# DISCIPLINES

# ANIMALISME

## Murmure de fauve •

**But :** Parler aux animaux.
Nécessite un contact visuel.
**Coût :** -
**GD :** Manipulation + Animaux + D
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Fausses informations
**Succès :** Parle à l'animal
**Succès X :** Plus d'informations
**Mod :** **+1** mammifère / même forme langue natale
**-1** oiseau / petit reptile
**-3** insecte / poisson

## Obéissance ••

**But :** Commander aux animaux.
Nécessite un contact visuel.
**Coût :** -
**GD :** Présence + Animaux + D – Calme de l'animal
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Attaque ou désobéit
**Succès :** Obéit aux ordres
**Succès X :** Fort attachement
**Mod :** **+1** mammifère / même forme / langue natale
**-1** oiseau/petit reptile / goule / ordre non naturel
**-3** insecte/poisson

## Contrôler la Bête •••••

**But :** Provoquer ou calmer la frénésie.
**Coût :** 1 point de vitae
**GD :** Manipulation + Empathie + D – Calme + Puissance de sang ou Manipulation + Empathie + D (sur soi)
**Action :** En opposition / instantanée (ss)
**Echec C :** 1 pt de volonté ou rentre en frénésie / frénésie contraire
**Succès :** Provoque ou calme la frénésie
**Succès X :** Frénésie toute la scène
**Mod :** **+2** lien de sang
**+1** connaît Vice/Vertu
**-2** déjà en frénésie

## Appel de la Bête •••

**But :** Appeler des animaux.
**Coût :** 1 point de vitae
**GD :** Présence + Animaux + D
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Rayon 100m hostiles
**Succès :** Appel dans un rayon de 100m
**Succès X :** Nb succès x 100m
**Mod :** Tout ce qui perturbe

## Soumettre l'esprit inférieur ••••

**But :** Posséder un animal.
Vampire en torpeur.
**Coût :** 1 point de vitae
**GD :** Manipulation + Animaux + D – Calme de l'animal
**Action :** En opposition
**Echec C :** Hostile
**Succès :** Possède l'animal
**Succès X :** Instinct animal au réveil
**Mod :** **+1** mammifère / même forme / langue natale
**-1** oiseau / petit reptile / goule
**-3** insecte / poisson

# AUSPEX

## Sens accrus •

**But :** Rend les Sens affûtés. Permet de voir dans le noir.
**Coût :** -
**GD :** -
**Action :** Instantanée
**Echec C :** -
**Succès :** -
**Succès X :** -
**Mod :** -

## Perception de l'aura ••

**But :** Détecter l'aura de créatures.
**Coût :** -
**GD :** Intelligence + Empathie + D – Calme + Puissance de sang
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Fausses informations
**Succès :** Nb succès couleurs
**Succès X :** Nb succès couleurs + 1
**Mod :** **+2** lien de sang
**-1** couleur primaire + nuance
**-2** nature de la créature
**-3** changements subtils

## Projection du crépuscule •••••

**But :** Projection de ses perceptions hors du corps.
**Coût :** 1 point de volonté
**GD :** Astuce + Occulte + D
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Erreur de destination
**Succès :** Projette son corps où il veut
**Succès X :** Regagne 1 point de volonté
**Détails :** Corps fantomatique. Un vampire avec Astuce + Investigation + Auspex contre Résolution + Occulte + Auspex détecte l'esprit.

## Toucher de l'esprit •••

**But :** Impressions sur des objets ou le passé d'une créature.
**Coût :** -
**GD :** Astuce + Occulte + D (– Calme + Puissance de sang)
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Fausses informations
**Succès :** Obtiens des infos fiables
**Succès X :** Plus d'informations
**Mod :** **+2** lien de sang
**-1** assez ancien
**-2** ancien / difficile

## Télépathie ••••

**But :** Projection mentale sur un sujet.
**Coût :** 0 mortel / 1 point de volonté pour un sujet surnaturel non consentant
**GD :** -> Intelligence + Entregent + D – Calme
-> Intelligence + Calme pour détecter l'intrus
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Dérangement pour une nuit
**Succès :** Lit / projette une pensée
**Succès X :** Plus d'informations
**Mod :** **+2** lien de sang
**-1** sonder / dérangement
**-2** creuser les souvenirs
**-3** souvenir profond

# CAUCHEMAR

### Visage Monstrueux •

**But :** Visage horrible qui terrifie.
**Coût :** -
**GD :** Présence + Intimidation + D – Calme + Puissance de sang
**Action :** En opposition
**Echec C :** Raté pour toute la scène
**Succès :** La cible fuit
**Succès X :** La cible est pétrifiée de peur
**Mod :** -

### Terreur ••

**But :** Instiller un sentiment de malaise.
**Coût :** 1 point de vitae
**GD :** Manipulation + Empathie + D – Calme + Puissance de sang
**Action :** En opposition
**Echec C :** Raté pour toute la scène
**Succès :** -2 sur toutes leurs actions et bloque la dépense des points de volonté
**Succès X :** Perdent aussi 1 pt de volonté
**Mod :** -

### Peur mortelle •••••

**But :** Dégâts physique par la peur.
**Coût :** 1 point de volonté
**GD :** Présence + Intimidation + D – Calme + Puissance de sang
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Raté pour toute la scène
**Succès :** Nb succès dégâts L, -1 point de volonté pour les vampires
**Succès X :** Perdent aussi 1 pt de volonté permanent
**Mod :** -

### Regard de la Bête •••

**But :** Terreur (mortel) ou frénésie (vampire).
**Coût :** 1 point de vitae
**GD :** Présence + Empathie + D – Calme + Puissance de sang
**Action :** En opposition
**Echec C :** Raté pour toute la scène
**Succès :** Terreur ou frénésie
**Succès X :** perdent aussi 1 pt de volonté
**Mod :** -

### Briser l'esprit ••••

**But :** Confronte la cible avec sa plus grande peur.
**Coût :** 1 point de volonté
**GD :** Manipulation + Empathie + D – Calme + Puissance de sang
**Action :** En opposition
**Echec C :** Raté pour toute la scène
**Succès :** Perd l'action suivante, -1 sur toutes les actions, -1 point de volonté, dérangement léger pendant nb succès semaines
**Succès X :** Inconscient, -1 point de volonté permanent, dérangement sévère permanent
**Mod :** -

# DISSIMULATION

### Touche d'ombre •

**But :** Cacher un objet rentrant dans une poche.
**Coût :** -
**GD :** Astuce + Larcin + D
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Rate et attire l'attention
**Succès :** Objet dissimulé sauf si recherché spécifiquement
**Succès X :** Objet caché dans tous les cas
**Mod :** **+2** (en main) **à -5** (voiture)

### Masque de tranquillité ••

**But :** Masquer sa nature de non-vivant.
**Coût :** -
**GD :** -
**Action :** Actif ou non
**Détails :** Aura identique à un mortel. Ne déclenche pas la souillure du prédateur chez les autres vampires. Astuce + Investigation + Auspex contre Résolution + Discrétion + Dissimulation détecte la supercherie.

### Grand manteau •••••

**But :** Invisibilité collective.
**Coût :** -
**GD :** Intelligence + Discrétion + D
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Croît avoir fait disparaître
**Succès :** Disparaissent. Si nb succès > à la volonté, il reconstruit la scène
**Succès X :** Marche sur les vampires
**Mod :** **+1** personnage seul
**-1** par témoins >1
**-1** par personne > Dissimulation
**Détails :** Peut dissimuler un nombre de personnes égal à sa Dissimulation.

### Manteau de nuit •••

**But :** Invisibilité.
**Coût :** -
**GD :** Intelligence + Discrétion + D
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Croît avoir disparu
**Succès :** Disparaît. Si nb succès > à la volonté, il reconstruit la scène
**Succès X :** Marche sur les vampires
**Mod :** **+1** personnage seul
**-1** par témoins >1
**Détails :** Evite les maladresses (bousculer qq, marcher sur une planche qui grince etc.) et cesse en cas d'attaque ou d'action.

### Etranger familier ••••

**But :** Prend l'apparence d'un individu connu de la cible.
**Coût :** -
**GD :** Astuce + Subterfuge + D – Résolution + Puissance de sang
**Action :** En opposition
**Echec C :** Croît avoir réussi
**Succès :** Est pris pour quelqu'un d'autre
**Succès X :** Même chose mais permanent
**Mod :** **+2** lien de sang / s'y attend
**-1** action non appropriée
**-2** action très déplacée

# DOMINATION

## Ordre •

**But :** Ordre clair qui ne met pas en danger.
**Coût :** -
**GD :** Intelligence + Intimidation + D contre Résolution + Puissance de sang
**Action :** En opposition
**Echec C :** Raté pour la nuit
**Succès :** La cible obéit
**Succès X :** Croit agir selon sa volonté
**Mod :** **+2** lien de sang
**Détails :** Dure nb succès tours.

## Hypnotisme ••

**But :** Implanter ou suggérer une pensée dans l'esprit de la cible.
**Coût :** -
**GD :** Intelligence + Expression + D contre Résolution + Puissance de sang
**Action :** En opposition
**Echec C :** Raté pour la nuit
**Succès :** La cible obéit
**Succès X :** Croit agir selon sa volonté
**Détails :** Dure jusqu'à accomplissement. Si en danger test de résolution.

## Possession •••••

**But :** Posséder un mortel.
**Coût :** 1 point de volonté
**GD :** Intelligence + Intimidation + D contre Résolution
**Action :** En opposition et étendue
**Echec C :** Raté pour la nuit
**Succès :** Augmente la possession
**Succès C :** Augmente bcp la possession
**Détails :** Dès que le nb de succès dépassent la volonté de la cible, elle est possédée. Le vampire entre en torpeur. Les blessures du mortel affectent le vampire.

## Esprit distrait •••

**But :** Fouiller ou modeler la mémoire en hypnotisant la cible.
**Coût :** -
**GD :** Astuce + Persuasion + D – Résolution
**Action :** Etendue (1 à 100 succès)
**Echec C :** Raté pour la nuit
**Succès :** Altère une partie de la mémoire
**Succès X :** Altération plus profonde
**Mod :** **+2** lien de sang
**-1** à **-3** mauvaise description

## Conditionnement ••••

**But :** Subordonner une cible.
**Coût :** 1 point de volonté / test
**GD :** Astuce + Subterfuge + D contre Résolution + Puissance de sang
**Action :** En opposition et étendue (6 à 15 succès)
**Echec C :** Raté pour la nuit
**Succès :** Altère une partie de la volonté
**Succès X :** Altération plus profonde
**Mod :** **+2** lien de sang
**Détails :** Par tranche de 5 succès > à la volonté de la cible, +1 à toutes les capacités de Domination. A +3 plus besoin de contact visuel. Si esclave les succès sont doublés.

# MAJESTE

## Révérence •

**But :** Augmente le charisme.
**Coût :** -
**GD :** Présence + Expression + D
**Action :** Instantanée
**Echec C :** Effet inverse
**Succès :** Captive l'attention
**Succès X :** -1 au Calme des cibles
**Mod :** **-1** 2 personnes
**-2** 6 personnes
**-3** 20 personnes
**Détails :** Si le nb de succès dépassent le Calme de la cible, elle est affectée.

## Révélation ••

**But :** Fait partager sentiments intimes et secrets.
**Coût :** 1 point de vitae
**GD :** Manipulation + Persuasion + D ctre Calme + Puiss. de sang
**Action :** En opposition
**Echec C :** Raté pour la nuit
**Succès :** La cible met son âme à nu
**Succès X :** Plus efficace
**Mod :** **+3** transe / vinculum total
**+2** révérence / lien de sang
**-1** ennemi
**-2** a déjà usé de violence

## Souveraineté •••••

**But :** Empêcher toute attaque.
**Coût :** 1 point de volonté
**GD :** Présence + Intimidation + D contre Calme + Puissance de sang
**Action :** Instantanée (activation) / En opposition (quand défié)
**Echec C :** Souveraineté sans effet
**Succès :** Aucune attaque possible contre lui
**Succès X :** Même chose mais pour la nuit
**Mod :** **+3** vinculum total (3)
**+2** lien de sang / vinculum (2)
**+1** attaque déjà raté / vinculum (1)

## Transe •••

**But :** Fausser l'état d'esprit afin d'en faire un serviteur volontaire.
**Coût :** -
**GD :** Manipulation + Empathie + D contre Calme + Puissance de sang
**Action :** En opposition
**Echec C :** Raté pour la nuit
**Succès :** Sous influence pour 1 heure
**Succès X :** Pour une semaine voir plus
**Mod :** **+2** lien de sang
**-3** déjà utilisé dans la semaine
**Détails :** L'effet estompé, le sujet est un peu confus mais n'en veut pas au vampire. Il souhaite juste ne plus jamais le recroiser.

## Convocation ••••

**But :** Appeler à ses côtés un sujet sans limite de distance.
**Coût :** 1 point de vitae
**GD :** Manipulation + Persuasion + D – Calme + Puiss. de sang
**Action :** En opposition
**Echec C :** Conscient mais immunisé
**Succès :** Essaye de rejoindre en une nuit
**Succès X :** Plus longtemps qu'une nuit
**Mod :** **+3/2/1** dévoué / lien de sang / ami
**-1** ne sait pas ou il est
**-3** à + de 800km / déteste

# METAMORPHOSE

### Aspect de prédateur •

**But :** Donne une impression de férocité.
**Coût :** -
**GD :** -
**Action :** -
**Détails :** Pas d'effet de la souillure du prédateur si la puissance de sang du personnage est inférieure à celle du vampire inconnu (Puissances de sang égales). sinon cette discipline n'a pas d'effet.

### Refuge de terre ••

**But :** Mêler son corps à une substance.
**Coût :** 1 point de vitae
**GD :** -
**Action :** Instantanée
**Echec C :** -
**Succès :** Se fond dans la terre
**Succès X :** -
**Détails :** Un test d'humanité permet de sentir les présences aux environs. -3 pour localiser le personnage. 3xp pour bois, eau, pierre naturelle ou pierre transformée.

### Corps spirituel •••••

**But :** Prend la forme d'un nuage de gaz.
**Coût :** 1 point de vitae
**GD :** -
**Action :** Instantanée
**Echec C :** -
**Succès :** Prend la forme d'un nuage de gaz
**Succès X :** -
**Mod :** **-1** vent fort
**-2** tempête
**Détails :** Sous cette forme, le personnage est immunisé à toutes formes d'attaques autres que mystiques. Sorcellerie, Crùac et Domination non utilisable sous la forme. Test de Force en cas de vent, si raté le vampire est entraîné pendant 1 tour.

### Griffe de la Bête •••

**But :** Fait jaillir des griffes des mains.
**Coût :** 1 point de vitae
**GD :** -
**Action :** Réflexe
**Echec C :** -
**Succès :** Fait sortir les griffes
**Succès X :** -
**Détails :** Armes de CaC à mains nues +1Aggravé. +3 à l'escalade.

### Forme de la Bête ••••

**But :** Prend la forme d'un loup ou d'une chauve-souris.
**Coût :** 1 point de vitae + 1 par réveil
**GD :** -
**Action :** Instantanée
**Echec C :** -
**Succès :** Prend la forme choisie avec ses possessions (petites)
**Succès X :** -
**Mod :** Loup : +1 L / Vitesse x2 / Taille 4 / +2 en Astuce + Calme
Chauve-souris : Force, Taille à 1 / 20 Vitesse/ +3 audition / +2 Déf
**Détails :** Sorcellerie, Crùac et Domination non utilisable sous la forme.

# AUTRES

## CELERITE

**But :** Augmenter sa Vitesse.
**Coût :** 1 point de vitae par tour
**GD :** -
**Action :** Réflexe. Active avant la 1ère action
**Détails :** -D à tous les jets d'attaques contre le personnage. +D à l'Initiative.
Vitesse = Vitesse + D. Vitesse x2 en cas de course.

## PUISSANCE

**But :** Augmenter sa Force.
**Coût :** 1 point de vitae par scène
**GD :** -
**Action :** Instantanée
**Détails :** +D en Force. + 0,30m x D par succès en cas de Saut.

## INVULNERABILITE

**But :** Augmenter sa Résistance.
**Coût :** 1 point de vitae par scène
**GD :** -
**Action :** Instantanée
**Détails :** +D en Vigueur et en Santé. Déclassement de D dégâts aggravés en dégâts létaux. A la fin de la scène retour à la normale.