

Fondation Tremere

Préalable :

Consécration du Sanctuaire (Rituel niveau 4)
La Fondation est un sanctuaire qui donne un -1 SR à toute forme de Magie Hermétique (à Mage, le bonus peut varier en fonction du Node). Toutes les magies n'ayant aucun rapport avec l'Hermétisme ont un +1 SR.

Dédier la Fondation (Rituel niveau 1)
Les rituels de protection voient leur seuil baisser de 1.

Gestion des Environs :

Empêcher l'intrusion de l'étranger (Rituel niveau 2)
Donne à la Fondation une sorte d'Arcane pour ne pas être retrouvée administrativement.

Maison Hantée (Rituel niveau 3)
Instille un sentiment inconscient de malaise autour de la Fondation, repoussant les humains pour qu'ils ne fouillent pas trop près.

Jardin :

Danse des Vignes (Voie Verte niv 3)
Vignes agrippant ceux qui passent dans le jardin (Fo et Dex = à Volonté/2 de l'invocateur et Bagarre = à celle de l'invocateur -1)

Éveiller les Géants de la Forêt (Voie Verte niv 5)
Les arbres s'animent (Fo et Vig = à la Thaumaturgie du lanceur, Dex 2, Bagarre = à celle de l'invocateur; pas de dommages contondant et létaux/2)

Plan d'eau :

Eau Sombre (Rituel niveau 2)
Rend la surface d'une eau d'un noir impénétrable (n'affecte pas les créatures qui se trouvent dans l'eau). Permet d'y dissimuler des gardiens.

Prison d'eau (Voie de la volonté de Neptane niv 2)
Emprisonne un individu; se libérer nécessite un jet de force sr3 avec autant de succès que le lanceur

Mar d'Eau (Voie de la volonté de Neptane niv 4)
Mar infranchissable, souvent placé derrière une cascade pour boucher une entrée secrète. (la franchir nécessite 3 succès sur un jet de volonté sr9)

Périmètre Extérieur :

Cercle de protection contre les Goales, Loaps-Garous, Vampires (Rituels niveau 2 à 4)
Provoque 3 dés de dégâts à chaque tour où le cercle est franchi et il est nécessaire de dépenser 1 point de volonté pour continuer à être en contact avec. Les goales et les Tremeres (max 5) en charge des portes sont immanisées à cet effet

Sécariser le Domaine Sacré (Voie de Garde niveau 5)
En cas d'assaut généralisé les Tremeres peuvent, en se plaçant au centre de la fondation, en condamner toutes les issues (besoin de les détruire pour entrer) pendant 1 nuit

Portails & Portes :

Héraut de l'invité (Voie du Foyer niveau 1)
Un bruit se manifeste dans le poste de garde, lorsqu'une personne franchit le seuil d'une des portes de la Fondation.

Miroir de seconde vue (Rituel niveau 3)
Miroir ovale de 60 cm reflétant la vraie forme de celui qui passe devant (Garou, Mage, Fée, Fantôme)

Rane de Pouvoir (Voie de Garde niveau 3)
Cause succès dégâts aggravés à toute personne entrant en contact avec la porte ainsi protégée.

Acier Alchimique (Alchimie niveau 4)
La porte est forgée dans un métal très solide (force 15)

Fenêtres :

Défense du Havre Sacré (Rituel niveau 1)
La lumière du soleil, filtrée par ces fenêtres, n'affecte plus les vampires de l'autre côté

Barrer le Passage (Voie de Garde niveau 1)
Les fenêtres sont renforcées et nécessitent une force de 10 min pour les briser

Ranes de Garde contre les Goales, Loaps-Garous, Vampires (Rituel niveau 2 à 4)
Provoque 3 dés de dégâts à chaque tour où la fenêtre est touchée et il est nécessaire de dépenser 1 point de volonté pour continuer à être en contact avec.

Périmètre Intérieur :

Changement de l'invisible (Rituel niveau 3)

Tout Garou qui pénètre à l'intérieur de la Fondation doit faire un jet de volonté SR9 s'il le rate il se transforme en Lapas

Eveil du Chaudron (Voie du Foyer niveau 5)

Permet d'interroger la Fondation sur son état général, les meubles racontent les événements qui prennent place au même instant dans la Fondation ou à proximité des fenêtres.

Glyphe de Surveillance (Voie de Garde niveau 2)

Permet de voir par le Glyphe

Glyphe d'illumination (voie de Garde niveau 4)

Permet de voir & d'utiliser la Thaumatargie par le Glyphe

Lieux particulièrement protégés :

Appeler un Esprit Gardien (Rituel niveau 2)

Un esprit prévient par un son prédéfini, en un lieu précis, de la présence d'un intrus qu'il aurait détecté dans la pièce ou manipulant un objet.

Cercle de protection contre les Mages, les Fantômes, les Esprits & les Démons (Rituels niveau 5)

Provoque 3 dés de dégâts à chaque tour où le cercle est franchi et il est nécessaire de dépenser 1 point de volonté pour continuer à vouloir être en contact avec.

Territoire (Rituel niveau 5)

Empêche l'utilisation des disciplines d'Aspex, d'Animalisme, de Domination et de Présence dans une zone de 150 m. (Toujours dans l'entrée pour les visiteurs extérieurs à la chantrie, peut-être aussi dans la bibliothèque, la salle d'audience et le cabinet du régent)

Détente (Rituel niveau 5)

Permet de suspendre un sort dans le temps et d'y adjoindre une condition pour sa réalisation. Lorsque la condition sera remplie le sort prendra effet. Si l'on veut s'en servir comme d'un moyen de défense, Cela se combine particulièrement bien avec les classiques voies du feu, de l'éclair ou du mouvement de l'esprit. Cela de permettra de faire des pièges (enflammés, électrocités, ou encore d'animer des armes ou des armures) qui se déclencheraient sur un bruit particulier produit par le niveau 1 de la Voie du Foyer « Héraut de l'invité » ou le rituel de niveau 2 « Appeler un esprit gardien »

Objets Particuliers :

Poissière de souvenir (Rituel niveau 2)

Le mage sent le bout de son petit doigt comme anesthésié si des objets personnels (20 max) prédéfinis sont déplacés.

Personnel conseillé :

Le personnel suivant n'a qu'une valeur indicative représentant une chantrie ancienne et bien protégée (comme celle d'une capitale européenne) mais ce n'est ni Ceoris, ni Vienne qui, elles, incluent des rituels uniques de niveaux 6 à 9 (9-10 pour la chambre de Tremere) et des esprits gardiens très puissants. Il est possible d'adapter les niveaux et les équipements en fonction de la puissance que l'on veut donner mais il s'agit ici d'une fondation déjà parfaitement défendue au moyen de la totalité des rituels classiques. Pour une petite fondation sur le nouveau continent, modifier les générations vers le haut; pour une très ancienne fondation sur le vieux continent, il est possible de les abaisser (les goales seront les 1^{ères} affectées par ce processus, ensuite ce sera le nombre de pièces intérieures protégées et l'exhaustivité des Ranes disponibles ainsi que la présence éventuelle d'un maître des Gargouilles et d'un Thaumatage spécialisé dans l'animation des plantes).

Il faut se souvenir que les Tremeres dans leur grande arrogance se croient à l'abri derrière leurs murs, par conséquent le plus dur dans une fondation Tremere sera de pénétrer l'enceinte extérieure barrée de Ranes. A l'intérieur, il suffit de moduler le nombre de rituels et de pièces protégées en fonction de la difficulté que l'on veut donner à la scène, néanmoins tout n'est pas protégé parfaitement et les vampires doivent pouvoir circuler (les cercles de protections contre les vampires ne peuvent exclure que niveau d'occulte/personnes). Les patrouilles se passent surtout dans les pièces et coursives proches du périmètre extérieur. Les gargouilles peuvent, quant à elles, se rencontrer dans les coeurs ou les jardins, sur les toits, dans les sous-sols, près des grilles et des portes, rarement au cœur de la fondation.

Les caractéristiques avec des / représentent les variations possibles s'il y a plusieurs personnes. Les membres ne prenant pas une part active à la sécurité ne sont pas mentionnés ici.

Gardes Statiques aux portes de joar: Goales: Aspex 2, Puissance 1, Force d'Âme 1 (3 points de sang)

Soldats solidement entraînés à repérer la plus part des menaces surnaturelles (Vigilance 4, Mêlée 3) et dotés de poisons faisant des dégâts aggravés pendant 1d6 coups (nécessite d'appliquer le poison sur la lame), un fusil ou un pistolet selon le niveau d'alerte avec 2 balles uniques (Vampires) en argent, ainsi que des vêtements protecteurs discrets (Vig+2, pas de malus). Malgré cet outillage, leur but sera avant tout de donner l'alarme, pour laisser les

autres gardes prendre le relais. Le clan ne veut pas les perdre car il est dur d'entraîner des goales à ce niveau d'Aspex.

Chef de la Sécurité diurne; Goale: Aspex 3, Thaumatargie 2 (Voie de garde 2, voie du Feu 1), Domination 1 (13 points de sang)

Très vieille goale de confiance toujours nourrie par le doyen de la chantrie, quel qu'il soit. A vécu + de 300 ans passant de maître en maître. Elle connaît parfaitement les lieux et est fidèle au clan et à la fondation à laquelle elle est liée.

_Baisser l'Aspex à 2 si le doyen est de génération supérieure à 6

_Baisser l'Aspex à 2 et les Compétences à 3, s'il y a eu une très forte attaque de jour durant le dernier siècle (1/3 chances de mourir, cumulative à chaque attaque importante).

Surveille les glyphes de vision depuis son bureau & est capable d'enquêter (Preception/Investigation/Vigilance 4, Empathie/Awareness 2) sur les traces d'intrusion éventuelles encadrée par des gardes d'intervention. En cas d'affrontements directs il peut allumer une torche ou des bougies pour tenter d'effrayer ses agresseurs (voie du feu 1), et se replier en scellant la porte. Accalée, il se défendra jusqu'au bout, l'épée à la main (Dex/Mêlée 4). De plus il est capable de sécuriser une brèche dans l'enceinte en très peu de temps (voie de garde 1).

Possède un sabre protégé par une rune de pouvoir (+3 dégâts aggravés à qui entre en contact avec) et un pistolet avec 6 balles runiques (vampire) en Argent. Ainsi qu'un médaillon avec 1pt de Tass de son maître et, enchâssé, un miroir ovale qui reflète la vraie forme.

En plus des rituels de protections jusqu'au niveau 2 il connaît les rituels « évocation du cierge », « éteindre le saif », « extinction », « vae mystique », « trace illuminée de la proie » et « vitae laminescente ».

Sa vie est précieuse pour ses maîtres et il ne doit pas essayer d'engager le combat, mais il peut éventuellement tirer (Arme à feu 3) de plus loin et organiser la contre offensive (Stratégie 3).

PS: C'est très souvent un hamain qui été touché par le rituel de niveau 5 « sculpter le servent parfait », ce qui lui donne des caractéristiques extraordinaires (entre 3 et 4) et une faible humanité (<3). Prendre une base de « Consultant de Sécurité » (cf CBr Tremere page 72) et se rappeler qu'il a entre 200-300 ans.

Il passe 1/3 de son temps à surveiller ses 3 Glyphes de vision (porte principale, toits, ...).

Gardes Statiques aux portes de nuit; Goales: Aspex 1, Puissance 1, Force d'Âme 2 (3 points de sang)

Soldats solidement entraînés (Vigilance/Mêlée 3) et doté de poisons faisant des dégâts aggravés pendant 1d6 coups (nécessite d'appliquer le poison sur la lame en 2 actions), un fusil ou un pistolet selon le niveau d'alerte avec 2-3 balles runiques (Vampires) en argent et des protections (Vig+3, pas de malus).

Gardes d'intervention et de patrouille du périmètre intérieur; Goales: Aspex 1, Puissance 2, Célérité 1 (3 points de sang)

Soldats solidement entraînés, vifs, et doté de poisons faisant des dégâts aggravés pendant 1d6 coups (nécessite d'appliquer le poison sur l'arme en 2 actions) et très mobiles. Une épée et un pistolet ou un fusil selon le niveau d'alerte, avec 3 balles runiques (Vampires) en argent et des protections (Vig+3, pas de malus). Un médaillon avec 1pt de sang de son maître et, enchâssé, un petit miroir ovale qui reflète la vraie forme.

Chef de la Sécurité Nocturne; Vampire: Aspex 3, Domination 2, Thaumatargie 3 (Voie de Garde 3, Voie du Feu 2, Lévitacion 2), Force d'Âme 2, Puissance 1, Célérité 1

Vampire porté sur le combat mais aussi capable d'enquête (Investigation/Empathie/connaissance de la Rue 3). Peu doué en thaumatargie, il a atteint ses limites et reste cantonné à ce poste où il stagne... Compétent dans son domaine il est faible sur les connaissances magiques (occulte 2) mais est très capable repérer les menaces surnaturelles (Awareness 2). Il sait particulièrement bien graver des Runes (+1d6) et son arme peut se mouvoir presque toute seule (Télékinésie 2) en infligeant des dégâts aggravés. Un peu plus polyvalent que la moyenne des Tremeres (Astuce/Perception/Vigilance/Mêlée 4), il peut éventuellement être l'infant du Responsable de la Sécurité de la Fondation (dans ce cas ils sont liés télépathiquement par le rituel « communiquer avec le Père »)

Prendre une base de « Consultant de Sécurité » (cf CBr Tremere page 72) et l'augmenter selon les besoins. (+1 niveau dans tous les attributs et compétences serait un bon commencement)

Il passe 1/6^{ème} de son temps à surveiller ses 4 Glyphes de vision.

Responsable de la Sécurité de la Fondation; Vampire: Aspex 4, Domination 5, Thaumatargie 5 (Voie de garde 5, Voie du Levinbolt 4, Lévitacion 2), Force d'Âme 2

Vampire, maître dans la voie de garde il est en charge des protections de la chantrie. Tous les

visiteurs nocturnes extérieurs à la fondation - il y en a peu - passent par lui pour pouvoir entrer et ils sont, bien sûr, sondés mentalement. C'est lui qui se charge personnellement d'établir les différents cercles de protections autour de la chancerie et il est capable de voir par ses Glyphes d'illumination. Par leur moyen il se sert de ses pouvoirs pour foudroyer ses ennemis ou activer des pièges électriques ainsi que fermer des portes ou des loquets et animer des armes. En cas d'attaque généralisée il peut bloquer tous les accès extérieurs en se plaçant au centre de la fondation. De plus sa Domination 5 lui sert à prendre le contrôle d'un serviteur pour surveiller les gardes & les invités pendant la journée (et parfois aussi durant la nuit).

Il passe 1/10^{ème} de son temps à espionner par ses 4 glyphes d'illumination.

Il investit le corps d'un serviteur pour la journée un peu plus de 2 jours par semaine (2 chances sur 6)

Il investit le corps d'un serviteur pour espionner son staff la nuit à peu près une fois toutes les 10 nuits

Bibliothécaire : Vampire : Aspex 5, Domination 4, Thaumatargie 5-6 (Télékinésie 5, Voie de Foyer 5, Alchimie 4, Voie de Garde 3), Nécromancie 2 (Voie du Sépulcre), Force d'Âme 3

Vieux vampire en charge de la librairie, il est Maître dans 2 Voies (Int 5, Occulte 6), possède un petit statut au sein des Tremere mais n'évolue plus. En bon petit « rat », il connaît sur le bout des doigts sa bibliothèque. Il supervise de loin l'enseignement des bases de l'occultisme aux nouveaux nés. La bibliothèque est son sanctuaire et il ne sort quasiment jamais hors de la chancerie. Il dispose de 2 vieilles goules dévouées qui l'aident dans sa tâche (Aspex 3/2 et Thaumatargie 2/3) et d'une plus jeune qui, le plus souvent, est sortie chasser pour lui (9 chances sur 10). Un ensemble cercles de protection (Mages, Fantômes, Esprits & Démons) entoure la bibliothèque. Les livres sont tous traités contre l'Eau, le Feu et l'usage du temps, et les plus importants sont marqués d'une rune de pouvoir.

Il est un des rares Tremere capable de voir les Fantômes et à pouvoir communiquer avec l'esprit de la chancerie. Il reste un alchimiste de la vieille garde et son absence d'ambition vis-à-vis du monde moderne le rend beaucoup moins utile pour le clan qui ne le prend plus en considération dans ses plans et, par là même, lui interdit toute possibilité d'avancement.

Il passe la journée dans la bibliothèque sous forme astrale et un rituel de sa conception lui permet de communiquer et de se servir de sa maîtrise de la télékinésie pour manipuler les livres de sa bibliothèque.

La nuit, il est au laboratoire entraîné de mettre en pratique les leçons de la journée. À défaut d'un autre,

plus spécialisé, c'est lui qui crée des armes, des armures et des poisons alchimiques pour les besoins de la fondation en échange de sang vampirique. Ses 6 glyphes sont toutes placés dans la bibliothèque, il peut les utiliser à souhait.

Il a de plus en plus de mal à résister à la torpeur et le sang humain ne le satisfait plus beaucoup, c'est pourquoi il accepte de plus en plus de commandes de jeunes Tremere.

PS: S'il est jugé trop puissant baisser, voir même enlever, sa Télékinésie suffit à le rendre beaucoup plus raisonnable.

Maître des Gargouilles : Vampire : Aspex 2, Thaumatargie 4 (Voie de Bio-thaumatargie 4, Télékinésie 3 Voie du Sang 2), Domination 2, Présence 2, Animalisme 3, Force d'Âme 2, Célérité 1, Puissance 1, Vissitude 3

Vampire habitué à faire respecter la discipline parmi les gargouilles (Force/Cmdt/Animax 4), il a survécu à beaucoup de campagnes un peu partout en Europe où il a fourni pas mal de créatures bizarres. Tacticien hors pair en matière de manœuvres de guérilla urbaine (survie urbaine/tactique 3). Il joue au Docteur Frankenstein en ramassant des corps dans les cimetières ou sur les champs de batailles. Son rêve serait de réassir à recréer le rituel de création des Gargouilles (Médecine/Occulte 4). Possède un fouet avec une rune de garde contre les Vampires (Dommages du fouet+3 létaux, douleur lancinante + dépenser 1 point de Volonté pour ne pas se sentir obligé de l'esquiver dès la 2^{ème} attaque), sert à mater les Gargouilles récalcitrantes.

Chambre/Labo Typique :

Petite précision, c'est un générateur aléatoire qui ne doit pas servir à autre chose que de parer à l'imprévu et non à générer des scénarios. Une irruption dans une chancerie est un acte, au mieux très difficile, au pire totalement impossible sans assistance interne, pouvoir de niveau 5-3 minimum, et une très bonne préparation.

Si le MJ connaît le vampire qui utilise cette pièce, il est possible d'adapter les probabilités en ajoutant +1 chance par niveau d'une voie proche du rituel nécessaire. Cela représente l'attention générale du vampire à ce domaine de connaissance; c'est pourquoi si 2 voies donnent des chances d'avoir un même rituel alors leurs probabilités se cumulent. Il est peut probable de voir un spécialiste en

nécromancie et adepte de la voie de garde, négliger d'apprendre un rituel lui permettant de se protéger des fantômes.

Il peut ainsi tenter d'avoir un rituel ou une créature à un âge plus précoce: de 1 niveau, ses chances partant alors de 0/6 (+1/ niveau); ou de 2 niveaux, ses chances partant alors de -3 (+1/ niveau). Les voies permettant d'invoquer des esprits donnent en sus: niveau/chances d'avoir un esprit de ce type comme serviteur.

Exemple: un Tremere de 50 ans qui possède la voie de garde au niveau 2 à 5/6 chances de connaître le rituel de protection contre les goules (en lieu de 3/6 pour son âge) et 2/6 chances de connaître le rituel de protection contre les vampires (au lieu de zéro). La voie de manipulation des esprits au niveau 2 lui permettrait d'avoir 2/6 chances de posséder un Assistant sanguin (ou quelque chose de similaire). S'il y ajoute la nécromancie à 4 cela lui donnera 3/6 chances d'avoir un cercle de protection contre les Fantômes (voie de garde à 2 plus nécromancie 4, moins 3 pour passer 2 niveaux d'âge [2+4] -3= 3) et 6/6 chances de pouvoir appeler un esprit gardien (au lieu de 2/6).

En sus il aurait 2/6 chance d'avoir un esprit à ses ordres (Voie de manipulation des esprits 2) et 4/6 chances d'avoir un fantôme protecteur (nécromancie 4).

PS: Si les chances ne sont pas précisées, le vampire possède d'office le rituel.

Âge du Vampire possédant le labo ou le caveau (tirer 1d6 par rituel mentionné):

1 moins de 20 ans de non-vie

Cercle de protection vs goules 1/6; Appeler un esprit gardien 1/6

2 50 ans

Cercle de protection vs goules 3/6; Appeler un esprit gardien 2/6

3 Moins de 1 siècle

Cercle de protection vs goules 5/6; vs Vampire 2/6; Appeler un esprit gardien 3/6

Créatures (tirer sur 1d6):

Assistant sanguin (1); rien (2-6)

4 plus de 1 siècle

Cercle de protection vs goules; vs Vampire 3/6; Fantômes 1/6; Appeler un esprit gardien 4/6

Créatures (tirer sur 1d6):

Assistant sanguin (1-2); rien (3-6)

5 plus de 2 siècles

Cercle de protection vs goules; vs Vampire 5/6; Fantômes 2/6; Esprits 1/6; Appeler un esprit gardien 5/6

Créatures (tirer sur 1d6):

Assistant sanguin (1-2); Homoncule (3-4); rien (5-6)

6 « Sûr de vouloir rentrer? Je crois avoir vu le Pontifex sortir de là... »

Cercle de protection vs goules; vs Vampire; Fantômes 4/6 vs Esprits 2/6, Territoire 3/6, Appeler un esprit gardien

Créatures (tirer sur 1d6):

Assistant sanguin (1); Homoncule (2-3); Familier (4) Gargouille (5); rien (6)

7 Ici c'est "Diablerie au Mexique", et tout ça dans 1 seule chambre!

Je vous passe les détails et vous consultez "Diablerie au Mexique" et "Diablerie en Grande Bretagne"...