

Discipline : Daidalos (Remplace puissance)

Daídalos est une Discipline créée par Dédale, un ancien Nosfératu qui pensait qu'en vivant dans un labyrinthe, il serait suffisamment en sécurité pour ne plus craindre les Nictukus. Il est principalement connu pour être un inventeur, un sculpteur, un architecte, un forgeron dont le talent était exceptionnel. Il mourut tué par Icare, un Toréador qu'il avait accepté dans son antre comme son ami, voir son fils. Icare, lui mourut tué par un piège de soleil qui protégé les trésors de Dédale. Cette discipline se base et tire ces pouvoirs sur la connaissance et l'habitude qu'ont développés les Nosfératus des égouts et autres grottes.

◆ **Foteini emfânisi** : Les yeux du vampire se gorgent de sang, devenant totalement rouge sombre. Le vampire voie parfaitement dans les ténèbres, mais devient sensible à la lumière.

Système : Pour un Point de sang, le Vampire voie parfaitement dans les ténèbres non magiques pendant le temps qu'il souhaite, tant qu'il ne dort pas. Si on amène ou on crée une source de lumière vive près du vampire, celui-ci subit un rang de dégât létal non absorbable et doit réussir un jet sous Maîtrise de soi difficulté 7 pour ne pas s'éloigné violemment de la source de lumière pendant un tour.

◆◆ **Foteini diadromi** : Le vampire peut retrouver sa route dans le pire labyrinthe pour peu qu'il l'ait déjà visité.

Système : Si le vampire a eu le temps de visiter, au moins une nuit complète, un dédale quelconque (égouts, grottes, mais, aussi grand manoir, château, etc...), il dépense un point de sang et pourra s'y diriger comme s'il avait connaissance du dédale à 3 pendant une nuit. S'il ne connaît pas le lieu, il peut dépenser un point de volonté en touchant l'entrée, il pourra s'y diriger comme s'il avait connaissance du dédale à 2, cette utilisation permet de sortir de n'importe quel labyrinthe non magique.

◆◆◆ **Fotisméni pista** : En manipulant les bruits et les ombres des souterrains, le vampire peut perdre la plupart de ces poursuivants.

Système : Ce pouvoir ne fonctionne que dans un lieu fermé possédant, au moins une dizaine de couloirs (égouts, grottes, mais aussi grand manoir, château, etc...). Le vampire doit voir ces poursuivants (il peut utiliser ce pouvoir sous Occultation) et dépenser un point de volonté, puis réussir un jet d'Intelligence + Connaissance du lieu d'utilisation du pouvoir difficulté égale à (Astuce + Vigilance la plus élevée du groupe qui le poursuit). Si le jet est réussi, les poursuivants croiront poursuivre le Nosfératu, entendant des bruits de pas au loin, entrapercevant son ombre régulièrement etc... L'utilisateur de ce pouvoir peut faire tourner ces poursuivant en rond pendant 20 minutes par réussite et décider vers où il envoie ces poursuivants s'il fait 3 réussites ou plus.

◆◆◆◆ **foteini frâsi** : Le vampire peut isoler un couloir ou une pièce, que ce soit pour s'y reposer ou pour emprisonner ces ennemis.

Système : Un point de sang par accès, permettent au vampire de murer les accès à un couloir ou à une ou plusieurs pièces de (volonté du vampire x5) mètres carrés maximum, en trois tours (si le vampire utilise un point de volonté, il murera les accès en un tour). Les murs ont le même aspect que les murs autour (salissures, odeurs, texture, etc...) et la même solidité, ce qui les rend impossibles à différencier (dans un Dédale une personne réussissant un jet d'intelligence + Connaissance de la zone difficulté 7, saura qu'il y a eu modification, dans une maison toute personne y vivant ou y étant venus souvent se rendra compte du problème). Le vampire peut être à l'intérieur ou à l'extérieur. Notez que ce pouvoir est utilisable sur n'importe quel bâtiment, pas forcément sous terre, mais faire cela sur une petite maison sera loin d'être discret (c'est marrant cette maison sans porte ni fenêtres...).

◆◆◆◆◆ **Fotisméni antilipsi** : En se liant à un Dédale, le vampire ressent les déplacements des créatures intelligentes sur une certaine zone autour de lui.

Système : Le vampire dépense un point de volonté définitif dans un Dédale qu'il connaît vraiment bien (Connaissance à minimum 4 : exemple : égout de Paris, grottes sous Virgoren, château du Voyvode Goran etc...) pour se lier à lui. On ne peut être lié à plus de « Astuce du vampire » dédales. Ce pouvoir fonctionne dans un Dédale lié pendant une scène après son déclenchement. Le vampire peut alors, quand il est dans son dédale, en se concentrant un tour et en réussissant un jet de Perception + Empathie difficulté 8, sentir la présence des créatures intelligentes les plus proches en fonction de ces réussites comme suit :

- 1 réussite : Sait que des créatures intelligentes sont proches de lui dans le dédale, si elles sont à moins de (volonté du vampire) mètres, il ne sait pas où exactement, mais sait combien elles sont, sauf si elles sont occultées (auquel cas il ne les sent pas du tout).

- 2 réussites : Sait que des créatures intelligentes sont proches de lui dans le dédale, si elles sont à moins de (volonté du vampire) x2 mètres, il sait où exactement, sauf si elles sont occultées (auquel cas il les sent mais ne sait pas où), il sait, aussi, combien elles sont et si elles sont surnaturelles ou pas. Il reconnaît systématiquement une créature à laquelle il a déjà donné son sang ce mois.
- 3 réussites : Sait que des créatures intelligentes sont proches de lui dans le dédale, si elles sont à moins de (volonté du vampire) x4 mètres, il sait où exactement, sauf si elles sont occultées (auquel cas il les sent mais ne sait pas où), il sait, aussi, combien elles sont, si elles sont surnaturelles ou pas.
- 4 réussites : Sait que des créatures intelligentes sont proches de lui dans le dédale, si elles sont à moins de (volonté du vampire) x8 mètres, il sait où exactement, même si elles sont occultées ou camouflées par d'autres pouvoirs (auquel cas il peut se battre contre elles avec un malus de -3 dé en mêlée), il sait, aussi, combien elles sont, si elles sont surnaturelles ou pas (sachant même quel type de créatures surnaturelles, Vampires ou Garou ou Mage, etc...) et si elles sont des ennemis ou pas. Il reconnaît systématiquement une créature alliée et ne sera pas trompé par « Milles visages », même s'il ne pourra pas déterminer l'identité du vampire derrière « milles visages ».
- 5 réussites ou plus : Sait que des créatures intelligentes sont proches de lui dans le dédale, si elles sont à moins de (volonté du vampire) x16 mètres, il sait où exactement, même si elles sont occultées ou camouflées par d'autres pouvoirs (il peut, en dépensant un point de volonté, obligées les vampires occultés à arrêter leur occultation pendant une scène et tant qu'ils seront dans le dédale, contre les autres pouvoirs, il peut se battre avec un malus de -2 dés en mêlée), il sait, aussi, combien elles sont, si elles sont surnaturelles ou pas (sachant même, précisément, quel type de créatures surnaturelles, Gangrel des villes ou Croc d'argent ou mage de l'ordre d'hermès, etc...) et si elles sont des ennemis ou pas.

Il existe deux pouvoirs au rang 6 :

◆◆◆◆◆ **To korâli tou lavyrinthou** : Une fois lié à un dédale (voir pouvoir de rang 5), le vampire peut y créer un refuge à volonté.

Système : Le vampire dépense un point de volonté définitif dans un dédale auquel il est lié (voir pouvoir de rang 5). Lors de la première utilisation, le vampire fait un jet d'Astuce + Connaissance du dédale en question difficulté 18, chaque réussite ajoute 20 m² à la taille du refuge qu'il crée. Il peut créer le style de refuge qu'il désire avec la forme et les pièces qu'il veut, tant qu'il ne dépasse pas la taille maximale que ces réussites lui autorisent, il peut y inclure un puit d'eau douce et une évacuation des déchets. S'il désire piéger son refuge (sols, murs ou portes), il devra réussir un jet sous Astuce + Artisanat « Pièges » difficulté 24, par piège (dans ce cas le sol d'un couloir/pièce, un mur ou une porte par jet), le cas échéant. S'il désire faire des sculptures dans son refuge (mur ou statues), il devra réussir un jet sous Astuce + Artisanat « Sculpture » difficulté 18 et un jet d'Astuce + Expression artistique « Sculpture » difficulté choisit par le vampire, par sculpture (dans ce cas un mur ou une statue par jet), le cas échéant.

Par la suite, son refuge sera toujours de la même forme et ne pourra plus changer. Le créateur du refuge peut y stocker ce qu'il voudra et du personnel peut y vivre, si de l'eau et de la nourriture y sont stockés. Le refuge est un demi-plan de l'Umbrâ profonde (au même niveau que l'Arcadie) accessible à son créateur par sa volonté (Cela dit un mage ou une fée pourraient y accéder, en réussissant un voyage dans l'Umbrâ profonde, en trouvant le demi-plan et en dépensant un point de volonté définitif pour y pénétrer).

En dépensant un point de sang, le vampire peut faire apparaître ou disparaître l'entrée de son refuge à n'importe quel croisement du dédale lié. Si des personnes vivent dans le refuge et tentent d'en sortir lorsqu'il est « ranger » dans l'esprit du vampire, ils réapparaîtront au dernier emplacement de l'entrée dans le dédale, mais ne pourront pas retourner dans le refuge par la suite, à moins que son créateur ne fasse apparaître l'entrée, de nouveau. Le vampire ne peut posséder que « Astuce du vampire » refuges et un seul refuge par Dédale.

◆◆◆◆◆ **Pérasma tou lavyrinthou** : Une fois lié à deux dédales (voir pouvoir de rang 5), le vampire peut passer de l'un à l'autre à volonté.

Système : Le vampire dépense deux points de volonté temporaires dans un dédale auquel il est lié (voir pouvoir de rang 5) et se téléporte à un autre dédale auquel il est lié aussi, jusqu'à une distance de (60 x Volonté) kilomètres. Il doit tourner dans un angle et ne plus être en vue d'une quelconque créature intelligente, ne serait qu'un instant, pour utiliser ce pouvoir. Il réapparaît forcément hors de vue de qui que ce soit dans l'autre dédale, dans une zone qu'il connaît.