime et attendre que celle-ci ait terminé sa Frénésie. La Bête reviendra alors au lanceur discrètement et sans aucun inconvénient. Si la victime meurt, la Bête hurlante revient vers le lanceur et le choc le fait immédiatement tomber en torpeur.

Si par malheur toutes les cibles autour du lanceur résistent, le pouvoir est sans effet et le lanceur entre normalement en frénésie.

## AUSPEX

Les sens d'un prédateur sont terriblement acérés, ainsi de nombreux vampires aiguissent leurs sens jusqu'à un niveau incroyable. Les pouvoirs d'Auspex donnent aussi la capacité de percevoir les duperies surnaturelles comme l'Occultation.

Les utilisateurs d'Auspex ne sont pas facilement dupés, leur instinct les guide, et ils ne sont parfois pas affectés par l'Occultation. Dans le cas de l'Occultation, l'utilisateur d'Auspex va ajuster son comportement en fonction du score de la personne dissimulée, montré par le nombre de doigts que celui-ci montre en tenant son poing sur le côté pour indiquer l'utilisation de son pouvoir.

Si l'utilisateur d'Auspex a un score supérieur dans sa discipline, il doit alors tenter un tirage de Mental + Perception VS seuil de 10. Si l'utilisateur d'Auspex a un score égal dans sa discipline, il doit alors tenter un tirage de Mental + Perception VS Social + Subterfuge contre le joueur dissimulé. En cas de réussite, l'utilisateur d'Auspex n'est pas affecté par l'Occultation, il ne se rend même pas compte que l'utilisateur d'Occultation use de ses pouvoirs. Dans le cas inverse, il ne perce pas à jour l'Occultation et ne la soupçonne pas, il est normalement affecté par le pouvoir.

Si le score d'Auspex est inférieur au score d'Occultation, l'utilisateur d'Auspex ne perce pas à jour l'Occultation et ne se doute de rien.

Pratiquants : **Cappadociens, Toréadors, Tremeres, Tzimisces**

**Niv. 1 : Sens intensifié**

**Coût :** gratuit

**Fréquence d'utilisation :** A volonté

**Durée d'effet :** Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage :** N/A

Le vampire peut augmenter un de ses sens (un seul à la fois par niveau d'Auspex) de manière surnaturelle. Le joueur doit représenter ceci en posant son index sur l'organe correspondant au sens qu'il développe (son oreille pour l'ouïe, son œil pour la vision, etc.), vous permettant de repérer des ennemis cachés, de sentir le moindre poison dans la Vitae, de lire un mot écrit à la main par le toucher et de sentir de l'encens qui a fini de brûler il y a des heures. Si le sens intensifié est violemment agressé à ce moment-là (un bruit très fort, des hurlements, un éclair de lumière, etc.) vous serez étourdi et vous perdez le sens aiguë en question pendant 5 minutes. Note : Le fair-play est de rigueur lors de l'utilisation de Sens intensifié. Une conversation doit se poursuivre même si vous voyez l'utilisateur arriver avec son doigt à l'oreille.

**Niv. 2 : Lecture d'aura**

**Coût :** gratuit

**Fréquence d'utilisation :** 1 fois / scène / per-

sonne

**Durée d'effet** : Instantané

**Tirage** : Mental + Empathie VS Social + Subterfuge

En regardant un sujet, vous pouvez repérer l'aura brillante qui l'entoure et dont le jeu de couleurs donne une indication sur l'état émotionnel du sujet. Un objet ou un cadavre n'a pas d'aura, il n'est donc pas possible par ce moyen de repérer un objet magique.

Le lanceur annonce "Lecture d'Aura" et fait un tirage contre sa cible. En cas de réussite, le lanceur apprend les éléments suivants (demandez à votre adversaire qui doit répondre sincèrement) :

- Quel est votre état émotionnel actuel ?
- Quelle créature êtes-vous (humain, vampire, loup-garou, ou autre chose) ?
- Avez-vous une aura striée, signe d'une diablerie ?

La Lecture d'aura vous permet aussi de percevoir les fantômes sous la forme d'une aura pâle, vacillante et amorphe et les formes astrales dont vous soupçonnez la présence, mais vous devez d'abord dans les deux cas dépenser un point de Volonté. Si vous utilisez la Lecture d'aura sur un individu qui est possédé ou sous le contrôle d'une autre entité, vous ne voyez que l'aura de l'entité.

**Niv. 3 : Psychométrie**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène / objet

**Durée d'effet** : instantané

**Tirage** : Mental + Empathie contre un seuil variable

Chaque être laisse des traces de ses émotions où qu'il aille. Avec ce pouvoir, vous pouvez lire ces impressions psychiques sur des objets (pas sur des créatures ou une pièce entière) que d'autres ont manipulés (avec ou sans gants). En touchant un objet, vous devez remporter un tirage de Mental + Empathie. Vous gagnez un flash d'intuition concernant n'importe quelle émotion entourant l'objet en question. La difficulté du tirage et les informations obtenues sont à la discrétion des orgas. Si vous utilisez ce pouvoir sur des objets chargés d'émotions particulièrement puissantes (exemple : un couteau qui a été utilisé pour tuer quelqu'un), vous pourrez souffrir d'un Dérangement pour le reste de la scène. Ce pouvoir permet d'identifier des objets surnaturels/magiques.

**Niv. 4 : Télépathie**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène / personne

**Durée d'effet** : 5 min

**Tirage** : Mental + Subterfuge VS Volonté actuelle

La Télépathie fonctionne sur tous les êtres conscients mais pas sur les animaux. Pour utiliser Télépathie, vous devez vous concentrer sur une cible dans votre champ de vision. Vous établissez alors un lien télépathique qui vous permet d'envoyer des pensées que le sujet « entend et comprend ». Ce lien dure pendant 5 min. La cible peut tenter de briser ce lien à tout moment en dépensant un point de Volonté. Une telle communication est indétectable de l'extérieur.

Vous pouvez aussi lire (sans être repéré) une pensée superficielle d'une cible. Vous pouvez lui poser une des questions suivantes :

- Quelle est l'apparence de la personne, de l'endroit ou de l'objet dont vous parlez ?
- Quel est le nom de la personne, de l'endroit ou de l'objet dont vous parlez ?
- Quel élément avez-vous omis dans une réponse à une question ?
- Quelle est la véritable réponse à la question qui vient de vous être posée ?
- Quels souvenirs avez-vous sur un sujet de la conversation actuelle ?

### **Niv. 5 : Projection astrale**

**Coût** : 1 Point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

En dépensant un point de Volonté, vous pouvez projeter en dehors de votre corps vos sens et votre conscience n'importe où sur Terre juste en y pensant. Vous êtes alors sous la forme d'un esprit invisible et intangible aussi longtemps que vous le voulez, mais le lever du soleil peut rapidement vous conduire au sommeil. Votre forme spirituelle est liée à votre cadavre matériel grâce à une corde d'argent qui vous empêche de vous perdre dans le plan astral, mais qui ne vous permet pas de savoir ce qui se passe autour de votre corps comateux. Pendant le voyage, vous voyagez sans être ni gêné ni blessé par le monde matériel, mais vous ne pouvez pas l'affecter physiquement, même si vous percevez ses alentours normalement (vous ne pouvez utiliser que vos autres pouvoirs d'Auspex à l'exception de Psychométrie). En revanche, vous pouvez interagir normalement avec les autres formes astrales que vous rencontrez, en conversant et en utilisant des Disciplines mentales ou sociales. Vous pouvez même essayer de blesser les autres voyageurs astraux. Dans ce cas, aucune Discipline

physique ne peut être utilisée et votre santé est remplacée par votre Volonté. Lorsqu'un combattant astral est à court de points de Volonté, sa corde d'argent casse. L'esprit est alors perdu dans le plan astral. Le corps physique du personnage est alors détruit. Il n'y a aucun moyen de regagner le plan matériel.

Au cours d'un combat astral, les personnages peuvent dépenser un point de Volonté pour regagner instantanément leur corps matériel.

Les personnages en projections astral doivent avoir les bras croisés sur leur poitrine.

Un voyageur astral peut être discerné par l'utilisation de la lecture d'aura.

## **CÉLÉRITÉ**

La célérité est l'une des trois Disciplines physiques communes à la plupart des vampires. Elle permet d'accélérer le temps de réaction du vampire à une vitesse telle que l'oeil humain peine à suivre, lui permettant de se déplacer plus vite ou d'abattre une demi-douzaine d'ennemies en quelques battements de coeurs. C'est une Discipline extrêmement utile, mais elle laisse l'utilisateur fatigué, affamé et impatient face au rythme des nuits médiéval et là se trouve sa malédiction.

Note : Pour utiliser la Célérité, un vampire

peut dépenser plus de sang que sa limite générationnelle. Si le nombre de points de sang utilisé dans la célérité dépasse la limite générationnelle, le vampire ne peut pas utiliser d'autres points de sang pendant son tour.

Pratiquants : Assamites, Brujahs, Toréadors

**Coût** : 1 point de sang / Niveau

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / tour

**Durée d'effet** : 1 tour

**Tirage** : N/A

Chaque niveau de Célérité vous fait bénéficier d'une action supplémentaire à la fin du tour (donner un deuxième coup d'épée, courir deux fois plus loin, etc.) après que chacun ait résolu son action de normale. La seule exception est le niveau 1 qui vous fait automatiquement agir en premier dans le tour d'initiative. Si plusieurs personnages utilisent la célérité, c'est celui qui a activé le plus haut niveau de Célérité qui agit en premier (celui qui a donc dépensé le plus de points de sang). Ainsi, au niveau 5, vous pouvez dépenser 5 points de sang et agir en premier et bénéficier de 4 actions supplémentaires à la fin du tour.

## CHIMÉRIE

La Discipline Chimérie fait appel aux énergies des rêves et de l'imagination pour conjurer des illusions faites le plus souvent pour tromper un adversaire.

Les illusions chimériques peuvent seulement créer, mais ne peuvent pas faire disparaître (modifier des éléments d'un objet, mais pas les enlever de façon sélective ou rendre l'objet invisible). De plus, chaque illusion est un objet d'un seul tenant ou un effet sensoriel unique. Un morceau de vêtement chimérique pourra cacher la véritable apparence de quelqu'un, mais un pieu chimérique ne pourra pas apparaître dans la poitrine de quelqu'un (toutefois, il pourra être enfoncé plus tard). Pour créer l'illusion imitant une personne, il faut réussir un tirage Mental statique contre l'attribut Social de la personne imitée.

### **Niv. 1 : Ignis Fatuus**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu et que le lanceur est à proximité

**Tirage** : N/A

Vous devez dépenser un point de Volonté pour créer une illusion statique qui n'affecte

qu'un seul sens et est perceptible par tous ceux présents. Cette illusion n'a aucune substance réelle (elle ne peut retenir ou blesser) et ne peut bouger d'aucune façon, toutefois vous pouvez la porter ou la bouger. L'illusion persiste jusqu'à ce que vous quittiez la zone ou que quelqu'un qui a une bonne raison de ne pas croire à l'illusion réussisse un tirage de Mental + Vigilance contre votre Mental + Subterfuge. Vous pouvez aussi faire disparaître l'illusion en un instant sans requérir d'action.

### **Niv. 2 : Fantasmagorie**

**Coût** : 1 point de Volonté et 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu et que le lanceur est à proximité

**Tirage** : N/A

Vous devez dépenser un point de Volonté et un point de sang pour créer une illusion statique qui s'applique désormais à tous les sens, mais qui ne peut toujours pas blesser ni se déplacer de façon indépendante. Ainsi, vous pouvez faire un mur ayant une texture au toucher et qui sent la vieille peinture, mais qui en réalité peut être traversé. Ces illusions restent viables dans les mêmes conditions que celles créées avec Ignis Fatuus.

### **Niv. 3 : Apparition**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : autant que souhaité

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu et que le lanceur est à proximité

**Tirage** : N/A

Vous savez instiller du mouvement dans vos illusions. Vous devez d'abord créer une illusion en utilisant les pouvoirs basiques de cette Discipline puis dépenser un point de Sang pour donner une animation à une illusion selon un modèle spécifique. Un humain faisant des allers et retours, de l'eau qui tombe goutte à goutte, de la lumière brillante selon des formes complexes, etc. En passant un tour à vous concentrer, vous pouvez modifier le modèle de déplacement sans coût supplémentaire. De plus, vous devez être présent pour entretenir l'illusion.

### **Niv. 4 : Permanence**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : autant que souhaité

**Durée d'effet** : éternité

**Tirage** : N/A

Après avoir créé une illusion avec un des deux niveaux basiques de Chimérie, la dépense d'un point de sang supplémentaire permet de la rendre permanente. L'illusion persiste jusqu'à ce que vous la dissolviez ou

jusqu'à ce que quelqu'un voit clair au travers de l'illusion (de quelque façon que ce soit). Ainsi, vous pouvez créer une illusion sur une zone et quitter les lieux, laissant l'illusion persister.

#### **Niv. 5 : Réalité monstrueuse**

**Coût** : 2 points de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

En concentrant vos efforts sur un individu, vous pouvez créer une illusion terrifiante et réaliste qui bouge selon vos désirs et affecte seulement la victime. Celle-ci peut être convaincue d'être blessée et affectée physiquement. Un feu illusoire créé avec ce pouvoir brûle la cible, un mur illusoire bloque un passage, un pieu chimérique paralyse un vampire s'il traverse le coeur.

Vous devez dépenser 2 points de Volonté. L'illusion ne peut pas entreprendre d'action qui nécessite d'être existante pour une autre personne (par exemple, vous ne pouvez pas créer un incendie au sein de l'Elyseum). Les dégâts des attaques créées par la Réalité Monstrueuse sont égaux aux dégâts que ferait cette même attaque. Dans le cas d'une arme créée avec ce pouvoir, son bonus est égal à une véritable arme. Les effets supplé-

mentaires d'une attaque, comme le pieu dans le coeur, doivent être résolus normalement. De telles blessures illusoires ne peuvent pas tuer, mais si la cible devait être tuée par l'accumulation des dégâts, elle tombe dans le coma (pour un humain) ou en torpeur (pour un vampire). La réalité de ce pouvoir est telle que la cible n'a aucun moyen de douter de l'illusion seule. Seules d'autres personnes peuvent la convaincre que ce qu'elle a subi était illusoire. Pour ce faire, ils doivent réussir un tirage de persuasion (cf Persuasion dans le livre de règles) mais avec un malus de -3. Si le tirage est réussi, la cible devient effectivement convaincue que ce qu'elle a vécu est une illusion et tous les dommages qu'elle a subis à cause d'elle se guérissent immédiatement. Cette persuasion doit avoir lieu dans les deux heures qui suivent l'illusion, sinon, les blessures deviennent réelles.

## **DOMINATION**

Avec un regard perçant et une injonction claire, la Domination permet de faire s'écrouler un mortel à l'esprit le plus résistant et même de pousser les autres vampires à accéder à ses désirs. La plupart des pouvoirs de Domination requièrent de croiser le regard du vampire et d'entendre ses commandes

avant de faire le tirage.

Pratiquants : **Lasombras, Tremeres, Ventrues**

**Niv. 1 : Ordre**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : 1 min

**Tirage** : **Social + Intimidation contre Volonté actuelle**

Vous devez regarder votre cible dans les yeux et dire un simple mot accentué légèrement, même caché au milieu d'une phrase ou bien sous la forme d'une intonation forte. Cette commande qui ne peut-être visiblement dangereuse ou suicidaire doit être simple et facilement compréhensible et exécutable naturellement dans l'instant : « Stop », « Fuit », « Crie », « Viens », « Silence ! », sont tous des exemples parfaitement acceptables, mais certainement pas « Dors ! » ou « va détruire le prince ! ». La cible obéit alors immédiatement. L'injonction doit être suivie par la cible pendant 1 min. Cette Discipline peut être utilisée en combat.

**Niv. 2 : Suggestion**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : 5 min

**Tirage** : **Social + Persuasion contre Volonté actuelle**

Vous pouvez donner des ordres à votre cible en les liant à un évènement clef spécifique. Vous pourrez lui implanter des commandes complexes, ou cachées dans son subconscient, mais qui ne sont pas suicidaires et qui ne demandent pas plus de 5 minutes pour être accomplies. La commande peut soit se déclencher immédiatement : « Va et ramène-moi un calice », ou bien se déclencher suite à un évènement spécifique : « Quand le prince clôturera l'Elyséum, ronfle bruyamment ». Vous ne pouvez implanter qu'une Suggestion par victime, qui ne fonctionnera qu'une seule fois et cette dernière se rappellera de la manipulation (à moins d'utiliser l'hypnose). Donner un ordre à votre cible prend seulement le temps qu'il vous faut pour le formuler. L'évènement clef, tout comme l'ordre, doit être clair.

### **Niv. 3 : Hypnose**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Permanent

**Tirage** : **Mental + Subterfuge contre Volonté actuelle**

Vos pouvoirs de Domination vous permettent désormais de manipuler l'esprit de vos victimes (mais pas la vôtre). Vous pouvez ainsi découvrir, effacer, ou altérer la mémoire de votre cible.

Effacer une partie du passé laissera votre victime avec un « trou » dans sa mémoire. Elle sera simplement incapable de se rappeler de ce moment.

Vous pouvez spécifier de nouveaux souvenirs pour remplacer la mémoire de votre victime (vous ne pouvez pas de cette façon faire disparaître des compétences ou des Disciplines). Modifier la mémoire est un exercice délicat, en effet s'il y a des incohérences ou des manques d'informations, une personne extérieure l'interrogeant précisément pourra découvrir les traces de la manipulation.

En questionnant votre victime, vous pouvez aussi lui imposer de dévoiler sa mémoire, en lui faisant revivre ses expériences passées.

Enfin, l'utilisation de l'hypnose permet de découvrir si les souvenirs que vous dévoile votre victime sont truqués ou si une absence de souvenir est due à une précédente hypnose. Pour permettre à la personne de se rappeler ses vrais souvenirs (qui avaient été effacés ou modifiés) vous devez comparer votre score de Mental + Subterfuge contre le score de Mental + Subterfuge de l'hypnotiseur à l'origine de ces modifications (le joueur victime doit l'avoir en sa possession, sinon, prévenez un orgas). Vous pouvez ensuite restaurer les souvenirs originaux, ou altérer les faux selon votre souhait.

Tant que vous regardez la victime dans les yeux et qu'elle n'est pas menacée, celle-ci est

pacifique et incapable de bouger ou de résister. Dans cet état vous pouvez même utiliser vos autres pouvoirs de domination tant que les conditions vous le permettent.

### **Niv. 4 : Conditionnement**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / nuit

**Durée d'effet** : permanent

**Tirage** : **Social + Intimidation VS Volonté actuelle**

Avec du temps vous pouvez faire tomber les défenses des esprits les plus déterminés, allant jusqu'à enlever la personnalité et le libre arbitre de votre victime. Vous ne pouvez tenter d'utiliser votre pouvoir de Conditionnement que sur un seul personnage par partie après avoir discuté avec lui au moins 10 minutes. Si vous réussissez à utiliser le conditionnement un nombre de fois consécutif égal à son score de Volonté permanente divisée par 2 (le minimum est de 1, dans ce cas votre victime est sujette au conditionnement dès la première utilisation), vous parvenez à annihiler sa Volonté et à la transformer en esclave. La victime perd sa créativité, ne prend plus d'initiative et suit aveuglément vos ordres. Vous n'avez plus besoin ni de contact visuel, ni de comparer vos scores pour la dominer et elle gagne un bonus de +5 contre les pouvoirs de Domination des autres vampires.

De tels pions ne peuvent s'engager dans une activité artistique ou dans un quelconque enseignement, car il leur manque l'envie et la flexibilité nécessaires à ce genre de tâches. Un tel état doit être joué. Les autres personnages peuvent se rendre compte de l'état de la victime par une action d'empathie. Si un sujet Conditionné évite tout contact avec son maître pendant 6 mois consécutifs moins 1 par point de Volonté dépensé pour résister au lien (un mois minimum) alors sa personnalité reprend le dessus. Un tel zombi peut être déprogrammé par l'utilisation de ce même pouvoir. Dans ce cas, la marche à suivre est strictement la même que pour créer un conditionnement, sauf que lorsque le conditionnement est prêt, le nouveau maître peut annuler le conditionnement précédent au lieu d'instaurer le sien (mais le choix est libre au nouveau maître).

Un personnage ne peut subir qu'un conditionnement par soirée. Le premier à faire son conditionnement dans la soirée l'emporte.

#### **Niv. 5 : Possession**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

Vous pouvez transférer votre conscience dans le corps d'un humain ou d'une goule (mais pas une créature surnaturelle) et prendre le contrôle de son enveloppe charnelle. La cible doit avoir été conditionnée au préalable. Pendant la durée de la Possession, votre corps gît dans le coma et l'esprit mortel demeure inconscient, enfermé dans son propre corps. Une fois que vous avez touché le réceptacle mortel, vous devez dépenser un point de Volonté pour prendre « Possession » du corps, pendant que le vôtre s'écroule, inerte. La dépense d'un point de Volonté supplémentaire permet l'utilisation de ses Disciplines mentales et sociales dans le corps de l'hôte (sauf si celles qui nécessitent des points de sang pour leur activation). Pendant la durée de la Possession, vous ressentez tout ce que ressent le corps du mortel et si ce dernier meurt avant que vous ne puissiez quitter son corps, alors vous tombez en Torpeur. Rejoindre votre propre corps est immédiat. Aussitôt que vous quittez son corps, le mortel en reprend le contrôle. En Possession, vous pouvez vous déplacer aussi loin de votre propre corps et aussi longtemps que vous le souhaitez (1 jour, un mois... bref pas de limite) et vous disposez de toutes les capacités physiques du corps que vous possédez et vous pouvez même survivre au soleil si vous réussissez à rester éveillé. La plupart des vampires utilisent la Possession sur des

goules, car ils ont alors accès à des pouvoirs physiques comme Célérité, Force d'Âme et/ou Puissance. Si votre corps vampirique est détruit alors que vous résidiez dans un autre corps, vous rencontrez la Mort Finale. Un corps possédé ne peut pas être étreint, votre esprit empêchant la transmission de la malédiction. Le pauvre bougre meurt simplement.

## **FORCE D'ÂME**

La Discipline Force d'Âme permet de résister aux blessures les plus graves, de résister aux ravages du feu et de la lumière du soleil pendant une courte période.

**Pratiquants** : **Cappadociens, Gangrels, Ravensos, Ventrues**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : 1 scène

**Tirage** : N/A

La force d'âme permet à son utilisateur d'ajouter son niveau en force d'âme à son score de Physique et d'armure (éventuelle) lorsqu'il subit des dégâts létaux. Lorsqu'il subit des dégâts aggravés, il peut utiliser son score de Force d'âme seul pour sa défense.

## MÉTAMORPHOSE

La survie dans les contrées sauvages est difficile pour les vampires, qui doivent trouver des moyens pour chasser, éviter la lumière du soleil et les Lupins en maraude. Les Gangrels ont cependant maîtrisé cet art grâce à leur Discipline Métamorphose qui leur permet d'altérer leur corps pour utiliser la puissance des forces naturelles.

Pratiquants : Gangrels

### Niv. 1 : Yeux de la Bête

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

Lorsque vous décidez d'utiliser Les Yeux de la Bête, une lumière rougeâtre surnaturelle émane alors de vos yeux et vous ne souffrez alors d'aucune pénalité dans n'importe quelle obscurité naturelle. L'utilisation de ce pouvoir est instantanée et prend effet immédiatement. Vous avez également un bonus de +1 à vos tentatives d'intimidations contre des humains.

### Niv. 2 : Griffes de la bête

**Coût** : 1 point de Sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

L'extrémité de vos doigts se transforme en griffes acérées de plusieurs centimètres de long. Vos pieds peuvent aussi être affectés selon vos désirs. Vous pouvez les rétracter de façon similaire, mais sans dépenser de sang. Ces griffes infligent des dommages aggravés au lieu de dommages normaux et donnent un bonus de +1 à l'attaque, considéré comme un bonus d'arme. Sortir les griffes de la bête prend une action

### Niv. 3 : Fusion dans la terre

**Coût** : 1 point de Sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

En dépensant un point de sang, vous vous coulez au sein de la terre pour y dormir. Vous devez toucher un volume de vraie terre au moins égal au volume de votre corps et vous commencez immédiatement à fusionner avec elle, emportant avec vous vos seuls vêtements et certaines petites possessions

personnelles. La Fusion dans la Terre prend 5 secondes. Elle est impossible si vous êtes empêché physiquement de rentrer dans la terre. Une fois enterré, vous êtes alors complètement protégé du soleil et pouvez dormir tranquillement. Une fois lié à la terre, le vampire est immatériel et ne fait qu'un avec le sol qui l'entoure. Il n'est qu'à semi-conscient de ce qui se passe autour de lui (exemple : il peut savoir s'il y a un danger pour lui avant de sortir, mais il ne sait pas la teneur d'une conversation qui a eu lieu au dessus de lui). Il ne peut pas être détecté que ce soit physiquement ou par l'esprit, mais la zone où il se trouve est comme labourée. La zone du terrain où la fusion est faite est impossible à déplacer, à creuser ou percé d'aucune manière.

### Niv. 4 : Forme de la Bête

**Coût** : 1 à 3 points de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : 1 nuit

**Tirage** : N/A

Avec Forme de la Bête, vous pouvez vous métamorphoser (vous, vos vêtements et vos petites possessions personnelles) en loup ou en chauve-souris mort-vivante identique au modèle vivant. La métamorphose coûte 1 point de sang et se manifeste en 3 tours (ou une dizaine de secondes). Vous pouvez (si votre génération vous le permet) dépenser jusqu'à

3 points de sang pour vous transformer en 1 tour. Vous pouvez rester sous cette forme au maximum une nuit. Reprendre votre forme humaine ne nécessite aucune dépense de sang et se fait en 1 tour. Sous forme animale, vous pouvez utiliser vos Disciplines sauf les pouvoirs qui requièrent l'usage de la parole. La forme du loup vous donne en bonus 2 traits Physiques qui vous permettent de dépasser le maximum fixé par votre génération, ainsi que les Griffes du Fauve.

La forme de chauve-souris vous donne la capacité de voler et le niveau 1 d'Auspex « Intensification des Sens ».

#### **Niv. 5 : Forme de brume**

**Coût** : 1 à 3 points de sangs

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

Votre contrôle sur votre corps physique est si complet que vous pouvez vous dissoudre en un fin nuage de brouillard visible et qui ne peut être dispersé par les éléments naturels, tout en ressentant toujours votre environnement et en bougeant comme vous le voulez (bien que vous puissiez être poussé par des vents puissants). Vous pouvez alors vous glisser dans des failles et des trous minuscules. Prendre la Forme de Brume coûte 1 point

de sang et se manifeste en 3 tours (ou une dizaine de secondes). Vous pouvez (si votre génération vous le permet) dépenser jusqu'à 3 points de sang pour vous transformer en 1 tour. Vous pouvez retourner à votre état normal à tout moment. Sous cette forme, vous êtes immunisé aux attaques physiques, aux effets mentaux (comme domination par exemple) et sociaux (comme présence par exemple) et subissez un dégât aggravé de moins par le feu et la lumière du soleil. Les pouvoirs basés sur le sang ne vous affectent pas non plus (comme le chaudron de sang de la Thaumaturgie ou l'appel de dagon du Quietus). Même si vous ne pouvez pas affecter physiquement le monde, vous pouvez toujours utiliser vos Disciplines hormis les pouvoirs qui nécessitent un corps physique ou la dépense de sang.

## **MORTIS**

La discipline de Mortis, exclusive et jalousement gardée par les Cappadociens, est une forme de magie du sang ancienne et puissante. Le Mortis permet à son utilisateur de percer et utiliser les secrets de la mort. Il peut ainsi voler les traits laissés par un vivant dans un corps mort, renforcer ou affaiblir la nature cadavérique d'un vampire ou animer les morts. Ceux qui utilisent le Mortis déve-

loper d'ailleurs une obsession pour la mort et les morts.

Cette discipline est divisée en trois branches. Vous devez choisir quelle branche vous apprendrez en premier. Vous pouvez avoir plusieurs branches mais vous devez conserver vos autres branches à un niveau strictement inférieur à celui de votre première branche. Chaque branche a le même coût en points d'expérience que n'importe quelle autre discipline de clan.

Lorsqu'un joueur utilise le Mortis, il peut être amené à insérer dans son paquet un Joker, la description du pouvoir précisera ce cas de figure.

### **Le délabrement de la tombe**

Cette branche est dérivée de l'observation du passage du temps sur tout ce qui est mortel. Les pierres s'effritent et les corps pourrissent jusqu'à devenir poussière, processus qui fascine toujours les anciens et érudits Cappadociens.

#### **Niv 1 : Détruire l'enveloppe**

**Coût** : 1 point de Sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : 5 tours (une trentaine de secondes)

**Tirage** : N/A

Le joueur laisse perler un point de sang sur le un cadavre. Le cadavre se transforme alors en un tas de poussière ayant la même taille et la même forme que le cadavre. Les poussières peuvent être ensuite dissipées au vent. Ce processus prend une trentaine de secondes (5 tours).

### **Niv 2 : Rigor mortis**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / Tour

**Durée d'effet** : 1 tour

**Tirage** : **Mental + Médecine VS Physique + Maitrise de soi**

En vous concentrant et en dépensant un point de Volonté, vous pouvez appliquer la rigidité cadavérique à votre cible. Il suffit de la voir. Les joueurs font un tirage de Mental + Médecine VS Physique + Maitrise de soi. Si le lanceur l'emporte, la cible se retrouve immobilisée pendant 1 tour, incapable de bouger. Elle est traitée comme si elle avait un pieu dans le coeur à tout point de vu. Si le lanceur perd le tirage, le pouvoir ne fonctionne pas mais le point de Volonté est dépensé. Si le lanceur tire son Joker, il rate son pouvoir et le point de Volonté est perdu puis il doit replacer son joker dans son paquet, le mélanger et refaire un tirage. S'il tire une deuxième fois son joker, sa cible devient immunisée contre tout les effets des délabrements de la tombe

pour le reste de la nuit.

### **Niv 3 : Atrophier**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / Tour

**Durée d'effet** : permanent

**Tirage** : **N/A**

Le joueur peut rendre inutilisable un membre de sa cible en le touchant et en dépensant un point de Volonté. Pour toucher sa cible en situation de combat, il doit réussir un tirage classique de bagarre (voir les règles de combat). Si le joueur arrive à déclencher son pouvoir, il inflige 2 dégâts aggravés à sa cible et le membre ne peut plus être utilisé, rendu inutile par son flétrissement. Une jambe atrophié réduit le déplacement par deux, un bras atrophié empêche de soulever ou manier des objets, etc.

### **Niv 4 : Corrompre la chair non-vivante**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / nuit / personne

**Durée d'effet** : 1 semaine

**Tirage** : **Mental + Médecine VS Physique x 2**

Ce terrible pouvoir permet de réduire la frontière entre non-vie et vie, rendant leur cible morte-vivante en quelque chose de plus vivant. Le lanceur dépense 1 point de Volonté

et fait tirage de Mental + Médecine VS Physique x 2 contre sa cible. Si le lanceur l'emporte, sa cible devient sujette à une maladie virulente. Les effets de cette maladie sont la perte d'un point en Physique et en Mental, les mortels subissent une blessure par jour alors que les vampires doivent dépenser 2 points de sang pour se réveiller et lorsqu'un la cible se nourrit, elle doit faire un tirage de Maîtrise de soi contre un seuil de 6 ou vomir le sang (ou la nourriture pour les mortels) qu'elle vient d'ingurgiter.

### **Niv 5 : Dissoudre la chair**

**Coût** : 2 points de sang et 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / tour

**Durée d'effet** : Instantané

**Tirage** : **N/A**

Ce pouvoir cristallise les connaissances du délabrement de la tombe. Ce pouvoir permet de transformer la chair vampirique elle-même en poussière à la manière du pouvoir « Détruire l'enveloppe ». Le joueur dépense 1 point de Volonté et deux points de sang qu'il peut verser (ou appliquer) sur le corps d'un vampire. La majeure partie de sang dépensé doit toucher la victime, lancer quelques gouttes sur sa cible ne fonctionne donc pas. Au moment où le sang touche la cible, elle provoque l'effondrement en poussière de morceaux entiers du corps de la victime. Le

lanceur fait un tirage de Volonté permanente VS Physique x 2. Si le lanceur gagne le tirage, il inflige 3 dégâts aggravés à sa cible dont certaines parties du corps tombent en poussière (l'endroit n'est pas forcément localisé).

### **Le corps du monstre**

Cette branche accroît la compréhension de la forme non-vivante et lui permet de profiter pleinement de son corps, pont entre la vie et la mort. Elle permet d'appliquer à l'utilisateur certains traits du cadavre à un vampire et peut accroître ou réduire ces traits selon les niveaux de pouvoir.

#### **Niv 1 : Masque de mort**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / tour

**Durée d'effet** : jusqu'au prochain coucher du soleil

**Tirage** : **Physique + Médecine VS Physique x 2**

Comme son nom l'indique, ce pouvoir permet de porter ou de faire porter le masque de la mort. La cible devient pâle, la peau colle aux os, etc. La dépense 1 point de sang. Il perd 1 point dans ses attributs Physique et Social mais gagne un bonus de +3 à ses tentatives d'intimidation. Si il reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un cadavre

classique. L'effet peut être appliqué à une cible, mais il faut que l'utilisateur touche sa cible (dans le cadre d'un combat, un tirage pour toucher est nécessaire) et gagne un tirage de Physique + Médecine contre le Physique x 2 de sa cible.

#### **Niv 2 : Froid de la tombe**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : 1 scène

**Tirage** : N/A

Ce pouvoir permet de prendre l'air insensible d'un mort, et de se prémunir contre les maux physiques et émotionnels. Le joueur dépense 1 point de Volonté. Pendant une scène, il ne subit pas les pénalités de blessure et gagne un bonus de +3 pour résister une manipulation émotionnelle (les pouvoirs de Présence, l'intimidation, la persuasion, etc.). Cependant, le joueur subit un malus de -3 à toutes ses tentatives de manipulation des autres. Le joueur du personnage doit jouer la froideur émotionnelle voir la léthargie ce qui peut amener des difficultés dans ses interactions sociales, les autres ayant l'impression de parler à un morceau de viande froide. Cependant, les règles de la frénésie s'appliquent toujours de la même façon, le joueur semble froid en façade, mais il ressent toujours la colère ou la honte.

#### **Niv 3 : Malédiction de la vie**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : 1 nuit

**Tirage** : **Mental + Médecine VS Physique x 2**

Ce pouvoir inflige à la cible les pires aspects de la vie à un non-vivant. Le lanceur dépense un point de Volonté et fait un tirage de Mental + Médecine VS Physique x 2. Si le lanceur gagne le tirage, sa cible subit les faiblesses des vivants sans en avoir aucun avantage. Elle n'est, par exemple, pas immunisée aux effets du soleil. Elle est très distraite par les besoins communs des mortels (manger, dormir, uriner et autres...). Pour représenter cela, la cible subit un malus de -2 à tous ses tirages pour le reste de la nuit. Elle peut ignorer se malus en dépensant 1 point de Volonté par scène. Enfin, elle ne peut plus utiliser de sang pour augmenter son physique (cet effet ne peut pas être ignoré par la Volonté).

#### **Niv 4 : Don du cadavre**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : 3 tours

**Tirage** : N/A

Ce pouvoir permet à l'utilisateur d'ignorer la plupart des faiblesses de sa race pendant une

courte période. Le joueur dépense un point de Volonté. Il prend alors plus l'apparence d'un cadavre que d'un vampire. Il devient immunisé à la frénésie et au Rotschreck. Les rayons du soleil n'infligent plus que la moitié des dégâts et ne sont plus aggravés (et uniquement si de la peau nue est exposée en plein jour). Un pieu dans le coeur n'a plus d'effet, tout comme les lieux saints ou les artefacts consacrés. Le feu ne provoque que des dégâts normaux. Si le pouvoir cesse alors que le personnage est exposé à l'une des choses dangereuses susmentionnées, il en subit immédiatement les effets.

#### **Niv 5 : Don de la vie**

**Coût** : 12 points de sang (oui oui)

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / semaine

**Durée d'effet** : jusqu'à minuit

**Tirage** : **Physique + Occulte contre un seuil de 8**

Ce pouvoir représente tout l'accomplissement des Cappadociens dans la recherche des limites entre la vie et la mort. En l'utilisant, le personnage ne ressent plus la faim de sang et il peut consommer de la nourriture normale. Il peut ressentir comme un humain et peut même marcher au soleil. Mais le Don de la vie à un terrible coût, celui d'un humain, car le prix en vitae est extrêmement élevé. Le joueur doit dépenser 12 points de

sangs. Il peut prendre autant de temps qu'il faut en le brûlant aussi vite que sa génération le permet et en se nourrissant sur un humain mais il doit le faire d'un trait. Il doit ensuite faire un tirage avec un orgas de Physique + Occulte contre un seuil de 8. Si le tirage est une réussite, tout va bien, si le tirage est un échec, le sang est simplement dépensé pour rien. Si le lanceur tire son Joker, non seulement il rate son pouvoir et perd les points de sang, mais il doit aussi replacer son joker dans son paquet, le mélanger et refaire un tirage. S'il tire une deuxième fois son joker, un effet indésirable et de grande conséquence arrive. Cet effet est à la discrétion de l'orga mais peut être la mort ultime pure et simple, ou une étreinte de la victime humaine par accident, par exemple.

Si le pouvoir réussit, le personnage obtient les traits d'humain ordinaire. Il est grandement immunisé contre le soleil (il ne subit que la moitié des dégâts et peut complètement s'en prémunir s'il se couvre suffisamment). La difficulté pour résister à la frénésie ou au Rotschreck est divisée par deux. Il conserve aussi plusieurs avantages vampiriques. Il peut utiliser normalement la Force d'âme et l'Auspex. Il peut rester actif durant la journée, mais la fatigue l'empêchera d'entreprendre des activités trop intenses ou soutenues dans le temps. Le feu a les mêmes effets que sur un humain normal.

Dès que le pouvoir cesse, la bête submerge le vampire pendant les 6 prochaines nuits. Le Cappadocien avisé se terre pendant cette période. Il subit un malus de -3 à toutes tentatives de frénésie.

#### **Animation Cadavérique**

Cette branche repose sur les théories de la contagion magique, supposant que les corps morts - autrefois habités par des âmes vivantes - peuvent imiter les habitudes de la vie.

#### **Niv 1 : Trace de vie**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / tour

**Durée d'effet** : une scène

**Tirage** : **Mental + Occulte VS 6 ou N/A**

Ce pouvoir permet de feindre les mouvements de vie basiques chez un cadavre que sont la respiration, les battements du coeur, le pouls, de légers étirements des muscles. En se concentrant, il est possible de faire battre les paupières, mais il est probable que les yeux pâles et vitreux du corps ne lui donnent pas un air vivant. Ce pouvoir peut être utilisé sur un vampire en torpeur, les résultats sont les mêmes. Des observateurs doivent tester Mental + Médecine VS 7 pour se rendre compte de la supercherie.

### **Niv 2 : Appel du serviteur homoncule**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / tour

**Durée d'effet** : 1 heure

**Tirage** : N/A

Ce pouvoir permet d'imprégner une partie d'un cadavre (généralement une main) pour en faire un petit serviteur. Un lien télépathique se met en place entre le lanceur et l'homoncule qui permet de lui donner des ordres simples à distance. L'homoncule peut aussi communiquer avec son maître et bénéficie de sens mystique lui permettant de voir et entendre son environnement extérieur. Il ne peut pas porter d'objet mais des petites choses peuvent être traînées ou attachées à lui par exemple. Il n'est pas possible d'avoir plusieurs serviteurs homoncules.

### **Niv 3 : Invoquer un serviteur cadavérique**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / tour

**Durée d'effet** : quelques jours

**Tirage** : N/A

Ce pouvoir permet de faire d'un cadavre un serviteur qui obéira aux ordres de son maître. Ce serviteur n'est pas capable de combattre. Il ressemble plus à un majordome. Il suffit pour le créer de verser un point de sang dans

la bouche d'un cadavre. Le cadavre s'anime en 3 tours. Il n'est pas possible d'avoir plusieurs serviteurs cadavériques.

### **Niv 4 : Appeler l'Athanatos**

**Coût** : 2 points de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / tour

**Durée d'effet** : 1 nuit

**Tirage** : **Volonté permanente contre un seuil 8**

Contrairement au serviteur cadavérique, l'Athanatos n'est capable que d'une chose : donner la mort. Ce pouvoir permet de transformer n'importe quel cadavre en combattant d'élite mort-vivant. L'Athanatos suis les ordres de son maître mais il est fréquent chez les Cappadociens d'entendre parler d'Athanatos s'étant retourné contre leur maître.

Le joueur verse deux points de sang sur le cadavre en un symbole rituel pendant 5 min. Le joueur doit faire alors un tirage contre un seuil de 8 avec un orga. Il doit inclure un joker à son paquet. Si le tirage est un échec, rien ne se passe, le sang est dépensé et le joueur peut tenter une nouvelle fois le pouvoir. Si le tirage est une réussite, l'Athanatos est invoqué et attaque la cible désignée par l'utilisateur. Si le joueur tire son joker, les points de sang sont utilisé sur le cadavre et il doit replacer son joker dans son paquet, le mélanger et refaire un tirage. S'il tire une deuxième fois son joker, l'Athanatos est bien

invoqué mais attaquera son créateur plutôt que la cible. L'Athanatos dure jusqu'à ce qu'il soit détruit ou la nuit entière. L'Athanatos attaque sans relâche sa cible jusqu'à ce qu'elle soit morte ou détruite. Sans instruction de son maître, elle s'attaque ensuite à la cible la plus proche. Pour diriger l'Athanatos (attaquer une autre cible, s'arrêter de combattre, etc.), le joueur doit à nouveau faire un tirage contre un orga. Si le tirage est une réussite, l'Athanatos écoute son maître, si c'est un échec, l'Athanatos continue sur sa lancée, si le joueur tire son joker deux fois de suite, l'Athanatos se retourne contre lui.

Il possède 7 cases de blessures mais ne souffre d'aucun malus. Ses caractéristiques sont Physique 3, deux compétences de combat au choix à 3 et Mental 1. Le joueur peut dépenser des points de Volonté pour augmenter les caractéristiques de son Athanatos. Un Athanatos ne peut pas avoir de traits au-dessus de 5.

### **Niv 5 : Lever une armée de cadavre**

**Coût** : 3 points de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / tour

**Durée d'effet** : 1 nuit

**Tirage** : **Volonté permanente contre un seuil 10**

Ce pouvoir est similaire à l'Appel de l'Athanatos mais au lieu de n'en invoquer qu'un, le joueur peut en appeler un nombre maximal

de Mentalx2. Les conditions sont les mêmes que pour Appeler l'Athanatos mais le pouvoir prend 10 min à être lancé et le seuil de difficulté des tirages est de 10. Si le joueur perd le contrôle des Athanatos, ils se retournent tous contre lui. Pour augmenter les capacités de ses Athanatos, le joueur doit dépenser deux points de Volonté par points d'attribut qui s'appliqueront à chacune de ses créatures.

Ce pouvoir peut être aussi utilisé pour lever des serviteurs cadavériques. Dans ce cas, le nombre maximum de serviteurs cadavériques levés est de Mentalx3. Les règles sont les mêmes que pour le pouvoir Invoquer un serviteur cadavérique.

## OBTÉNÉBRATION

Domaine de prédilection du Clan Lasombra, la Discipline Obténébration invoque et crée une obscurité surnaturelle étrange et dévorante. Elle étouffe les sons, absorbe la lumière et semble parfois avoir une substance tangible.

Pratiquants : Lasombras

### Niv. 1 : Jeu d'Ombre

**Coût** : 1 point de Sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est main-

tenu (Occultation) / 10 min (intimidation)

**Tirage** : N/A

En dépensant un point de sang, les ténèbres peuvent s'intensifier ou se retirer, se déplacer ou onduler de façon inquiétante. Vous pouvez vous camoufler dans les ténèbres ou user des ombres inquiétantes pour intimider un adversaire.

Pour vous camoufler, il doit réellement y avoir des ténèbres (les pièces très sombres, les placards et autres endroits noirs peuvent être utilisés). Vous devez vous placer dans les ténèbres et croiser vos bras comme pour l'Occultation. L'effet est le même : vous êtes invisible, mais vous ne devez pas bouger, ni vous manifester d'une façon ou d'une autre (bruits, actions...). Une personne avec Auspex vous voit automatiquement.

En manipulant les ombres, vous pouvez les rendre menaçantes et bénéficier d'un bonus de +2 à une intimidation. Annoncez dans ce cas "intimidation par les ombres".

### Niv. 2 : Nocturne

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / Scène

**Durée d'effet** : 5 min

**Tirage** : N/A

En dépensant un point de sang, vous pouvez invoquer une sphère d'obscurité consistante

enveloppant la pièce (ou de 3 mètres de diamètre en utilisation extérieur) aussi sombre que de l'encre. Cette sphère de ténèbres absorbe la lumière et distord les sons pour une durée de 5 minutes ou jusqu'à ce que vous l'annuliez. La sphère est centrée sur vous. Chaque point de sang supplémentaire que vous dépensez augmente le diamètre de 3 mètres. Dans la sphère, toutes les sources de lumière sont éteintes et les sons étouffés. Toute personne dans la sphère (excepté vous-même et ceux disposant du niveau 2 d'Obténébration) subit un malus de -4 pour toute action utilisant le Mental et un malus de -2 pour toute action utilisant le Physique. Ceux avec Sens intensifiés ou Yeux de la Bête ne subissent que la moitié des malus.

Dans la pratique, lorsque ce pouvoir est utilisé, le joueur annonce "Nocturne". A cette annonce, tous les joueurs présents dans la pièce (ou dans la zone d'effet) doivent fermer les yeux et ne peuvent plus que chuchoter. Ceux qui peuvent utiliser l'intensification des sens ou les yeux de la bête peuvent les maintenir ouverts mais doivent chuchoter aussi. Le fairplay est de rigueur lors de l'utilisation de ce pouvoir.

### Niv. 3 : Bras d'Ahriman

**Coût** : 1 point de sang / Tentacule

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / tour

**Durée d'effet** : 1 scène

**Tirage** : N/A

Vous pouvez invoquer un nombre égal à votre niveau d'Obténébration de puissants bras tentaculaires, sortants des ombres et harcelants vos adversaires. Vous devez dépenser un point de sang pour créer chaque tentacule d'ombre. Ils ont une longueur de 2 mètres, possèdent la moitié de vos traits Physiques (arrondi au supérieur), ont 4 niveaux de santé et sont considérés comme des armes avec un bonus de +4 pour calculer les blessures.

En annonçant "Bras d'Ahriman" et en pointant votre cible du doigt, vous pouvez la maintenir à distance (maximum 2 mètres de distance) et lui infliger des blessures à distance (vous devez mimer avec vos bras des mouvements de fouets). Votre adversaire doit frapper le sol pour infliger des dégâts à vos bras. Tant que vos bras sont invoqués, il ne peut pas vous approcher davantage.

Vous pouvez dépenser un point de sang supplémentaire par tentacule pour améliorer de 2 points son physique, ou de 2m sa portée, ou de 2 cases sa santé.

Ce pouvoir ne se combine pas avec d'autres disciplines.

**Niv. 4 : Sombre métamorphose**

**Coût** : 3 points de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / Scène

**Durée d'effet** : 1 scène

**Tirage** : N/A

Vous devez dépenser 3 points de sang pour invoquer ce pouvoir. Votre tête et vos membres semblent s'évanouir dans les ombres alors que des bandes d'obscurité strient votre corps et que poussent de votre torse deux Bras des Abysses considérés comme une extension de vous-même. Les bras invoqués suivent les mêmes règles que le pouvoir précédent mais utilisent à la place votre niveau de physique. La discipline Puissance peut être utilisée avec eux. Vous bénéficiez également d'un bonus de +3 à vos effets d'intimidation tant que vous êtes sous cette forme. Annoncez «intimidation par les ombres» (comme pour le pouvoir d'obténébration niv.1).

**Niv. 5 : Forme ténébreuse**

**Coût** : 3 points de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / Scène

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

Vous devenez les ténèbres elles-mêmes en prenant la forme d'une silhouette humanoïde ténébreuse, à la consistance semi-liquide et d'un noir absolu. Vous pouvez alors vous glis-

ser dans des fissures ou des petits trous et pouvez voir au travers de n'importe quelles ténèbres naturelles. Vous devez dépenser 3 points de Sang et passer un tour complet à vous concentrer intensément. Vous pouvez reprendre votre forme normale en un tour (5s). Sous la Forme Ténébreuse, vous ne pouvez être blessé que par les attaques magiques, par le feu ou par les rayons du soleil et ces deux dernières sont excessivement douloureuses pour vous à tel point que vous souffrez d'un malus de -2 sur tous vos tirages de Courage. Vous ne pouvez pas combattre sous cette forme, mais vous pouvez toujours utiliser vos autres pouvoirs d'Obténébration (et vos autres disciplines aussi). Sous cette Forme ténébreuse, vos points de sang sont semblables à de l'encre noire et ne sont pas affectés par les pouvoirs affectant le sang.

## OCCULTATION

Un adepte de l'Occultation obscurcit l'esprit d'autrui (situé à portée de vue) afin qu'il ne remarque pas sa présence. Si le lanceur se déplace dans une pièce, les personnes présentes l'éviteront inconsciemment. L'effet de la Discipline affecte tous les sens et s'étend sur les vêtements et les objets que porte le vampire (qui ne peuvent excéder sa taille et son propre poids) ainsi que ceux sur lesquels

il est assis (une chaise par exemple). L'effet s'étend aussi sur l'environnement lorsqu'il le modifie légèrement comme en marchant dans la neige ou dans des flaques d'eau. Si le vampire en Occultation interagit physiquement avec son environnement, en prenant ou en déposant un objet par exemple, l'effet de la Discipline prend fin. L'Occultation ne demande aucun effort mental particulier pour être maintenue, mais cesse lorsque le vampire ne peut plus consciemment l'exercer (par la Torpeur, l'empalement, etc.). Pour signifier qu'il est dissimulé, le joueur indique son niveau en Occultation sur son torse. Les pouvoirs d'Occultation ne se cumulent pas.

Les utilisateurs d'Auspex ne sont pas facilement dupés et ne sont parfois pas affectés par l'Occultation. Même si le pouvoir va au-delà des sens d'un vampire pour leurrer son esprit, les sens rares d'un utilisateur d'Auspex le poussent à réaliser que l'utilisateur d'Occultation n'est pas ce qu'il semble être. De manière générale, un vampire ayant un plus grand niveau d'Auspex que l'utilisateur d'Occultation, sens qu'il y a quelque chose d'anormal et peut tenter un tirage de Perception+Vigilance contre un seuil 10. En cas de réussite, l'utilisateur d'Auspex n'est pas affecté par l'Occultation (Il ne se rend même pas compte que l'utilisateur d'Occultation use de ses pouvoirs, il n'est tout simplement

pas affecté). Si les niveaux d'Auspex et d'Occultation sont égaux, les joueurs doivent faire un tirage de Mental + Subterfuge (utilisateur d'Auspex) contre Social+Subterfuge (utilisateur d'Occultation). Si l'utilisateur d'Auspex gagne, il n'est pas floué par l'Occultation, il ne se rend même pas compte de l'utilisation d'Occultation, il n'est simplement pas affecté. Dans le cas inverse, il ne peut pas percevoir par le pouvoir, comme tout le monde. Enfin, si le score d'Auspex est inférieur au score d'Occultation, l'utilisateur d'Auspex n'a aucun moyen de percevoir à jour l'Occultation, le joueur avec Auspex est affecté comme tout le monde.

L'utilisateur d'Occultation indiquant sur son torse son niveau d'Occultation, l'utilisateur d'Auspex sait quel comportement il doit adopter.

Pratiquants : Assamites, Disciples de Seth, Malkaviens, Nosferatus

#### **Niv. 1 : Cape d'ombre**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

Lorsque le lanceur est hors de vue de tous les spectateurs et qu'il peut se mettre à couvert

(dans une zone ombragée, derrière une table, etc.), il peut activer Cape d'Ombre. Tant qu'il reste immobile sans parler, à couvert et sans interagir avec son environnement, il ne peut être vu que par quelqu'un qui utilise l'Auspex. Dès qu'une des conditions précitées disparaît, il redevient visible.

#### **Niv. 2 : Présence invisible**

**Coût** : Gratuit

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

Lorsque le lanceur est hors de vue de tous les spectateurs, il peut activer Présence Invisible. Ce pouvoir fonctionne comme la Cape d'Ombre, sauf qu'il peut se déplacer au milieu d'autres personnes sans être remarqué. Le pouvoir prend fin quand le lanceur interagit avec son environnement, par exemple en ouvrant une porte, en attaquant quelqu'un, en faisant tomber un vase, en parlant à voix haute ou encore en faisant de grands gestes. L'utilisateur n'est pas invisible, c'est simplement que personne ne fait attention à lui. Dans certaines circonstances, un tirage de Mental + Furtivité peut être demandé par un orga contre un seuil de difficulté variable.

### **Niv. 3 : Masque des 1000 visages**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

Ce pouvoir permet de rendre son apparence banale, de sorte que ceux qui croiseront le lanceur seront incapables de donner une description précise de lui. Il peut modifier l'apparence d'un vêtement, mais sans ajouter ou enlever des objets entiers. Il ne peut pas dissimuler des objets par l'intermédiaire des vêtements modifiés. Le Masque des 1000 Visages reste en place jusqu'à ce qu'il soit annulé, que le lanceur s'endorme, tombe dans l'inconscience, soit mis en Torpeur ou détruit. Pour symboliser ce pouvoir, le lanceur doit porter un masque (peut être fourni). Il peut aussi adopter une apparence spécifique ou prendre les traits de quelqu'un dans ce cas, le joueur doit prévenir un orga avant d'utiliser ce pouvoir pour que celui-ci décrive l'apparence du personnage. Si l'apparence spécifique adoptée est connue, le joueur doit faire un tirage de Social + Subterfuge VS Mental + Vigilance dès qu'il a une conversation de 5 min ou plus avec des personnes qui ont déjà rencontré la personne mimée.

### **Niv. 4 : Disparition**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Instantané

**Tirage** : Social + Furtivité VS Mental + Vigilance

Ce pouvoir permet de disparaître à la vue de quelqu'un. Lorsque vous utilisez ce pouvoir, vous devez réussir un tirage de Social + Furtivité VS Mental + Vigilance de chaque personne qui vous regarde. Ceux qui réussissent le tirage continuent à vous voir sous une forme floue, difficile à suivre, les autres vous perdent de vue (le succès est automatique sur les humains, les animaux et les goules). Vous pouvez réessayer au round suivant sur ceux qui continuent de vous apercevoir. Les personnes qui ont réussi leur tirage contre l'utilisateur de Disparition ont un malus de -3 à toutes interactions physiques avec lui.

La disparition permet de se mettre hors de vue pour utiliser ensuite la cape d'ombre ou la présence invisible.

### **Niv. 5 : Masquer le rassemblement**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

Le lanceur peut étendre l'ensemble de ses pouvoirs d'Occultation sur d'autres personnes : changer l'apparence de tous les membres d'un groupe ou les faire disparaître sous le nez des gens. Il ne peut appliquer aux autres que le pouvoir d'Occultation qu'il utilise sur le moment et si ces personnes remplissent les conditions nécessaires à l'utilisation de ce pouvoir (être à couvert pour la Cape d'Ombre par exemple).

Le nombre de personnes que le lanceur peut faire bénéficier de ce pouvoir est égal à son score de Furtivité.

Tous ceux qui sont protégés par Masquer le Rassemblement peuvent continuer à se percevoir normalement [et sont considérés comme ayant le même score que le lanceur pour être perçus avec de l'Auspex].

Si quelqu'un brise l'une des conditions à respecter pour le pouvoir d'Occultation qui lui est prêté, il en perd immédiatement les bénéfices sans pour autant mettre en péril l'Occultation des autres. Si le lanceur brise les conditions, le Masque tombe immédiatement pour tout le monde. De même, si quelqu'un avec Auspex réussit son tirage contre une personne protégée par le Masque du Rassemblement, il ne détecte qu'elle. S'il réussit sur le lanceur, il repère tous ceux qui étaient protégés.

## PRÉSENCE

Contrairement à la Domination, qui affecte directement l'esprit, la Présence affecte plus subtilement les émotions. De ce fait, les victimes de la Présence sont moins prévisibles que les victimes de la Domination. Enfin, la Présence demande simplement que le visage de l'utilisateur soit visible (et certains pouvoirs de Présence ne demandent même pas ce degré d'exposition). Les pouvoirs de Présence ne peuvent aller contre la Nature de la victime (voir Création de personnage).  
Pratiquants : Brujahs, Disciples de Seth, Toréadors, Ventrues

### **Niv. 1 : Révérence**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : 1 Scène

**Tirage** : N/A

Lorsque le pouvoir "Révérence" est annoncé, le lanceur devient le centre d'attention et tous les gens présents sont attentifs et bienveillants envers ses agissements et ses paroles. S'ils ont été convaincus par un argumentaire, ils continuent de l'être, jusqu'à ce qu'ils aient l'occasion de débattre à nouveau et alors ils peuvent cheminer à nouveau pro-

gressivement vers leur opinion initiale.

Il est possible de résister à ce pouvoir en dépensant 1 point de Sang immédiatement, et en annonçant "Résiste", à un ton de voix normal, tout de suite après que le lanceur ait annoncé "Révérence".

### **Niv. 2 : Regard d'Effroi**

**Coût** : 1 Point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : 30 minutes

**Tirage** : **Social + Intimidation VS Social + Courage**

Ce pouvoir est une version particulière de l'utilisation de la compétence intimidation. Lorsque vous utilisez la compétence Intimidation, vous bénéficiez d'un bonus de +3 alors que vous affichez au grand jour vos traits vampiriques les plus effroyables. Si l'utilisateur remporte son tirage, la cible n'a pas le choix, elle doit fuir la présence du vampire et essayer de l'éviter durant 30 minutes. Si elle est acculée, la victime pourra toujours se défendre normalement, mais fera de son mieux pour fuir.

### **Niv. 3 : Transe**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / Scène / Personne

**Durée d'effet** : 1 Scène

### **Tirage : Social + Empathie VS Volonté actuelle**

Vous devez avoir engagé une discussion avec la cible pendant au moins 5 min. Vous pouvez alors annoncer "transe" et faire un tirage Social + Empathie VS Volonté actuelle. Si le tirage est une réussite, votre cible sera alors favorablement disposée envers vous et ne vous insultera, ni ne vous attaquera pour le reste de la scène ou une heure. Un sujet préalablement neutre voudra vous aider et agira comme s'il était votre ami ; même une cible auparavant hostile sera rendue neutre. Si vous engagez une action hostile contre le sujet, la Transe est bien sûr immédiatement brisée, et ne peut plus être utilisée contre le sujet dans la même scène.

### **Niv. 4 : Convocation**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Maximum une nuit

**Tirage** : **Social + Subterfuge VS seuil variable déterminé en secret par un orga**

Il suffit que vous ayez passé quelques minutes à discuter avec une personne ou qu'elle ait déjà été la cible de vos pouvoirs de Présence pour pouvoir la convoquer. Le conteur fait le tirage Social à votre place. Convoqué avec succès, le sujet tentera de vous rejoindre par tous les moyens, inconscient de la na-

ture surnaturelle de son désir et évitant les situations qui l'empêcheraient de remplir la compulsion (pièces fermées ou alliés trop protecteurs). La Convocation dure jusqu'à ce que la victime arrive à vous ou bien se dissipe à l'aube. Vous ne connaissez pas le résultat du tirage. Vous ne pouvez pas retenter de le convoquer avant que ne se soit écoulé une scène ou 1 heure. Si un autre individu utilise la Convocation sur la même cible, celle-ci se dirige vers le personnage ayant la plus puissante Génération et s'ils ont la même Génération, la victime va vers le premier à avoir exercé le pouvoir et si les deux convocations ont lieu simultanément le conteur devra gérer un tirage Social. Vous ne pouvez pas faire traverser de zones dangereuses à la victime de cette Discipline. Un individu convoqué prendra alors des précautions pour diminuer les risques, mais la convocation sera rompue s'il n'y a que des moyens dangereux de rejoindre l'utilisateur de la Discipline.

#### **Niv. 5 : Souveraineté**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / Scène

**Durée d'effet** : 1 Scène

**Tirage** : N/A

En dépensant un point de Volonté, vous exercerez votre Majesté pendant une scène ou une heure : toutes les personnes pré-

sentes prennent conscience de votre supériorité morale et sociale et se tiennent silencieuses en attendant que vous daigniez leur donner la parole. Vous pouvez représenter ce pouvoir en écartant vos bras ou avec un bandeau blanc. Tant que votre Majesté est active, toute personne capable de vous voir ne pourra vous insulter ou initier de tirages. Un sujet peut défier votre Majesté en réussissant un tirage de Social + courage contre Social + intimidation contre vous, mais il doit dépenser un point de Volonté pour faire l'essai et en cas d'échec, il ne pourra plus défier votre Majesté pendant la scène. Lorsque deux vampires avec Majesté s'opposent, on compare les traits Sociaux, puis la Génération si besoin et en dernier recours l'âge vampirique pour déterminer qui en impose le plus. Si vous attaquez quelqu'un ou accomplissez une action offensive, l'aura de Majesté disparaît immédiatement et les spectateurs surpris seront outragés. Vous pouvez toutefois toujours continuer à utiliser vos autres pouvoirs de Présence (à l'exception de Regard d'Effroi). Vous pouvez ainsi mettre en Transe un individu, mais une attaque délibérée détruira votre Majesté.

## **PUISSANCE**

Tous les Vampires ont la possibilité d'exercer une force surnaturelle si on la compare à celle des humains et l'utilisation de la Discipline Puissance permet de dépasser de loin ce degré de force. Elle permet de réaliser des exploits de force et d'infliger de sérieux dégâts.

Pratiquants : Brujah, Nosfératus, Lasombras

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : 1 scène

**Tirage** : N/A

La Puissance permet à son utilisateur d'ajouter son niveau en Puissance à son score de Physique et d'arme (éventuelle) lorsqu'il inflige des dégâts.

## **QUIETUS**

Cette Discipline des Assamites est jalousement gardée et peu de vampires en dehors du clan connaissent réellement ses effets (généralement, un vampire en faisant l'expérience n'a plus l'opportunité d'en témoigner). Le sang transformé par Quiétus ne peut être ramassé et utilisé plus tard pour créer un lien

de sang ou servir dans des pratiques thaumaturgiques.

#### **Niv. 1 : Silence de mort**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : 1 scène

**Tirage** : N/A

Le Silence de mort vous permet de créer une zone de silence de 3 pas de rayon autour de vous, bloquant tous les cris, tous les bruits d'armes émanant de cette zone. En revanche, les sons venant de l'extérieur de la zone entrent et peuvent être entendus. L'activation de ce pouvoir coûte un point de sang et les effets durent le temps d'une scène ou une heure à moins que vous ne décidiez d'y mettre fin.

#### **Niv. 2 : Venin du scorpion**

**Coût** : maximum Physique points de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : 1 scène

**Tirage** : Volonté permanente VS seuil 8

Chaque point de sang que vous dépensez pour ce pouvoir est converti en un dangereux poison semblable à du sang purulent que vous pouvez enduire sur votre main, vos lèvres ou même le cracher jusqu'à 3 pas (ces actions ne requièrent qu'un point de sang) ou sur une arme. Afin d'achever la création de

son poison, l'utilisateur doit réussir un tirage de Volonté permanente contre un seuil de 8. Toute créature entrant en contact avec ce sang empoisonné perd un point en Physique et ne le récupère que le lendemain. Un mortel qui perd de cette façon tous ses points en Physique attrape de graves maladies et peut en mourir. Si un vampire perd tous ses points en Physique, il tombe en torpeur. Le personnage ne peut pas transformer un nombre de points de sang supérieur à son Physique au cours d'une scène. Le sang transformé reste dangereux le temps d'une scène.

#### **Niv. 3 : Appel de Dagon**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : 1 scène

**Tirage** : Physique x 2 VS Physique x 2

Par le toucher, vous pouvez discrètement infecter une victime avec une toute petite quantité de votre propre Vitae. Ceci fait, à tout moment durant la scène ou dans l'heure qui suit, et sans avoir besoin de voir la victime, vous pouvez lancer l'Appel de Dagon. Les deux joueurs font alors un tirage de Physique x 2 l'un contre l'autre. Si le lanceur du pouvoir gagne le tirage, il lui inflige un dégât normal qui ne peut pas être encaissé, les deux joueurs répètent alors le tirage tant que le lanceur ne perd pas. Si le lanceur perd son

tirage, il doit redépenser un point de Volonté pour réutiliser le pouvoir.

#### **Niv. 4 : Caresse de Baal**

**Coût** : maximum Physique points de sang

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / scène

**Durée d'effet** : 1 scène

**Tirage** : N/A

Les toxines présentes dans votre Vitae sont suffisamment puissantes pour dissoudre n'importe quelle chair vivante ou morte. Après avoir passé un tour à transformer votre sang en poison selon les mêmes règles que pour le venin du scorpion, vous pouvez le placer sur un objet.

Les prochaines attaques infligées avec une arme imbibée du sang de la Caresse de Baal infligent des dommages aggravés à la place des dommages normaux. Chaque point de sang appliqué sur une arme donne un tour de dégâts aggravés.

#### **Niv. 5 : Essence de sang**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / nuit

**Durée d'effet** : Volonté permanente jours

**Tirage** : N/A

A ce niveau de Quietus, les Assamites sont capables de drainer le sang du cœur d'un vampire pour pouvoir effectuer sa diablerie

un peu plus tard lors de rituels que seul les plus fervents adaptes du clan ont l'honneur de pratiquer.

Au lieu de faire normalement sa diablerie telle que décrite dans le Livret de règles à la page 27, il dépense 1 point de Volonté et utilise sa Volonté permanente au lieu de Physique x 2 pour faire la diablerie. Sinon, il s'agit du même processus.

Le sang du coeur ainsi drainé peut être consommé pendant le score de Volonté du vampire nuits. Après, le sang tombe en poussière ou coagule et perd son pouvoir.

## SERPENTIS

Les étranges possibilités de la Discipline Serpentis sont vraiment dérangeantes. Malgré la froideur et l'aspect ophidien de cette Discipline, beaucoup de ses manifestations sont étrangement élégantes. Les Disciples de Seth attribuent cet aspect à leur capacité à manipuler les émotions de leurs victimes, déterrant leurs secrets enfouis et amenant leurs vices cachés à la surface.

### **Niv. 1 : Yeux du serpent**

**Coût** : gratuit

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est main-

tenu

### **Tirage : Volonté permanente Vs Volonté actuelle**

Quand vous croisez le regard de votre victime, annoncez "Yeux du serpent". Vos yeux deviennent alors dorés avec de grands iris noirs. Vous devez alors vous engager dans un tirage de Volonté permanente contre Volonté actuelle de votre cible. Si vous réussissez, celle-ci reste paralysée aussi longtemps que vous soutenez son regard (cela ne vous empêche pas de parler ou de faire des actions simples). Mais si la cible est attaquée ou blessée, le charme hypnotique est brisé. La victime est alors considérée comme surprise et perd les égalités sur son premier tirage.

### **Niv. 2 : Langue de vipère**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

En dépensant un point de sang, votre langue peut devenir fourchue et aiguisée comme un rasoir. Elle inflige des blessures aggravées et peut frapper jusqu'à 50 centimètres (1 pas). Le tirage pour toucher est un tirage classique de combat en utilisant la compétence bagarre. Au lieu d'infliger des dégâts à votre

cible, vous pouvez choisir de boire des points de sang à la place. Le nombre de points de sang bu est égal au nombre de blessures que vous auriez pu infliger. Si vous buvez du sang vampirique, vous serez sujet au premier niveau de lien de sang (voir les règles du lien de sang). Cette succion provoque même le Baiser, paralysant les victimes mortelles de terreur et d'extase.

### **Niv. 3 : Peau de l'aspic**

**Coût** : 1 à 3 points de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

Vous devez dépenser un point de sang et la transformation prend 3 tours. Vous pouvez augmenter le nombre de points de sang pour accélérer la transformation (3 points de sang maximum pour une transformation effectuée en 1 tour). Après la transformation, une peau écailleuse vous recouvre, capable d'annuler plus de dommages normaux. Vous bénéficiez d'un bonus d'armure égal à votre physique. La peau de l'aspic est aussi capable d'encaisser les dégâts aggravés (comme Force d'âme) mais pas ceux dont la source est du feu ou le soleil. Enfin, votre corps cartilagineux peut passer par n'importe quelle ouverture qui peut accueillir votre tête. Les

effets durent jusqu'au lever du soleil à moins que ne décidiez d'interrompre le pouvoir.

#### **Niv. 4 : Forme du cobra**

**Coût** : 1 à 3 points de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

Vous pouvez prendre l'apparence cauchemardesque d'un cobra noir et or d'un peu plus de 3 m (vos vêtements et effets personnels de petite taille se transforment avec vous). Vous devez dépenser un point de sang et la transformation prend 3 tours. Vous pouvez augmenter le nombre de points de sang pour accélérer la transformation (3 points de sang maximum pour une transformation effectué en 1 tour). Vous avez une morsure venimeuse pour les mortels qui leur inflige deux blessures normales par tour pendant les 3 tours qui suivent la morsure. De plus, les ténèbres classiques ne vous infligent aucune pénalité et vous pouvez vous glisser dans des passages étroits. Sous cette forme, vous pouvez utiliser toutes vos Disciplines qui ne demandent pas de mains ou la parole. La transformation dure jusqu'au lever du soleil, mais vous pouvez décider de reprendre votre forme normale en un tour à tout moment. Sous cette forme, vous bénéficiez des

trois premiers niveaux de Serpentis sans avoir à les payer.

#### **Niv. 5 : Coeur de ténèbres**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : 1 fois / Nuit

**Durée d'effet** : Permanent

**Tirage** : N/A

Ce pouvoir qui tient plus du rituel ne peut être utilisé qu'au plus noir d'une nuit sans lune. Ce pouvoir peut être utilisé pour de multiples buts, selon à quel point le rituel est poussé. Il faudra que le vampire ou ses serviteurs fabriquent des jarres de terre cuite (des canopes) pour y placer les organes enlevés par le pouvoir et mener à bien le rituel. Ce pouvoir peut être utilisé sur d'autres vampires.

Le premier stade du rituel débute par la dépense d'un point de Volonté et quelques heures de chirurgie. Vous pouvez arracher le coeur (et/ou d'autres organes vitaux). Aucun tirage n'est requis, mais il faut quand même posséder la Connaissance Médecine au niveau 3. Le coeur (ou l'organe) atrophié arraché par ce pouvoir reste intact et son propriétaire devient alors immunisé contre les pieux dans le coeur (seulement si c'est le coeur qui a été enlevé. Si le coeur séparé est empalé, son propriétaire d'origine tombe immédiatement en torpeur. S'il est exposé au

feu ou au soleil, il est immédiatement détruit (et son possesseur rencontre la Mort Finale en un tour sans aucune chance de résister). Un vampire peut boire deux points de sang dans le coeur ainsi arraché et peut également tenter une diablerie dessus. Le vampire perd deux points de sa réserve maximale de sang. Si c'est un autre organe qui est enlevé, il contient un point de sang. Détruire l'organe inflige un niveau de dégât aggravé au propriétaire sans qu'il soit possible de l'encaisser, même avec Force d'âme.

Le rituel peut s'arrêter là, mais il est possible de le continuer. Dans ce cas, en enlevant chacun des organes vitaux du vampire, un cocon invulnérable peut être tissé autour du corps qui tombe en torpeur. Aucune force au monde ne peut pénétrer le cocon, pas même le soleil de midi d'une belle journée d'été ou le plus féroce incendie. Les séthites utilisent ce pouvoir pour sécuriser totalement leur transport. Seule la destruction des organes prélevés peuvent détruire le vampire dans cet état. Pour sortir le vampire de son sommeil, il suffit de lui faire ingurgiter ses organes par le seul trou disponible au niveau de la bouche.

Enfin, le stade ultime du rituel, généralement pratiqué par les seuls fanatiques Disciples de Seth d'un niveau extrêmement élevé sur leur voie, consiste à donner pour instruction à leur serviteurs de détruire le coeur alors qu'il

se trouve dans le cocon. Il pense alors accéder au royaume des morts sans leur coeur et ainsi tromper le Dieu Anubis et servir Seth dans l'au-delà.

## THAUMATURGIE

La Discipline Thaumaturgie est la capacité de transformer la force de la Vitae en une énergie mystique. La Discipline est composée de nombreuses Voies chacune représentant un domaine particulier d'étude de la magie. La Thaumaturgie est le domaine de prédilection du Clan Tremere qui ne l'enseigne pas en dehors du clan.

Un Tremere étudiant la Thaumaturgie commence à étudier la Voie du Sang. Lorsqu'il a atteint le niveau 3, le Tremere peut alors étendre ses études aux autres Voies.

Tous les pouvoirs de Thaumaturgie se lancent de la même manière. Le joueur doit dépenser un point de sang et faire un tirage de Volonté actuelle contre un seuil fixe de 8. Il doit inclure à son jeu un joker. Si le joker est tiré, il doit être remis dans le paquet, puis mélangé et refaire un tirage. Si le joker est tiré une seconde fois, le pouvoir est un échec et le personnage obtient un dérangement décidé

par un orga. L'utilisation de la Thaumaturgie prend un tour complet.

### Voie du Sang

C'est la première Voie qu'apprend un Tremere. Elle permet de manipuler le sang et d'en découvrir toutes les propriétés. La Voie du Sang doit toujours être la Voie primaire chez les Tremeres. De plus, il n'est pas possible de développer une Voie secondaire tant que l'on ne maîtrise pas le niveau 3 de la Voie du Sang.

#### Niv. 1 : Goût du Sang

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

En goûtant une toute petite quantité de sang (sans création de lien de sang mais avec les risques de maladie que cela comporte), le Thaumaturge est capable de déterminer une des informations suivantes : nombre de points de sang que possède à cet instant la victime et la date de son dernier repas et si du sang de vampire est présent dans le sang. En cas de sang vampirique, le Thaumaturge détermine en plus les informations suivantes : Génération du vampire et clan.

#### Niv. 2 : Rage du Sang

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

Le Thaumaturge, en touchant légèrement une victime, peut dans le même tour, la forcer à utiliser un point de sang pour augmenter son Physique ou soigner une blessure non aggravée mais pas pour activer une discipline. La victime devient nécessairement énervée à cause de ce phénomène et doit réussir un tirage contre la frénésie de colère.

#### Niv. 3 : Puissance du Sang

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

Le Thaumaturge peut mystiquement concentrer son sang dans son corps et abaisser artificiellement sa Génération pour bénéficier de tous les avantages de la nouvelle Génération.

Le Thaumaturge peut dépenser jusqu'à la moitié de sa Volonté actuelle pour diminuer sa génération de 1 ou pour augmenter d'une heure la durée du pouvoir. Si aucun point n'est investi dans la durée, le pouvoir dure un tour. Avec ce pouvoir, on peut pas descendre au delà de la 4ème Génération. Lorsque le pouvoir prend fin, tout le sang éventuelle-

ment excédentaire sue alors, sans causer de dommage, du corps du Thaumaturge. S'il est victime d'une Diablerie durant cette période ou s'il pratique l'Étreinte, c'est sa Génération réelle et non l'artificielle qui est utilisée.

#### **Niv. 4 : Vol du Sang**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

En vous concentrant, vous pouvez aspirer le sang d'un adversaire visible et situé à moins de 15 pas. Le sang jaillit alors des pores de la victime et prend la forme d'un flot de sang traversant les airs pour être mystiquement absorbé par vos chairs. Si vous essayer de voler une source de sang visible et stationnaire (une bouteille ou une fiole sur une table) le vol est automatique.

Le nombre maximum de points de sang que vous pouvez voler à votre victime est égal à la différence entre les résultats d'un tirage de Mental x 2 contre le Physique x 2 de la cible. Si votre cible remporte le tirage, vous ne réussissez pas à lui voler son sang. Vous ne pouvez pas voler plus de sang qu'il n'en faut pour remplir votre réserve de sang.

#### **Niv. 5 : Chaudron de Sang**

**Coût** : 1 point de Volonté

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

#### **Tirage : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8**

Avant d'utiliser le Chaudron de Sang, vous devez d'abord toucher votre victime (en situation de combat, cela nécessite un tirage pour toucher).

Vous portez alors à ébullition un nombre de points de sang dans le corps de la victime égal à la moitié de votre Volonté actuelle (arrondie à l'inférieur). Chaque point de sang ainsi détruit inflige une blessure aggravée à la cible. Évidemment, les points de sang entrés en ébullition sont perdus. Cette Discipline est très visuelle : le sang détruit bouillonne à la surface de la peau de la victime et des volutes rouges s'en échappent. Les simples mortels sont systématiquement tués par une telle attaque.

#### **Voie de la Télékinésie**

Cette Voie permet au Thaumaturge de déplacer des objets ou des personnes par le seul pouvoir de sa Volonté. Il faut un contact visuel direct permanent et une concentration élevée (si l'un des deux vient à manquer, la Discipline s'arrête).

#### **Niv. 1 : Choc**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

Le Thaumaturge peut concentrer sa Volonté et déclencher devant la cible une onde de choc qui fait reculer une personne ou un objet de moins de 10 kg ou le déplacera de 1,50 m dans la direction choisie (réussite automatique sur un objet). En réussissant un tirage de Mentalx2 contre Physiquex2 d'une cible, le Thaumaturge peut la faire reculer de 3 pas.

#### **Niv. 2 : Manipulation**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

Le Thaumaturge, aussi longtemps qu'il reste concentré, peut désormais manipuler un objet de moins de 10 kg à distance et l'utiliser de la même façon que s'il l'avait dans une main (il perd toutefois automatiquement les égalités pour chaque tirage qu'il entreprend avec l'objet, car il n'a aucun sens tactile avec l'objet). Si des objets sont déplacés, leur vitesse est égale à celle d'un homme qui marche. Ce pouvoir peut être utilisé contre une créature pour la faire tomber à la renverse. Le Thaumaturge et sa cible doivent faire un tirage de Mentalx2 contre Physiquex2. Si le thaumaturge gagne le tirage, sa cible se retrouve à terre et devra passer sa prochaine action à se relever.

### **Niv. 3 : Lévitiation**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

Un Thaumaturge qui invoque ce pouvoir sur une personne ou un objet visible de moins de 90 kilos peut le faire déplacer à la vitesse d'un homme qui marche et maintenir son emprise tant que le thaumaturge réussit des tirages de Mentalx2 contre Physiquex2 (pas de tirage contre un objet). Une utilisation spectaculaire de la lévitation permet de se déplacer au-dessus du sol silencieusement et dans toutes les directions ou même de s'élever dans les airs. La lévitation dure aussi longtemps que le Thaumaturge reste concentré et exclue donc toute autre activité.

### **Niv. 4 : Répulsion**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

D'un simple geste, le Thaumaturge peut déclencher une onde de choc devant lui qui projetera jusqu'à 6 mètres en arrière tout objet ou personne choisie par le thaumaturge et se trouvant dans son champ de vision (sans infliger de blessure) et pesant moins de 200 kg. Le Thaumaturge doit réussir un tirage de Mental x2 contre Physique x2 de chacune de

ses victimes. Il peut aussi utiliser la répulsion pour projeter un objet sur quelqu'un et infliger deux blessures normales.

### **Niv. 5 : Contrôle**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

Ce pouvoir permet de reproduire tous les effets des précédents pouvoirs, mais avec des objets pouvant faire jusqu'à 500 kg.

## **Voie des Transmutations**

Cette voie permet au Tremere qui la maîtrise d'avoir une emprise sur l'état de la matière. Cette branche est issue des travaux alchimiques d'une branche de mage qui se sont associés aux Tremeres contre l'immortalité. Grâce à cette branche, de nombreux Tremeres ont survécu grâce aux applications variées qu'elle offre.

### **Niveau 1 : Fortification.**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

Le Thaumaturge peut renforcer la structure atomique d'un objet. Une éprouvette devient particulièrement solide et un cure-dent perce le métal. Ce pouvoir dure une heure et

n'est pas cumulatif sur un même objet. Appliqué sur une arme ou une armure, il permet d'augmenter de +1 son bonus de dégât ou d'encaissement.

### **Niveau 2 : Solidification.**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

Le Thaumaturge peut solidifier en trente secondes n'importe quel liquide visible sans changer ni la température, ni la volatilité. Les liquides solidifiés sont cassables et reprennent leur forme initiale après une heure. La vitae d'un vampire peut être solidifiée pour la transporter facilement, l'empêchant de coaguler ou de tomber en cendre.

### **Niveau 3 : Fusion.**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

Le Thaumaturge peut liquéfier en trente secondes n'importe quelle matière solide visible, à moins de 15 pas et d'un seul tenant sans en changer la température. Au bout d'une heure, l'objet reprend sa forme initiale. Si la flaque a été dispersée, l'objet essayera

de reprendre sa forme avec le reste de matière qu'il lui reste. Ce pouvoir n'affecte pas les organismes vivants ou morts-vivants. Lorsque le liquide reprend sa forme solide, une victime prise dedans subira de sérieuses blessures suivant la situation.

#### **Niveau 4 : Condensation.**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

Le Thaumaturge peut solidifier pour quinze minutes l'air ou un gaz en une barrière ou une prison opaque indestructible devant une porte ou autour d'une personne. Il ne peut affecter qu'une zone visible située à moins de 15 pas de lui.

Si le Thaumaturge utilise ce pouvoir pour emprisonner une cible réticente, la cible peut tenter de se défendre au prix de grands efforts physiques. Un tirage de Physique x 2 contre un seuil fixe de 12 est nécessaire pour se libérer.

Aucun pouvoir surnaturel ne peut être utilisé au travers de la barrière et celle-ci ne peut être déplacée. Une fois emprisonné, un vampire ne souffre d'aucune pénalité, mais reste bloqué durant les quinze minutes. Par contre, un mortel devra expérimenter l'inconfort que représente le fait de respirer de l'air liquide...

#### **Niveau 5 : Sublimation.**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Tirage** : Volonté actuelle vs seuil fixe de 8

Le Thaumaturge peut transformer n'importe quelle matière non vivante en gaz. Ainsi, un mur s'évanouit, une arme se dilue dans l'air ou une roue de calèche se vaporise. Au bout de quinze minutes, l'objet reprend sa forme initiale, exactement là où il avait disparu. Si jamais quelqu'un occupe cet espace à ce moment, il subit de sérieuses blessures ou meurt s'il s'agit d'un humain.

De par la nature non vivante d'un vampire, ce pouvoir peut être utilisé sur eux. Cependant, le Tremere a alors besoin de toucher sa cible. Il peut alors vaporiser une partie entière du corps de sa cible. Il inflige un nombre de dégâts aggravés égal à la moitié de sa Volonté actuelle (arrondie au supérieur). La cible peut encaisser les dégâts avec Force d'âme.

## **VICISSITUDE**

La Vicissitude des Tzimisce permet de restructurer, déformer, déplacer la chair et les os par un simple contact. Utilisée sur les mortels ou les goules, les effets sont permanents. Sur les vampires, les effets peuvent être enlevés

par la dépense de 5 points de sang. Les Vampires possédant des difformités liées à leur sang voient les altérations visant à embellir leur apparence toujours revenir en arrière à la fin de la nuit (les nosfératus ou les traits bestiaux des gangrels, par exemple).

Pour utiliser la Vicissitude, la compétence Artisanat est nécessaire. Dans ce cas, elle sera appelée Artisanat du corps. Lors de la création d'un personnage avec Vicissitude, la Compétence Artisanat est automatiquement de l'artisanat du corps. Si la vicissitude est apprise plus tard et que le personnage a déjà de l'artisanat, il devra acheter une deuxième fois la compétence Artisanat pour obtenir l'artisanat du corps.

#### **Niv. 1 : Malléabilité**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Permanent

**Tirage** : Physique + Artisanat du corps contre un seuil de 10

En soumettant vos chairs à vos mains, vous pouvez modifier votre propre apparence pour ressembler à quelqu'un d'autre ou simplement rendre votre visage différent. Ce pouvoir coûte 1 point de sang et nécessite une heure d'artisanat du corps. Vous pouvez modifier la teinte de la peau, la voix, la

musculature du visage et même vous affliger d'un visage hideux. Tant que vos modifications n'ont pas pour but de ressembler à quelqu'un, le pouvoir nécessite seulement du temps et du sang. Pour prendre l'apparence de quelqu'un en particulier, vous devrez prévenir un orga avant d'utiliser ce pouvoir pour que celui-ci décrive l'apparence du personnage. Vous devrez effectuer un tirage de Physique + Artisanat du corps contre un seuil fixe de 10. En cas de réussite, tout va bien. En cas d'échec, votre apparence n'est pas mimée correctement et vous aurez un malus de -3 à vos tentatives de subterfuges. Vous devrez faire un tirage de Social + Subterfuge VS Mental + Vigilance dès que vous avez une conversation de 5 min ou plus avec des personnes qui ont déjà rencontré la personne mimée.

#### **Niv. 2 : Sculpture de la chaire**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Permanent

**Tirage** : **Physique + Artisanat du corps VS seuil de 10.**

Vous pouvez désormais utiliser le pouvoir Malléabilité sur les autres avec les mêmes limitations et vous êtes également capable (au contact) de retourner des blocs de tissus entiers ou de couvrir un corps de balafres dif-

formes. Vous pouvez altérer la distribution de la chaire pour protéger les organes, vous pouvez sacrifier un (et seulement un seul) Point en Physiques de la victime (qui voit son maximum de trait Physique se réduire de 1) pour gagner un point de niveau de santé « contusion » supplémentaire. Vous pouvez aussi faire l'inverse et sacrifier votre point de santé "contusion" pour gagner un point de physique. Vous devez alors réussir un tirage de Physique + Artisanat du corps contre un seuil de 10.

Utilisé en combat, ce pouvoir n'inflige aucun dommage, mais trois attaques réussies (en dépensant à chaque fois le sang nécessaire au pouvoir) entraînent chez la victime la perte d'un point de social (si la cible est un vampire, il pourra récupérer son point d'attribut en guérissant l'équivalent de 3 blessures aggravées soit 15 points de sang).

Vous pouvez annuler une faiblesse physique d'un vampire (monstruosité Nosfératu, peau mate d'un ancien Assamite, trait bestial Gangrel, etc.) pour une nuit grâce à ce pouvoir.

#### **Niv. 3 : Sculpture de l'os**

**Coût** : 1 point de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Permanent

**Tirage** : **Physique + Artisanat du corps contre un seuil 10.**

Utiliser Sculpture de l'Os vous permet de refaire l'apparence de quelqu'un tout en changeant sa taille et la structure de son corps ou transformer des os en éperons ou en armes. Généralement, utiliser ce pouvoir demande du temps (au moins une heure) et un tirage de Physique + Artisanat du corps contre un seuil 10.

Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsque vous faites une attaque à mains nues pour vous donner +1 en dégât (considéré comme un bonus d'arme).

En restructurant les os pour en faire une armure protectrice, vous pouvez octroyer un bonus de +1 pour encaisser les dégâts (considéré comme un bonus d'armure). De la même manière, vous pouvez développer les os des doigts pour en faire des griffes et octroyer un bonus de +1 en dégât (considéré comme un bonus d'arme).

#### **Niv. 4 : Eveil du Zulo**

**Coût** : 3 points de sang

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : **N/A**

Vous devez dépenser 3 points de sang et à la fin du tour, votre peau devient noire, souple, visqueuse et des

épines pointues sortent sous la forme de protubérances osseuses de votre dos et de vos mains. Vous grandissez jusqu'à atteindre une taille de 2 m 50 et des personnes qui n'ont jamais vu une telle vision d'horreur doivent faire un tirage de Courage contre un seuil de 6. En cas d'échec à ce tirage, les cibles ne peuvent rien faire pendant 1 tour et reprennent leur esprit au tour suivant. Sous cette forme, vous gagnez 3 points en Physiques (au-delà de votre maximum de Génération). Vos attaques à mains nues obtiennent un bonus aux dégâts de +1 (considéré comme un bonus d'arme) et un bonus d'encaissement de +1 (considéré comme un bonus d'armure). Par contre, votre Social devient 0, et vous êtes incapable de communiquer. Vous pouvez rester sous cette forme aussi longtemps que vous le désirez.

#### **Niv. 5 : Forme de sang**

**Coût** : Gratuit

**Fréquence d'utilisation** : A volonté

**Durée d'effet** : Tant que le pouvoir est maintenu

**Tirage** : N/A

En vous concentrant brièvement, vous pouvez transformer n'importe quelle partie de votre corps en sang visqueux prenant la même apparence que la partie original.

Chaque membre (bras, jambe, tête) que vous transformez devient 1 point de sang. Le sang peut ainsi être directement consommé. Si le sang a été utilisé ou perdu, le vampire peut faire repousser la partie manquante pour 1 point de sang.

Un vampire entièrement sous cette forme ne peut pas être immobilisé avec un pieu, et ne peut pas être coupé, frappé ou transpercé, mais peut être brûlé ou exposé au soleil normalement.

Le vampire peut se déplacer en coulant, goutter contre les murs ou se laisser couler par d'étroites fissures (au même titre que la forme ténébreuse d'Obténébration).