

## Les vampires vikings.



Les vampires vikings ne se considèrent pas comme issus du dieu chrétien ou comme descendant de Caen. Les Ases (comme ils se nomment) disent descendre de droite lignée des dieux scandinaves. Ils considèrent qu'ils font partie des dieux, qui obéissant à Wotan, restèrent sur terre, se rebellant contre les ordres de Baldr. Celui-ci les maudit alors à ne plus pouvoir se présenter à ses yeux sans brûler sur le champ. De plus, Baldr les maudit à ne plus se nourrir que comme le monstre Monegarn : de sang.

Les Vampires vikings se divisent en familles descendantes directes d'un dieu scandinave. En laissant un humain se nourrir de son sang, le dieu l'élève au rang de héros presque immortel et serviteur loyal qu'on appelle Leuge (une goule quoi). Le « dieu » peut, de plus, transcender un humain (presque toujours un Leuge méritant) et l'élever au rang de dieu, en purifiant son corps de son sang humain et en le remplaçant par du sang divin.

**Atouts gratuits :** Tous les « Dieux » ont « Asservissement doucereux (1) ». Presque tous les « Dieux » ont « Manducation » et « Teint frais » (sauf les Helssons, les Nöttssons et les Hodërssons). Les Helssons ont « Silence » et « Percevoir les vampires ». Les Nöttssons ont « Manducation » et « Baiser sanctifiant ». Les Hodërssons ont « Ouïe accrue » et « Palais Hypersensitif »

**Handicaps gratuit :** En plus de leurs défauts de clan, tous les « Dieux » vieillissent d'un an tous les 20 ans et peuvent donc mourir de vieillesse. Ils peuvent, néanmoins devenir réellement immortels en se transcendant, ce qu'ils appellent « löytää ihania omenat » (Trouver les pommes merveilleuses), cela leur permet aussi de sortir à nouveau aux Yeux de Baldr sans risque.

Un vampire « standard » peut devenir un « Dieu » en rejetant ses anciennes croyances et en embrassant la foi en un dieu viking. Il bénéficiera alors d'un non-anniversaire de cinq Ases au moins et deviendra l'un d'entre eux. Néanmoins les vampires étrangers sont vus avec suspicion et méfiance. Les plus facilement acceptés seront, dans l'ordre d'acceptation : Les Salubriens, Les Caïtifs, Les Luminatys, Les Malkavian, les brujah et, de temps en temps, les Ventrus (s'ils acceptent de ne pas briguer le commandement). Les autres clans ont peu de chance d'être acceptés, à moins de gros efforts de leur part.

Tous les vampires vikings peuvent apprendre une discipline supplémentaire au coût de x6 et seulement si quelqu'un veut bien leur apprendre (généralement c'est un ancien de leur clan, mais pas leur sire et seulement après qu'ils se soient montrés digne du niveau suivant, les vampires adoptés doivent travailler encore plus pour apprendre cette voie). Cette voie ne peut être apprise que si le personnage connaît le rite de Seïdr, un rite qui n'est enseigné qu'à de très puissants et vieux vampire et qui peut être effacé de

leur esprit par une assemblée d'autres anciens (ce qui a été fait sur ceux ayant rejoint la chrétienté). Le vampire qui veut apprendre cette discipline doit donner 10 points de son sang, ce qui permet de lui enlever cette discipline par l'assemblée de Ninbelihir (8 des plus puissants vampires vikings).

Cette discipline utilise les 5 composants d'un être vivant qui sont dans l'ordre :

- Le **Lik** - le corps physique, la matière dont est faite toute chose, les capacités sensorielles.
- Le **Vardr** - corps éthérique, la force et l'énergie qui donne la vie.
- Le **Hamr** - corps astral, la conscience et la capacité d'apprendre par répétition, ce corps correspond à l'animal totem du personnage en fonction de la voie qu'il a choisie (si la voie choisie n'est pas viking, le MJ déterminera ce qui correspond le mieux comme animal à la voie du personnage. Ex (qui n'engage que moi): humanité = colombe ou mouton...)
- Le **Hügr** - corps mental, capacité d'acquérir de la connaissance et de s'en servir correctement.
- Le **And** - part divine dans chaque créature vivante et intelligente.

### **Discipline : Korügkehar**

● Appeler le Lik : Le personnage peut brûler des points de sang (1pt/1pt) pour augmenter sa perception pour une scène, celle-ci peut dépasser de 1 le niveau maximum générationnel de perception du personnage.

●● Prendre le Vardr : Le vampire dépense 2 points de volonté et 4 points de sang et il régénère 2 rangs de dégâts aggravés ou 1 rang de dégât aggravé sur une personne au contact. Ce pouvoir remplace la régénération habituelle et ne peut être utilisé qu'une fois par personne et par jour.

●●● Chevaucher son Hamr : Juste avant de se coucher le vampire dépense 1 point de volonté et pendant qu'il est en torpeur, son Hamr peut se promener. Le Hamr a la forme du totem du personnage (voir explication plus haut) et possède toutes les capacités et l'apparence de l'animal avec les caractéristiques mentales du personnage. Le Hamr étant d'origine astrale, le personnage voit les esprits animaux et l'animal bénéficie de (conscience/conviction du personnage) rangs de contusion supplémentaire. Le personnage n'a pas de jet à faire pour rester éveillé puisque son Lik est bien en torpeur, il ne peut par contre pas utiliser de pouvoirs sous cette forme et ne peut communiquer qu'avec quelqu'un ayant un pouvoir pour cela.

●●●● Utiliser son Hügr : En dépensant un point de Volonté puis en buvant un point de sang de la cible et en réussissant un jet de conscience/conviction difficulté (volonté de la cible + niveau de la compétence que veut acquérir le vampire), le vampire gagne la compétence de la cible au niveau choisi pendant une scène, il ne bénéficie, par contre, pas des spécialisations et ne pourra donc faire exploser les 10 que si sa caractéristique le permet.

●●●●● Appeler son And : Ce pouvoir ne fonctionne que si on est un vampire viking. En dépensant 4 points de volonté définitifs + 32 Xp et en entrant en torpeur pendant ((20-génération du personnage) x 1D10 mois, le vampire descend sa génération de 1 définitivement.

Cette discipline est inconnue dans le sud, les vieux vampires voulant la trouver et la garder pour eux seuls et les vampires vikings n'en parlant pas autour d'eux.

*Les goules des Ases sont appelées des Leuges et sont moins nombreux que les goules des vampires standards car étant moins liés, les Ases les choisissent avec plus de discernement.*

*Les vampires vickings disparaîtront à la christianisation des territoires du nord de l'europe, même s'il en restera en Islande, puis au Canada jusqu'à l'ère moderne.*

## **Les Freyassons**



*Les enfants de Freya (majoritairement des femmes 70%) sont les scaldes et les artisans des Ases. Ce sont les artistes des Dieux et leur mémoire. Ils transmettent les connaissances et les histoires des familles sous forme de gestes et de chants. On en trouve presque toujours aux côtés des chefs de chaque famille.*

*Les Freyassons sont forcément très séduisant (minimum 4 en Charisme).*

**Défaut de clan :** *Les Freyassons subissent un Geis qui leur interdit de révéler ou d'utiliser les secrets de la famille pour laquelle ils travaillent et cela même s'ils venaient à la quitter. Si le moindre secret leur échappait, même sous la torture ou à cause de l'utilisation d'un pouvoir sur eux, ils perdraient l'accès à leur discipline de clan pendant 33 ans.*

**Disciplines :** *Freyaaegyss (La voie de Freya) ; Présence ; Célérité*

### **Freyaaegyss :**

◆ **Geis de gloire :** *En dépensant un point de sang et en chantant les hauts faits d'une cible, le Freyasson donne à la cible un bonus de 1 en Charisme et en Manipulation durant la scène suivant le chant, mais seulement pour ceux ayant entendu le dit chant.*

◆◆ **Vision de l'âme :** *Comme Augure au rang 2.*

◆◆◆ **Vision des faits :** *Comme Augure au rang 3.*

◆◆◆◆ **Geis de déshonneur :** *En dépensant un point de volonté et en chantant les défauts d'une cible (Charisme + Expression (chant) Diff. 8) devant un public d'au moins 20 personnes, le Freyasson diminue tous les groupements de dé de la cible de 1 et cela pendant 10 ans par réussites. Cette malédiction perdurera même si le Freyasson meurt. Cette malédiction ne peut être enlevée que par le Freyasson qui l'a posée ou par un autre Freyasson utilisant le même pouvoir et réussissant une meilleure prestation que le premier (cela dit, il faudra expliquer au freyasson d'où vous vient cette malédiction).*

◆◆◆◆◆ **Grande Geis :** *En dépensant un point de volonté, en chantant les défauts et les qualités d'une cible (Charisme + Expression (chant) Diff. 9) et en battant la cible sur un jet de volonté contre volonté (Diff. 7), le Freyasson peut imposer certaines contraintes à la cible, en échange de certains avantages. Si la cible respecte cette contrainte, elle bénéficie du bonus, en*

revanche, si elle ne respecte pas sa contrainte, ne serait ce qu'une fois, elle perd le bénéfice et subit de plus un contre coup choisi lors de la grande Geis. On ne peut avoir qu'une grande Geis à la fois. Plus le bonus est puissant plus la contrainte doit être forte, c'est au MJ de décider si la contrainte est assez forte.

**Ex :** Si tu ne te nourris plus jamais sur une femme tu seras plus fort, mais si tu bois une goutte de sang de femme tu deviendras définitivement plus faible. (Donc si la cible à 3 en force et ne boit pas de sang de femme, elle gagne 1 en force et passe donc à 4, mais si, un jour, la cible boit du sang de femme, elle perd le bonus et, de plus perd un point de force définitif, ce qui la fait descendre à 2 en force.

## Les Heimdallssons



Les enfants d'Heimdall (majoritairement des hommes 90%) sont les protecteurs et les gardes des Ases. Ils veillent à la sécurité et au respect des règles établies par le Jarl (dirigeant Ase de la zone).

Les Heimdallssons sont forcément très perceptif (minimum 4 en Perception).

**Défaut de clan :** Les Heimdallssons ont tous le dérangement « Mélancolie ».

**Disciplines :** Heimdallaegyss (La voie d'Heimdall) ; Auspex ; Endurance

### Heimdallaegyss :

◆ Marque de communion : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet d'Astuce + Empathie (Diff. 7), le Heimdallsson peut entrer en communion avec une cible consentante, ce qui lui permet, par la suite, d'utiliser certains pouvoirs de l'Heimdallaegyss sur la cible. Un Heimdallsson ne peut entretenir qu'un nombre de marque égale à son score de volonté, s'il cherche à faire une marque supplémentaire, il perdra la première marque qu'il possède.

◆◆ Communion : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet de Perception + Empathie (Diff. 7), le Heimdallsson peut entrer en communion avec une cible et discuter mentalement avec elle. De plus, une cible marquée par le rang 1 de cette discipline peut envoyer un signal au Heimdallsson qui saura alors que la cible veut qu'il communique avec elle.

◆◆◆ Frappe du pont arc-en-ciel : En dépensant un point de sang et en réussissant un jet de volonté (Diff. 8), le Heimdallsson peut, s'il utilise une épée pour se battre, ignorer l'armure d'une cible pendant un round par réussite. Son arme ne touchera tout simplement pas l'armure, mais la cible, elle, subira les dégâts de manière normale. Si la cible a « Endurance », alors

son niveau d'Endurance est divisé par deux, à moins que la cible ne dépense un point de volonté.

◆◆◆◆ Communion totale : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet de Perception + Empathie (Diff. 8), le Heimdallsson peut entrer en communion avec une cible et, si elle est consentante, prendre possession de son corps. Si la cible est un des Leuges du Heimdallsson, celui-ci peut utiliser ces pouvoirs en brûlant le sang stocké par le Leuge, mais le Heimdallsson ne connaît pas le stock de sang du Leuge. Si le Leuge n'as plus de sang vampirique il prend un rang de dégât létal pour chaque point de sang dépensé par le Heimdallsson. Les points de volonté dépensés sont ceux du Heimdallsson.

◆◆◆◆◆ Ouvrir le pont arc-en-ciel : En dépensant un point de sang, ainsi qu'un point de volonté et en réussissant un jet de Perception + Empathie (Diff. 9), le Heimdallsson peut, grâce à une lame (épée, dague, ouvre huitre en argent...), ouvrir un passage par l'Umbr. Il peut emmener de manière sure, une personne par point de sang dépensé, en plus de la dépense initiale. Le passage permet de se déplacer de « Volonté du Heimdallsson » kilomètres par point de voie du Heimdallsson. Le Heimdallsson ne connaît, ni ne voit, le point d'arrivée et ne peut pas le choisir, mais il se déplacera de la distance décidée dans la direction décidée tant que le déplacement est inférieur ou égal à la distance maximale possible.

## Les Heldötturs



Les enfants d'Hel (uniquement des femmes) sont les discrètes gardiennes du registre des morts des Ases. Elles vivent généralement sous terre et possèdent le pouvoir des runes.

Les Helssons sont forcément très intelligentes (minimum 4 en Intelligence).

**Défaut de clan :** Comme les Cappadociens.

**Disciplines :** Thaumaturgie (Rego tempestas, toutes les voie de Mortis et Helaegyss (La voie d'Hel)) ; Occultation ; Endurance

### **Helaegyss :**

L'Helaegyss est la voie thaumaturgique des runes. Une rune coûte un point de sang et demande un jet d'intelligence + artisanat (runes) (Diff.7). Une rune peut être inscrite sur soi même ou sur une cible. On peut (avec l'accord du MJ) inventer de nouvelles runes en (100 jours par niveau de la rune) et 8 heures par

jour de travail ininterrompu.

◆ Rune de mort : En dessinant cette rune sur les restes d'un mort, La Heldöttur apprend depuis quand la cible est morte, son nom et si le mort est

devenu un fantôme. Si la rune est faite sur une créature vivante, la Heldöttur saura si elle meure dans les (Volonté) années suivant la marque, elle ne pourra dire où, comment ou par qui la cible sera tuée. Néanmoins le fait de le savoir rend la personne plus sur ces gardes et elle pourra relancer le jet de dé qui l'aurait conduit à la mort (perception du piège ratée, esquive de l'attaque ratée, etc.), mais devra accepter son destin si le second jet est raté. De plus, cela ne fonctionnera qu'une fois par prédiction.

◆◆ Rune de vision : En dessinant une rune sur les paupières de la cible, la Heldöttur lui donne la capacité de voir l'invisible. Le bénéficiaire de la rune voit alors, pendant le reste de la nuit, les créatures dans l'Umbrage proche, les fantômes ou les fées ou Faées invisibles, mais pas les créatures occultées.

◆◆◆ Rune de protection : En traçant une rune sur une robe, la Heldöttur investit ce vêtement d'une force protectrice. La robe absorbe alors 3 rangs de dégât physique, de feu ou d'acide pendant le reste de la nuit. A la fin de la nuit la robe tombe en poussière.

◆◆◆◆ Rune de stockage : En traçant cette rune sur un contenant transportable (sac à dos, besace, sacoche de selle, voir même poche ou bourse), la Heldöttur crée un plan dimensionnel de rangement pouvant stocker autant d'objets qui rentrent normalement dans le contenant (donc pas une épée à deux mains dans une bourse) que la Heldöttur a en thaumaturgie x vingt. L'espace de stockage reste actif pendant une semaine par réussite du lancement de ce sort.

◆◆◆◆◆ Rune de pouvoir : En tatouant cette rune sur elle (cette rune ne peut être tatouée sur quelqu'un d'autre que la Heldöttur), la Heldöttur peut rendre un pouvoir ou un rituel (et un seul) de thaumaturgie de rang 4 ou moins, permanent (Ex : Connaissance des natures en constant). La Heldöttur peut se faire un autre tatouage, mais elle devra d'abord découper et enlever la peau où se trouve le premier tatouage 3 dés de dégâts létaux non absorbables.

## Les Höderssons



Les enfants de Höder (majoritairement des hommes 85%) sont les aveugles qui voient. Les abandonnés par leur « père », qui est remonté au Valhöll (ou Valhalla) pour se joindre à Baldr son frère, laissant sa descendance se débrouiller seule. Ils sont vus par les autres familles avec pitié, ce qui les blesse encore plus que s'ils étaient rejetés par tous.

**Défaut de clan :** Les Höderssons sont aveugles et même si leur discipline leur permet de « voir » quand même, ils ne peuvent pas apprécier le monde à plus de (volonté x3) mètres autour d'eux, ni ne peuvent apprécier ses couleurs. Etre aveugle est la pire des disgrâces chez les Vikings et, même si les autres Ases savent qu'ils n'y sont pour rien, les Höderssons se cachent généralement ou restent à l'écart des autres Ases, ruminant leur tristesse dans leur coin. Quand il n'utilise pas ses pouvoirs spéciaux de perception le Hödersson souffre d'un malus de -4 dés à toute action impliquant la vue.

**Disciplines :** Höderaegyss ; Occultation ; Animalisme

### Höderaegyss :

◆ Echolocation : En dépensant un point de sang et en réussissant un jet de Perception + Höderaegyss (Diff. 6), le Hödersson peut percevoir le monde autour de lui par écholocation (comme les chauves-souris) pendant 20 tours par réussite. Il voit alors au travers des plus profondes ténèbres jusqu'à (volonté x 3) mètres et peut passer outre les pouvoirs de Chimérie, Occultation ou tout autre pouvoir se jouant des sens normaux (Comme

« Linceul de nuit » d'Obténébration). Les Höderssons doivent avoir directement plus en Höderaegyss que le niveau du pouvoir adverse, pour voir au travers : ainsi un Hödersson, avec Höderaegyss à 4, perce à jour les utilisateurs de Chimérie ou d'Occultation ayant 3 ou moins dans leur discipline.

◆◆ Ouïe projetée : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet de volonté (Diff. 8) le Hödersson peut projeter son ouïe jusqu'à un point situé à moins de (volonté x maîtrise de soi) mètres. Il n'entend alors plus autour de lui, mais entend autour du point choisit comme s'il s'y trouvait.

◆◆◆ Déplacement rapide : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet de volonté (Diff. 8) le Hödersson peut se déplacer à grande vitesse dans l'environnement, comme s'il voyait parfaitement autour de lui, pendant une scène. Cela lui permet de courir, sauter, esquiver des véhicules ou des bâtiments sur son trajet. Si un obstacle est volontairement mis en travers de son chemin, il doit réussir un jet de Dextérité + Athlétisme (Diff. 7) pour l'esquiver. Ce pouvoir ne fonctionne que si le Hödersson sait exactement où il veut aller et qu'il a déjà visité l'endroit au moins une fois ou si le Hödersson suit une cible qu'il a écholocalisé juste avant d'utiliser ce pouvoir.

◆◆◆◆ Tir instinctif : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet de volonté (Diff. 8) le Hödersson peut tirer avec un arc ou une arbalète sur une cible qu'on lui a désignée ou dont il a connaissance de la présence dans la zone (grâce à Ouïe projetée ou parce qu'il sait qu'elle doit passer là à ce moment) et à moins de (volonté x20) mètres de lui. Il ne peut pas toucher une cible dissimulée derrière un obstacle. Il fait alors un jet d'Astuce + Archerie (Diff. 6 et doit battre l'esquive de la cible, si celle-ci est au courant du tir et cherche à l'esquiver) pour faire son attaque. Si l'attaque est réussie l'armure et l'Endurance de la cible ne compte pas.

◆◆◆◆◆ Frapper le Vardr : En frappant avec un bâton le Hödersson peut, s'il touche l'adversaire, faire un jet Dextérité + Médecine (SR Vigueur de la cible +3). Chaque succès inflige -1 dé pendant un tour/succès. 4 succès paralysent la victime pour une scène. Les victimes paralysées peuvent dépenser un point de volonté pour faire une seule action physique pendant un round (même avec Célérité ou un pouvoir équivalent), mais seront de nouveau paralysée aux rounds suivants. Les mortels perdent un rang de santé en plus par réussite, mais les dégâts restent contondants.

## Les Lokissons



Les enfants de Loki (majoritairement des hommes 65%) Sont les trouble-fêtes des Ases, ils apportent le chaos et le changement pour que les choses évoluent, en bien ou en mal, cela ne les regarde pas. Ils aiment tester les soi-disant vertus dont les autres se parent. Bien que causant régulièrement des problèmes (et étant punis en conséquence), les Lokissons sont considérés comme un mal nécessaire et ne seront pas rejetés (bien que probablement très surveillés). Les Lokissons vénèrent le serpent

Midgard qui seul résista à Thor.

Les Lokissons sont forcément très Astucieux (minimum 4 en Astuce).

**Défaut de clan :** Les Lokissons souffre d'une pénalité de deux dés aux jets sociaux face à un Thorsson et ils ont forcément un travers (Vol, Mensonge, Jeu, luxure et autres) qu'ils doivent réfréner constamment (Diff.5 en Maîtrise de soi).

**Disciplines :** Midgaraegyss ; Occultation ; Présence

## Midgaraegyss :

◆ Voir la vertu : En dépensant un point de sang et en regardant intensément une personne pendant 5 minutes, le Lokisson apprend la vertu qui est la plus importante pour la cible. Il saura alors sur quelle vertu tenter la cible.

◆◆ Mentir : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet de volonté (Diff. 8) le Lokisson peut dire un mensonge sans que cela apparaisse dans son aura. Le mensonge devra, néanmoins rester crédible si le Lokisson veut que son auditoire le croie et il devra probablement réussir un jet sous Astuce + Subterfuge. Si le Lokisson s'impose et réussit un jet de volonté (Diff. 9, 3 réussites) il peut mentir devant un Tyrsson utilisant « Parole du juste ».

◆◆◆ Reconnaître et faire reconnaître le mal : En scrutant une cible pendant une minute et en réussissant un jet de Perception + Empathie (Diff. Volonté de la cible +1), les Lokissons peuvent déterminer si la cible est maléfique (selon les critères vikings...). Bien qu'eux même enclins au mal, les Lokissons veillent à ce qu'un mal extérieur ne vienne pas sur leur terrain de jeu. Ils signalent donc presque toujours ce genre de personne et peuvent même les marquer d'une rune sur le front. Ils doivent pour cela toucher une cible jugée maléfique et la battre sur un jet de volonté (Diff. 8). La marque peut être cachée par occultation ou par un foulard, mais pas par vicissitude.

◆◆◆◆ Secouer le grand arbre : En chuchotant au sol pendant un round (il faut dont qu'il soit accroupi) et en dépensant un point de volonté et un point de sang, le Lokisson provoque un tremblement de terre pendant une scène entière sur une zone de (Volonté x 5) mètres et dont il est l'épicentre. La force du tremblement de terre handicape toutes les personnes sur la zone et elles subissent -2 dés à toutes leurs actions si elles se déplacent ou -1 dé à toute leur action si elle ne bouge pas, de plus si une personne dans la zone essaye de courir ou de se déplacer sous Célérité, elle devra réussir un jet de Dextérité + Athlétisme (Diff. 30 avec le malus de -2 dés) ou tomber au sol. Les petits bâtiments dans la zone subissent des dégâts conséquents et pourraient s'effondrer, les grands bâtiments prendront un peu de dégât.

◆◆◆◆◆ Transformation en Midgard : En dépensant un point de volonté et trois points de sang, le Lokisson se transforme en trois rounds en un gigantesque serpent/dragon de (Voie + Volonté) mètres, ce qui les rend très puissant physiquement (+3 dans toutes les caractéristiques physiques) et très dur à tuer (trois rangs de contusion supplémentaires ; -3 dans toutes les caractéristiques sociales). Etrangement, un Lokisson ne peut pas se transformer dans le but d'attaquer un Thorsson, mais pourra se transformer (même à l'avance) pour se défendre si celui-ci l'attaque (sauf si c'est le Lokisson qui pousse le Thorsson à l'attaquer).



## Les Mimirssons

Les enfants de Mimir (majoritairement des hommes 75%) Sont l'incarnation de la sagesse et de la connaissance des Ases, ils sont généralement calmes et réfléchis, mais la folie dévore leur esprit car on ne devient pas sage en restant sain d'esprit.

**Défaut de clan :** Les Mimirssons souffrent du même défaut de clan que les Malkaviens, ce qui fait dire aux Malkaviens que les Mimirssons sont

une de leur lignée et aux Mimirsson que les Malkaviens, comme eux, payent le tribut de la sagesse.

**Disciplines** : Augure, Mimiraegyss et Occultation.

## Mimiraegyss :

◆ Voir les folies : En réussissant un jet de Perception + Empathie difficulté 8, le Mimirsson peut voir les folies cachées au fond de vous. Une folie par réussite.

◆◆ Partager sa charge : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet de volonté contre la volonté d'une cible (difficulté 8 pour les deux) à moins de trois mètres, le Mimirsson se décharge, momentanément (1 heure par réussite en plus par rapport à la cible, minimum 1 heure), de sa folie et il la transfère à la cible. Celle-ci n'ayant pas l'habitude de contrôler cette folie devra réussir un jet de maîtrise de soi difficulté 10 (8 pour un Malkavien, 6 si la cible a déjà cette folie) ou subi immédiatement ladite folie et ne pourra dépenser de point de volonté pour l'arrêter qu'après la première scène, de plus il devra dépenser 2 points de volonté pour refréner cette folie, tant qu'il l'aura. Le Mimirsson ne subit plus les effets de sa folie pendant toute la durée du transfert.

◆◆◆ Soigner la folie : En dépensant un point de volonté, en discutant avec la cible pendant au moins (volonté de la cible) heures et en réussissant un jet de Manipulation + empathie difficulté 9 (8 s'il connaît la cible depuis au moins 10 ans), le Mimirsson peut chasser, définitivement, une folie de la cible. Ce pouvoir ne marche pas sur un défaut de clan donnant une folie.

◆◆◆◆ Voir du fond du puit : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet de volonté difficulté 8, le Mimirsson peut entrevoir un possible futur. La vision n'est jamais nette, même pour le Mimirsson et sera toujours métaphorique et difficilement compréhensible (Ex : Vous ne gagnerez ce combat que protégés par le bois, ce qui peut vouloir dire : Vous ne gagnerez que sur des navires ou avec des boucliers ou faites une muraille de bois autours de la ville...), cela dit le Mimirsson peut faire un jet sous Astuce + Enigme (connaissance secondaire) difficulté 9 pour comprendre un peu mieux sa prévision, ce qui lui donnera des indices supplémentaires pour la comprendre (dans l'exemple précédant le MJ lui signalera que protection de bois sera mouvante, ce qui diminuera le nombre de choix possibles).

◆◆◆◆◆ Faire la fontaine de sagesse : En dépensant un point de volonté, trois points de sang et en réussissant un jet de volonté difficulté 9, le Mimirsson crée, au creux de ses mains une source d'eau pure qui permettra d'abreuver 3 personnes par réussites. Toutes les personnes qui boivent cette eau seront immunisées contre les folies (qu'ils ont déjà ou qu'ils subiront pendant la durée de cette discipline) pendant 1 heure par réussite, de plus ils gagnent tous 1 point dans toutes les caractéristiques mentales (sans pouvoir dépasser leur score maximum) et 1 dé de dextérité en plus (sans pouvoir dépasser leur score maximum), mais uniquement pour l'esquive.



## Les Nöttssons

Les enfants de Nött (majoritairement des femmes 75%) sont l'incarnation de la nuit des Ases. Elles sont généralement calmes, réfléchies et froides, mais la passion et la sauvagerie ne sont jamais bien loin sous le vernis de passivité.

Les Nöttssons sont forcément très beaux (minimum 4 en Apparence).

**Défaut de clan :** Les Nötssons ne peuvent investir de sang pour paraître humain et sont donc très blêmes, de plus, ils supportent difficilement la lumière du jour et prennent un rang de dégât aggravé supplémentaire lors d'une exposition à la lumière du jour.

**Disciplines :** Animalisme, Nöttaegyss, Présence

## **Nöttaegyss :**

◆ **Manteau de ténèbres :** En dépensant un point de sang la Nöttsson se drape de ténèbres et devient très difficile à voir dans le noir (+2 dés en Furtivité et les dés explose sur un 9 ou un 10).

◆◆ **Croc de ténèbres :** En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet de volonté (Diff. 4) la Nöttsson fait apparaître deux dagues de ténèbres dans ces mains. Celles-ci ne durent que trois rounds + un round par réussite, mais elles font Force +1 en dégâts aggravés et la cible des dégâts doit réussir un jet de Vigueur (+ Endurance, le cas échéant) et faire plus de réussite que le jet de volonté de la Nöttsson (un jet par coup reçu) ou perdre un point de sang en plus des dégâts subi. Même si la cible absorbe entièrement les dégâts, elle devra réussir le jet car elle a été touchée (sauf si c'est uniquement l'armure de la cible qui absorbe tous les dégâts de la dague alors la cible n'as pas besoin de faire le jet contre l'absorption de sang). Les dagues stockent jusqu'à 3 points de sang chacune, que la Nötsson peut soit avaler (sans risque de lien), soit verser dans un contenant. Les crocs de ténèbres ne laissent aucune blessure, mais des boursouflures similaires à des engelures très profondes.

◆◆◆ **Premier pas dans les ténèbres :** En dépensant un point de volonté, la Nöttsson se téléporte depuis une ombre dans une autre ombre se situant à moins de (Voie) mètres. Il ne doit pas y avoir d'obstacles entre les deux ombres que la Nötsson ne pourrait pas franchir physiquement en ligne droite (ainsi, elle ne peut pas passer au travers d'une grille, mais pourra passer de l'autre côté d'un fossé. La téléportation prend deux rounds complets et la Nöttsson ne peut rien faire d'autre que se concentrer sur l'arrivée. Le pouvoir est annulé si la Nöttsson subit des dégâts.

◆◆◆◆ **Chuchoter dans les ténèbres :** En chuchotant dans sa propre ombre pendant un round et en dépensant un point de volonté et un point de sang, le Nöttsson peut faire deux choses bien précises. Soit il envoie un message (une phrase par point en Conscience/conviction) à une cible située à moins de (Voie) Kilomètres. Soit-il créé une terreur panique chez une cible en vue qui doit alors réussir un jet de Courage (au moins 2 réussites - Difficulté : Charisme + Conscience/conviction de la Nöttsson maximum 10) ou fuir de peur la Nöttsson pour le reste de la scène (pour un vampire cela signifie faire un Rotshreck de peur).

◆◆◆◆◆ **Se draper de ténèbres :** En dépensant un point de volonté et trois points de sang, le Nöttsson se transforme en trois rounds en une forme de ténèbres vaguement humanoïde. Sous cette forme le Nöttsson bénéficie du rang un de cette discipline, de plus, il peut, en réussissant un jet sous Dextérité + Athlétisme difficulté 9, passer par des espaces très réduits (8 cm de diamètre) ou grimper sur n'importe quel support (mur lisse, branches d'arbre supportant plus de 300 grammes) à sa vitesse de marche habituelle ou « voler » (flotter) sur 5 mètres maximum (il devra prendre un appui entre chaque « vol »). Sous cette forme le Nöttsson est presque intangible, aucune ombre ne peut le toucher et il bénéficie de (Vigueur) rang de « Contusion » en plus.

## Les Thorssons



Les enfants de Thor (majoritairement des hommes (95%) sont l'incarnation de la force et du courage des Ases, mais également de tous les excès. Ils sont généralement passionnés et francs, mais, aussi, sauvages et violents. Les Thorssons sont forcément très forts (minimum 4 en force).

**Défaut de clan :** Les Thorssons sont insatiables et ont besoin de deux points de sang par nuit, de plus, ils sont assez soupe-au-lait et subissent un malus de +1 aux jets destinés à résister aux frénésies dues à la colère.

**Disciplines :** Protéisme (au 4ème rang de cette discipline, ils ne peuvent se transformer qu'en ours), Puissance,

Thoraegyss.

### Thoraegyss :

◆ **Brumes de mydgard :** En dépensant un point de volonté le Thorsson produit une nappe de brouillard épais qui réduit le champ de vision de tout le monde (-2 dés gardable en perception), sauf du Thorsson. Le brouillard couvre une surface de (volonté du Thorsson x20) mètres.

◆◆ **Appel du char de Tanngrisnir et Tanngrjóstr :** En dépensant un point de volonté le Thorsson invoque une petite tempête qui touche une zone de (Volonté du Thorsson x500) mètres de rayon. Tous les navires dans la zone subissent un malus de -2 dés en manœuvre et les personnes se battant dans la zone subissent un malus de -1 dés en mêlée et -2 dés en tir à distance. Les vikings étant plus habitués à ce type de temps, leurs navires ne subissent qu'un seul dé de malus et ils ne subissent pas le malus de mêlée.

◆◆◆ **Mjöllnir :** En dépensant trois points de sang sur un marteau de guerre (force +3), le Thorsson le rend très dangereux, même pour un vampire. Le marteau, pendant trois nuits, fera des dégâts létaux et ajoutera trois dés de dégâts aggravés.

◆◆◆◆ **Lancer du Mjöllnir :** En dépensant un point de sang le Thorsson peut lancer un « Mjöllnir » avec son score de mêlée et cela jusqu'à (force + puissance x20) mètres. Le Mjöllnir fera des dégâts létaux basés sur la moitié de la force du Thorsson (arrondi au supérieur) +3 + 3 dés de dégâts aggravés et réapparaîtra dans la main du Thorsson à la fin du round en cours. Si la cible de l'attaque réussit un jet de dextérité pure difficulté 8, elle peut tenter de rattraper le marteau, il lui faut alors vaincre la force du Thorsson (force + puissance diff. 8 contre le même jet du Thorsson, celui qui obtient le plus gros score gagne si les deux font le même score on rejette les dés), si la cible réussit à vaincre la force du Thorsson le marteau tombe en poussière, sinon elle prend les dégâts maximums et le marteau réapparaît dans la main du Thorsson.

◆◆◆◆◆ **Foudre du Mjöllnir :** En dépensant un point de volonté et en frappant le sol avec son marteau, le Thorsson invoque la foudre qui frappera à peu près où le Thorsson le décidera. Pour toucher une cible qui bouge, le Thorsson doit réussir un jet de volonté difficulté 6 (8 si la cible est à moins de trois mètres de quelque chose de trois fois plus grand qu'elle) et faire plus de réussite que le rang d'esquive de la cible. Si la cible est touchée, elle subit 10 dés de dégâts aggravés. Un bâtiment qui subit la foudre prend automatiquement 10 dés de dégât (zéro s'il possède un paratonnerre). Si le Thorsson vise le sol et que plusieurs cibles sont dans une zone de 5 mètres de

rayon autour du point d'impact, elles devront réussir un jet de vigueur de difficulté égale au rang de dégât produit par l'éclair ou prendre 3 dés de dégâts létaux et, pour les humains et animaux normaux, tomber inconscients pendant 1D10 heures. Le Mjöllnir est détruit lors de l'utilisation de ce pouvoir.

## Les Tyrssons



Les enfants de Tyr (majoritairement des hommes 75%) sont l'incarnation de la justice et de la noblesse des Ases. Ils sont généralement inflexibles, droits, durs mais justes et leur parole est synonyme de serment.

Les Tyrssons sont forcément très Intelligents (minimum 4 en Intelligence).

**Défaut de clan :** Les Tyrssons ne se nourrissent que sur des personnes battues loyalement (ce peut être des prisonniers de guerre. Notez que ce n'est pas forcément avec des armes, cela peut être avec une partie d'échec ou une joute verbale de poésie etc...).

**Disciplines :** Endurance, Thaumaturgie (Voie du commandement au temps, voie de la volonté de Neptune, voie de Mars, voie de contremagie, voie de garde, voie de l'esprit pénétrant et voie du foyer), Tyraegyss.

## Tyraegyss :

◆ Commandement : Comme le rang 1 de domination.

◆◆ Paroles du juste : En dépensant un point de sang le Tyrsson oblige tous ceux qui lui parle, s'ils ont moins ou autant que lui en volonté, à dire la stricte vérité pendant une scène. Notez que vous n'êtes pas obligé de répondre au Tyrsson, mais si vous le faites vous direz la vérité.

◆◆◆ Voix du chef : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet sous Charisme + Commandement difficulté 7, le Tyrsson rend ces troupes très loyales, elles ne paniqueront pas, ni ne fuiront quelque soit les pouvoirs ou forces utilisées en face et cela tant que le Tyrsson est en vue devant ces troupes et capable de se battre. Ce pouvoir fonctionne sur dix fois les réussites du Tyrsson en nombre d'homme.

◆◆◆◆ Morale des troupes : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet sous Charisme + Commandement difficulté 8, le Tyrsson augmente beaucoup le moral de ces troupes, elles gagnent le premier rang en Endurance tant que le Tyrsson est en vue devant ces troupes et capable de se battre. Ce pouvoir fonctionne sur dix fois les réussites du Tyrsson en nombre d'homme.

◆◆◆◆◆ Donner sa main au Fenris : Le Tyrsson se tranche la main directrice lors d'un rituel et la lance dans une forêt où vivent des fils de Fenris (qui, étrangement accordent beaucoup d'importance à cette main qui devient souvent un fétiche garou, mais n'est jamais utilisé contre le Tyrsson), puis il recouvre le moignon d'or (celui-ci ne régénérera plus à partir de ce moment). Le Tyrsson est alors, définitivement immunisé aux pouvoirs de la domination, de la Présence, de l'aliénation ou au rang deux de Mimiraegyss, sauf si le

*vampire qui utilise ces pouvoirs est, au moins de deux générations plus basses que le Tyrsson. Le moignon fait force +1 de dégât contondant.*