

ABOMBWE

• COMMUNION DU PRÉDATEUR

Le laibon sait quand un allié ou un rival potentiel s'approche.

Système: 1 point de sang. Pour le reste de la scène, le laibon est capable de sentir les prédateurs surnaturels, et les mortels et goules dont le niveau de Voie est inférieur ou égal à 4. Perception + Survie (difficulté 6, modifiée en fonction de la puissance du prédateur).

•• INVOQUER LE PRÉDATEUR

Le laibon sculpte la matière malléable de ses ténèbres intérieures puis les fait jaillir.

Système: un tour et 1 point de sang. Le personnage peut faire pousser des armes naturelles infligeant Force + 1 dégâts létaux. Des modifications plus exotiques comme des glandes à venin, demandent un jet d'Intelligence + Survie (difficulté 7). Dure une scène.

••• HIBERNATION INVISIBLE

Le laibon crée un refuge parmi des formations naturelles en se fondant dans les ténèbres qu'elles abritent.

Système: ce pouvoir est activé automatiquement, mais requiert de dépenser 1 point de sang et de se concentrer pendant un tour complet. La difficulté de tous les jets destinés à localiser le laibon augmente de +2. Dure une scène.

•••• LE POUVOIR DES TÉNÈBRES

Le laibon laisse l'obscurité se déverser de son corps et le recouvrir, comme si un sang noir et coagulé lui collait à la peau.

Système: le laibon dépense 2 points de sang pour activer automatiquement ce pouvoir, mais il ne peut se transformer qu'une fois par scène. De plus, la difficulté pour résister au Röttschreck est augmentée de +1. Dure une scène.

••••• TRANSFORMATION DU PRÉDATEUR

Le laibon tue un prédateur et devient alors cette créature tandis que sa vitae en absorbe toute l'essence.

Système: 1 point de sang. Vigueur + Survie (difficulté 7). S'il le réussit, le laibon devient physiquement la créature, qui doit être un prédateur d'une taille au moins égale à celle d'un chat. Dure une scène.

••••• LES TÉNÈBRES INCARNÉES

Le Bonsam devient une masse de ténèbres.

Système: 3 points de sang. Formes de base: ailée (confère une vitesse en vol de 40 km/h), insectoïde (permet de creuser à travers la terre ou la roche et de réussir automatiquement tout jet d'Escalade) ou bestiale (tous les dégâts infligés pendant un combat à mains nues augmentent de +1 et deviennent létaux). Ses attributs physiques augmentent chacun de 3 points tandis que ses attributs sociaux tombent à 0. Dure une scène.

ALIÉNATION

• PASSION DE L'INCUBE

Le vampire attise les émotions d'une cible située dans sa ligne de vue.

Système: Manipulation + Empathie (difficulté égale au niveau de Voie de la cible pour un vampire, ou à la Volonté pour un mortel).

Humeurs

Sanguine	Courage, espoir, luxure
Bile jaune	Colère, haine
Bile noire	Mélancolie
Phlegme	Aucune émotion
Réussite(s)	Durée
1 réussite	Un tour
2 réussites	Une heure
3 réussites	Une nuit
4 réussites	Une semaine
5 réussites	Un mois
6 réussites ou plus	Trois mois

•• ÂME HANTÉE

De brèves paroles adressées à une personne permettent au vampire de toucher la part sacrée ou le profane qui est en elle, détruisant les réserves qui empêchent habituellement celle-ci d'exprimer ses élans.

Système: le vampire passe trois tours à parler à la victime. 1 point de sang. Manipulation + Empathie (difficulté égale à la Perception + Maîtrise de soi/Instinct de la cible).

Réussite(s)	Durée
1 réussite	Une nuit
2 réussites	Deux nuits
3 réussites	Une semaine
4 réussites	Un mois
5 réussites	Trois mois
6 réussites ou plus	Un an

•• YEUX DU CHAOS

Ce pouvoir d'Aliénation a donné aux Malkaviens la réputation de pouvoir discerner des vérités cachées.

Système: Perception + Énigmes. Examiner une cour dans la culture d'origine et le domaine du vampire aura une difficulté de 5, tandis qu'elle sera de 7 s'il se trouve à l'étranger (ou observe deux armées étrangères s'affronter), voire de 9 pour des cultures totalement inconnues.

•••• VOIX DU FEU

Le vampire peut instiller à une foule la peur du feu.

Système : Manipulation + Empathie (difficulté 7). Le vampire touche autant d'individus qu'il obtient de réussites. Dure une scène.

••••• TOMBER LE MASQUE

Au sommet de la maîtrise de l'Aliénation, le vampire peut plonger sa victime dans la démence.

Système : un tour complet passé à discuter avec la cible. 1 point de sang. Manipulation + Intimidation (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible).

Réussite(s)	Durée
1 réussite	Un tour
2 réussites	Une nuit
3 réussites	Une semaine
4 réussites	Un mois
5 réussites	Un an

••••• • L'APPEL

Les vampires de basse génération sont capables de communiquer ou convoquer leurs inférieurs.

Système : Perception + Empathie (difficulté 6). En cas de réussite, une communication pseudo-télépathique s'établit entre lui et sa cible tant qu'elle demeure à portée. Dure une scène.

Réussite(s)	Portée
1 réussite	Les Malkaviens dans un rayon de 1,5 km
2 réussites	5 km
3 réussites	15 km
4 réussites	Une ville
5 réussites	Une cité-État
6 réussites	1 500 km (ou le plan astral)
7 réussites	Un continent (ou l'Outremonde)
8 réussites	Le monde connu
9 réussites	Le monde inconnu

••••• • SOILLER L'ÂME

La Cassandra parle à sa victime d'une vérité située au-delà de la vérité, et cette dernière ne se remet jamais de l'expérience.

Système : 1 point de Volonté. Manipulation + Empathie (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible). La victime peut dépenser 1 point de Volonté pour annuler une réussite du vampire. Choisissez un dérangement, la cible l'acquiert de manière permanente.

••••• • L'ÉPÉE DE MALKAV

Ce pouvoir terrifiant permet au Malkavien de disloquer le sens de la réalité de sa victime.

Système : contact visuel avec sa cible. 1 point de Volonté. Intelligence + Intimidation (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible).

Réussite(s)	Durée
1 réussite	Un tour
2 réussites	Une scène
3 réussites	Un jour
4 réussites	Une semaine
5 réussites	Un mois
6 réussites ou plus	Un an

••••• • PAVÉ LA VOIE

Les souvenirs de la victime restent intacts, mais son point de vue sur la vie change fondamentalement.

Système : croiser le regard de sa cible. Manipulation + Subterfuge (difficulté égale à l'Astuce + Subterfuge de la victime). S'il y a assez de réussites pour égaler le score en Maîtrise de soi/Instinct de la cible, l'une de ses vertus est modifiée.

••••• • PRISON DE L'ESPRIT

Certains anciens sont ainsi capables de piéger l'esprit de leur victime.

Système : toucher sa cible avec un peu de vitae, puis établir un contact visuel et se concentrer sur elle pendant un tour complet. Charisme + Intimidation, en opposition avec l'Astuce + Courage de la victime (difficulté 8). En cas de réussite, celle-ci perd conscience du monde réel et se retrouve piégée dans la toile que tissent les enfants de Malkav.

Réussite(s)	Durée
1 réussite	Une semaine
2 réussites	Un mois
3 réussites	Six mois
4 réussites	Un an
5 réussites	Dix ans
Par réussite supplémentaire	Dix ans supplémentaires

••••• • LE DON DE MON FRÈRE

Ce pouvoir libère sa cible de tous ses dérangements et lui confère une lucidité totale.

Système : le vampire place sa main sur le visage de sa cible. 1 point de Volonté. Le Don de mon frère efface alors tous les dérangements et les influences qui parasitent actuellement son esprit.

ANIMALISME

• MURMURES SAUVAGES

La Bête du vampire entre en contact avec l'esprit de l'animal et facilite la communication entre eux.

Système: capter le regard de la bête. Donner un ordre à un animal requiert un jet de Manipulation + Animaux dont la difficulté dépend du type de créature visé. Dure une scène.

•• APPEL SAUVAGE

Grâce à ce pouvoir, la Bête instille dans la voix du vampire une profonde affinité pour un animal en particulier.

Système: Charisme + Survie (difficulté 6).

Réussite(s)	Résultat
1 réussite	Un seul animal répond.
2 réussites	Un quart des animaux disponibles répondent.
3 réussites	La moitié des animaux disponibles répondent.
4 réussites	La plupart des animaux disponibles répondent.
5 réussites	Tous les animaux disponibles répondent.

••• CHANT DE SÉRÉNITÉ

Le Chant de sérénité efface toutes les émotions fortes et rend sa cible apathique et léthargique.

Système: Manipulation + Intimidation ou Manipulation + Empathie (action étendue de difficulté 7, nombre de réussites égal au score de Volonté de la cible). Pour échapper à l'influence de ce pouvoir, la victime devra faire un jet de Volonté par jour et accumuler un nombre de réussites égal au score de Volonté du vampire.

•••• SOUMISSION DE L'ESPRIT

Le vampire peut prendre possession de l'animal.

Système: contact visuel. Manipulation + Animaux (difficulté 8).

••••• LÂCHER LA BÊTE

Le vampire peut forcer sa Bête à sortir de son corps pour prendre possession d'un caïnite ou d'un mortel.

Système: contact visuel. Manipulation + Maîtrise de soi/Instinct (difficulté 8).

Réussite(s)	Résultat
Échec	Le vampire entre lui-même en frénésie.
1 réussite	La Bête fuit le vampire et infecte un individu au hasard.
2 réussites	Le personnage réussit à transférer sa Bête, mais est sonné par l'effort. Il ne pourra pas agir au prochain tour, à moins de dépenser 1 point de Volonté.
3 réussites ou plus	Le personnage transmet sa Bête avec succès.

••••• • FESTIN ANIMAL

Certains pratiquants de l'Animalisme ont cependant réussi à perfectionner l'assimilation du sang des bêtes pour se nourrir efficacement dans la nature.

Système: Chaque point de sang pris sur un animal compte comme deux pour sa réserve de sang.

••••• • LANGAGE DES BÊTES

Le vampire est désormais capable de s'adresser à tous les animaux sans qu'il lui soit nécessaire d'établir un contact visuel.

Système: aucun jet de dés n'est nécessaire, le personnage pouvant simplement choisir à tout instant de s'adresser à un groupe d'animaux.

••••• • ÂMES SŒURS

Ce pouvoir permet au caïnite et à un animal qu'il touche de partager entièrement et réciproquement leurs consciences.

Système: le personnage touche l'animal. 1 point de Volonté. Perception + Animaux (difficulté 6).

••••• •• FRAGMENT DE LA BÊTE

Le vampire peut fragmenter sa Bête en morceaux plus petits et les répartir entre plusieurs victimes.

Système: Charisme + Maîtrise de soi/Instinct (difficulté 5 + le nombre de cibles). La table des réussites est la même que celle de Lâcher la Bête.

••••• •• LES GRIFFES DU DIABLE

Le caïnite manie sa frénésie telle une arme.

Système: 1 point de Volonté pour entrer en frénésie (action réflexe).

••••• •• ÉPINES DE LA BÊTE

La Bête de l'ancien devient capable d'infecter ses assaillants.

Système: 1 point de sang. Manipulation + Maîtrise de soi/Instinct (difficulté 8). Quand l'utilisateur du pouvoir est touché par une attaque au corps à corps, sa Bête contre-attaque, reproduisant les effets de Lâcher la Bête.

••••• •• FLÉAU BESTIAL

Un Mathusalem maître en Animalisme peut faire s'abattre des catastrophes de proportions bibliques grâce à ce pouvoir, qui représente une extension de l'Appel sauvage.

Système: Charisme + Animaux (difficulté 8). Chaque réussite accroît le rayon d'action du pouvoir de 1,5 km autour du personnage. Tous les animaux présents se précipitent immédiatement pour obéir aux ordres du vampire.

AUSPEX

• SENS ACCRUS

Les sens du vampire sont à présent exceptionnels.

Système : la difficulté des jets associés au(x) sens est réduite de -1 pour chaque point du personnage en Auspex. Dure une scène.

•• LECTURE DE L'ÂME

La vraie couleur de l'âme s'offre dans toute sa splendeur à la vue du vampire qui possède ce niveau de perception. Il y voit les émotions fortes, les pensées oubliées ou les souvenirs sombres qui ont marqué la nature d'une personne.

Système : le vampire doit regarder activement et attentivement son sujet. Perception + Empathie (difficulté 8).

Réussite(s) Résultats

1 réussite	Ne distingue que les tons (pâle ou brillante).
2 réussites	Peut distinguer la couleur dominante.
3 réussites	Peut reconnaître les motifs colorés.
4 réussites	Peut détecter les changements subtils.
5 réussites	Peut identifier les mélanges de couleurs et de motifs.

••• PSYCHOMÉTRIE

Quand il pose les mains sur un objet, un vampire maîtrisant ce niveau d'Auspex peut lire ou ressentir les traces que ses précédents propriétaires y ont laissées.

Système : Perception + Empathie (difficulté en fonction de l'âge et de la force de l'impression).

Réussite(s) Informations

Échec	Aucune information utile
1 réussite	Une information très basique : le sexe du dernier propriétaire ou sa couleur de cheveux, par exemple
2 réussites	Une deuxième information de base
3 réussites	Des informations utiles sur le dernier propriétaire, comme son âge ou son état d'esprit quand il a utilisé l'objet pour la dernière fois
4 réussites	Le nom du propriétaire
5 réussites ou plus	Une foule d'informations : presque tout ce que vous voulez savoir sur la relation du propriétaire avec l'objet

•••• VOL DE SECRETS

Le vampire peut glaner des secrets profondément enfouis dans la mémoire de sa cible, voire y implanter des notions.

Système : Intelligence + Subterfuge (difficulté égale à la Volonté actuelle de sa cible). Si le vampire lit dans l'esprit qu'il a envahi, chaque réussite obtenue sur le jet de dés lui permet de dérober une information superficielle.

••••• PÉRIPLÉ DE L'ANIMA

Le vampire peut abandonner son corps et marcher dans le monde crépusculaire.

Système : 1 point de Volonté. Intelligence + Intuition. Le joueur doit dépenser 1 point de Volonté au début de chaque nouvelle scène tant qu'il souhaite que l'âme de son personnage reste hors de son corps.

••••• • CLAIRVOYANCE

Le personnage peut projeter ses sens jusqu'à l'endroit désiré et ainsi observer la personne qu'il connaît.

Système : Perception + Empathie (difficulté 6). Dure un tour par réussite.

••••• • LE DÉSIR DU CŒUR

Le personnage peut déterminer très précisément ce que son interlocuteur souhaite entendre.

Système : 1 point de sang. Perception + Empathie (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible).

••••• • LIEN DE L'ÂME

La maîtrise du caïnite sur le spirituel lui permet de se lier à une personne, un lieu ou un objet.

Système : 1 point de Volonté. Intelligence + Occultisme (difficulté 7 ou égale à la Volonté actuelle de la cible si celle-ci dépasse 7). Le lien est noué lorsque le personnage a accumulé cinq réussites ou, dans le cas d'une personne, quand il a obtenu autant de réussites que celle-ci a de Volonté.

Une fois le lien établi, le vampire n'a plus qu'à se concentrer pour projeter ses sens (et ses pouvoirs d'Auspex) jusqu'à la personne, l'endroit ou la chose.

••••• •• AGONIE EXTATIQUE

Le vampire peut convertir les sensations les plus douloureuses en expériences enivrantes ou extatiques.

Système : toute pénalité de blessure dont souffre le personnage est convertie en bonus tant que celui-ci ne tombe pas en dessous de l'Infirmité. De plus, il récupère 1 point de Volonté chaque fois qu'il subit des dégâts qui le font passer au niveau Invalidité.

••••• •• ASSEMBLÉE DES ÂMES

Le caïnite peut désormais emmener d'autres personnages dans son voyage spirituel.

Système : toucher sa cible. Aucun jet n'est nécessaire si celle-ci est volontaire (dans le cas contraire, Intelligence + Intimidation, difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible), mais elle devra néanmoins dépenser 1 point de Volonté. Ceci fait, elle devient capable d'employer Périplé de l'anima.

•••• • VICTOIRE ANTICIPÉE

Pour le pratiquant de cette discipline, la capacité d'anticipation n'a rien de magique.

Système: 1 point de sang. Perception + Bagarre ou Mêlée (ou autre capacité si la lutte concerne un jeu de hasard, un concours de poésie ou une joute spirituelle entre courtisans), avec une difficulté égale à la Manipulation + capacité correspondante de la cible. Chaque réussite permettra au personnage de bénéficier d'un dé supplémentaire à l'occasion de sa prochaine action.

•••• • ÉPÉE DE L'ÂME

Grâce à ce pouvoir, un vampire peut attaquer directement l'esprit de sa victime,

Système: contact physique ou visuel avec la cible. 3 points de sang et 1 point de Volonté s'il agresse un vampire ou une créature surnaturelle (1 point de sang seulement contre un humain). Intelligence + Intimidation, opposé à la Volonté de sa cible.

Réussite(s) Effets

Échec	La cible est indemne. Un jet de Perception + Intuition (difficulté 6) lui permettra de prendre conscience du fait qu'elle est victime d'une agression psychique.
-------	--

1 réussite	La cible est secouée, mais indemne, et perd 1 point de Volonté temporaire.
------------	--

2 réussites	La cible est sérieusement effrayée et perd 3 points de Volonté temporaire. Si c'est un vampire, il doit faire un jet de Courage (difficulté égale au niveau d'Auspex de l'attaquant) pour ne pas céder au Röttschreck.
-------------	--

3 réussites	La cible perd 6 points de Volonté temporaire et fait éventuellement un test de Röttschreck comme indiqué ci-dessus. Si elle perd de la sorte son dernier point de Volonté temporaire, elle perd 1 point de Volonté permanente et subit trois niveaux de dégâts contondants (absorbables normalement).
-------------	---

4 réussites	La cible perd tous ses points de Volonté temporaire et la moitié de ses points de Volonté permanente (arrondi à l'inférieur). De plus, elle subit trois niveaux de dégâts létaux (absorbables normalement).
-------------	---

5 réussites ou plus	La cible doit faire un jet de Volonté (difficulté 7). Si elle le réussit, elle subit les mêmes effets que si le personnage avait obtenu quatre réussites, mais sombre de plus dans l'inconscience pour le reste de la nuit, ou en torpeur s'il s'agit d'un vampire. Si elle le rate, l'attaque psychique la tue instantanément.
---------------------	---

•••• • OMNISCIENCE

L'ancien peut entendre les pensées de sa victime, mais également celles de toutes les personnes qui l'entourent. Il perçoit aussi leur aura.

Système: 1 point de Volonté. Le caïnite active le pouvoir pour la scène, activant automatiquement au passage les quatre premiers niveaux de la discipline Auspex.

•••• • SOMMEIL DU MATHUSALEM

Ce pouvoir permet à l'ancien de quitter son corps en torpeur.

Système: -

BARDO

• RESTAURER L'HUMANITÉ

Le Pénitent lutte de toutes ses forces pour regagner son humanité perdue.

Système: le personnage peut essayer de regagner un point de Voie perdu. Jet de Conscience (difficulté égale au niveau à restaurer dans la voie de l'Humanité).

•• SIGNE DE BANNISSEMENT DE THOT

Le Pénitent peut annuler un effet magique infligé par un vampire ou une créature surnaturelle dont il est la cible.

Système: 1 point de sang. Dextérité + Occultisme (difficulté 7).

••• DON D'APIS

Les Pénitents ont appris à tirer leur subsistance des animaux.

Système: pour le personnage, le sang des bêtes est aussi nourrissant que celui des hommes.

•••• PILIER D'OSIRIS

Les Pénitents peuvent méditer et perfectionner leur calme intérieur ainsi que leurs pouvoirs.

Système: le rituel de création du Pilier d'Osiris dure une nuit entière. 1 point de Volonté. Jet de Volonté.

•••• RÉVÉLATION

Le Pénitent partage un peu de sa sagesse et la cible s'immobilise pendant toute la scène tandis qu'elle contemple ce qu'elle vient d'entendre

Système: le vampire prend la parole. 1 point de Volonté. Manipulation + Occultisme (difficulté égale à la Volonté actuelle de l'interlocuteur). Dure une scène.

•••• • BÉNÉDICTION D'ANUBIS

Le vampire ne peut pas défaire la terrible malédiction qui l'accable, mais il peut empêcher qu'on l'inflige à d'autres

Système: 1 point de Volonté. Jet de Voie. En cas de réussite, la cible est immunisée à l'Étreinte pendant un nombre de mois égal au nombre de réussites obtenues. S'il dépense un autre point de Volonté, l'effet est permanent.

CÉLÉRITÉ

Le vampire se déplace avec une rapidité et une grâce terrifiantes.

Système : les personnages dotés de cette discipline ajoutent leur score en Célérité à leurs groupements de dés liés à la Dextérité, y compris leur initiative, ainsi qu'à la distance parcourue en mètres en un tour. De plus, ils peuvent dépenser 1 point de sang (réflexe) afin d'accomplir une action supplémentaire dans le tour pour chaque niveau de Célérité qu'ils possèdent, sans souffrir de toutes les pénalités habituelles liées aux actions multiples. Pas plus de la moitié de ces actions supplémentaires (arrondi au supérieur) peuvent être des attaques. Le vampire peut dépenser 1 point de sang pour multiplier sa vitesse de déplacement par 1 + son niveau de Célérité, pour une durée égale à un tour pendant un combat, ou à une scène pour d'autres actions.

•••• • ÉLAN

Un maître de la Célérité peut concentrer toute sa vitesse en un seul acte d'une redoutable efficacité.

Système : 2 points de sang. Le personnage ajoute autant de dés qu'il a de points de Célérité à une seule action basée sur la Force.

•••• • PRÉCISION

Un maître de la Célérité peut procéder à des manipulations d'une précision inhumaine.

Système : 1 point de sang. Le personnage ajoute autant de réussites automatiques qu'il a de points en Célérité à l'occasion d'un jet concernant une manipulation précise (Dextérité).

•••• • PROJECTILE

Le caïnite utilise sa vitesse pour jeter des objets et les faire se déplacer plus vite que s'ils étaient tirés avec le meilleur arc long.

Système : 1 point de sang. Le joueur décide du nombre de niveaux de Célérité qu'il va transférer au projectile pendant un tour. Chaque niveau de Célérité transféré dans l'objet devient une réussite automatique au jet de dégâts.

•••• • FLEUR DE MORT

Chacune des attaques du caïnite touche l'endroit qu'il veut atteindre.

Système : 4 points de sang. Jusqu'à la fin du tour, le personnage bénéficie d'autant de réussites automatiques à tous ses jets de Dextérité qu'il a de points en Célérité.

•••• • VIVACITÉ

Les limitations normales liées à la vitesse ne s'appliquent plus à un damné doté de ce pouvoir.

Système : 1 point de sang. Le personnage bénéficie d'une action supplémentaire, comme s'il disposait d'un niveau de Célérité de plus et peut de plus dépenser des points de sang pour obtenir pendant un tour des niveaux de Célérité supplémen-

taires. Chaque action gagnée de la sorte inflige un niveau de dégâts létaux non absorbable.

Points de sang Actions supplémentaires

1	1
3	2
6	3
10	4
15	5

•••• • DÉFI À LA PHYSIQUE

Les lois fondamentales de la nature cessent de s'appliquer au caïnite pendant de brefs instants.

Système : 5 points de sang (et 5 de plus à l'occasion de chaque tour suivant). Le personnage peut se déplacer dans l'espace dans n'importe quelle direction et au maximum de sa vitesse.

•••• • UN INSTANT HORS DU TEMPS

Le vampire pense à présent un instant avant tout le monde et ses réflexes peuvent lui faire parcourir de grandes distances en moins d'un battement de cil.

Système : 3 points de sang. Action réflexe. Le temps s'arrête, l'action entreprise est suspendue et le vampire peut se déplacer à sa vitesse maximale avant qu'une action ait lieu.

CHIMÉRIE

• IGNIS FATUUS

Le vampire peut créer une illusion immobile qui ne trompe qu'un seul sens.

Système : 1 point de Volonté. L'illusion dure jusqu'à ce que le vampire s'en éloigne ou décide d'y mettre fin.

•• CHIMAERA

Ce pouvoir permet au vampire de créer une illusion statique qui trompe tous les sens.

Système : 1 point de Volonté et de sang. L'illusion dure jusqu'à ce que le vampire s'en éloigne ou décide d'y mettre fin.

••• PHAENOMENON

Ce pouvoir permet de donner du mouvement aux illusions créées auparavant avec Ignis Fatuus ou Chimaera.

Système : 1 point de sang.

••• PERMANENCE

Il est possible d'utiliser ce pouvoir avec les deux premiers niveaux de la Chimérie. L'illusion est permanente.

Système : 1 point de sang.

•••• RÉALITÉ MONSTRUEUSE

Le vampire peut à présent affiner sa technique pour rendre ses illusions très réalistes et persuasives, mais pour une seule personne seulement.

Système: 2 points de Volonté. S'il tente de blesser sa cible, il doit faire un jet de Manipulation + Subterfuge (difficulté égale à la Perception + Maîtrise de soi/Instinct de celle-ci), chaque réussite infligeant un niveau de dégâts létaux qui ne peut pas être absorbé.

Réalité monstrueuse ne peut pas tuer sa cible; elle sombrera plutôt dans l'inconscience ou entrera en torpeur.

•••• • CAUCHEMAR PARTAGÉ

Le Ravnos peut influencer une foule entière avec Réalité monstrueuse.

Système: dépenser 2 points de Volonté, plus 1 point de sang par cible. Manipulation + Subterfuge (difficulté égale à la Perception + Maîtrise de soi/Instinct de la cible).

•••• • MAÎTRISE DES FATUUS

Le Ravnos peut désormais créer autant de mirages qu'il le souhaite grâce aux trois premiers niveaux de la discipline.

Système: Maîtrise des Fatuus élimine les coûts en points de Volonté et de sang inhérents aux trois premiers niveaux de la Chimérie.

•••• • FATUUS LOINTAIN

Ce pouvoir permet au vampire de projeter ses illusions dans un lieu qu'il peut apercevoir ou imaginer.

Système: Perception + Subterfuge.

Difficulté	Familiarité
6	Aussi familier qu'un refuge; lieu observé par un autre pouvoir surnaturel
7	Lieu visité au moins trois fois
8	Lieu visité une fois; lieu observé grâce aux souvenirs de quelqu'un d'autre, qui connaît très bien l'endroit
9	Lieu décrit en détail; lieu vu sur un tableau détaillé

•••• • LAME DES DÉMONS

Le vampire crée une lame illusoire qui semble réelle et peut infliger de terribles blessures à ses ennemis.

Système: 1 point de Volonté, plus 1 point de sang par dé de dégâts qu'il souhaite conférer à l'arme. La lame apparaît instantanément dans sa main, dure une scène et inflige des dégâts aggravés. Dure une scène.

•••• • RÉALITÉ INTERROMPUE

Un Ravnos doté de ce pouvoir peut donner à un objet normal ou à une personne ordinaire un aspect extraordinaire, inspirant des doutes quant à son existence.

Système: Manipulation + Subterfuge (difficulté 7).

Réussite(s)	Résultat
1 réussite	Un objet inanimé
2 réussites	Plusieurs objets inanimés; une cible consciente
3 réussites	Une zone entière; un petit groupe de cibles conscientes
4 réussites	Tous les objets inanimés dans un lieu, y compris le lieu qui les entoure
5 réussites	Une foule de gens

•••• •• SYNESTHÉSIE

Le Ravnos peut réorganiser comme bon lui semble les sens d'une victime.

Système: sur une personne: 1 point de Volonté et Manipulation + Subterfuge (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible). Sur une foule, la difficulté est de 7, et le pouvoir fait effet sur toutes les personnes en ligne de vue du vampire.

Réussite(s)	Durée
1 réussite	Une semaine
2 réussites	Un mois
3 réussites	Six mois
4 réussites	Un an
5 réussites	Permanent

•••• •• VISIONS DES ASURA

Le vampire peut infliger des illusions permanentes à une cible.

Système: 1 point de Volonté. Manipulation + Subterfuge (difficulté égale à la Volonté actuelle de la victime, +1 si la cible souffre d'un dérangement). Les effets durent une nuit par réussite obtenue.

•••• •• FICTION

Le Ravnos peut modifier ou créer directement des objets ou des créatures réels.

Système: 5 points de sang et 1 point de Volonté. Manipulation + Subterfuge (difficulté 6 sur les objets inanimés). Si sa cible est un être conscient, la difficulté est égale au score de Volonté de celle-ci.

Réussite(s)	Résultat
1 réussite	Rendre un objet inoffensif (les lames s'émoussent, les épées ne coupent pas), créer une grande quantité de fumée obscurcissant la vue
2 réussites	Changer un objet en un autre (transformer les pierres en chiens, etc.)
3 réussites	Rendre un objet intangible, rendre les choses intangibles (fumée, brume) solides
4 réussites	Provoquer des changements drastiques (le bois devient ignifugé)

- 5 réussites L'environnement agit sans aucune logique (la gravité pousse sur les côtés, les rivières s'immobilisent, les arbres coulent le long des plaines)
- 6 réussites Effacer l'existence de n'importe quel objet inanimé. Cet effet est toujours permanent. Pour utiliser ce pouvoir sur des cibles conscientes, reportez-vous au système ci-dessous.

DAEMONIUM

• SENTIR LE PÉCHÉ

Ce pouvoir permet au Baali de découvrir le péché particulier de sa cible et de glaner ses secrets en un seul coup d'œil.

Système: Perception + Empathie (difficulté égale au Contrôle de soi/Instinct + 4 de la cible).

•• PEUR DU VIDE

En évoquant d'une voix douce des horreurs primordiales, le Baali attise les traumatismes de sa victime.

Système: Astuce + Intimidation (difficulté égale au Courage + 4 du sujet). En cas de succès, la victime est plongée dans de furieuses crises de terreur. Dure une scène.

••• ESSENCE TOURMENTÉE

En faisant appel au tourment qui agite leur sang, le Baali peut lancer sur ses ennemis un éclair ardent de douleur infernale.

Système: 1 point de sang. Le projectile inflige 1 dé de dégâts aggravés, dont la taille et les dégâts peuvent être augmentés en dépensant davantage de points de sang à raison d'1 point par dé de dégâts supplémentaire. Dextérité + Occultisme (difficulté 6) pour atteindre sa cible.

•••• PSYCHOMACHIE

Avec ce pouvoir, le vampire combine sa faculté à lire l'esprit de sa victime à celle de déchirer la matière spirituelle.

Système: après une utilisation réussie de Sentir le péché, le vampire oblige sa cible à tester sa vertu la plus basse (difficulté égale à la Volonté du Baali). Si elle rate ce jet, les éventuels dérangements dont elle souffrait se manifestent.

••••• CONDAMNATION

Grâce à ce pouvoir, le vampire lance une malédiction sur sa victime.

Système: Intelligence + Occultisme (difficulté égale à la Volonté de la cible).

Réussite(s)	Durée	Exemple
1 réussite	Jusqu'à une semaine	« Tes pas les plus légers sont aussi maladroits que ceux d'un enfant. » – La difficulté de tous les jets de Furtivité subit un malus de +3.
2 réussites	Un mois	« Tombe malade et faiblis, et sens la faiblesse de ton sang. » – La difficulté de tous les jets de Vigueur subit un malus de +2, ou le vampire perd quatre dés d'absorption de dégâts.
3 réussites	Un an	« Vis dans une peur éternelle : ceux que tu respectes cherchent à te trahir. » – La difficulté de tous les jets sociaux du vampire augmente, ou le personnage ne peut plus faire appel à ses Alliés ou Contacts.
4 réussites	Dix ans	« Sens la puissance divine de ton sang s'évanouir, et ta future progéniture disparaître. » – Le personnage ne peut plus Êtreindre d'infant ou créer de goule.
5 réussites	Permanent	« Le malheur sera sur toi et tes erreurs causeront ta perte. » – Les échecs simples deviennent des échecs critiques.

••••• • INVESTITURE INFERNALE

L'investiture refait le vampire à l'image des Ténèbres extérieures.

Système: la manifestation la plus courante de ce pouvoir inclut une immunité aux dégâts provoqués par le feu, mais d'autres options existent.

••••• • MIROITEMENT DIABOLIQUE

Le Baali fait peser le poids des Enfers sur sa victime, marquant celle-ci à jamais au sceau de la souillure.

Système: 1 point de Volonté. Manipulation + Empathie (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible). En cas de succès, la cible perd 1 point de Voie; tant qu'il n'est pas récupéré, tous les jets du Baali qui le visent voient leur difficulté réduite de -1.

••••• • INVOQUER LE FLÉAU

Ce pouvoir permet au damné d'infliger un fléau biblique à ses ennemis.

Système: toucher une première victime. 5 points de sang. Manipulation + Occultisme, en opposition à la Vigueur + Force d'âme de la cible. La victime subit chaque jour un niveau de dégâts aggravés qu'elle ne peut absorber. Tous ceux qui entrent en contact avec la victime doivent faire un jet de

Vigueur (difficulté égale au niveau de Daemonium du Baali) afin de résister à l'infection.

••••• •• SERVITEUR DÉMONIAQUE

Ce pouvoir permet au Baali d'invoquer un démon incarnant l'un des sept péchés capitaux pour le servir.

Système: 1 point de sang et 1 point de Volonté minimum.

••••• •• APPEL DU HÉRAUT DE L'ENFER

Ce pouvoir fait appel à une entité puissante.

Système: 5 points de sang. Manipulation + Occultisme (difficulté 7). Chaque réussite inflige au vampire un niveau de dégâts aggravés qu'il ne peut absorber. Après ce jet, lancez un seul dé. Si son résultat est inférieur ou égal au nombre de réussites obtenues, le pouvoir fonctionne. S'il est supérieur, personne ne répond à l'appel du Baali.

••••• •• COLÈRE D'ADRAMELECH

Ce pouvoir permet au vampire d'en appeler à la puissance d'Adramelech.

Système: 1 point de Volonté, plus 3 points de sang par tour. Intelligence + Occultisme (difficulté égale au niveau de Voie de sa cible). Chaque réussite obtenue fait s'abattre pendant un tour la Colère d'Adramelech sur sa victime, infligeant à la cible l'équivalent des dégâts qu'elle subirait en se tenant sous le soleil du midi (et provoquant un test de Rötschreck).

••••• •• OUVRIR GRAND LE PUIT

Le Mathusalem se sacrifie aux ténèbres et ouvre un portail vers l'au-delà.

Système: –

DOMINATION

• ORDRE

Le vampire fixe sa victime avec un air dominateur et prononce un ordre, composé d'un mot simple et unique, auquel elle doit obéir.

Système: Manipulation + Intimidation (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible).

•• HYPNOSE

Ce pouvoir permet au vampire d'imprimer un ordre plus complexe dans le subconscient de sa victime.

Système: Manipulation + Commandement (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible).

••• ALTÉRATION MÉMORIELLE

Le vampire apprend à modifier les souvenirs de sa victime.

Système: le joueur fait un jet d'Astuce + Subterfuge (Volonté actuelle de la cible).

Réussite(s)	Résultat
1 réussite	Supprime un souvenir pour un jour
2 réussites	Supprime définitivement un souvenir, mais ne le modifie pas
3 réussites	Légères modifications de la mémoire du sujet
4 réussites	Modifie ou supprime une scène complète de la mémoire du sujet
5 réussites	Reconstruit une période entière de la vie du sujet

•••• CONDITIONNEMENT

Le vampire exerce une pression mentale sur sa cible et prend totalement le contrôle de son esprit.

Système: Charisme + Commandement (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible), jet étendu devant totaliser un nombre de réussites égal à cinq fois le score de Maîtrise de soi/Instinct de sa cible.

••••• POSSESSION

Le vampire est capable de supplanter la conscience de sa cible et de prendre le contrôle de son corps.

Système: le joueur fait un jet de Charisme + Intimidation tandis que sa cible fait un jet de Volonté (difficulté 7 dans les deux cas). Chaque réussite nette fait perdre à la cible un point de Volonté. Lorsque celle-ci tombe à 0, la cible succombe au vampire. Le joueur fait alors un jet de Manipulation + Intimidation et consulte la table ci-dessous pour déterminer la puissance du contrôle qu'il exerce sur le corps de sa victime.

Réussite(s)	Résultat
1 réussite	Ne peut pas utiliser de discipline.
2 réussites	Peut utiliser Auspex et les autres pouvoirs sensoriels.
3 réussites	Peut également utiliser Présence et les autres pouvoirs de manipulation émotionnelle.
4 réussites	Peut également utiliser Aliénation, Domination et les autres pouvoirs de manipulation mentale.
5 réussites	Peut également utiliser Chimérie, Nécromancie, Thaumaturgie et les autres pouvoirs mystiques.

••••• • ENCHAÎNER L'ESPRIT

Ce pouvoir permet à un vampire d'obtenir l'obéissance de ses sujets par la douleur.

Système: 1 point de sang. Manipulation + Intimidation (difficulté égale à la Vigueur + Empathie de la cible). La victime passe un tour par réussite obtenue à se torturer de douleur, criant et pleurant.

•••• • LOYAUTÉ

Les marionnettes du vampire sont d'une loyauté servile.

Système : la difficulté de toutes les tentatives visant à commander, contrôler, contraindre ou dominer ceux qui sont déjà sous l'influence du personnage augmente de +3. Si elle passe à 10 ou plus, l'action devient tout simplement impossible.

•••• • OBÉISSANCE

Le caïnite maîtrise suffisamment ses pouvoirs pour ne plus avoir besoin d'établir un contact visuel avec ceux qu'il souhaite subjuguer. Il n'a besoin que d'un bref contact de peau à peau.

•••• • IMMOBILISER LA CHAIR MORTELLE

L'ancien peut toucher du doigt l'esprit de sa cible pour prendre le contrôle de ses fonctions organiques et en suspendre le fonctionnement.

Système : Manipulation + Médecine (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible + 2; une difficulté supérieure à 10 signifie que l'action est impossible). L'effet dure pendant un tour par réussite.

•••• • MANIPULATION DES MASSES

Le vampire peut utiliser sa Domination sur de petits groupes.

Système : la difficulté du jet devient celle qui serait nécessaire pour dominer la personne la plus résistante du groupe visé. Pour chaque réussite obtenue en plus de celles nécessaires à l'activation du pouvoir sur la première cible, le vampire peut ajouter une nouvelle victime à proximité. Le vampire n'a besoin d'établir de contact visuel qu'avec la première cible.

•••• • SOUVERAINETÉ DISTANTE

Grâce à ce pouvoir, le vampire peut désormais se passer d'établir le contact physique qu'il avait auparavant besoin d'établir.

Système : 1 point de Volonté. Perception + Empathie (difficulté égale à Astuce + Furtivité de la cible).

•••• • DOMINATION PAR LE SANG

Le vampire peut étendre son influence au travers du sang mort qui coule dans sa descendance.

Système : 1 point de Volonté permanente. Manipulation + Commandement (difficulté 4 + le nombre de générations auxquelles il souhaite transmettre ses ordres). Des difficultés supérieures à 10 nécessitent une réussite supplémentaire par point au-dessus de 10.

FORCE D'ÂME

Les vampires dotés de la Force d'âme sont véritablement impossibles à abattre, car seules les flammes ou la lumière du soleil peuvent vraiment les blesser.

Système : un personnage disposant de cette discipline ajoute les niveaux qu'il possède à tous ses groupements de Vigueur, y

compris ses jets d'absorption pour les dégâts contondants et létaux. De plus, il peut utiliser son niveau de Force d'âme pour absorber des dégâts aggravés, ce qu'un caïnite normal ne peut normalement pas faire. Enfin, il peut une fois par tour dépenser 1 point de sang et absorber automatiquement des dégâts équivalents à son score en Force d'âme, que ce soit ou non des dégâts aggravés, à l'exclusion de ceux causés par le feu ou la lumière du soleil.

•••• • FLÉAU DU CHEVALIER

La chair du caïnite est comparable à du fer forgé.

Système : 2 points de sang. Si le vampire absorbe la totalité des dégâts d'une attaque réussie, l'arme qui l'a frappée est détruite. De plus, si le damné a été touché par une attaque à mains nues, son adversaire subit des dégâts contondants équivalents au nombre de réussites obtenues sur le jet d'absorption. Dure une scène.

•••• • BÉNÉDICTION DE LA VITALITÉ

Ce pouvoir permet au vampire de conférer à un autre personnage sa résistance surnaturelle.

Système : 1 point de Volonté, plus 1 point de sang par point de Force d'âme conféré à sa cible. Vigueur + Survie (difficulté 8).

Réussite(s)	Durée
1 réussite	Un tour
2 réussites	Une scène
3 réussites	Une nuit
4 réussites	Une semaine
5 réussites	Un mois
6 réussites	Un an
7 réussites	Permanent

•••• • ARMURE DE CHAIR

La peau du personnage est aussi solide et aussi durable que l'acier.

Système : 2 points de sang. S'il n'est pas engagé en combat, le vampire n'est pas affecté par les températures, les lames et les impacts normaux. Il est capable de forger à mains nues les métaux assouplis par le feu de la forge. Ses attaques à mains nues infligent des dégâts contondants équivalents à sa Force + Force d'âme. Enfin, il peut aussi bloquer à mains nues une attaque infligeant des dégâts contondants, létaux ou aggravés. Dure une scène.

MYTHERCELLERIE

• NON-SENS

L'existence même du Kiasyde est un mensonge, ce qui lui confère une conscience aiguë des fabulations d'autrui.

Système : le personnage sait que sa cible ment délibérément. Aucun jet n'est nécessaire, mais le joueur doit déclarer explicitement qu'il active ce pouvoir, ce qui prend un tour.

•• VISION FÉERIQUE

Le Kiasyde est capable de reconnaître ceux qui partagent son héritage.

Système : le personnage voit les fées et les mortels touchés par les fées sous leur vrai jour, ainsi que la magie des mages, loups-garous et sources similaires.

••• ABSORPTION D'AURA

Le personnage utilise son héritage féérique pour absorber les émotions et impressions dégagées par les lieux ou objets.

Système : Perception + Empathie (difficulté déterminée par le conteur). Pour chaque réussite obtenue, le Kiasyde perçoit une scène de sa vie et l'un de ses aspects constitutifs (nature, attitude, aura, nom, sexe ou âge).

•••• GLYPHE CHANGELIN

En exprimant sa confusion émotionnelle, le vampire crée un glyphe, qu'il peut apposer sur un objet, un lieu ou une personne qui désorientera et embrouillera quiconque l'aperçoit.

Système : tracer le symbole sur une surface visible. Intelligence + Adresse (difficulté 7 pour les objets inanimés, ou égale à la Volonté actuelle de la cible + 2). Si quelqu'un entre dans la zone protégée par le glyphe ou touche l'objet sur lequel il a été tracé, il perd deux dés sur ses groupements d'Intelligence, et ce tant qu'il reste en contact ou à proximité du glyphe. De plus, une personne qui voit le symbole est désorientée, à moins de réussir un jet d'Astuce + Investigation (difficulté 8).

Réussite(s)	Durée
-------------	-------

1 réussite	Une heure
------------	-----------

2 réussites	Une nuit
-------------	----------

3 réussites	Une semaine
-------------	-------------

4 réussites	Un mois
-------------	---------

5 réussites	Un an
-------------	-------

••••• ÉNIGME FANTASTIQUE

Le Kiasyde fait appel au caractère énigmatique de son être pour inventer une énigme qui deviendra obsédante pour sa victime.

Système : Manipulation + Occultisme (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible). En cas de réussite, la victime ne pourra rien faire d'autre que de s'asseoir et de réfléchir à sa solution, et ce tant qu'elle n'aura pas accumulé trois fois plus de réussites que le Kiasyde sur un jet étendu d'Astuce + Occultisme (difficulté 8, plus ou moins le nombre de dérangements dont il est affligé, à la discrétion du conteur) une fois par heure.

••••• • VOL D'ESPRIT

Le Kiasyde peut voler les souvenirs et les conserver s'il est prêt à en payer le prix.

Système : Perception + Subterfuge (difficulté égale à la Volonté actuelle de sa victime). En cas de réussite, il « vole » l'esprit de sa cible (qui conserve cependant sa conscience), lui donnant librement accès à toutes ses pensées et à ses souvenirs.

Réussite(s)	Durée
-------------	-------

1 réussite	Dix minutes
------------	-------------

2 réussites	Une heure
-------------	-----------

3 réussites	Une nuit
-------------	----------

4 réussites	Une semaine
-------------	-------------

5 réussites	Un mois
-------------	---------

OBTÉNÉBRATION

• JEU D'OMBRES

Ce pouvoir permet à un vampire de manipuler, déplacer et animer les ombres qui l'entourent.

Système : 1 point de sang. +1 dé aux groupements d'Intimidation et de Furtivité du personnage durant une scène.

•• NOCTURNE

Le Lasombra convoque un nuage frémissant de ténèbres qui plonge la zone où il se trouve dans l'obscurité et éteint toutes les sources de lumière.

Système : Manipulation + Occultisme (difficulté 7).

••• BRAS D'ARHIMAN

Ce pouvoir permet au Lasombra d'employer les ténèbres environnantes pour créer des tentacules capables d'attaquer, d'immobiliser et d'agripper ses ennemis.

Système : Manipulation + Occultisme (difficulté 7). Chaque réussite permet de faire sortir un tentacule de 2 mètres de long d'une ombre située à 7 mètres ou moins. Cet appendice possède un score de Force et de Dextérité égal au niveau d'Obténébration de son créateur. S'il le souhaite, le joueur peut dépenser 1 point de sang pour augmenter de +1 la Force et la Dextérité des tentacules, ou pour rallonger un seul tentacule de 2 mètres. Chaque tentacule dispose de quatre niveaux de santé, ne subit aucune pénalité de blessures et absorbe les dégâts contondants ainsi que l'étau en utilisant la Vigueur + Force d'âme du vampire. Ils utilisent leur Dextérité pour attaquer et infligent Force + 1 points de dégâts contondants.

•••• OMBRES DE LA NUIT

Ce pouvoir permet au cainite de créer des images et des illusions animées à partir des ténèbres.

Système : Astuce + Occultisme (difficulté 7).

•••• AVATAR TÉNÉBREUX

Le caïnite devient ténèbres. Sous cette forme, il est pratiquement indestructible et peut se glisser dans la plus minuscule des ouvertures.

Système: 3 points de sang et trois tours.

•••• • TÉNÈBRES INTÉRIEURES

Ce pouvoir permet au damné d'appeler les ténèbres tapies en lui.

Système: 1 point de sang. Jet de Volonté (difficulté 6). Les individus touchés par les Ténèbres intérieures perdent 2 points de sang par tour tant qu'ils restent en contact avec le nuage, mais peuvent résister à cet effet en réussissant un jet de Vigueur (difficulté 6).

•••• • TRAVERSÉE DE L'ABYSSE

Ce pouvoir permet au personnage d'entrer dans une poche d'ombres et de ressortir par une autre à portée de vue de la première.

Système: Intelligence + Furtivité (pour passer d'une ombre à l'autre) ou d'Intelligence + Bagarre (pour attraper un objet éloigné) de difficulté 7.

•••• • JUMENT TÉNÉBREUX

Le vampire exerce un tel contrôle sur les ténèbres qu'il peut à présent leur accorder une certaine forme d'intelligence et « libérer » son ombre ou celle d'un autre.

Système: 1 point de sang. Jet de Volonté (difficulté 8). En cas de succès, l'ombre est libérée pendant une heure par réussite ou jusqu'au lever du soleil. Les attributs et capacités du Jumeau ténébreux sont ceux de la cible, divisés par deux (arrondi à l'inférieur), et il maîtrise un niveau d'Obténébration égal à la moitié de celui du vampire qui l'a animé (arrondi à l'inférieur).

•••• • OUBLIETTES

Le vampire enveloppe sa victime des ténèbres de son âme et la piège à mi-chemin de l'Abysses.

Système: 1 point de sang. Jet en opposition entre l'Astuce + Intimidation du vampire contre la Dextérité + Occultisme de la cible (difficulté 7 pour les deux).

•••• • DOMAINE D'AHIRMAN

D'un simple geste du poignet, le vampire ouvre une porte sur le monde de l'Abysses.

Système: 2 points de Volonté et 3 tours de concentration. À la fin du troisième tour, le joueur fait un jet de Manipulation + Occultisme (difficulté 6). Toute personne prise dans les ténèbres subit immédiatement autant de points de dégâts létaux (aggravés si la victime est un vampire) que le caïnite a obtenu de réussites. Le vampire regagne 1 point de Volonté par victime encore vivante.

OCCULTATION

• LE SILENCE DE LA MORT

À ce niveau, les choses autour du caïnite deviennent silencieuses, même si les sons plus éloignés continuent de filtrer, et tout ce qui se trouve à sa portée immédiate s'évanouit dans le néant.

Système: ce pouvoir crée une zone de silence dans un rayon maximal de 7 mètres autour du personnage. Aucun bruit n'émane de l'intérieur, mais les sons venant de l'extérieur de la zone sont perceptibles. En dépensant 2 points de sang et en se concentrant pendant cinq tours, le vampire peut « laisser » la zone dans une pièce ou une enceinte.

• PRÉSENCE INVISIBLE

À ce niveau, le caïnite peut se déplacer sans être vu.

Système: si le vampire attire l'attention, son joueur devra faire un jet d'Astuce + Furtivité. La difficulté sera comprise entre 5 et 9, en fonction du bruit qu'il a fait ou de la catastrophe qu'il a déclenchée.

•• MASQUE AUX MILLE VISAGES

Le vampire peut tromper l'esprit de ses victimes et arborer aux yeux de tous un visage qui n'est pas le sien.

Système: Manipulation + Représentation (difficulté 7).

••• DISPARITION À LA VUE DE L'ESPRIT

Le vampire est capable de disparaître complètement.

Système: Intelligence + Furtivité, en opposition avec l'Astuce + Vigilance de sa cible. D'une à trois réussites, il s'efface, mais ne disparaît pas, devenant une silhouette fantomatique et translucide; à partir de quatre, il disparaît totalement. Si le joueur a obtenu plus de réussites que la victime, celle-ci oublie que le vampire était là.

•••• MASQUER L'ASSEMBLÉE

La tromperie du vampire peut à présent protéger ses compagnons et modifier l'apparence d'un groupe.

Système: le vampire peut à présent dissimuler un groupe de personnes en utilisant n'importe lequel de ses pouvoirs d'Occultation sur lui, à raison d'une cible supplémentaire par point de Furtivité.

•••• • MASQUER LE DIABLE

En plus de dissimuler sa présence aux sens, le caïnite est à présent capable de cacher son âme.

Système: sa Bête semblant avoir disparu, tous les pouvoirs (vampiriques ou non) qui pourraient la prendre pour cible échouent.

•••• • FORTERESSE DE SILENCE

Ce pouvoir isole le vampire de toute perturbation non désirée.

Système: 1 point de sang. Une fois activé, ce pouvoir produit l'inverse des effets de Silence de la mort, coupant la cible de

toute distraction extérieure et calmant le bruit de fond que perçoit inconsciemment l'esprit.

..... •• FAUCHEUR DU CŒUR

Le vampire peut sonder le subconscient d'un sujet et d'adopter une ressemblance avec un individu pour qui la victime a un fort attachement émotionnel.

Système: activation de Masque aux mille visages (difficulté égale à l'Astuce + Intuition de la cible, maximum 9). En cas de réussite, le personnage prend l'apparence d'une personne très importante et profondément enracinée dans les souvenirs de la cible, dont l'identité est liée à l'émotion qu'il recherche et à la situation que le vampire essaie de manipuler. Pendant toute la durée de la scène, le damné bénéficie d'un bonus de deux dés par réussite obtenue sur tous les jets sociaux effectués sur la cible, tandis que la difficulté de ces mêmes jets augmente de +2 pour elle.

..... •••• CACHER LA CRÉATION DE DIEU

Ce pouvoir permet à un vampire d'effacer tout souvenir de son existence de la réalité.

Système: 1 point de Volonté permanente. Astuce + Subterfuge (difficulté 9).

OGHAM

Pour employer cette magie, un personnage doit offrir un sacrifice mortel et faire un jet d'Attribut + Occultisme (difficulté égale au niveau du pouvoir + 4).

• CONSÉCRATION D'ÉSUS

Le Lhiannan éveille les végétaux pour qu'ils le défendent.

Système: 1 point de sang. Jet de Dextérité + Occultisme. Les personnes présentes dans la zone sont distraites et gênées dans leurs mouvements : elles subissent une pénalité de deux dés à tous leurs groupements et divisent leur vitesse de déplacement par deux.

•• GUÈDE DE TEUTATÈS

Le Lhiannan utilise sa vitae pour invoquer la puissance des esprits de la guerre, leur demander de le guider, de l'assister et de diriger sa Bête pendant le combat.

Système: 1 point de sang. Jet de Vigueur + Occultisme. Le vampire ignore toutes les pénalités de blessures à ses groupements de dés et ajoute à ses groupements de dégâts le nombre de réussites obtenues sur le jet d'activation du pouvoir. La première fois que le Lhiannan subit des dégâts au cours de la scène, le nombre de réussites obtenues sur le jet d'activation du pouvoir est soustrait à la sévérité des dégâts subis. Enfin, il soustrait le nombre de réussites obtenues à la difficulté des tests de Rötschreck. Dure une scène.

•• MHALLACHT DE LA CYOERAETH

La Lhiannan lance une malédiction sur un ennemi.

Système: 1 point de sang. Jet de Charisme + Occultisme. Dès que la malédiction s'abat sur sa victime, le cœur du compagnon explose et la cible perd la parole. Elle tombe malade et s'affaiblit, son esprit perd sa coordination. Toutes les difficultés des actions physiques sont augmentées de +2, toutes les pénalités de blessures retirent un dé supplémentaire, et son joueur doit dépenser 1 point de Volonté (en plus de tous les autres coûts) s'il veut effectuer un jet de connaissance ou utiliser une capacité magique ou une discipline. Si la cible est un caïnite, il ne peut pas dépenser de sang tant que le pouvoir est actif, soit 24 heures après que la cible a été trouvée.

•••• GUÈDE DE TARANIS

Le Lhianna acquiert une mesure de protection contre les maux ardents que sont les flammes et le soleil.

Système: 5 points de sang. Jet de Vigueur + Occultisme. Un niveau de dégâts aggravés non absorbable à l'activation. Quand ce pouvoir est actif, le Lhiannan est immunisé au Rötschreck et devient capable d'absorber normalement les dégâts du feu et du soleil, qui deviennent simplement létaux pour lui. Dure une scène.

•••• SOIF DE DONN

Ce pouvoir permet au Lhiannan d'utiliser son fragment d'esprit pour drainer le sang même de la terre.

Système: Jet de Force + Occultisme. En cas de succès, le Lhiannan subit les effets du handicap Contact glacé. Chaque «gorgée» spirituelle arrachée à la terre demande un tour et fait regagner 1 point de Volonté et de sang. Dure une scène.

PRÉSENCE

• RÉVÉRENCE

Grâce à ce pouvoir, un vampire captive l'attention de son entourage et attire ses victimes jusqu'à lui.

Système: 1 point de sang. Charisme + Représentation (difficulté 7). Dure une scène.

Réussite(s)	Résultat
1 réussite	1 personne
2 réussites	2 personnes
3 réussites	6 personnes
4 réussites	20 personnes
5 réussites	Tous ceux qui sont à proximité immédiate du vampire

•• REGARD TERRIFIANT

Le vampire peut faire naître la peur dans sa victime et la paralyser de terreur.

Système: Charisme + Intimidation (difficulté égale à l'Astuce + Courage de la victime).

••• ENVOÛTEMENT

Ce pouvoir transforme la victime du vampire en serviteur dévoué.

Système: 1 point de sang. Apparence + Empathie (difficulté égale au niveau de Volonté actuel de la cible).

Réussite(s) Durée

Échec critique	La victime est immunisée à l'Envoûtement pour le reste du scénario
Échec	Le pouvoir échoue
1 réussite	Une heure
2 réussites	Un jour
3 réussites	Une semaine
4 réussites	Un mois
5 réussites	Un an

•••• CONVOCATION

Ce pouvoir permet au vampire d'appeler à lui toute personne qu'il a déjà rencontrée.

Système: 1 point de sang. Charisme + Subterfuge (difficulté initiale de 5, mais elle passe à 7 si le vampire n'a rencontré sa cible que brièvement); s'il a déjà utilisé la Présence sur elle avec succès, la difficulté tombe à 4, mais augmente au contraire à 8 si cela s'est soldé par un échec.

Réussite(s) Résultat

Échec	La victime est immunisée à Convocation pour le reste de la nuit.
1 réussite	Le sujet approche lentement et avec hésitation.
2 réussites	Le sujet approche à contrecœur et est facilement retenu par des obstacles.
3 réussites	Le sujet approche à une vitesse raisonnable.
4 réussites	Le sujet se presse, franchissant tous les obstacles sur son chemin.
5 réussites	Le sujet se précipite vers le vampire, faisant tout son possible pour le rejoindre.

••••• MAJESTÉ

Le vampire peut démultiplier son rayonnement naturel. Sous l'influence de ce pouvoir, les cœurs se brisent, les puissants tremblent et les braves baissent la tête.

Système: 1 point de Volonté. Les victimes de ce pouvoir doivent réussir un jet de Courage (difficulté égale au Charisme + Intimidation du vampire, avec un maximum de 9) si elles souhaitent se montrer impolies avec le caïnite ou le contredire. Dure une scène.

••••• • ADOUBEMENT

Ce pouvoir permet au vampire d'étendre les effets de sa Présence à un autre et de lui accorder des capacités sociales qui lui sont en temps normal inaccessibles.

Système: 1 point de sang. Manipulation + Empathie (difficulté initiale est de 7, mais passe à 5 si le vampire et sa cible se connaissent bien).

Une réussite permet au vampire d'ajouter aux jets sociaux de sa cible autant de dés qu'il a de points en Présence. Chaque tranche de deux réussites diminue également de -1 la difficulté de tous ses jets sociaux. Dure une scène.

••••• • AMOUR

Ce pouvoir imite les effets du serment du sang sans entraîner d'effet secondaire désagréable.

Système: 1 point de sang. Charisme + Subterfuge (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible). Une réussite indique que la victime se sent aussi attachée au personnage que si elle était liée à lui par le sang. Chaque réussite ôte un dé aux actions sociales hostiles de la victime visant le vampire. Dure une scène.

••••• • ÉTINCELLE DE RAGE

Un vampire possédant ce pouvoir peut rendre sa cible plus irritable.

Système: 1 point de sang. Manipulation + Subterfuge (difficulté 8). Un caïnite ciblé par ce pouvoir doit dépenser 1 point de Volonté ou réussir un jet de Maîtrise de soi/Instinct (difficulté égale à la Manipulation + Subterfuge du vampire utilisant ce pouvoir) sous peine d'entrer immédiatement en frénésie.

Réussite(s) Résultat

1 réussite	2 personnes
2 réussites	4 personnes
3 réussites	8 personnes
4 réussites	20 personnes
5 réussites	Tous ceux qui sont à proximité immédiate du vampire

••••• • REGARD PARALYSANT

Certains anciens ont affiné leur maîtrise du Regard terrifiant à un tel degré qu'ils sont dit-on capables de paralyser une victime d'un simple regard.

Système: contact visuel avec sa cible. Manipulation + Intimidation (difficulté égale à la Volonté actuelle de la victime). En cas de succès, elle est si terrifiée qu'elle tombe en gémissant dans une sorte de catatonie.

Réussite(s) Durée

1 réussite Trois tours

2 réussites Cinq minutes

3 réussites Le reste de la scène

4 réussites Une heure

5 réussites Le reste de la nuit

6 réussites ou plus Une semaine (ou plus, en fonction du conteur)

..... • COOPÉRATION

Ce pouvoir peut inspirer un esprit de camaraderie fragile à ses cibles.

Système: 1 point de sang. Charisme + Commandement (difficulté 8). Dure une scène (la dépense d'1 point de Volonté rallonge la durée d'une scène).

Réussite(s) Résultat

1 réussite 2 personnes

2 réussites 4 personnes

3 réussites 8 personnes

4 réussites 20 personnes

5 réussites Tous ceux qui sont à proximité immédiate du vampire

6 réussites ou plus L'effet dure une semaine (ou plus, en fonction du conteur)

..... • ORDRE IMPÉRIEUX

Le caïnite a développé une telle force de caractère qu'il est impossible de résister à ses pouvoirs de Présence sans faire des efforts véritablement héroïques.

Système: un mortel ne peut plus dépenser de point de Volonté pour résister à la Présence du personnage. La première fois qu'une créature surnaturelle souhaite dépenser 1 point de Volonté pour résister, elle doit effectuer un jet de Volonté (difficulté égale au niveau de Volonté + 2 de l'utilisateur du pouvoir; une difficulté supérieure à 10 indique que le jet est impossible). Pour le reste de la nuit, elle ne pourra dépenser qu'un nombre de points de Volonté égal au nombre de réussites obtenues sur ce jet.

..... • POULS DE LA CITÉ

Un vampire ayant développé sa maîtrise de Présence à ce niveau terrifiant peut contrôler l'état émotionnel de la région où il se trouve.

Système: 1 point de Volonté. Charisme + Commandement (difficulté 9). Un vampire en torpeur peut utiliser Pouls de la cité.

Réussite(s) Durée

1 réussite 1 minute

2 réussites 10 minutes

3 réussites 1 heure

4 réussites 1 jour

5 réussites 1 semaine

PROTÉISME

• YEUX DE LA BÊTE

Les yeux du damné luisent d'une lueur rouge et il peut voir dans l'obscurité totale.

Système: il perd un dé à tous ses groupements sociaux avec le troupeau tant que le pouvoir est actif; tous ses groupements liés à l'Intimidation gagnent en revanche un dé.

• ARMES BESTIALES

Le vampire se concentre pour faire pousser au bout de ses doigts ou même de ses phalanges des serres d'os ou de cartilage.

Système: 1 point de sang. Action réflexe. Dure une scène. Force + 1 niveau de dégâts aggravés. Plus deux dés supplémentaires sur les jets d'escalade.

• FUSION AVEC LA TERRE

Le caïnite peut obliger son corps à s'enfoncer dans le sol pour dormir dans un espace entre la terre.

Système: un tour. 1 point de sang. À la fin de ce laps de temps, il a tout simplement disparu dans la terre.

• FORME DE LA BÊTE

Quand il emploie ce pouvoir, le damné entre en symbiose totale avec la nuit, adoptant une forme de combat étroitement liée à la mythologie vampirique de sa région.

Système: 1 point de sang. La transformation nécessite trois tours. Dépenser des points de sang supplémentaire permet de réduire ce délai d'un tour par point. Il conserve sa forme animale jusqu'au prochain crépuscule.

• BRUMES SILENCIEUSES

Le corps et l'âme du vampire tendent à présent vers un seul but, et peuvent même devenir intangibles si le personnage le désire.

Système: 1 point de sang. La transformation demande trois tours et, à l'instar de Forme de la Bête, dépenser des points de sang supplémentaires permet de réduire ce laps de temps. Le caïnite est immunisé à toutes les attaques physiques ordinaires, et ses adversaires doivent utiliser des moyens surnaturels ou lui infliger des dégâts aggravés pour être en mesure de le blesser. Il subit également un niveau de dégâts de moins dû au feu et au soleil.

• ADAPTATION

Le corps du personnage peut changer vite et subtilement, écartant ainsi les irritations et les menaces de son environnement immédiat.

Système: 1 point de sang. La transformation nécessite un tour. En dehors du soleil et du feu, le vampire ne subit aucun dégât ni aucune pénalité de son environnement, y compris s'ils sont

due à la météo, aux températures extrêmes, aux chutes et aux catastrophes naturelles.

•••• • CHAIR DE MARBRE

La peau de l'ancien devient une sorte de pierre fine, solide, souple et douce, incroyablement difficile à percer.

Système : 3 points de sang. Action réflexe. Les groupements des jets de dégâts ciblant le vampire sont divisés par deux, arrondis à l'inférieur. Le feu, le soleil et les autres sources surnaturelles de dégâts aggravés ne sont pas concernés.

•••• • DON DE LOKI

Un Gangrel doté de ce pouvoir peut prendre la forme de la dernière créature sur laquelle il s'est nourri.

Système : 2 points de sang. La transformation prend deux tours. Le joueur peut dépenser 1 point de sang supplémentaire s'il veut qu'elle ait lieu en un tour, et elle se prolongera jusqu'à ce que le vampire y mette un terme.

•••• • MAÎTRISE DE LA TERRE

Un caïnite ayant atteint un tel degré de puissance n'est plus contraint de rester au même endroit quand il fusionne avec la terre.

Système : l'ancien gagne une conscience surnaturelle de l'espace souterrain qui l'entoure sur une portée de 50 mètres. Quand il se déplace, il glisse à travers la terre et n'importe quel matériau naturel à la moitié de son allure de marche normale.

•••• • REVENIR À LA VRAIE FORME

Quand il utilise ce pouvoir, le vampire contraint une créature métamorphe à revenir à sa forme véritable simplement en la touchant.

Système : le caïnite doit toucher la chair nue de sa victime. 1 point de Volonté. Manipulation + Animaux (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible). Celle-ci est obligée de reprendre sa véritable forme et de la garder pendant un nombre de tours égal au nombre de réussites obtenues.

•••• • SOMMEIL ÉPHÉMÈRE

Grâce à ce pouvoir, le Gangrel dort sous sa forme de Brumes silencieuses, ce qui le rend pratiquement invulnérable aux dégâts s'il est attaqué le jour, sauf s'il s'agit du feu ou de la lumière du soleil.

Système : le joueur active Brume silencieuse + 1 point de Volonté. Le personnage conservera sa forme éthérée pendant toute la journée.

•••• • CORPS SPECTRAL

Le vampire possède un tel contrôle sur son corps qu'il peut avoir l'air d'être réel, et n'avoir pourtant aucune substance.

Système : 3 points de sang. Le vampire peut devenir tangible puis intangible sans y penser. Il ignore les effets de la gravité et peut ainsi se déplacer dans n'importe quelle direction à sa vitesse habituelle de marche ou de course. Les dégâts physiques qu'il subirait sont annulés et il double son groupe-

ment de dés pour absorber les dégâts du feu ou de la lumière du soleil.

•••• • FORME DE LA BÊTE EN FURIE

Le caïnite revêt les traits d'une immense créature, à mi-chemin entre sa propre forme dangereuse et une version humanoïde géante de l'animal avec lequel il a le plus d'affinité.

Système : 3 points de sang. La transformation prend trois tours. Le vampire reste dans cette forme terrible jusqu'au lever du soleil ou jusqu'à ce qu'il reprenne volontairement sa forme humaine. Sa nouvelle forme ajoute un total de 7 points aux attributs physiques du personnage, avec un minimum de 1 pour chacun d'entre eux. La morsure et les griffes du vampire infligent Force +2 dégâts aggravés. Il gagne un niveau de santé Contusion supplémentaire et sa vitesse de course est doublée. On considère qu'il bénéficie en permanence des pouvoirs Yeux de la Bête et Sens accrus.

•••• • LE PAS DISCRET DE LA MORT

Le vampire joue de cette utilisation subtile de Protéisme pour contourner l'une de ses plus grandes faiblesses : la torpeur.

Système : quand il est en torpeur et qu'aucun témoin n'est présent, il peut parcourir environ 1 mètre par heure.

•••• • PURIFIER LE CŒUR EMPALÉ

Il n'est pas possible d'enfoncer un pieu dans le cœur des plus anciens Gangrels, ceux-ci étant capables d'expulser tout corps étranger qui s'y trouve.

Système : 1 point de sang. Jet de Volonté (difficulté 8 s'il expulse un pieu). Une réussite suffit pour débarrasser le corps du personnage de tout ce qui pourrait s'y trouver.

•••• • SANG DU PHÉNIX

Le mathusalem maîtrisant ce pouvoir est impossible à tuer, ressuscitant dans un nouveau corps jeune, frais et doté d'un autre visage.

Système : -

PUISSANCE

Un damné versé dans cette discipline peut soulever plusieurs fois l'équivalent de son propre poids, briser une pierre d'un coup de poing et sauter par-dessus un cimetière comme le ferait un enfant par-dessus une rivière.

Système : chaque point de Puissance permet au vampire d'ajouter un dé à tous ses groupements de Force. En dépensant 1 point de sang au titre d'action réflexe, le joueur peut convertir ces dés en réussites automatiques pour un tour. En situation de combat au corps à corps, ces dés deviennent alors des réussites automatiques sur le jet de dégâts.

••••• • ÉCRASEMENT

Le vampire doté de ce pouvoir sait comment utiliser avec précision sa Puissance pour détruire les objets.

Système: 2 points de sang. Si le personnage réussit une attaque contre un objet, il le détruit automatiquement. Dure une scène.

••••• •• BRUTALITÉ

Les mains du caïnite traversent la chair comme celles d'un mortel traverseraient du sable tassé.

Système: le personnage provoque des dégâts létaux quand il porte des coups à mains nues.

••••• •• RÉPLIQUE

Le personnage est capable d'emmagasiner sa Puissance dans le corps de son adversaire et de déclencher ses effets plus tard.

Système: 3 points de sang. Ce pouvoir prendra effet si cette attaque inflige au moins 1 point de dégâts après absorption. Au lieu d'ajouter comme à l'accoutumée des réussites automatiques, Réplique les «emmagasine» et le personnage décide du moment où il provoquera ces niveaux de dégâts au cours des 24 heures prochaines. À ce moment-là, la cible subira des dégâts létaux égaux à son niveau de Puissance.

QUIETUS CRUSCITUS

• ESSENCE DU SANG

Ce pouvoir offre la capacité de distiller la force vitale sacrée ou impie qui renferme l'âme d'un mortel ou d'un vampire.

Système: 1 point de sang. Jet de Volonté étendu (difficulté 9), chaque réussite inflige un niveau de dégâts aggravés non absorbable.

•• TOUCHER DU SCORPION

L'Assamite modifie les propriétés de sa vitae et en fait un puissant venin qui ôte toute résistance à sa proie.

Système: le joueur dépense les points de sang qu'il souhaite transformer en poison, puis fait un jet de Volonté (difficulté 6). La cible empoisonnée doit effectuer un jet de Vigueur (+ Force d'âme si elle en dispose). À la fin du tour suivant, la victime perd un nombre de points de Vigueur égal au nombre de réussites du caïnite sur son jet de Volonté initial, moins les éventuelles réussites à son jet de Vigueur. Une victime mortelle dont l'attribut tombe à 0 meurt, tandis qu'un damné tombe en torpeur et reste dans cet état jusqu'à ce que sa Vigueur remonte au moins jusqu'à 1. Les vampires et les goules peuvent dépenser 1 point de sang pour se soigner et débarrasser leur corps du poison avant qu'il ne produise ses effets.

••• APPEL DE DAGON

Grâce à ce pouvoir, la plus petite égratignure peut laisser échapper une minuscule goutte de sang qui se mélange à celui de la victime, retournant sa vitae contre elle.

Système: 1 point de Volonté. Perception + Vigilance (difficulté variable).

Difficulté	Distance ou temps écoulé
------------	--------------------------

6	Dans l'heure qui suit ou à quelques mètres de la cible
7	Dans les 24 heures qui suivent ou à 1,5 km de la cible
8	Dans la semaine qui suit ou à 15 km de la cible
9	Dans le mois qui suit ou à 150 km de la cible
10	Plus d'un mois plus tard ou à plus de 150 km de la cible

Le joueur et sa victime effectuent des jets de Vigueur en opposition (difficulté de chaque jet égale à la Volonté de l'adversaire). La cible subit un nombre de niveaux de dégâts aggravés égal au nombre de réussites du joueur sur son jet de Vigueur, moins le nombre de réussites qu'elle a obtenues sur son propre jet. Il est possible de prolonger l'effet en dépensant 1 point de Volonté par tour.

•••• CARENSE DE BAAL

Le sang de l'Assamite devient une toxine acide.

Système: ce pouvoir fonctionne de la même manière que Toucher du scorpion. Carence de Baal n'attaque pas la Vigueur de la cible, mais inflige des brûlures d'acide au moindre effleurement de la peau de la victime. Le contact avec le sang de l'Assamite provoque un nombre de niveaux de dégâts aggravés égal au nombre de réussites obtenues sur le jet de Volonté initial du personnage. S'il est ingéré, ces dégâts ne sont pas absorbables. Un vampire peut également cracher 1 point de sang empoisonné sur une cible, ou régurgiter un nombre de points de sang par tour inférieur ou égal à sa limite de génération pour tenter d'atteindre plusieurs victimes; la portée est égale à son score de Force + Puissance en mètres. Le joueur doit réussir un jet de Dextérité + Athlétisme (difficulté 6) pour atteindre une cible unique.

••••• ACCÉLÉRER LE SANG DES MORTELS

Les adeptes du Cruscitus finissent par développer un contrôle exceptionnel de l'assimilation de la vitae qu'ils ingèrent.

Système: le vampire peut accroître le nombre de points de sang absorbés en faisant un jet de Vigueur + Occultisme (difficulté 6); chaque réussite obtenue multiplie 1 point de sang par deux.

•••• • GOÛT DE LA MORT

L'Assamite peut désormais concentrer et transformer le sang vampirique en une sève toxique et corrosive.

Système: ce pouvoir fonctionne de la même manière que Caresse de Baal. La difficulté du jet de Volonté initial passe à 7 et, pour chaque point de sang à convertir, il faut en dépenser 2. Les dégâts provoqués par ce pouvoir sont identiques à ceux de la Caresse de Baal, excepté que le poison inflige un nombre de niveaux de dégâts aggravés égal au nombre de réussites obtenues sur le jet initial de Volonté, puis un niveau de moins à chaque tour.

•••• •• TOUCHER EUPHORIQUE

L'Assamite peut absorber le sang qui entre en contact avec lui à travers sa peau et de boire en touchant le corps d'un calice.

Système: le corps du vampire peut absorber par osmose un maximum de 2 points de sang par tour.

•••• ••• SANG DE LA DESTRUCTION

Quiconque boit le sang d'un vampire possédant ce pouvoir connaîtra sans doute une Mort ultime effroyable.

Système: ce pouvoir Goût de la mort, Caresse de Baal et Toucher du scorpion. Le joueur fait un jet de Volonté (difficulté 7) et dépense 1 point de sang; toute la vitae contenue dans le personnage devient la substance mortelle créée par l'un des trois pouvoirs énumérés plus haut. Cette utilisation de Quietus réduit de moitié la réserve de sang du caïnite (arrondi au supérieur), dont la vitae cumule à présent trois propriétés: la perte de Vigueur du Toucher du scorpion, les dégâts aggravés de Caresse de Baal et la destruction des objets du Toucher de la mort. De plus, elle collera à sa victime après être entrée en contact avec elle et infligera un dé de dégâts aggravés de moins par tour jusqu'à ce qu'elle soit inefficace.

•••• ••• AFFAIBLIR LE SANG DES ANCIENS

Ce pouvoir permet à un vampire d'ôter toute la puissance du sang d'un autre caïnite et d'améliorer sa propre génération.

Système: jet de Volonté en opposition (difficulté du joueur égale à la Vigueur + Force d'âme de la cible et à la Volonté du personnage dans le cas de celle-ci). La génération de la cible est augmentée d'un cran par réussite obtenue sur le jet de Volonté, moins les éventuelles qu'elle a remportées sur son propre jet de Volonté. Après un nombre de nuits égal à 10 - le niveau total de Vigueur et de Force d'âme de la victime, celle-ci récupère sa génération originelle au rythme d'une par nuit.

QUIETUS HEMATUS

• TREMPE DU SANG

Un caïnite peut insuffler sa vitalité vampirique à un objet trempé dans son sang.

Système: le joueur consacre 1 point de sang et un tour par tranche de 30 litres que l'objet occupe (minimum 1), puis fait un jet d'Intelligence + Artisanats (difficulté 6). L'objet est sensible au feu et à la lumière du soleil, mais bénéficie d'un nombre de dés d'absorption supplémentaires égal au niveau de Vigueur du personnage.

Réussite(s)	Durée
1 réussite	Maximum un jour
2 réussites	Maximum trois jours
3 réussites	Maximum une semaine
4 réussites	Maximum deux semaines
5 réussites	Maximum un mois
6 réussites et plus	Indéfiniment

•• VÉRITÉ DU SANG

Ce pouvoir permet au vampire de s'assurer que son jugement est fermement ancré dans la vérité.

Système: 1 point de Volonté. Perception + Subterfuge pour chaque affirmation de sa cible qu'il souhaite vérifier (difficulté égale à la Volonté de la cible). Dure une scène ou jusqu'à ce que le personnage cesse de toucher le sang.

Réussite(s)	Effets
1 réussite	Sait intuitivement si la cible croit qu'il s'agit d'un mensonge, d'une partie de la vérité ou de toute la vérité.
2 réussites	Sait intuitivement si ses propos sont exacts et inaltérés, s'ils le sont en partie ou s'ils sont complètement faux.
3 réussites	Perçoit intuitivement l'émotion (ennui, jalousie, colère) qui sous-tend les propos de la cible.
4 réussites	Comprend intuitivement toute la vérité connue consciemment de la cible, y compris les informations dont elle se souvient, mais qu'elle ne comprend pas.
5 réussites	Reçoit des visions floues et des indices voilés révélant des informations que la cible elle-même ne possède pas.
6 réussites	Connaît intuitivement des informations dont la cible n'a pas connaissance, ou qu'elle a oubliées à cause d'une influence surnaturelle, comme Domination.

••• PURIFICATION PAR LE SANG

Le vampire utilise la puissance de sa vitae pour purifier une personne et lui rendre ses facultés.

Système: 1 point de Volonté et 1 point de sang, plus 1 point de sang par niveau du pouvoir influençant son esprit. Jet de Volonté (difficulté égale au niveau du pouvoir + 4). En cas de succès, la cible est débarrassée de l'influence.

•••• MURMURES DU CŒUR

Ce pouvoir permet au vampire de laisser des émotions dans son sang ou dans celui des mortels dont il se nourrit.

Système: 1 point de sang. Charisme + Empathie (difficulté 7 dans des circonstances normales, 5 si le sujet ressent l'émotion que le vampire veut imposer, 9 s'il est dans des dispositions tout à fait contraires). Le sang du sujet porte l'empreinte de l'émotion souhaitée pendant un nombre de jours égal au nombre de réussites obtenues sur le jet d'activation. Toute personne qui boit la vitae de la cible doit faire un jet de Maîtrise de soi ou d'Instinct pour chaque point de sang ingéré (difficulté égale au niveau d'Hematus de l'Assamite + 3, maximum de 9). S'il échoue, l'émotion le submerge pendant un nombre d'heures égal au nombre de points de sang ingérés: 1 point provoque un changement d'humeur notable qui dure 1 heure, 3 points et plus le subjuguera pendant la majeure partie de la nuit et lui feront oublier tout le reste. Les effets de l'absorption de 5 points de sang et plus sont spectaculaires ou catastrophiques.

••••• SUEUR SANGUINE

Si une cible ressent une once de remords ou de fierté pour ses actions passées, un personnage passé maître dans l'art d'Hematus peut déclencher en elle l'écoulement d'un torrent de vitae.

Système: 1 point de Volonté. Manipulation + Intimidation (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible). La victime perd 1 point de sang par réussite et est submergée par la culpabilité et le remords pour ses fautes passées (Conscience), ou par un besoin impérieux de se vanter (Conviction).

••••• • ÉVEIL DU SANG

Ce pouvoir permet au caïnite d'examiner les souvenirs latents contenus dans le sang d'un mortel dont il s'est récemment nourri.

Système: le vampire doit d'abord boire 1 point de sang d'un autre personnage, puis le joueur fait un jet de Perception + Empathie (difficulté 7).

Réussite(s)	Effets
1 réussite	Vagues impressions des souvenirs les plus récents (au maximum quelques heures avant que le sang ne soit bu).
2 réussites	Vagues impressions de souvenirs ayant eu un fort impact émotionnel sur la vie du sujet, jusqu'au moment où le sang a été bu.
3 réussites	Détails pertinents entourant des souvenirs remontant à quelques heures, jusqu'au moment où le sang a été bu.
4 réussites	Détails pertinents entourant des souvenirs ayant eu un fort impact émotionnel sur la vie du sujet, jusqu'au moment où le sang a été bu.

••••• •• RETENIR LE CŒUR DE LA RIVIÈRE

Le vampire maîtrise la circulation du sang dans un corps.

Système: le joueur retient un nombre de points de sang (jusqu'à la limite imposée par sa génération, mais au maximum égal à 5), qu'il veut concentrer quelque part dans son corps. Jet de Volonté (difficulté égale au nombre de points de sang concentrés + 5). En cas de succès, il parvient à compresser 6 cm³ par point de sang de matière solide et caoutchouteuse, coupant toute circulation sanguine dans la ou les parties de son corps choisies. Le second effet de ce pouvoir dure autant de tours que de réussites ont été obtenues sur le jet initial de Volonté. Il confère au vampire un contrôle total sur le sang d'une cible qui a bu son sang ou de laquelle il s'est nourri et avec laquelle sa peau est en contact. Le joueur dépense 1 point de Volonté et fait un jet de Manipulation + Médecine (difficulté égale à la Vigueur + 3 de la cible, maximum de 9). Tant que la peau de la victime reste en contact avec celle du vampire (ou tant qu'elle est à portée de vue s'il y a eu échange de vitae), celui-ci contrôle totalement sa faculté de dépenser du sang.

••••• •• CHANTS DE LA LOINTAINE VITAE

Ce pouvoir permet de punir de façon effrayante les caïnites se nourrissant avec une cruauté excessive.

Système: 4 points de sang. Astuce + Intimidation (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible). La cible est sonnée et totalement incapable d'agir, elle vomit 2 points de sang par tour, son supplice étant prolongé de 6 secondes /deux tours supplémentaires pour chaque réussite obtenue sur le jet d'activation. Si la réserve de sang de la victime s'épuise, elle tombe en torpeur pendant (10 - Vigueur) nuits, perd la moitié de sa Volonté permanente (arrondi à l'inférieur) et gagne automatiquement le dérangement Animisme sanguinaire. Après cet assaut, la victime doit faire un jet de Courage et un jet de Maîtrise de soi/Instinct (difficulté 8 pour chacun). Si elle rate le jet de Courage, elle succombe au Rötschreck pour le reste de la nuit. Si son jet de Maîtrise de soi/Instinct est un échec, elle acquiert le dérangement Animisme sanguinaire. De plus, la difficulté de tous ses jets de dés augmente de +3 jusqu'à la fin de la scène.

••••• ••• CONDAMNER LES PÉCHÉS DU PÈRE

Ce pouvoir est utilisé pour administrer la même punition à toute la descendance d'un vampire.

Système: après avoir utilisé avec succès n'importe quel pouvoir inférieur d'Hematus sur un autre vampire, le joueur pour

affecter sa descendance en dépensant 1 point de Volonté permanent, faisant un jet de Manipulation + Occultisme, puis dépensant un nombre de points de sang égal à la difficulté du jet d'activation de ce pouvoir. La difficulté et le nombre de dés sont de 4, +1 pour chaque génération de descendants que l'Assamite souhaite atteindre (jusqu'à une difficulté maximale de 10; les dépenses subséquentes sont simplement ignorées).

SERPENTIS

• REGARD ENSORCELANT

Lorsqu'il utilise ce pouvoir, tous les regards se tournent vers le vampire, comme des insectes attirés par la lumière.

Système: le Setite bénéficie d'une difficulté réduite de -1 pour toutes ses actions sociales. Son regard peut paralyser un personnage à la fois. Les êtres surnaturels peuvent faire un jet de Volonté (difficulté égale au Charisme + Subterfuge du Setite) et en dépenser 1 point pour briser le charme.

•• GUEULE TYPHONNIENNE

La mâchoire du vampire se métamorphose pour donner vie à une monstruosité difforme qu'il peut façonner à sa guise.

Système: 1 point de sang. Action réflexe. Si le vampire fouette son adversaire avec sa langue, il cause des dégâts aggravés (difficulté 7 pour attaquer, dégâts égaux à la Force). De plus, s'il blesse son ennemi, il peut se nourrir de sa victime. Tant que sa langue reste longue, il ne subit pas de malus à cause de l'obscurité. Sa mâchoire extensible lui permet d'effectuer des attaques de morsure sans devoir s'agripper. Les morsures réussies infligent un dé de dégât supplémentaire et la langue s'agrippe automatiquement. Quand le vampire mord un adversaire, sa gorge élargie lui permet de consommer 5 points de sang par tour au lieu des 3 habituels.

••• CHAIR DU SERPENT

La peau du Setite se couvre d'écailles de cuir visqueuses.

Système: 1 point de sang. Action réflexe. La Chair du serpent réduit la difficulté des jets d'absorption à 5 et permet au personnage d'utiliser sa Vigueur pour absorber les dégâts aggravés, pourvu qu'ils ne soient pas causés par le feu ou le soleil. De plus, le cainite peut se glisser à travers des ouvertures étroites au moins aussi larges que sa tête et échapper à une empoignade au titre d'une action réflexe.

•••• AVATAR DE TYPHON

Voilà que le Setite se transforme en une créature légendaire, une bête typhonienne.

Système: 1 point de sang. La métamorphose prend trois tours, mais il peut dépenser des points de sang supplémentaires pour réduire le temps d'exécution d'un tour par point utilisé. Le vampire gagne 2 points de Force, de Dextérité et

de Vigueur. Grâce à la forme animale, il double sa vitesse de déplacement, gagne deux dés de dégâts supplémentaires pour les morsures et la difficulté de ses jets de perte d'équilibre est réduite de -2. De plus, la queue de la forme hybride permet de faire une attaque supplémentaire en cas d'action multiple, et elle gagne 5 points en Force au lieu de 2.

•••• MÈRE DES MONSTRES

Le Setite peut donner naissance à de petites bêtes typhonniennes, issues de sa chair.

Système: 1 point de sang ou plus et un niveau de santé qui ne peut pas être guéri tant que la créature reste hors du vampire. Le premier point de sang dépensé crée le monstre, les autres permettent de constituer une réserve pour qu'il soigne ses niveaux de dégâts ou pour activer des pouvoirs de Serpentis de niveau 1 à 4, connus du Setite. La naissance du monstre prend un tour.

•••• • VENIN D'ÉCHIDNA

La morsure du vampire devient aussi venimeuse que celle d'une vipère de la mort.

Système: 1 point de sang. Dégâts létaux égaux aux niveaux du Setite en Serpentis, en plus des dégâts normalement causés par la morsure.

•••• •• ASPECT DU TONNERRE

Le vampire se métamorphose en ouragan.

Système: 2 points de sang par tour. La transformation prend un tour. Le cainite est immunisé aux dégâts physiques et la difficulté de tous ses jets de Perception est augmentée de +3. Chaque tour, il fait un jet de Serpentis pour infliger des dégâts contondants à tous les personnages pris dans l'aire d'effet de la tempête (3 m). Pour 1 point de sang, le Setite peut aussi invoquer un éclair pour frapper un adversaire (Perception + Occultisme) et causer autant de points de dégâts aggravés qu'il a de points de Serpentis.

•••• ••• FUREUR DE CERBÈRE

Le Setite peut utiliser ce pouvoir pour faire pousser deux têtes supplémentaires sur son corps qui attaqueront ses ennemis.

Système: 2 points de sang. Chaque tête peut effectuer une action supplémentaire par tour.

•••• •••• APOTHÉOSE

Cette capacité permet au Setite de revêtir un corps divin.

Système: 3 points de sang. La métamorphose prend un tour. Le joueur alloue ses points de Serpentis aux attributs de son choix, sachant qu'il ne peut pas ajouter plus de la moitié de ses points (arrondis à l'inférieur) à un seul attribut. Apothéose donne également un autre effet que le joueur doit choisir en accord avec le conteur.

SPIRITUS

• ASSISTANCE DES ESPRITS

Le vampire a appris à éveiller les esprits pour qu'ils exécutent ses ordres et améliorent ses capacités.

Système : 1 point de sang. Manipulation + Occultisme (difficulté 6). Il reçoit autant de dés bonus pour utiliser cet objet qu'il a obtenu de réussites, et peut les utiliser tous en une fois ou les répartir sur plusieurs jets.

•• INVOCATION DES ESPRITS BESTIAUX

Le vampire fait appel à l'esprit d'un animal originaire de la région qui se manifeste sous une forme matérielle pour le servir.

Système : 1 point de sang. Charisme + Animaux (difficulté 7). Le nombre de réussites indique le temps durant lequel l'esprit garde sa forme matérielle.

Réussite(s)	Durée
1 réussite	Un tour
2 réussites	Cinq tours
3 réussites	Une heure
4 réussites	Une nuit
5 réussites	Une semaine

••• ASPECT DE LA BÊTE

Le vampire absorbe l'esprit d'un animal pour acquérir sa force physique ou ses capacités particulières.

Système : 1 point de sang. Manipulation + Occultisme (difficulté 7). Le pouvoir dure un tour par réussite.

•••• FAIM BESTIALE

Le vampire attrape un des nombreux esprits qui parcourent le monde et consomme son essence pour reprendre des forces.

Système : Manipulation + Intimidation (difficulté 8). Chaque réussite lui permet de récupérer 1 point de Volonté.

••••• LA BÊTE SAUVAGE

Le vampire se transforme en félin pour devenir plus souple et fort.

Système : 2 points de sang. La Force du vampire augmente de +3 points, sa Dextérité ainsi que sa Vigueur de +2, mais son Apparence tombe à 0 et sa Manipulation est réduite de -3 points (avec un minimum de 0). Ses crocs infligent un dé de dégâts supplémentaire et ses griffes provoquent des dégâts aggravés. Il peut aussi voir dans l'obscurité, et la difficulté des jets lorsqu'il utilise son odorat, son ouïe ou sa vue est réduite de -2. Il peut prolonger les effets de ce pouvoir pendant autant d'heures par nuit qu'il a de points en Volonté.

••••• • ESPRIT ANIMAL

L'Ahrimane fusionne avec l'esprit d'un animal indigène. Leur corps et leurs pensées ne font plus qu'un.

Système : 1 point de sang et de Volonté. L'Intelligence du vampire augmente de +2 et son Astuce de +1. De plus, la lumière du soleil ne lui fait aucun mal et il peut rester éveillé sans avoir à effectuer de jet en dépensant simplement 2 points de Volonté par jour.

TEMPORIS

• HARMONISATION TEMPORELLE

Le premier pouvoir du Temporis offre au vampire une perception innée et infaillible de son écoulement.

Système : le caïnite a une perception parfaite du temps et il perçoit les anomalies temporelles d'origine surnaturelle (jet de Perception + Vigilance, difficulté 6).

•• IMMOBILISATION TEMPORELLE

Un caïnite doté de ce pouvoir améliore la clairvoyance procurée par Harmonisation temporelle.

Système : 1 point de Volonté. Astuce + Vigilance (difficulté 6).

S'il réussit, tout s'arrête tandis que l'esprit du vampire s'affranchit du cours du temps pour rejoindre un présent infini. Une fois l'effet terminé, la difficulté de sa première action est réduite de -1 par réussite obtenue au-delà de la première lors de l'activation du pouvoir, avec une difficulté minimale de 3. Le deuxième effet du pouvoir demande au vampire de se concentrer sur une victime qu'il a en ligne de vue. Le joueur dépense alors 1 point de sang et fait un jet de Manipulation + Occultisme (difficulté égale à la Volonté de la cible). La victime entre en transe pendant une minute par réussite obtenue.

••• LENTEUR

D'un simple geste, le vampire réduit le flot du temps à un simple filet qui s'écoule paresseusement.

Système : 1 point de sang. Intelligence + Occultisme (la difficulté dépend de la vitesse de la cible : si c'est un chariot tiré par un âne qui marche au pas, la difficulté est de 4, mais si c'est une flèche tirée par un caïnite qui a usé de la Célérité, la difficulté passe à 9). Chaque point de Temporis qui excède le niveau trois réduit la difficulté de -1 (minimum 4). Chaque réussite réduit la vitesse actuelle de la cible ainsi que sa réserve de dés de dégâts de moitié. Chaque réussite sur le jet d'activation de Lenteur augmente également d'autant la difficulté de ses actions qui font appel à la Dextérité, l'Astuce ou la Force. Dure un tour pour chaque tranche de deux réussites, arrondie au supérieur.

•••• PATIENCE DES MOIRES

Le vampire accroît la portée de son pouvoir de ralentissement.

Système : ce pouvoir fonctionne comme Lenteur, avec quelques spécificités. Le vampire peut ralentir autant de personnages qu'il a de points d'Astuce en dépensant 1 point de sang et de Volonté. Pour figer une seule cible sur place, il dépense

2 points de sang (en ignorant la limite imposée par la génération).

Pour arrêter net quelqu'un, le joueur doit réussir un jet d'Intelligence + Occultisme.

••••• DON DE CLOTHO

Le vampire accélère le temps juste autour de lui, il se meut alors à une vitesse extraordinaire.

Système: 3 points de sang (ignorant les limites imposées par la génération). Intelligence + Occultisme (difficulté 7). Le pouvoir fonctionne comme la Célérité, à ceci près qu'il utilise bien sûr le score de Temporis du vampire et qu'il continue de faire effet pendant autant de tours que de réussites ont été obtenues. Contrairement à la Célérité, le Don de Clotho permet d'effectuer n'importe quel type d'action.

••••• • BAISER DE LACHÉSIS

Les Vrais Brujahs qui possèdent ce pouvoir peuvent influencer l'âge physique des objets et des individus.

Système: il faut effleurer la cible et se concentrer pendant un tour. 2 points de sang. Manipulation + Occultisme (difficulté 4 + Vigueur de la cible ou valeur appropriée pour un objet + 4). Le caïnite peut alors choisir de faire vieillir ou rajeunir sa cible. Chaque réussite que le joueur choisit d'utiliser inflige un dé de dégâts létaux non absorbables au vampire (difficulté égale à son niveau de Temporis). Les vampires perdent 1 point de sang par jour de vieillissement qu'ils subissent.

Réussite(s) Effet

1 réussite Une semaine

2 réussites Un mois

3 réussites Un an

4 réussites Une décennie

5 réussites Un siècle

6 réussites ou plus Un siècle par réussite au-delà de la cinquième

••••• •• TROMPER LES PARQUES

Ce pouvoir permet de s'affranchir des contraintes du temps.

Système: 1 point de Volonté et 3 points de sang. Astuce + Occultisme (difficulté 7). Chaque échec critique inflige automatiquement un niveau de dégâts aggravés au vampire. Il peut choisir d'inclure autant de personnages dans l'aire d'effet que son niveau d'Astuce. Le pouvoir dure autant de tours que le nombre de réussites obtenues. Il peut également s'activer de manière réflexive en tant qu'action défensive, mais il ne dure dans ce cas qu'un tour.

••••• ••• BAISER DE CLIO

Ce pouvoir permet de contourner les contraintes du temps en projetant le vampire dans le passé pour retrouver un objet ou une personne et les ramener dans le présent.

Système: 5 points de sang. Vigueur + Occultisme (difficulté 8).

Pour ramener un objet ou une personne du passé vers le présent, il faut dépenser 1 point de Volonté.

Réussite(s) Effet

1 réussite Jusqu'à une semaine

2 réussites Jusqu'à un mois

3 réussites Jusqu'à un an

4 réussites Jusqu'à une décennie

5 réussites Jusqu'à un siècle

6 réussites Jusqu'à un siècle par réussite au-delà de la cinquième

VALEREN - GUÉRISSEUR

• SENTIR LA VITALITÉ

En un seul regard, le Salubrien lit les signes vitaux de son patient.

Système: Perception + Empathie ou Médecine (difficulté 7).

•• DON DE SOMMEIL

Le Salubrien allège les souffrances de son patient.

Système: contact physique. Jet de Volonté (difficulté 6). La cible ignore toutes les pénalités liées aux blessures pendant un tour par réussite obtenue. Pour endormir un être vivant, il faut faire un jet de Volonté en opposition avec la cible (difficulté 8) S'il est réussi, elle s'endort pendant 8 heures et récupère 1 point de Volonté à son réveil.

••• MAINS DU GUÉRISSEUR

Le pouvoir emblématique des Guérisseurs leur permet d'appliquer le processus de régénération vampirique à d'autres créatures.

Système: contact physique. Le caïnite dépense des points de sang comme s'il se soignait lui-même. On peut également guérir des blessures aggravées de cette manière en dépensant 3 points de sang par niveau de blessure aggravée.

•••• VEILLE DU BERGER

Le Salubrien empêche tout ennemi de franchir sa barrière mystique.

Système: 2 points de Volonté. Rayon de 3 mètres autour du Salubrien. Si un personnage se trouvant à l'extérieur du bouclier souhaite le traverser, il doit faire un jet étendu de Volonté en opposition contre le vampire (difficulté 8). Il est libre de franchir le champ de force à partir du moment où il obtient trois réussites de plus que le Salubrien.

•••• SOULAGER L'ÂME BESTIALE

Un vampire doté de ce pouvoir peut ramener l'âme en lambeaux d'un congénère vers son troisième œil pour réparer les blessures causées par le poids de la non-vie et le fardeau de la Bête.

Système: 2 points de Volonté. Vigueur + Empathie (difficulté 10 moins le niveau dans la Voie de la cible). En dépensant 5 points de Volonté en une heure, le joueur peut faire un jet de Manipulation + Empathie (difficulté 8) pour augmenter les scores de Vertu de la cible (Conscience, Courage et Maîtrise de soi), les faire baisser (Conviction et Instinct) ou augmenter directement le niveau de sa Voie.

•••• • JUGEMENT DU PÈRE

Le Salubrien prononce son jugement envers un damné qui a perverti le sang, le don de Caïn.

Système: 1 point de Volonté. Manipulation + Médecine ou Empathie (difficulté 7), en opposition avec un jet de Volonté de la victime (difficulté 9). Pour chaque réussite, 1 point de sang de la réserve de la cible devient inutilisable. Celle-ci peut dépenser 1 point de Volonté pour retrouver l'usage d'1 point de sang.

•••• • REGARD BIENVEILLANT

Tous ceux que le Salubrien enveloppe de son regard affectueux voient leurs blessures se refermer elles-mêmes et leurs maux s'alléger.

Système: ce pouvoir améliore le Don du sommeil et les Mains du guérisseur qui n'a plus besoin de contact. En outre, le Don du sommeil peut inverser les pénalités de blessure de la cible au lieu de les annuler, lui procurant des dés bonus.

•••• •• CHANT DE RAYZEEL

Lorsque le vampire joue une musique appropriée à la situation, il resserre les liens qui unissent les âmes impliquées dans une tâche commune et leur insuffle l'énergie nécessaire pour atteindre leur objectif.

Système: 1 point de Volonté pour chaque groupe de trois personnes. Charisme + Représentation (difficulté 7). Si le vampire utilise ce pouvoir en présence de personnages qui guérissent des malades, qui partent au combat ou qui entament des négociations ardues, chaque réussite obtenue diminue de -1 la difficulté de leurs jets requis par la situation pendant la scène (avec une difficulté minimale de 4).

•••• ••• PORTAIL DES CIEUX

Le pouvoir suprême du Valeren guérisseur soigne miraculeusement l'âme aussi bien que le corps, et peut même chasser la mort en personne.

Système: le pouvoir ne fonctionne que si l'individu est décédé il y a moins d'une semaine. 2 points de Volonté et 5 points de sang. Jet de Volonté (difficulté 8).

VALEREN - GUERRIER

• SENTIR LES FAIBLESSES

Le Guerrier salubrien use de ce savoir pour frapper les points faibles.

Système: Perception + Empathie ou Médecine (difficulté 7). Deux réussites permettent au Guerrier de déterminer la réserve d'absorption de la cible, tandis que trois lui révèlent le nombre de points de sang dont dispose un vampire ou une goule.

•• FRAPPE DE MORPHÉE

Le Guerrier emploie le sommeil pour réduire à néant la fureur de ses adversaires.

Système: contact physique. Jet de Volonté (difficulté 6). Le pouvoir peut s'utiliser au combat comme une attaque à mains nues. Malgré son nom, les guerriers peuvent également l'employer pour ignorer les pénalités de blessure.

•• TOUCHER BRÛLANT

Les mains du vampire brûlent la chair de ses victimes comme s'il leur appliquait un fer chauffé au rouge.

Système: il faut agripper la cible (Dextérité + Bagarre) et dépenser au moins 1 point de sang. Chaque point dépensé ainsi retire deux dés de la réserve de la victime tant que le Cyclope la tient, et ce jusqu'au tour suivant.

••• ARMURE DE LA COLÈRE DE CAÏN

Les Cyclopes considèrent que ce pouvoir et leurs facilités avec la Force d'âme sont les principales raisons de leur réputation de redoutables combattants.

Système: 1 point de sang. Vigueur + Mêlée (difficulté 7). Le vampire gagne 1 point d'armure par réussite, jusqu'à un maximum de 5. Pour chaque tranche complète de deux réussites, il obtient également un dé supplémentaire pour résister au Röttschreck. Dure une scène.

•••• RECUEILLIR LES DERNIERS SOUPIRS

Quand un Guerrier vient veiller un mort, l'iris de son troisième œil se couvre d'or tandis qu'il absorbe l'essence de l'âme du mourant.

Système: 1 point de Volonté. Au cours d'un combat, le caïnite peut, lors d'une action réflexe, faire un jet de Dextérité + Bagarre pour toucher sa cible et activer le pouvoir (sinon, c'est inutile). Le joueur fait ensuite un jet de Perception + Empathie (difficulté 7). S'il est réussi, le Salubrien absorbe l'âme de la cible. Pour chaque réussite obtenue, il peut également faire l'une des deux actions suivantes: voir certains souvenirs de la cible en faisant un jet d'Intelligence + Empathie (difficulté 5) pour chaque événement mémorable; absorber l'énergie vitale du mort pour fortifier son

âme, chaque réussite obtenue permet au Guerrier de récupérer 1 point de Volonté.

•••• • RÉTRIBUTION DE SAMIEL

Le Salubrien riposte à une vitesse surhumaine et frappe avec une précision accrue.

Système: 3 points de sang. Pendant un tour, tous les dés de Dextérité + Mêlée ou Bagarre (y compris ceux procurés par Célérité) du Guerrier sont convertis en réussites automatiques, et il bénéficie de plus de deux dés supplémentaires pour les dégâts. De surcroît, le coup est porté avec une telle fureur que la valeur d'armure de la cible est réduite de moitié (arrondi à l'inférieur).

•••• • DUEL ONIRIQUE

En fixant sa cible au moyen de son troisième œil, le Guerrier attire l'esprit de celle-ci dans un rêve partagé.

Système: pour amorcer un Duel onirique, le Guerrier doit regarder sa cible dans les yeux, puis faire un jet de Volonté en opposition (difficulté 7). Si le Salubrien l'emporte, il attire sa cible dans le monde des rêves.

•••• •• AGONIE BRÛLANTE

Le toucher d'un guerrier apporte la douleur et la promesse d'un feu purificateur.

Système: ce pouvoir améliore le Toucher brûlant qui ne s'arrête plus au bout d'un tour. Le Guerrier doit toujours toucher sa cible pour invoquer le pouvoir, mais il peut désormais prolonger ses effets à distance. En outre, chaque point de sang dépensé ôte également un dé au groupement de la cible pour résister au Rötschreck.

•••• ••• CHANT DU SANG

Le vampire acquiert l'apparence d'un ange guerrier au service du Dieu vengeur.

Système: 3 points de Volonté et 5 points de sang (le Guerrier peut activer gratuitement ce pouvoir une fois par chapitre). Charisme + Représentation (difficulté 7). Les attributs physiques du caïnite augmentent jusqu'à atteindre le maximum autorisé par sa génération. La difficulté des attaques qui le visent augmente de +2. Il est immunisé aux effets de la Domination, de la Présence et des autres disciplines mentales (sauf le Chant de Rayzeel). Le pouvoir prend fin quand tous les ennemis ou les peurs du guerrier ont été anéantis.

VALEREN - VEILLEUR

• CONNAÎTRE LE CYCLE DE LA VIE

Le Salubrien reçoit des visions éveillées qui modifient sa perception de l'environnement.

Système: le Salubrien réagit instinctivement quand il est en présence d'un personnage ou participe à un événement qui aura une influence sur son avenir. De plus, le pouvoir lui apprend automatiquement s'il aura affaire à des individus hostiles dans un futur très proche. Avec 1 point de Volonté et un jet de Perception + Énigmes ou Empathie (difficulté 7), il peut obtenir des présages ou des visions au sujet d'un personnage précis.

•• TOUCHER APAISANT

Les Veilleurs manipulent la connaissance, un matériau dangereux qui peut représenter une menace terrible pour les puissants.

Système: 1 point de sang et de Volonté. Contact. Pendant trois tours, la difficulté des jets de la cible augmente de +2 pour toucher chaque fois qu'il attaque le Salubrien (maximum 9). Si la cible est un vampire, la difficulté de ses tests de Rötschreck et de frénésie diminue de -2.

••• CARESSE DU PARIA

Avec ce pouvoir, le Veilleur charge son sang de la haine et de l'attention que lui portent ses ennemis pour transférer cette animosité à un autre individu à l'aide d'une simple goutte de sang.

Système: le personnage dépose un peu de son sang sur sa victime. Manipulation + Empathie (difficulté 7). Une nuit par réussite. La difficulté des actions sociales de la cible augmente de +1.

•••• PACIFICATEUR

Ce pouvoir permet d'apaiser les tempéraments des individus plus impétueux.

Système: 2 points de Volonté. Dure autant de tours que le vampire possède de points dans sa Voie ou qu'il quitte la pièce.

••••• SOUFFLE DE L'ÂME

Le Salubrien est capable d'aspirer les souffles pour s'en nourrir.

Système: Intelligence + Occultisme (difficulté 6 par défaut, mais peut varier en fonction dans certains cas; elle sera de 5 s'il est en train d'accorder un Baiser à sa cible, mais de 9 s'il doit crier à l'autre bout d'une salle pour se faire entendre). Le Veilleur aspire 1 point de «sang» par tour via le souffle de sa victime, pendant autant de tours que le nombre de réussites obtenues.

•••• • LE CHEMIN DE L'HOSPITALITÉ

Les foules s'écartent pour laisser circuler librement le caïnite, les gens le traitent avec respect et lui offrent souvent le gîte et le couvert.

Système: le Chemin de l'hospitalité est toujours actif, mais le veilleur peut annuler ses effets quand il le souhaite.

•••• •• AVERSION

Les Veilleurs sont capables de sentir la haine qui bouillonne dans le cœur de leurs ennemis.

Système: ce pouvoir constitue une amélioration de la Caresse du paria qui permet au personnage de désigner sa cible rien qu'en la voyant. La difficulté des jets sociaux de celle-ci augmente de +2 (maximum 9) et les échecs critiques qu'elle obtient à ces occasions sont automatiquement perçus comme des menaces ou des provocations.

•••• •• PURIFICATION

Les Veilleurs sont capables de repérer les démons et esprits maléfiques et cherchent à endiguer cette invasion.

Système: 1 point de Volonté. Jet de Volonté en opposition (difficulté 8). Le combat prend fin quand l'un des adversaires a obtenu au moins trois réussites de plus que l'autre. Si le Veilleur l'emporte, il peut renvoyer l'esprit et le pacifier ou le projeter dans une personne, un animal ou un lieu, voire dans son propre corps en dépensant 1 point de Volonté supplémentaire.

•••• ••• ÉCHANGE D'ÂMES

Les mathusalems de cette caste deviennent capables de manipuler le plus délicat des matériaux: l'âme.

Système: 1 point de Volonté. Manipulation + Occultisme (difficulté 8). Le Salubrien peut échanger les âmes de deux cibles.

VICISSITUDE

• VISAGE MALLÉABLE

Le vampire peut apporter des modifications esthétiques simples à son propre visage.

Système: 1 point de sang pour chaque changement. Intelligence + Artisanat du corps (difficulté 6). Perception + Artisanat du corps (difficulté 8) pour prendre l'apparence de quelqu'un.

•• MODELAGE DE L'ARGILE MORTELLE

Le Tzimisce peut altérer lourdement le corps, le sien ou celui d'un sujet grâce auquel il peut laisser libre cours à sa créativité.

Système: 1 point de sang. Dextérité + Artisanat du corps (difficulté variable).

•• DÉCHIRER L'OSSATURE

Le Tzimisce parvient à manipuler les os.

Système: 1 point de sang. Force + Artisanat du corps (difficulté variable ou 7 pour blesser, chaque réussite infligeant un niveau de dégâts létaux). Le Tzimisce peut sinon créer des armes sur sa victime.

•••• ÉVEILLER LE ZULO

Le Tzimisce devient une bête cauchemardesque.

Système: 2 points de sang. Les attributs physiques augmentent de 3 points, tandis que les attributs sociaux tombent à 0. Tous ses dégâts de Bagarre sont augmentés d'1 point.

•••• DÉPUTATION CORPORELLE

La Députation de membres permet au vampire de doter des parties de son corps d'un semblant de conscience.

Système: 1 à 5 points de sang en fonction de la partie détachée.

Dextérité + Artisanat du corps pour ne pas subir un niveau de dégâts létaux. Sinon, cela prend deux tours et inflige 1 point de dégâts létaux au personnage. Les membres indépendants possèdent un niveau de santé chacun. Ils sont capables de ressentir le danger et sont dotés de 3 points d'Athlétisme. Si un membre est détruit, le Tzimisce peut le faire repousser au moyen d'1 point de sang, puis employer Modelage de l'argile mortelle et Déchirer l'ossature pour lui rendre la forme adéquate.

•••• • MARAUDEUR CHIROPTÈRE

Le Tzimisce apprend à parfaire sa forme de zulo, et améliore ses capacités physiques.

Système: 3 points de sang. Cette forme possède les mêmes avantages que la forme de zulo, mais dispose de plus d'ailes de chauve-souris qui permettent au vampire de voler à 40 km/h et de porter (mais pas de manipuler) des objets qui tiennent dans deux mains. Un jet réussi de Force + Artisanat du corps (difficulté 7) permet de plus au vampire de faire pousser des griffes sur ses ailes ou d'ajouter des rangées de crocs à sa gueule. Ces nouvelles armes naturelles infligent Force +2 dégâts aggravés. Enfin, la difficulté de ses jets de Perception auditive diminue de -2, celle des jets de Perception visuelle augmente de +1 et il gagne 2 points en Intimidation.

•••• • SANG DE LA TERRE

Le Tzimisce transforme son sang en une matière noire visqueuse bien plus dangereuse que de la vitae.

Système: le sang est si épais qu'un vampire qui voudrait s'en nourrir met deux fois plus de temps à l'ingérer. Exposé à l'air libre, ce fluide devient hautement inflammable et s'embrase à la moindre étincelle. Les flammes blanches qui se dégagent à cette occasion brûlent pendant un tour par point de sang, et infligent trois dés de dégâts aggravés jusqu'à ce qu'elles s'éteignent.

•••• •• SUBLIMATION DE LA CHAIR LARVAIRE

Le Tzimisce crée une horreur sans nom.

Système: en obtenant au moins cinq réussites sur un jet de Force + Artisanat du corps (difficulté 6), le Tzimisce peut dépecer un sujet vivant, le faisant tomber au niveau Invalidité. Le vampire passe ensuite un tour à fabriquer un cocon avec la peau, puis s'en sert pour envelopper le corps de la victime (Dextérité + Artisanat du corps, difficulté 7). Pour finir, il doit sceller le cocon avec 1 point de sang. La créature se régénère normalement tant qu'elle reste à l'intérieur, mais conserve son état d'Invalidité tant qu'elle n'a pas regagné tous ses niveaux de santé. Une fois qu'elle est totalement rétablie, sa transformation est achevée et elle peut sortir de son cocon.

..... ••• LE DERNIER DRACUL

Ceci est la forme la plus terrifiante des Tzimisces.

Système : 6 points de sang. Les valeurs de Force et de Vigueur du caïnite sont doublées, ses écailles lui confèrent l'équivalent de 4 points d'armure et il gagne cinq niveaux de Contusion, mais la difficulté pour le toucher diminue de -1 à cause de sa taille gigantesque. Ses énormes ailes fonctionnent comme celles du Maraudeur chiroptère.

VOL

- La Gargouille ne peut pas voler, mais elle peut planer.
- La Gargouille peut atteindre 45 km/h et transporter 10 kg sans risque.
- La Gargouille peut atteindre 60 km/h et transporter jusqu'à 25 kg si sa Force le lui permet.
- La Gargouille peut atteindre 90 km/h et transporter jusqu'à 50 kg si sa Force le lui permet.
- La Gargouille peut atteindre 120 km/h et transporter jusqu'à 100 kg si sa Force le lui permet.

SORCELLERIE DU SANG

ARCANE DE L'ABYSSE

• PERCER LE LINCEUL

Ce rituel permet au sorcier d'accommoder sa vue aux ténèbres.

Système : le mystique utilise Jeu d'ombres. Le joueur fait ensuite un jet de Perception + Occultisme (difficulté 8). S'il est réussi, le vampire acquiert définitivement l'atout Vision obscure.

• YEUX DE L'ABYSSE

Le mystique invoque de petits êtres abyssaux pour le servir.

Système : le vampire étouffe une petite flamme (par exemple celle d'une bougie) à mains nues, ce qui lui inflige un niveau de dégâts aggravés et provoque un test de Rötschreck (difficulté 4). S'il est réussi, le joueur fait alors un jet d'Intelligence + Occultisme (difficulté 6). S'il obtient un échec critique, le personnage subit un autre niveau de dégâts aggravés. En cas de réussite, un minuscule élémentaire abyssal apparaît et dévore la flamme éteinte.

La créature reste durant un nombre de nuits égal au nombre de réussites obtenues. Il peut voler sur 30 mètres par tour et est instantanément détruit s'il est brûlé par le feu ou exposé à la lumière du soleil.

•• ABSORBER LES TÉNÈBRES

Le rituel permet au mystique d'ingérer un peu d'énergie abyssale pour accélérer sa guérison.

Système : un tour de méditation. 1 point de Volonté. Vigueur + Occultisme (difficulté 8). Chaque réussite permet de dépenser 1 point de sang pour soigner deux niveaux de dégâts létaux ou quatre niveaux de dégâts contondants. Cependant, après le rituel, l'Abyesse absorbe tous les points de sang que le vampire gagne en se nourrissant jusqu'à ce qu'il ait acquis autant de points que ceux dépensés par le caïnite pour se soigner. Un mystique ne peut pas lancer ce rituel plus d'une fois par nuit et ne peut pas le réutiliser tant qu'il n'a pas réglé sa dette de sang envers l'Abyesse.

••• RÉVÉLATION DE BALTHAZAR

Ce rituel abat le mur qui protège un esprit sain des sombres secrets du monde.

Système : le mystique enchante un petit objet (souvent une pièce). Par la suite, toute personne qui prend cet objet doit faire un jet de Volonté (difficulté 9 – niveau d'Obténébration de la personne). En cas d'échec, elle subit un dérangement qui dure jusqu'à ce qu'elle ait dépensé autant de points de Volonté que le mystique a de points d'Obténébration.

••• APPEL DE L'OMBRE AFFAMÉE

Le mystique appelle à lui une ombre affamée.

Système : Intelligence + Occultisme (difficulté de base 9), -1 pour chaque mystique qui aide à accomplir le rituel. Si le jet est réussi, le vampire parvient à invoquer une ombre affamée. Ses scores de Force, Dextérité et Vigueur sont égaux au nombre de points d'Obténébration du mystique, avec un maximum de 4.

••• LE TROISIÈME ŒIL DE RICKARD ARGENTIS

Le rituel invoque un œil mystérieux, constitué d'énergie abyssale, qui se pose sur le front du mystique et le protège.

Système : dix minutes. Nombre de points de sang variable. Chaque fois que le mystique est sur le point d'être pris en embuscade, l'œil consomme 1 point de sang et lui accorde de réussir automatiquement son jet de réaction à la surprise. De plus, l'œil invoque au titre d'une action réflexe un Bras d'Ahriman.

•••• REFLETS TÉNÉBREUX

Le mystique regarde à travers les ténèbres de l'Abyesse pour apercevoir des objets, lieux ou individus lointains.

Système : utilisation de Nocturne. Perception + Occultisme (difficulté 7). Dure une scène.

••••• MURMURES DE L'OMBRE

Un mystique peut plonger ses pensées dans l'Abyesse pour trouver des réponses aux énigmes.

Système : utilisation de Nocturne. Le conteur fixe un niveau compris entre 1 et 10 en fonction du sujet, de son impor-

tance et de la complexité de la réponse: 1 pour une vérité triviale, 10 pour une authentique révélation. Pour chaque nuit passée en torpeur, le joueur peut faire un jet d'Intelligence + Occultisme (difficulté 8). Les réussites s'accumulent au fil des nuits jusqu'à ce que le joueur obtienne autant de réussites que le niveau assigné à la question.

•••• • AU FOND DU GOUFFRE

Le mystique voyagea à travers l'Abyse jusqu'à un lieu où il s'est déjà rendu par le passé.

Système: 3 points de sang et une heure. Intelligence + Occultisme (difficulté 7). Si le jet est réussi, un portail stable s'ouvre pendant un nombre de tours égal au nombre de réussites obtenues. Dès que le personnage franchit le portail, il donne sa destination à l'Abyse puis le joueur fait un jet d'Astuce + Obténébration (difficulté 6). S'il échoue, il peut réessayer, mais la difficulté du jet augmente de +1 par tentative infructueuse.

•••• • ÉVOCATION DE L'OUBLIETTE

Le mystique anime les ombres qui dévorent leur victime et la projettent dans les profondeurs de l'Abyse.

Système: un tour de concentration. 3 points de sang. Perception + Occultisme (difficulté 6) pour viser la cible. Si le jet est réussi, le personnage est attiré dans l'Abyse, où il demeure pendant un nombre de nuits égal au rang d'Obténébration du mystique. Ce dernier, en dépensant 1 point de sang, peut le ramener plus tôt que prévu.

•••• • TUER LA LUMIÈRE

Le mystique peut déchirer le voile de la réalité pour que l'Abyse lui-même drape le ciel de noir.

Système: pour apprendre à Tuer la lumière, le vampire doit passer toutes ses nuits pendant une semaine emmuré dans un silence total à méditer. Intelligence + Occultisme (difficulté 8). Si le jet est réussi, le mystique acquiert la connaissance du mot qui peut libérer l'Abyse. Le damné le conserve en lui aussi longtemps qu'il le souhaite avant de le relâcher pour que l'Abyse obscurcisse le monde pendant une heure. Quand ce pouvoir est utilisé, le joueur fait un jet de Voie (difficulté 4). Chaque réussite permet de conserver 2 points sur la voie de l'Abyse, ou 1 s'il a choisi une autre Voie. S'il rate son jet et que sa Voie tombe à 0, l'Abyse annihile le vampire, qui disparaît à jamais du monde et de la mémoire de ceux qui le peuplent.

•••• • SOMMATION DU SEIGNEUR ALUDIAN

Lors des rituels d'Arcane de l'Abyse, le vampire crée une minuscule fissure pour laisser pénétrer une énergie primitive dans la réalité.

Système: le joueur doit faire un jet étendu de Manipulation + Occultisme (difficulté 8). Chaque jet représente une heure, et il peut faire autant de jets que le personnage possède de points de Volonté. Il faut obtenir cinq réussites pour créer

un portail de 5 mètres de diamètre. Celui-ci permet de laisser passer une ombre affamée. Chaque réussite supplémentaire ajoute 5 mètres au diamètre du portail ou permet de laisser entrer une ombre de plus. Le joueur ne peut pas faire passer plus d'ombres que ce qui a été déterminé par le résultat du jet initial, mais chaque fois que l'une d'entre elles meurt, elle se reconstitue au crépuscule.

SORCELLERIE KOLDUNIQUE

Pour lancer un sort, le sorcier doit dépenser 1 point de sang et faire un jet d'attribut + Occultisme dont la difficulté est égale au niveau du pouvoir +4. Si le pouvoir fait partie du kraina primaire du vampire, la difficulté est réduite de -2.

KRAINA DE TRANSYLVANIE

• TRÔNE DE BUREBISTA

Le caïnite peut observer depuis les hauteurs.

Système: Perception + Occultisme. Le sorcier peut projeter ses sens hauts dans les airs ou loin de son corps. Dure une scène.

Réussite(s)	Aire d'effet
1 réussite	50 m de rayon
2 réussites	100 m de rayon
3 réussites	500 m de rayon
4 réussites	1,5 km de rayon
5 réussites	10 km de rayon

•• HOSPITALITÉ DU PIETROȘU

Le koldun lève un vent glacial.

Système: Dextérité + Occultisme. Un puissant vent froid se lève pendant autant de tours que de réussites obtenues. Ce vent inflige un niveau de dégâts contondants par tour et engourdit tous ceux qu'il cingle, à l'exception du sorcier. Leur mouvement est réduit de moitié et tous leurs groupements de Dextérité perdent deux dés.

•• LES RIVES DE LA BÂSCA

Le koldun porte en lui la puissance dévastatrice de la rivière et peut la déchaîner où qu'il se trouve.

Système: Force + Occultisme. Tout ce qui se trouve sur le passage de l'eau, homme, animal ou objet qui n'est pas solidement fixé au sol se trouve emporté à une vitesse de 100 mètres par tour et subit cinq dés de dégâts contondants absorbables par

tour. Tous ceux qui sont coincés (étant bloqués contre un mur par exemple) subissent le double du montant de dégâts.

.... EXHALAISON DE KUPALA

Le koldun a appris à dégager des gaz mortels.

Système: plusieurs points de sang peuvent être dépensés. Vigueur + Occultisme. Une fois par tour, pendant autant de tours qu'il a obtenu de réussites (maximum égal au nombre de points de sang sacrifiés), le koldun peut former un petit cratère au sol qui exhale des vapeurs délétères. Ce gaz est d'un froid mordant: toute personne qui se trouve dans un rayon de 3 mètres autour du petit volcan subit les mêmes dégâts et les mêmes pénalités que pour l'Hospitalité du Pietrosu. Ce gaz est aussi hautement inflammable: la moindre flamme provoque une terrible explosion qui inflige cinq dés de dégâts létaux (ou aggravés dans le cas des vampires) à quiconque se trouve à 3 mètres ou moins du cratère.

..... LE VILLAGE SANS REPOS

Les sorciers les plus chevronnés savent initier des phénomènes sismiques.

Système: 1 point de Volonté (en plus du point de sang habituel). Force + Occultisme. Chaque réussite lui permet d'élargir la zone d'effet du sort ou de prolonger la durée du séisme. Tous ceux qui se trouvent dans la zone du tremblement de terre subissent dix dés de dégâts létaux par tour et doivent faire un jet de Dextérité + Athlétisme (difficulté 8) pour garder leur équilibre.

Réussite(s)	Aire d'effet
1 réussite	Une maison ou un petit bâtiment
2 réussites	Environ cinq bâtiments
3 réussites	La rue d'une ville ou d'un village
4 réussites	Une grande construction, un château
5 réussites	Un village entier, le quartier d'une ville

KRAINA DE LA MER NOIRE

• VOIX DU DANUBE

Les esprits du fleuve donnent des nouvelles du monde ou se chargent d'apporter des messages en échange de quelques gouttes de vitae.

Système: Charisme + Occultisme. Un esprit aquatique apparaît et reste au service du sorcier pendant un nombre de jours égal au nombre de réussites obtenues. Le koldun peut prolonger la durée en offrant plus de sang avant expiration du sort, à raison d'un jour par point dépensé à cette fin.

•• TOMBE DE LA MAREA NEAGRA

Le koldun profite de la protection des eaux.

Système: Astuce + Occultisme. Tant que le koldun reste immergé, le soleil ne peut le blesser en aucune manière et son corps se conserve parfaitement.

••• PONTOS EUXEINOS

Les adeptes du kraina de la mer Noire, peuvent guérir les pires blessures.

Système: Vigueur + Occultisme. Chaque réussite lui permet de se soigner comme s'il utilisait 1 point de sang: une réussite permet de guérir un niveau de dégâts contondants ou létaux, tandis que cinq réussites soignent un niveau de dégâts aggravés. Le koldun doit donc rester immergé, au repos, pendant un jour par niveau de dégâts aggravés soigné.

•••• SÉIDES DES PROFONDEURS DE MARMARA

Le koldun invoque un serviteur depuis les eaux.

Système: plusieurs points de sang peuvent être dépensés.

Manipulation + Occultisme. Chaque réussite permet de faire émerger un serviteur, mais il ne peut pas en appeler plus que le nombre de points de sang dépensés.

••••• PONTOS AXEINOS

Les ennemis des kolduns doivent se tenir prêts à affronter tous les dangers que les eaux recèlent.

Système: Intelligence + Occultisme. Chaque réussite permet de créer des troubles pour nuire à l'adversaire du vampire.

GENIUS LOCI

Le koldun étend sa conscience aux terres qu'il foule et devient le Genius Loci dont parlent les légendes.

Système: 1 point de Volonté (en plus du point de sang habituel).

Charisme + Occultisme. Pour chaque réussite, le pouvoir dure une scène. Pendant ce temps, les sens du koldun sont accrus au point qu'il perçoit tout dans un vaste périmètre, dont l'aire est fonction de son niveau en Genius Loci.

- Perçoit tout dans un rayon de 15 m.
- Perçoit tout dans un rayon de 100 m.
- Perçoit tout dans un rayon de 500 m.
- Perçoit tout dans un rayon de 1,5 km.
- Perçoit tout dans un rayon de 8 km.

NÉCROMANCIE

LE CADAVRE DANS LE MONSTRE

• MORTUUS IN VULTUS

Le nécromancien peut se donner l'apparence d'un cadavre.

Système : 1 point de sang. Le cainite perd 2 points en Dextérité et en Apparence (minimum 1 et 0 respectivement) tant que le pouvoir fait effet et ajoute deux dés supplémentaires à sa réserve d'Intimidation.

•• ALGOR MORTIS

Le vampire se transforme en créature placide et mélancolique.

Système : 1 point de Volonté. Le personnage peut ignorer toutes les pénalités dues aux blessures pendant la scène. Il gagne un dé pour tous les jets qui permettent de résister aux manipulations émotionnelles (comme l'Intimidation ou l'Empathie) pour chaque point qu'il possède dans la voie du Cadavre dans le monstre.

••• RÉMINISCENCES DE LA MORTALITÉ

Ce pouvoir réserve une expérience des plus déplaisantes au vampire qui en est la cible, lui rappelant les aspects les plus désagréables de la mortalité.

Système : 1 point de Volonté. Intelligence + Médecine (difficulté 8). La cible est accablée de tous les maux qui frappent les mortels et ne tire aucun bénéfice de cette situation.

•••• BENEDICTIO MORTIS

Grâce à ce pouvoir, le nécromancien peut transformer son corps entier en cadavre.

Système : 1 point de Volonté. Vigueur + Occultisme (difficulté 8). Chaque réussite lui permet de bénéficier des avantages de Benedictio mortis pendant un tour. Tant que le pouvoir est actif, le vampire n'a pas besoin de faire de tests de Rötschreck ou de frénésie, et si on lui plante un pieu dans le cœur, ce ne sera qu'un coup de poignard comme un autre. Le feu lui inflige des dégâts létaux plutôt qu'aggravés et la lumière du soleil ne le blesse pas.

••••• BENEDICTIO VITAE

La Benedictio vitae offre au nécromancien l'occasion de jouir des plaisirs de la vie mortelle.

Système : 12 points de sang. Benedictio vitae permet au nécromancien de se promener tranquillement en plein jour, la lumière du soleil ne lui infligeant aucun dégât tant qu'il reste à l'ombre ou se couvre correctement (il peut revêtir une cape à capuche par exemple). Il n'est pas obligé de sommeiller en journée, mais demeure vulnérable au pieu planté dans le cœur et aux pouvoirs des reliques saintes.

LA POURRITURE DU TOMBEAU

• CENDRES TU ES

Ce pouvoir permet de réduire un cadavre humain en un tas de cendres.

Système : 1 point de sang. Intelligence + Médecine (difficulté 6). Le cadavre met cinq tours, moins le nombre de réussites obtenues, à se désintégrer.

•• RIGOR MORTIS

Grâce à ce pouvoir, le nécromancien peut conférer à sa victime la rigidité d'un cadavre.

Système : 1 point de Volonté. Intelligence + Médecine (difficulté 7). Chaque réussite la fige sur place pendant un tour. Une victime immobilisée ne peut ni bouger ni dépenser de points de sang. Si c'est un vampire, il peut tenter des actions physiques, mais subit des pénalités sur ses groupements de dés à hauteur du nombre de réussites du nécromancien.

••• ÊTREINTE DE LA DAME BLANCHE

Ce pouvoir provoque un vieillissement accéléré des membres de la victime.

Système : 1 point de Volonté. Contact. La cible subit deux niveaux de dégâts aggravés.

•••• DON DE L'AMÈRE MALADIE

Ce pouvoir inflige une maladie dévastatrice qui frappe sans distinction mortels et cainites.

Système : 1 point de Volonté. Intelligence + Médecine (difficulté 6). La victime doit faire un jet de Vigueur + Force d'âme (difficulté égale à la Volonté du nécromancien). Si elle obtient moins de réussites que son agresseur, elle tombe immédiatement malade.

••••• POUSSIÈRE TU ES

Le pouvoir de Cendres tu es ne s'utilise que sur les cadavres. Celui-ci, en revanche, permet au nécromancien de détruire le corps d'un autre vampire.

Système : 2 points de sang et 1 point de Volonté. Jet de Volonté, difficulté égale à la Vigueur de la cible +3. Chaque réussite inflige un niveau de dégâts aggravés à la victime.

VOIE DES CENDRES

• PERCEPTION AU-DELÀ DU LINCEUL

Le vampire regarde directement dans l'Outremonde.

Système : Perception + Intuition (difficulté 7). Dure une scène.

•• LANGAGE DES SOMBRES ROYAUMES

Le nécromancien peut converser avec les fantômes.

Système : 1 point de Volonté. Perception + Occultisme (difficulté 6). Dure une scène.

••• CARESSER LES TÉNÉBRES

Le nécromancien a le pouvoir de se trouver des deux côtés du Linceul à la fois.

Système : 1 point de Volonté. Astuce + Occultisme (difficulté 7). Dure une scène (la durée peut être prolongée en dépensant 1 point de sang par scène supplémentaire).

•••• EX NIHILO

Le nécromancien pénètre physiquement dans l'Outremonde.

Système : 2 points de Volonté. Vigueur + Occultisme (difficulté 8). Pour retourner dans le monde des vivants, il faut dépenser 1 point de Volonté et réussir un jet de Vigueur + Occultisme (difficulté 6).

••••• MAÎTRISE DU LINCEUL

Le nécromancien peut aider les fantômes à agir dans le monde des vivants.

Système : 2 points de Volonté. Jet de Volonté (difficulté 9). Chaque réussite permet d'augmenter ou de réduire la difficulté d'utilisation des pouvoirs des fantômes de +/- 1 dans un rayon de 800 mètres (minimum 4).

VOIE DU CÉNOTAPHE

• TOUCHER DE MORT

Le nécromancien perçoit l'énergie résiduelle qui subsiste après le passage d'un fantôme.

Système : contact. Perception + Intuition (difficulté 6).

Réussite(s)	Résultat
1 réussite	Durée : un tour ; détecte l'utilisation de pouvoirs fantomatiques.
2 réussites	Durée : trois tours ; détecte l'utilisation de pouvoirs fantomatiques.
3 réussites	Durée : une heure ; détecte l'utilisation de pouvoirs fantomatiques et si le fantôme a touché la cible.
4 réussites	Durée : un jour ; détecte l'utilisation de pouvoirs fantomatiques et si le fantôme a touché la cible.
5 réussites	Durée : une semaine ; détecte l'utilisation de pouvoirs fantomatiques, si le fantôme a touché la cible ou est passé dans les parages.

•• RÉVÉLATION DES ENTRAVES

Le nécromancien analyse les traces cendreusees laissées par un esprit sur un objet pour distinguer les entraves fantomatiques.

Système : 1 point de sang. Perception + Occultisme (difficulté 7).

••• FOULER LA TOMBE

Le nécromancien sent quand il se rapproche du monde des morts.

Système : jet de Volonté (difficulté 8).

•••• POUR QUI SONNE LE GLAS

Le nécromancien perçoit instinctivement le léger tressaillement qui se produit dans l'Outremonde quand un individu venant de décéder y est attiré au lieu de rejoindre l'au-delà.

Système : lorsque quelqu'un meurt et se transforme en fantôme à moins d'un kilomètre du nécromancien, il sent le moment du trépas. Il ne connaît pas automatiquement l'identité et la localisation du nouveau fantôme, mais le joueur peut dépenser 1 point de Volonté et faire un jet de Perception + Occultisme (difficulté 7) pour repérer à quelle distance et dans quelle direction il se trouve.

••••• ENTRAVES ÉPHÉMÈRES

Le nécromancien est capable d'infuser sa propre énergie cendreuse dans un objet, une personne ou un lieu pour créer une entrave.

Système : 1 point de sang et de Volonté. Manipulation + Occultisme (difficulté 8). Entraves éphémères dure une nuit par réussite obtenue, mais le joueur peut dépenser 1 point de Volonté pour faire passer cette durée à une semaine par réussite, ou sacrifier 1 point de Volonté permanent pour que les effets durent un an et un jour.

VOIE DE LA HANTISE

• CHANT DES MORTS

Le vampire chante, liant des mots jamais entendus sur Terre pour faire naître une fascination morbide dans l'esprit de son auditeur.

Système : 1 point de sang. Manipulation + Occultisme (difficulté égale à la Volonté de la cible). S'il est réussi, la victime souffre d'anxiété morbide et devient dépressive pendant autant de nuits que de réussites obtenues. Ces problèmes psychologiques ajoutent +2 à la difficulté de ses jets sociaux (sauf pour l'Intimidation) et +1 à celle de tous ses autres jets, sauf pour les actions réflexes. Si la durée du pouvoir est supérieure à la valeur de Volonté permanente de la cible, elle en perd 1 point permanent, puis on reprend le compte des nuits. Quand sa Volonté tombe à 0, elle se suicide (si c'est une créature vivante) ou la torpeur la gagne (si c'est un vampire).

•• INVOCATION DE FLAMMEROLE

Le vampire invoque une sphère de lumière vacillante qui danse et bouge selon ses ordres.

Système : 1 point de sang. Charisme + Occultisme (difficulté 5) pour invoquer pendant une scène un orbe de lumière pâle qui n'a pas de réelle substance matérielle. Elle vole aussi vite que le vampire court. Un mortel qui la regarde doit faire un jet de Volonté (difficulté 4) et obtenir plus de réussites que le vampire. S'il échoue, il est fasciné par l'orbe, et sa distraction augmente de +1 la difficulté de toutes ses actions. S'il obtient deux fois moins de réussites que le caïnite, il est tellement subjugué qu'il doit suivre la flammerole.

••• TOURMENTS NOCTURNES

Ce pouvoir augmente les effets du Chant des morts.

Système: contact visuel. 1 point de sang. Manipulation + Occultisme (difficulté égale à la Volonté permanente de la cible). S'il est réussi, la victime ressent d'abord un léger malaise, puis devient en proie à d'effroyables cauchemars qui mettent en scène son propre trépas lorsqu'elle s'endort.

•••• HALLUCINATIONS

Le vampire façonne les énergies qui s'écoulent de l'Outremonde pour créer de complexes visions qui terrorisent les vivants.

Système: 1 point de sang. Manipulation + Occultisme (difficulté 7). Chaque réussite permet au vampire de créer une hallucination dans sa ligne de vue ou d'enrichir une création précédente.

••••• OPPRESSION SPECTRALE

Le vampire déchire le Linceul qui sépare la réalité de l'Outremonde autour de sa victime.

Système: 1 point de sang. Manipulation + Occultisme (difficulté 8). Si le jet est réussi, sa victime sent un froid glacial l'envelopper tandis que les esprits s'agglutinent autour d'elle et emploient tout l'arsenal horrifique dont ils disposent. La difficulté de leurs jets pour activer leurs pouvoirs contre elle est initialement réduite de -1 par réussite obtenue (minimum 4), puis remonte de +1 chaque jour à l'aube jusqu'à ce que tous les bonus aient été annulés.

VOIE DU JARDIN CRÉPUSCULAIRE

• MURMURER À L'ESPRIT

Il suffit de murmurer le véritable nom de la Sombre Mère à l'oreille de quelqu'un pour rendre dément un mortel ou emplir d'une terreur indicible le cœur d'un caïnite.

Système: la cible doit immédiatement faire un jet de Volonté (difficulté 8). Si elle échoue, elle est assaillie par d'horribles cauchemars et des hallucinations pendant autant de jours et de nuits que le vampire a de points en Manipulation, ce qui ôte deux dés à tous ses groupements.

•• BAISER DE LA SOMBRE MÈRE

La morsure du caïnite devient beaucoup plus dangereuse.

Système: 1 point de sang. La prochaine attaque de morsure inflige le double de dégâts avant application de l'absorption.

••• SOMBRES HUMEURS

Le vampire peut transformer sa vitae en l'une des quatre humeurs qui constituent le corps des mortels.

Système: 2 points de sang.

Flegme: la cible perd deux dés sur tous ses groupements jusqu'à la fin de la scène.

Bile noire: jusqu'à la fin de la scène, la cible ne peut plus dépenser de points de Volonté et la difficulté de ses jets de Volonté augmente de +2.

Sang: pour chaque blessure létale ou aggravée qu'elle subit, la cible perd un niveau de santé du même type lors du tour suivant.

Bile jaune: l'humeur bilieuse empoisonne la cible, lui infligeant autant de dégâts létaux que le nécromancien a de points de Vigueur.

•••• HÉRITAGE DE LA SOMBRE MÈRE

La Lamie acquiert la force et la sagesse âprement gagnées par Lilith.

Système: le vampire doit boire au moins 5 points de sang sur un cadavre, puis en dépenser 5 pour invoquer ce pouvoir. Il évolue alors sur le plan physique et spirituel. Il gagne deux dés d'absorption et ignore les pénalités dues aux blessures jusqu'à la fin de la scène. En réussissant un jet de Perception + Occultisme (difficulté 7), il peut voir dans l'Outremonde et parler aux fantômes.

••••• LAMENTATION DE D'HAINU

La terre se met à trembler tandis que la Lamie pousse un hurlement d'agonie.

Système: 2 points de Volonté. Vigueur + Athlétisme (difficulté 7). Pour chaque réussite, le rayon d'effet de Lamentation de D'hainu augmente de 5 mètres. Toute personne présente dans l'aire d'effet (excepté le nécromancien) doit faire un jet de Volonté (difficulté 7). En cas d'échec, la victime est submergée par le désespoir et tente de se suicider, s'y reprenant jusqu'à y parvenir.

VOIE DES OSSEMENTS

• SCEAU D'ABAMIXTRA

Le nécromancien relève un ou plusieurs cadavres pour qu'ils exécutent des tâches simples.

Système: 1 point de sang. Astuce + Occultisme (difficulté 7). Chaque réussite permet de réanimer un cadavre dont les attributs physiques sont égaux à la moitié du rang de Nécromancie du vampire, arrondie au supérieur. Ils ne possèdent aucune capacité. Leurs niveaux de santé sont les suivants: OK, -1, -3, Invalidité.

•• ÉVEIL DU SERVITEUR HOMONCULE

Le vampire prélève un petit morceau sur un cadavre pour le transformer en familier grotesque.

Système: 1 point de sang. Intelligence + Occultisme (difficulté 7).

••• HORDES PUTRÉFIÉES

Le nécromancien réveille un groupe de morts-vivants pour qu'ils attaquent ses ennemis.

Système: Astuce + Occultisme (difficulté 8). Chaque réussite permet de réanimer deux cadavres en dépensant 1 point de sang.

•••• EXORCISME MALÉFIQUE

Le nécromancien peut exorciser un mortel et chasser son âme de son corps.

Système: 1 point de Volonté. Jet de Volonté en opposition avec la cible. Le nombre de réussites obtenues en plus par rapport à l'adversaire détermine pendant combien d'heures l'âme est bannie du corps de la victime.

•••• POSSESSION DÉMONIAQUE

Le nécromancien projette une âme dans un cadavre frais.

Système: le cadavre choisi doit être préparé grâce à Exorcisme maléfique ou Apprêter le réceptacle. Le nécromancien ne peut pas forcer une âme à habiter un corps, mais il trouvera facilement un fantôme absolument ravi de pouvoir à nouveau fouler le sol du monde des vivants. Si le nécromancien veut apprêter le cadavre d'un vampire avant qu'il ne se réduise en cendres, il faut obtenir cinq réussites sur un jet de Volonté en opposition avec le propriétaire du corps pour que la possession ait lieu.

VOIE DU SÉPULCRE

• REGARDER À TRAVERS LE LINCEUL

Ce pouvoir permet au nécromancien de voir et d'entendre les morts, mais pas de les toucher.

Système: Perception + Intuition (difficulté 5). Dure une scène.

•• INVOCATION D'UNE ÂME

Le nécromancien peut invoquer un fantôme résidant dans l'Outremonde afin de converser avec lui.

Système: 1 point de sang. Manipulation + Occultisme (difficulté 7 ou la Volonté du fantôme, toujours la valeur la plus élevée). En dépensant 1 point de Volonté, le nécromancien peut congédier l'esprit. Sinon, il s'évapore à la fin de la scène.

••• CONTRAINTE D'UNE ÂME

Le vampire plie un fantôme à sa volonté.

Système: 1 point de sang. Manipulation + Occultisme en opposition avec le fantôme avec un jet de Volonté (difficulté 6 pour les deux).

•••• HANTISE

Le nécromancien utilise le pouvoir qui réside dans son sang pour enchaîner un fantôme à un objet ou un lieu.

Système: 1 point de sang. Manipulation + Occultisme (difficulté 4 + le score actuel de Volonté de la cible). La difficulté augmente de +1 si le vampire veut piéger le fantôme dans un objet, et diminue de -1 s'il possède un morceau le cadavre du trépassé.

Chaque réussite enchaîne le fantôme pendant une nuit. Le joueur peut également ignorer le nombre total de réussites et dépenser 1 point de Volonté pour l'enfermer pendant une semaine. Avec 1 point permanent de Volonté dépensé, le fantôme est enchaîné pendant un an et un jour.

•••• TOURMENT

Le nécromancien a le pouvoir de blesser le corps éthéré d'un fantôme.

Système: Vigueur + Empathie, difficulté égale à la valeur de Volonté actuelle du fantôme ciblé (minimum 4). Chaque réussite inflige un niveau de dégâts létaux.

VOIE VITREUSE

• REGARD FANTOMATIQUE

En invoquant ce pouvoir, le nécromancien voit le monde à travers les yeux d'un fantôme.

Système: Perception + Occultisme (difficulté 6). S'il réussit, le nécromancien gagne le pouvoir Perception de la mort.

•• AURA DE DÉCOMPOSITION

Le nécromancien ne fait que hâter l'inévitable destin qui attend toutes les créations matérielles lorsqu'il étend son aura épouvantable, les menant au délabrement en un clin d'œil.

Système: 1 point de sang. L'Aura de décomposition s'étend sur un rayon d'un mètre autour du nécromancien.

Point(s) de sang dépensé(s)	Temps avant la destruction
1	Une semaine
2	Un jour
3	À la fin de la scène
4	Cinq tours
5	Un tour

•• FESTIN DE PISCHACHA

Le Festin de Pischacha permet au vampire d'aligner son âme avec les sombres énergies du Néant.

Système: 1 point de Volonté. Le vampire peut aspirer l'énergie des morts. Il peut également voir les fantômes et se nourrir directement sur eux. Le nécromancien peut absorber entre 1 et 4 points de «sang» à la fois.

••• MALÉDICTION DU MAELSTRÖM

Le nécromancien peut maudire tous ceux qui se trouvent autour de lui tout en demeurant inaperçu.

Système: 1 point de sang ou plus. Jet de Volonté (difficulté 8).

Le vampire invoque autant de spectres qu'il a obtenu de réussites. Ceux-ci sèment la destruction dans un rayon de 800 mètres, qui peut être augmenté de 800 mètres par point de sang supplémentaire dépensé pour activer le pouvoir. Si le nécromancien choisit plutôt de maudire une seule personne,

il doit toucher sa victime ou projeter sur elle un rayon d'énergie entropique. Si le jet est réussi, la cible subit un niveau de dégâts aggravés et jusqu'au lever du soleil suivant, la difficulté de toutes ses actions sociales augmente de +2.

•••• HURLEMENT NOCTURNE

Le nécromancien peut éloigner l'énergie entropique de ses alliés pour leur venir en aide ou au contraire la concentrer sur ses ennemis pour les anéantir.

Système: 1 point de Volonté. S'il veut viser au moins deux personnages, il faut dépenser 1 point de sang par cible supplémentaire. Le sort a une portée d'un mètre par point de Nécromancie du vampire. Manipulation + Occultisme (difficulté 6). S'il choisit d'aider quelqu'un, Hurllement nocturne réduit la difficulté de toutes les actions de son allié de -2 pendant un nombre de tours égal aux réussites obtenues. Sinon, il peut infliger un niveau de dégâts aggravés non absorbable à chacune de ses cibles.

THAUMATURGIE

Système: pour activer les pouvoirs d'une voie, le joueur doit dépenser 1 point de sang et faire un jet de Volonté, difficulté égale au niveau du pouvoir +3.

VOIES MINEURES

CREATIO IGNIS (LA CRÉATION DU FEU)

Le thaumaturge conjure une étrange flamme.

Système: chaque réussite permet d'ajouter 10 mètres à la portée de la flamme. Jet de Perception + Vigilance pour toucher.

- Bougie (difficulté 3 pour absorber, inflige un niveau de dégâts aggravés/tour)
- • Flammèche (difficulté 4 pour absorber, inflige un niveau de dégâts aggravés/tour)
- • • Feu de camp (difficulté 5 pour absorber, inflige deux niveaux de dégâts aggravés/tour)
- • • • Feu de joie (difficulté 7 pour absorber, inflige deux niveaux de dégâts aggravés/tour)
- • • • • Inferno (difficulté 9 pour absorber, inflige trois niveaux de dégâts aggravés/tour)

ITER PERNIX (LE VOYAGE RAPIDE)

Ce pouvoir accroît la vigueur des mortels, des vampires ou des animaux pour qu'ils parcourent de longues distances à une vitesse surnaturelle.

Système: chaque réussite permet aux cibles désignées de courir sur une route à 45 km/h pendant une heure.

- Un être vivant (une monture ou un humain à pied)
- • Jusqu'à six montures ou un chariot bien chargé
- • • Jusqu'à douze montures ou quatre chariots de ravitaillement

- • • • Jusqu'à vingt-quatre montures ou huit chariots de ravitaillement ou une machine de siège
- • • • • Jusqu'à quarante-huit montures ou seize chariots de ravitaillement ou quatre machines de siège

POTESTAS MOTUS (PUISSANCE CINÉTIQUE)

En se concentrant, le thaumaturge peut soulever et manipuler des objets distants pendant une courte période de temps.

Système: chaque réussite permet au personnage de manipuler un objet pendant un tour.

- 500 g
- • 10 kg
- • • 100 kg (ou lévitation)
- • • • 250 kg
- • • • • 500 kg

POTESTAS TEMPESTATUM (LE CONTRÔLE DES TEMPÊTES)

Le contrôle des phénomènes météorologiques est l'une des plus anciennes armes de l'arsenal des Tremeres.

Système: le nombre de réussites indique la vitesse à laquelle le phénomène est invoqué dans des conditions climatiques normales. Une réussite correspondant à un changement graduel qui s'étale sur un jour complet tandis que cinq d'entre elles produisent une modification instantanée. Le changement des conditions météorologiques dure une scène par réussite obtenue.

- Brouillard ou douce brise (difficulté +1 sur les jets de Perception, portée des armes à distance divisée par 2), changement de température mineur
- • Pluie ou neige (difficulté +2 sur les jets de Perception, portée des armes à distance divisée par 2)
- • • Vents violents (difficulté +2 sur les attaques à distance, portée des armes à distance divisée par 2, obligation de faire un jet de Dextérité [difficulté 6] pour rester debout), changement de température modéré
- • • • Tempête (combine les effets de la pluie et des vents violents)
- • • • • Orage (jet de Perception + Occultisme pour frapper une cible avec un éclair, dix dés de dégâts létaux)

VOIES MAJEURES

POTESTAS ELEMENTORUM (LA PUISSANCE DES ÉLÉMENTS)

• FORCE DE LA TERRE

En puisant dans la puissance de la terre, le thaumaturge augmente temporairement sa force physique.

Système: le joueur dispose de 3 points temporaires à répartir entre la Force et la Vigueur. Les effets du pouvoir durent pendant autant de tours que de réussites obtenues à l'activation.

tion, mais ils peuvent être prolongés en dépensant 1 point de Volonté par tour.

•• LANGUE DE BOIS

Le thaumaturge éveille l'esprit élémentaire mineur qui réside dans un objet.

Système : le nombre de réussites détermine le degré de concentration et d'intérêt que l'esprit accorde au vampire ainsi que la précision de ses réponses.

••• ANIMER L'IMMOBILE

Le thaumaturge est désormais en mesure de conférer une mobilité limitée aux élémentaires.

Système : 1 point de Volonté (en plus du point de sang habituel). Une réussite permet d'animer un objet pendant une heure.

•••• FORME ÉLÉMENTAIRE

Le thaumaturge se transforme en corps inanimé de terre (métal, limon ou pierre), d'air ou d'eau (liquide, glace ou brouillard).

Système : avec une réussite, le vampire transforme son corps dans la matière de son choix, mais il garde sa forme générale. Avec deux réussites, il peut imiter des formations naturelles. Avec trois réussites, il peut utiliser ses disciplines en étant métamorphosé pour peu que les pouvoirs en question n'exigent pas de se mouvoir ou de regarder sa cible dans les yeux. Le thaumaturge retrouve son apparence normale au coucher de soleil suivant, sauf s'il décide de la reprendre avant. Tant qu'il conserve sa forme d'élémentaire, le vampire ne peut pas bouger de son plein gré et résiste aux blessures, mais il subit un point de dégâts contondants non absorbable chaque fois que sa forme est significativement modifiée.

••••• INVOQUER LES ÉLÉMENTAIRES

Un maître du Potestas elementorum peut invoquer l'un des quatre élémentaires classiques : un sylphe (air), un gnome (terre), une salamandre (feu) ou une ondine (eau).

Système : un élémentaire possède au minimum 3 points dans tous ses attributs physiques et mentaux. Pour chaque réussite obtenue sur le jet d'invocation, on peut ajouter 1 point à l'un de ces attributs.

Une fois l'élémentaire invoqué, le joueur doit faire un jet de Manipulation + Occultisme (difficulté 4 + le nombre de réussites obtenues pour l'invocation) pour le forcer à obéir au caïnite.

POTESTAS EXSECRABILIS (LA PUISSANCE MALÉFIQUE)

• INFAMIE

Cette malédiction entoure la victime d'une aura de malaise.

Système : la cible souffre d'un malus de difficulté de +2 à l'occasion de ses actions sociales, avec une difficulté maximale de 9. L'effet dure jusqu'au coucher de soleil suivant, mais le thaumaturge peut l'annuler à tout instant.

•• MALADIE

La victime souffre d'afflictions physiques ou de dommages psychologiques et se sent particulièrement vulnérable alors qu'elle se remémore sa mortalité passée.

Système : pour chaque réussite obtenue, les groupements de Force, Dextérité et Vigueur de la victime sont réduits d'un dé (avec un maximum de trois dés en moins). L'effet dure autant de nuits que le thaumaturge a de points de Volonté.

••• BOUC ÉMISSAIRE

La malédiction du Bouc émissaire est une amplification de l'Infamie.

Système : la malédiction dure une nuit par réussite obtenue. Pendant ce temps, tous ceux qui croisent la victime la considèrent comme un ennemi.

•••• CORPS CORROMPU

Le thaumaturge invoque cette malédiction pour infliger une douloureuse métamorphose au corps de sa victime.

Système : la cible peut essayer de résister à la malédiction avec un jet de Volonté (difficulté 7). Chaque réussite lui permet de diminuer la puissance de la malédiction d'un cran.

Lancer la malédiction prend un tour tandis que la transformation de la cible en prend trois. Pendant la métamorphose, la douleur provoquée par les altérations fait perdre trois dés sur toutes les actions de la victime. Ensuite, pendant toute la durée de la malédiction, elle perd un dé à tous ses groupements (ce malus se cumule avec les pénalités provoquées par les blessures). En outre, le thaumaturge choisit un attribut de sa victime parmi Force, Dextérité, Vigueur ou Apparence et le réduit à 1.

Réussite(s)	Durée
1 réussite	Une nuit
2 réussites	Une semaine
3 réussites	Un mois
4 réussites	Une saison
5 réussites	Une année

••••• ACEDIA

Cette puissante malédiction entoure sa victime d'un voile de malheur et lui inspire un sentiment de défaite et de dégoût vis-à-vis d'elle-même.

Système : la cible doit faire un jet de Volonté (difficulté 8). Si elle obtient un échec critique et que le thaumaturge a obtenu au moins trois réussites en lançant son sort, la malédiction est permanente. Dans le cas contraire, la durée de la malédiction est déterminée de la même façon que dans le cas de Corps corrompu. Tant qu'elle est sous l'influence d'Acedia, la victime ne réussit aucune action automatiquement et l'on considère qu'un « 1 » est ajouté à chacun de ses jets. Si la cible a réussi son jet de Volonté, on considère que ses jets ne peuvent jamais produire plus de deux réussites.

POTESTAS VITAE (LA PUISSANCE DE L'ÉNERGIE VITALE)

• GOÛT DU SANG

En savourant une seule goutte de sang, le thaumaturge en devine l'origine.

Système : une seule réussite permet de savoir si la vitae provient d'un vampire d'une génération inférieure ou supérieure à celle du thaumaturge, les réussites supplémentaires permettant d'obtenir des informations plus précises.

•• ÉVEILLER LE SANG

Lorsque le thaumaturge touche sa cible, il peut contrôler sa capacité à utiliser sa vitae.

Système : contact. Chaque réussite force la victime à dépenser 1 point de sang pour soigner des dégâts non aggravés ou améliorer un attribut physique, au choix du thaumaturge. Tant que la cible est sous l'effet d'Éveiller le sang, la difficulté de ses tests de frénésie est augmentée du nombre de réussites obtenues.

••• RÉCEPTACLE INTÉRIEUR

Le thaumaturge parvient à concentrer temporairement toute sa vitae afin d'acquérir la puissance d'un vampire d'une génération inférieure.

Système : les réussites peuvent être divisées pour réduire d'un cran la génération effective ou pour prolonger les effets du pouvoir d'une heure (les effets ne durent qu'un tour si aucune réussite n'est allouée à la durée).

•••• VOL DE VITAE

Le thaumaturge peut aspirer le sang d'une victime.

Système : le thaumaturge draine 1 point de sang de sa cible pour chaque réussite obtenue et le transfère dans sa propre réserve de sang. Un mortel visé par ce pouvoir subit un niveau de dégâts létaux par réussite.

••••• CHAUDRON DE SANG

Le thaumaturge fait bouillir le fluide vital dans le corps de sa victime.

Système : contact. Une seule réussite suffit pour tuer un mortel, tandis que contre un vampire, chacune inflige un niveau de dégâts aggravés et détruit 1 point de sang.

