

Thaumaturgie païenne

La thaumaturgie païenne fut utilisée par des vampires « croyant » à des époques très lointaines et rares sont les vampires connaissant encore cette thaumaturgie. Ceux qui la pratiquent encore ne l'apprennent qu'à ceux qui sont véritablement « croyant », dans la même religion païenne que leur professeur. Les utilisateurs de cette thaumaturgie se nomment eux même des Wiccan (ce qui veut dire « sage »). Beaucoup de Lhiannans connaissent une ou deux voies païennes.

Rego Herba

La voie des herbes utilise le sang vampirique pour augmenter les effets des potions à base d'herbes et de sang du vampire, pour la développer le thaumaturge doit avoir la compétence herboristerie à un niveau égale ou supérieur à cette voie de thaumaturgie. Cette thaumaturgie prend beaucoup de temps entre la récolte des herbes nécessaires pour les potions et leur préparation, mais ces effets peuvent être très puissants. Une potion n'est utilisable qu'une fois par nuit, un onguent autant de fois qu'on le voudra.

De plus les vampires ne peuvent normalement pas bénéficier de cette voie puisqu'ils ne peuvent assimiler les potions, les utilisateurs de cette voie, ont contournés ce problème en donnant les potions à des animaux dont ils récupèrent le sang et qu'ils traitent avec le premier niveau de la voie.

◆ **Empêcher la corruption** : En réussissant un jet sous Intelligence + Herboristerie difficulté 5 pour une potion d'herbe et 8 pour tout autre liquide (le sang par exemple), le sorcier augmente sa durée de vie d'un jour par réussite, ce qui empêche le liquide de se corrompre et de devenir imbuvable.

◆◆ **Regain d'énergie** : En réussissant un jet sous Perception + Herboristerie difficulté 6 pour récolter les herbes nécessaires (5 heures de recherche moins une heure par réussites, minimum une heure) et en réussissant un jet sous Intelligence + Herboristerie difficulté 7 (5 heures moins une heure par réussites, minimum une heure, pour la préparation d'une dose par réussite), le sorcier prépare une potion revigorante qui enlève tous les effets de la fatigue, soigne un rang de blessure (non aggravées) et redonne un point de volonté.

Cette potion peut être bue plusieurs fois par nuit, néanmoins, au delà de la première dose la potion à un effet secondaire, pendant 2 heures après son absorption par dose supplémentaire dans la nuit (l'effet se cumule même si on attend plus de 2 heures entre chaque dose), l'utilisateur ne peut s'empêcher de trembler et n'arrive plus à se concentrer, ce qui se traduit par un malus de 2 dés en Perception et en un malus de 1 dé en Dextérité (certains vampires ont su utiliser cet effet secondaire sur des victimes).

Deux doses de la potion d'énergie annulent la potion d'apaisement.

◆◆◆ **Potion d'apaisement** : En réussissant un jet sous Perception + Herboristerie difficulté 7 pour récolter les herbes nécessaires (5 heures de recherche moins une heure par réussites, minimum une heure) et en réussissant un jet sous Intelligence + Herboristerie difficulté 8 (5 heures moins une heure par réussites, minimum une heure, pour la préparation d'une dose par réussite), le sorcier prépare une potion apaisante aussi bien physiquement que mentalement, physiquement elle donne un bonus de souplesse de 1 dés en dextérité et donne un niveau de « contusion » supplémentaire pour une heure (habituellement la potion était donnée aux femmes pendant les accouchement), Mentalement, la potion donne un bonus de deux dés à toutes les vertus et empêche les échecs critique sur les jet de vertu pendant une heure.

Néanmoins la potion à un effet secondaire, pendant 6 heures après son absorption, l'utilisateur ne peut dépenser de point de volonté (certains vampires ont su utiliser cet effet secondaire sur des victimes).

La potion d'apaisement annule la potion de rage et vice versa.

◆◆◆◆ **Potion de rage** : En réussissant un jet sous Perception + Herboristerie difficulté 8 pour récolter les herbes nécessaires (5 heures de recherche moins une heure par réussites, minimum une heure) et en réussissant un jet sous Intelligence + Herboristerie difficulté 9 (5 heures moins une heure par réussites, minimum une heure, pour la préparation d'une dose par réussite), le sorcier prépare une potion excitante, qui enrage le buveur, ce qui lui donne un bonus de force de deux dés, un niveau de

célérité (en plus de ceux qu'il a déjà) et l'immunise totalement à la Présence, à la Domination jusqu'au niveau 3 et au Serpentis de niveau un pendant une heure.

Néanmoins la potion a un effet secondaire, pendant 6 heures après son absorption, l'utilisateur est une boule de nerf et s'énerve pour un rien, ce qui pour un vampire veut dire qu'il augmente la difficulté de ces jets pour résister à la frénésie de 2 (certains vampires ont su utiliser cet effet secondaire sur des victimes).

La potion de rage annule la potion d'apaisement et vice versa.

◆◆◆◆◆ **Onguent de transport** : En réussissant un jet sous Perception + Herboristerie difficulté 9 pour récolter les herbes nécessaires (5 heures de recherche moins une heure par réussites, minimum une heure) et en réussissant un jet sous Intelligence + Herboristerie difficulté 10 (5 heures moins une heure par réussites, minimum une heure, pour la préparation d'une dose par réussite), le sorcier prépare un Onguent de transport, qui permet à celui qui s'en badigeonne de se transformer en une ombre et de voler à 100km/heure pendant une heure par dose utilisée. L'utilisateur ne peut pas être attaqué pendant le vol et est très difficile à remarquer de nuit (+2SR à la difficulté de perception la nuit).

Cependant, une fois la destination choisie, l'utilisateur ne peut changer de direction ou faire du vol stationnaire ou utiliser un pouvoir autre qu'Augure pendant le vol. Il se déplace juste d'un point de départ au point d'arrivée choisie et seulement si le point d'arrivée est accessible à une créature de taille humaine (une ouverture assez grande pour y ramper fera l'affaire, mais pas une fenêtre avec des barreaux), sinon il volera au point le plus proche.

Via Natura

Cette voie vise non pas à contrôler la nature de force comme la « via tempestra », mais à la diriger de manière à aider les premières communautés rurales, que les vampires ont favorisées dans le but de développer les dites communautés pour en faire des cités. Elle permet un certain contrôle du temps, mais beaucoup plus subtilement, en respectant l'équilibre du temps, donc de manière plus « naturel ». Cela permet de ne pas se faire remarquer par les chasseurs de sorcière en particulier à l'époque moderne. Chaque sort ne donne des bonus qu'une fois par

récolte, mais combinés les différents sorts peuvent même permettre de faire deux récoltes par an. Chaque sort prend plusieurs nuits (1 dé 10) de concentration.

◆ **Connaître le moment** : En goûtant le sol et en réussissant un jet sous Astuce + Herboristerie difficulté 7, le vampire connaît le moment le plus propice pour planter et récolter, ce qui se traduit par 5% de perte des récoltes en moins (généralement les pertes sont, au moyen âge de 20 à 70% de la récolte par an à cause d'une mauvaise période, du mauvais temps ou de maladies des plantes) par réussite du vampire. Un échec augmente les pertes de 5%. Un échec critique augmente les pertes de 25%.

◆◆ **Contrôler le rendement de la forêt** : En mélangeant un point de sang avec le sol par hectare de forêt (1 point de sang par dix humains vivant de la forêt et par mois) et en réussissant un jet sous Astuce + Herboristerie difficulté 8, le vampire peut augmenter le rendement des arbres, des plantes et des animaux qui en dépendent, d'une forêt, cela rend les arbres plus droits pour faire de meilleures planches, fournit plus de plantes médicinales ou de fruit et augmente légèrement la reproduction des animaux sauvages. Cela permet à une petite communauté humaine de survivre correctement près d'une forêt le temps de s'installer et leur fournit ensuite des matières premières de qualité pour l'artisanat. Un échec rend les animaux sauvages plus dangereux et les plantes impropres à la consommation, les pertes humaines étant augmentées de 5%. Un échec critique augmente les pertes de 25%.

◆◆◆ **Assurer la fertilité des troupeaux** : En mélangeant un point de sang par 10 litres d'eau donnée au bétail (1 point de sang pour 10 têtes de bétail et pour 1 mois) et en réussissant un jet sous Astuce + Animaux difficulté 8, le vampire augmente la résistance du troupeau aux maladies et augmente la fertilité du bétail, ce qui se traduit par un rendement en lait, laine ou viande augmenté de 5% par réussite du vampire. Un échec augmente les pertes de 5%. Un échec critique augmente les pertes de 15%.

◆◆◆◆ **Assurer la fertilité des champs** : En faisant couler un point de sang par hectare de terre cultivée et en réussissant un jet sous Astuce + Herboristerie difficulté 8, le vampire protège les plantes qui y poussent contre les maladies, les champignons, les mauvaises herbes et toutes les agressions extérieures pendant 6 mois, ce qui se traduit par 5% de récoltes supplémentaires par réussite du vampire. Un échec augmente les pertes de 5%. Un échec critique augmente les pertes de 25%.

◆◆◆◆◆ **Contrôler la pluie** : En dépensant un point de volonté et en réussissant un jet d'Astuce + Occultisme difficulté 8, le vampire peut, soit distribuer la pluie d'une zone sur une grande région, ce qui permet de diminuer la pluie sur la zone donnée et empêcher des inondations et des dégâts des eaux sur les récoltes, soit prélever un peu de la pluie sur une grande région pour la concentrer sur une zone, ce qui permet d'empêcher une sécheresse totale. Ce qui se traduit par 5% de perte des récoltes en moins (généralement les pertes sont, au moyen âge de 20 à 70% de la récolte par an à cause d'une mauvaise période, du mauvais temps ou de maladies des plantes) par réussite du vampire. Un échec augmente les pertes de 5%. Un échec critique augmente les pertes de 25%.

Vidéo Pélis

De cette voie, les infernalistes ont tirés « Vidéo Néfes » qui fonctionnent presque de la même manière, mais en maléfique. Généralement, avant d'utiliser cette voie, le Wiccan doit sacrifier un animal ou se purifier soit par le jeûne ou des ablutions spéciales ou faire brûler des herbes rares (et généralement nauséabondes), voir faire tous ça à la fois. Puis pour faire les sorts en question, il doit soit jeter des runes gravées dans des os animaux ou des bâtonnets gravés dans le bois d'arbres sacrés, ou regarder son reflet dans une eau calme (dure pour un Lasombra moderne) ou observer les étoiles ou les nuages ou le vol des oiseaux ou tous ça à la fois (au MJ de s'amuser).

◆ **Voir le reflet** : Aucun jet n'est nécessaire pour ce pouvoir, vampire se concentre un peu et il peut voir les esprits, les fantômes, les démons proches comme s'ils avaient un corps réel, pendant

l'utilisation de ce pouvoir toutes les difficultés des jets de dé du vampire sont augmentés 2SR à cause de la concentration.

◆◆ **Connaissance de l'être** : En regardant une personne pendant un round et en réussissant un jet sous Perception + Empathie difficulté égale à la volonté de la cible, le Wiccan apprend des détails mineurs de la vie de la cible (d'où il vient, ces grandes réussites, ces grand échecs, la question qu'il vient de se poser). Le wiccan peut avoir une information par réussite et la qualité de l'information dépend aussi des réussites (exemple : 1 réussite il vient du Sud, 3 réussites il vient du sud et a voyager pendant 5 jours sous la pluie et c'est fait attaquer une fois, 5 réussites il vient de telle ville a voyager pendant 5 jours et les rencontres bonnes ou mauvaises qu'il a fait pendant le voyage). Si la cible est une créature surnaturelle, elle a le droit à un jet de volonté difficulté 6 pour annuler les réussites du wiccan.

◆◆◆ **Connaissance de l'esprit** : En dépensant un point de volonté, puis en regardant les yeux d'une personne pendant trois rounds et en réussissant un jet sous Perception + Empathie difficulté égale à la volonté de la cible, le Wiccan lit un souvenir précis par réussite, il faut que le Wiccan est une idée précise du souvenir recherché (exemple : à la question « quel sont les plans d'attaque du baron » : 1 réussite = il attaquera au levé du soleil avec les mercenaires qu'il a engagé la semaine dernière : 3 réussites = idem que 1 réussite, mais le vampire connaît le nombre exacte des troupes et sait aussi pourquoi le baron attaque exactement ; 5 réussites = savoir les détails secrets comme, il garde ces propres troupes dans son château en réserve, au cas où...). Si la cible est une créature surnaturelle, elle a le droit à un jet de volonté difficulté 6 pour annuler les réussites du wiccan.

◆◆◆◆ **Tirage des Osselets** : En faisant un jet sous Perception + Occultisme difficulté 8, le Wiccan peut aller chercher une réponse à une question dans le futur, le nombre de réussites indiquent à quelle distance dans le temps le Wiccan peut regarder :

1 réussite = futur immédiat

2 réussites = 1 semaine

3 réussites = 1 mois lunaire

4 réussites = une saison

5 réussites = une année

Durée multiplié par 2 par réussites supplémentaire au-delà de 5 ; 6 réussites = 2 ans ; 7 réussites = 4 ans etc . . .

Toutefois, le futur n'est pas fixe et la vision du Wiccan peut être inexacte en particulier s'il interagie sur ce qu'il a vue. Ce pouvoir ne montre que la succession la plus plausible des événements et elle est ainsi plus précise avec des groupes importants, plutôt qu'avec des individus.

◆◆◆◆◆ **Esprit de justice** : Ce pouvoir ne peut être utilisé que sur un lieu où le sang a été versé de manière injuste. Le vampire fait un jet sous Intelligence + Occultisme difficulté 10 et invoque l'esprit d'un mort sur ce site qui cherchera son meurtrier pour le punir de sa mort, l'esprit possède les caractéristiques d'un démon « custodes » (voir guide des joueurs page 183) et pistera son assassin pendant 24 heures par réussite du vampire. L'esprit se déplace à 35 km/heure.

Pell'o Domanium

La voie de la protection du domicile est une des premières créées par les vampires, le domicile à toujours été le lieu le plus dangereux pour les vampires car ils y sont, dans la journée, sans protection. Cette voie, comme beaucoup d'autres, fut spoliée et transformée par les Tremeres se qui l'a rendue moins efficace mais plus rapide et plus simple à jeter.

◆ **Clouer les entrées** : En clouant un clou pour fer à cheval sur le seuil des portes et des fenêtres d'une demeure et en faisant couler 1 point de sang sur chaque clou, le Wiccan scelle les entrées de manière magique jusqu'au prochain coucher du soleil. Cette protection est très subtile et agit plus autour du site que sur les entrées même. Si on essaye d'entrer, on est empêché par quelque chose ressemblant à un fait fortuit. Même si vous ne faites pas attention à la tuile qui, décrochée du toit, vous atterrit dessus au moment où vous allez ouvrir la porte, que vous vous moquez du pickpocket qui vient de vous faire les poches pendant que vous alliez regarder par la fenêtre et que le chariot tiré par un cheval fou est faillit vous écraser quand vous vous êtes dirigé dans la petite ruelle dans l'intention d'entrée par la

fenêtre. Si vous vous obstinez, vous trouverez toutes les ouvertures fermées et ouvrable seulement par la force, de plus il vous faudra réussir un jet de Force + Athlétisme difficulté 6 et faire plus de réussite que le Wiccan n'en a fait pendant l'enchantement en Intelligence + Occultisme Difficulté 6. De plus, toute tentative de forcer une entrée et sentit par le fournisseur du sang du rituel s'il est dans la demeure.

◆◆ **Aedh Abrat** : En dessinant, gravant, tatouant un glyphe en forme d'un œil sur un objet, un bâtiment ou une personne et en versant un point de sang dessus, Le Wiccan crée un lien avec cet œil qui lui permettra ensuite pendant autant de jour que le Wiccan a eu de succès à son jet, de se connecter mentalement à l'oeil et de voir par son intermédiaire. Le Wiccan peut se concentrer sur plusieurs yeux, mais il souffre d'un malus cumulatif de - 3 dés à tous ces groupements de dé par œil observé. Quand le Wiccan regarde par un œil celui-ci rougeoie et si le soleil touche un glyphe celui-ci se désintègre en se carbonisant, c'est de là que vient le nom du sort qui veut dire « feu de la pupille de l'œil ». Si c'est un tatouage, celui qui le porte prendra 4 crans de dégât aggravés. Si le glyphe n'est pas détruit, le Wiccan peut le recharger en refaisant couler du sang sur le dit glyphe et en réussissant un nouveau jet.

◆◆◆ **Appeler la protection Pellona** : En clouant un fer un cheval au dessus de l'entrée d'une demeure et en dépensant un point de volonté, le Wiccan enchante les biens (objets et animaux) à l'intérieur de la demeure, pendant un jour par réussite lors de son jet pendant l'enchantement en Intelligence + Occultisme Difficulté 8. Déplacer un bien, quel qu'il soit (une porte à l'intérieur de la demeure est un bien), dans la demeure, si vous n'habitez pas dans cette demeure ou n'êtes pas invité, provoque une douleur intense se traduisant par un cran de dégât non aggravé automatique (non absorbable avec un jet sous Vigueur, mais absorbable avec Endurance) par round de déplacement dans la demeure, dès qu'il sort de la demeure l'effet cesse. Sur un voleur humain cela dissuade vite, un vampire pourra ce soigner au fur et à mesure, mais cela lui coûtera beaucoup de sang.

◆◆◆◆ **Abrat** : Comme pour Aedh Abrat, mais le Wiccan dépense un point de volonté en plus des autres dépenses et l'œil devient insensible au soleil et dure 1 semaine par réussites. De plus, le Wiccan peut utiliser Auspex à travers l'œil.

◆◆◆◆◆ **Pell'o domanium** : En versant 5 points de sang sur un glyphe d'un mètre gravé au centre de la demeure et en dépensant 2 points de volonté, le Wiccan appelle les anciens dieux et leur demande leur aide pour protéger la demeure. Se pouvoir invoque des esprits invisibles qui protégeront la maison pendant 1 mois par réussite lors de son jet pendant l'enchantement en Intelligence + Occultisme Difficulté 9. Pendant l'occupation de la maison par les esprits tout envahisseur subira énormément de désagrément. Les portes deviennent des obstacles infranchissables, le moindre objet devient un projectile très dangereux et même le feu dans la cheminée se jette sur les ennemis du maître des lieux.

Rego Memtem

La voie des esprits de la nature permet d'invoquer des esprits de la nature en 1 heure qui viennent à l'appel du Wiccan et restent à son service jusqu'au retour de la pleine lune suivante ou de repousser d'autre forme d'esprit (démoniaque, angélique et autre), pour ce faire, le Wiccan fait son jet d'Intelligence + Occultisme difficulté 8 contre un jet de volonté de la créature difficulté 8, si il y arrive la créature est renvoyée dans son monde. Les Esprits de la nature ressemblent généralement à de beaux humains ou à des animaux aux traits étranges, souvent, ils laissent sur leur passage un parfum doux de fleur et des feuilles mortes sur le sol. Mais qu'on ne se trompe pas, ils restent des créatures surnaturelles très dangereuses. Les esprits de la nature sont souvent très fiers, voir hautain, et ne sont pas forcément d'accord pour aider le Wiccan celui-ci devra marchander avec eux et souvent leur promettre certains « petits » services, comme entretenir un bosquet sacré ou empêcher de faire des constructions sur une colline sacrée. Pour chaque niveau de cette voie l'esprit de la nature invoqué possède des caractéristiques comme suit :

◆ Attributs = 4/3/2 ; Aptitudes = 6/4/2 (+2 en Séduction, en Etiquette et Rhétorique) Discipline = 1 en Célérité

◆◆ Attributs = 5/4/3 ; Aptitudes = 8/6/4 (+3 en Séduction, en Etiquette et Rhétorique) Discipline = 1 en Célérité + 1 point dans une discipline au choix

◆◆◆ Attributs = 6/5/4 ; Aptitudes = 10/8/6 (+4 en Séduction, en Etiquette et Rhétorique)

Discipline = 1 en Célérité + 3 point dans une ou plusieurs disciplines au choix)

◆◆◆◆ Attributs = 7/6/5 ; Aptitudes = 12/10/8 (+5 en Séduction, en Etiquette et Rhétorique)

Discipline = 1 en Célérité + 5 point dans une ou plusieurs disciplines au choix)

◆◆◆◆◆ A ce niveau d'anciens dieux peuvent être invoqués si le Wiccan connaît leurs véritables noms. Ils ont les caractéristiques et pouvoirs que le MJ jugera bon.

Note :

Les thaumaturgies suivantes peuvent, avec l'accord du MJ, faire partie de la thaumaturgie païenne : **Don de Morphée, La Voie verte, Le vin de Dionisos, Oniromancie**

Rituels Païens :

Les rites païens sont plutôt rares et leurs transmissions étant orale, les thaumaturges païens ne peuvent apprendre de rituel d'autres thaumaturgies qu'avec beaucoup de peines. Pour comprendre et apprendre un rituel d'une autre thaumaturgie (sauf Mortis, Nécromancie ou Koldun qui ne sont pas accessibles sans l'apprentissage des voies correspondantes) le thaumaturge païen doit avoir un professeur (il ne peut donc pas apprendre de rituel écrit) et réussir un jet d'Intelligence + Occultisme égale à 7 + 1 réussite supplémentaire par rituel non païen déjà connu de tous niveaux confondus (donc pour apprendre un cinquième rituel de thaumaturgie « standard » il faudra faire 4 réussites à 7 ; 1 par rituel déjà appris).

Rituel de rang 1 :

◆ Terrain de Chasse :

Ce rite est utilisé par les thaumaturges païens pour marquer leur territoire. Il consiste à uriner du sang sur les arbres, se frotter dans la poussière et traverser tout le territoire

en chantant à tue-tête. Après l'accomplissement du rite, aucun Gangrel, Lhiannan ni Garou ne peut entrer sur ce territoire sans savoir qu'il appartient déjà à quelqu'un.

Cependant, cela n'implique aucune interdiction d'entrer.

◆ **Réflexions :**

Le vampire emporte un objet (fait avec des matières naturelles, au moins en partie). Dans les 24 heures suivantes, il peut se concentrer sur l'objet, et visiter par esprit l'endroit où l'objet était quand il a été pris (le lieu est tel qu'au moment où l'objet a été pris). Le vampire peut passer derrière les tableaux, lire les livres non protégés magiquement présents par l'esprit, se balader à loisirs dans l'endroit. Chaque objet ne peut être utilisé qu'une fois.

◆ **Corbeaux gardiens :**

Ce rituel transforme un corbeau goule, et il se lie au vampire. Pour cela, le vampire lui fait manger 13 grains de maïs bouillis dans une soupe de vin puis séché sur de la paille de maïs, tout en chantant le rituel. Volonté SR 7, 3 succès sont nécessaires, et la victime est liée jusqu'à sa mort. Le vampire peut voir et entendre via le corbeau en se concentrant, Perception + animaux SR 6.

1 réussites = bruits sourds

2 = bruits d'intensité moyenne

3 = audition parfaite, voit les différences de lumière

4 = forme en noir et blanc

5 = vision parfaite

◆ **Vol de Méphistophélès :**

Ce rituel est à la source de la mauvaise réputation des chats, dont on disait qu'ils volaient les âmes des enfants. 1 Sang à un chat, lancement du rituel. Le chat recherche l'enfant le plus proche pour se faire caresser ou se frotter contre lui, et lui "vole" 1 Volonté en le rendant heureux, transmissible au vampire. Attention, néanmoins, car

un enfant subissant cet effet 3 nuits de suite meurt.

◆ **La corde nouée :**

Le vampire fait un nœud à une corde de soie rouge et prononce le nom de la victime : test d'opposition en Volonté avec la victime. Si elle perd, elle ne peut dénoncer les pratiques du vampire.

◆ **Masque de la forêt :**

Le vampire fait couler de la sève sur son visage, son visage est couvert d'une brume verte magique, prenant la forme d'un visage garou pour une nuit (juste le visage, pas le corps). Courage SR6 pour ne pas fuir et utiliser les règles de Garou sur le Delirium.

◆ **Horoscope :**

En connaissant la date de naissance ou de Baiser d'une personne, le sorcier peut découvrir certaines informations sur elle dans les étoiles (1 seule info par réussites : compétences au-dessus de 3, grosses tragédies du passé, Nature exacte etc...).

◆ **Rideau de la Volonté :**

Le vampire trace sur chaque fenêtre choisie un sceau avec son sang. Le soleil passe au travers de ces vitres, mais il ne blesse plus les vampires se trouvant derrière. Ce rituel prend une heure et couvre toutes les ouvertures dans un rayon de 6 mètres autour du vampire. Intelligence + Occultisme SR 5 pour que le rituel réussisse.

◆ **Sonder le sang de la terre :**

Ce rituel permet de trouver le point d'eau le plus proche. Parfois, il ressent si cette eau est contaminée, et peut trouver la source de la contamination. 1-Distance et direction générale
3-Connaissance de toute impureté
5-source de ces impuretés.

◆ **Voix des morts :**

Ce rituel permet de contacter un autre vampire à distance. Le sorcier inscrit sur une tablette d'argile mélangée à son sang, le nom d'un autre vampire. Une fois solidifiée, elle est placée dans de l'eau pure chaude, pour être ramollie en 30 minutes, il trace sur le sol de sa chambre cérémonielle, pavée, un œil stylisé, l'iris et à la pupille blanche. Il broie la tablette, mélange le tout à du sang d'un cadavre frais (humain ou animal). Les paroles prononcées dans l'oreille du cadavre sont entendues par la cible, et par la bouche du cadavre sortent les paroles de la cible.

◆ **Vigilance Silencieuse du Berger :**

Le vampire peut retrouver en 15 minutes toute personne dont il a bu du sang par trois fois. Le vampire doit tourner sur lui-même tout en chantant et en tenant un morceau de verre devant chaque œil. Localise tout membre de son troupeau, ou les trois dernières personnes sur lesquelles il a bu s'il n'a pas de troupeau. Portée : km*Troupeau, ou 8km.

◆ **Tranquillité de la clairière :**

Ce rituel purifie l'esprit du Thaumaturge. Il est immunisé aux frénésies pour la nuit, -2SR pour les jets de Volonté, +2SR aux jets de Volonté contre lui. Il ne peut augmenter ses attributs physiques tant que le rituel agit.

◆ **Papillon de nuit :**

Le rituel permet de créer un insecte luminescent (généralement une luciole, mais pas forcément) qui suivra une piste mystique (aura de lien ou lien mystique fait par un sort thaumaturgique ou garou, seule les liens peuvent être traqués par ce rituel, mais pas la magie féérique ou mage) et retrouvera la cible. Il faut avoir découvert le lien spirituel ou le sort avant sinon, le rituel ne

fonctionnera pas. L'insecte garde une certaine part d'intelligence et peut s'arrêter pour attendre ceux qui le suivent. Le thaumaturge qui a fait le rituel est à -2 dés à tous ces jets jusqu'à ce que l'insecte trouve sa proie.

◆ **Vérité dans l'oreille :**

Ce rituel, extrêmement rare, permet de savoir si l'histoire écoutée est véritable ou fausse. Il faut avoir entendu l'histoire complète et celui qui la raconte ne doit pas être forcé à la raconter d'une quelconque manière. Coûte 1 Sang, 1 succès permet de savoir si l'histoire est vraie ou pas, 3 succès donne une vague idée des raisons de mentir de la cible et 5 font avoir une vision vague de la réalité derrière le mensonge.

◆ **Bénir le Sabbat :**

Le vampire marche autour de la clairière qu'il veut bénir dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis se rend au centre du lieu, oint ses mains d'eau, puis asperge le sol. Le vampire est prévenu de tout rituel non païen dans la zone ou toute utilisation de disciplines de rang 3 ou plus (pas de rang inférieur) et cela tant qu'il est dans la zone bénite. Il ne sait par contre pas où se situent la ou les personnes ayant déclenchés cette protection.

◆ **Feu follet :**

Le vampire enchante une branche de saule, qui devient une boule lumineuse se déplaçant et se divisant suivant sa volonté. Elle peut changer d'intensité (de la taille d'une petite bougie à celle d'une torche), éclairé, volé... tant que le vampire reste concentré.

◆ **Marquage des êtres chers :**

Rituel lancé sur le sang de jumeaux mortels, qui est partagé ensuite entre le vampire et la goule qu'il désire protéger. Le vampire devient alors

conscient de toute attaque physique sur cette goule, sous la forme d'une douleur fantôme plus ou moins forte. Pas d'information sur la nature de la blessure, juste sur son emplacement.

◆ **Sentir l'odeur du Lupin :**

Requiert un mélange de plantes et d'excréments de loup. En le reniflant, le vampire peut ensuite sentir si un garou est proche (Perception + Vigilance SR 6, SR 8 pour le débusquer précisément). Dure une scène.

Rituels de rangs 2 :

◆ ◆ **Don de l'esprit élémentaire :**

Plutôt que lier par la force un esprit, le vampire offre de son Sang à qui veut bien remplir une tâche pour lui. Les esprits se manifestent s'ils sont intéressés. Plus le service demandé est important (en termes de danger, de temps etc.), plus l'offre de Sang doit être grande.

◆ ◆ **Esprit de la forêt :**

La poudre d'un bloc brut de granit est mêlée à un point de sang d'un garou, puis on en asperge un animal. Après ce rituel d'une heure, la bête gagne + 2 dans ces caractéristiques physiques pendant une nuit. Vigueur + Occultisme SR 8 de l'animal à la fin de la nuit. Un succès indique que la créature survit, sinon elle meurt.

◆ ◆ **Signe de la Lune :**

Pour une nuit, les dégâts des griffes de garou sont normaux, mais ceux dus à l'argent deviennent aggravés.

◆ ◆ **Confectionner un protecteur :**

Permet de créer des talismans contre la magie hostile. Le vampire mélange 2 Sang avec des herbes, 9 gouttes de vin, et des morceaux du corps de la personne à protéger. On ne peut pas créer un talisman pour soi-même et le talisman est lié à la personne pour

laquelle il a été fait. Pendant succès*2 nuits, toute magie rituelle est à +2SR contre le porteur du talisman. Le talisman doit toucher la peau du récipiendaire, qui ne doit pas le quitter.

◆ ◆ **Faire un gris-gris :**

Le vampire crée un talisman qui apporte la malchance ou la maladie. 2 Sang, mélangés à l'os d'un doigt d'un enfant, 9 pincées de terre de cimetière, et un objet de la victime. Le grigri est alors enterré pas loin de la maison de la victime. Le grigri fonctionne 1 jour par succès, et donne -1 à toute réserve de dés. Un thaumaturge païen plus puissant peut sur un jet Intelligence + Occulte SR 6 retourner l'effet sur le lanceur, grâce au même rituel.

◆ ◆ **Mémoires qui chantent :**

Le vampire crée des images agréables dans son esprit à l'aide de chansons entraînantes ou de jolis paysages etc... La prochaine personne qu'il touche sera hantée par ces chansons ou images motivantes, pendant toute la semaine qui suit. Il se sentira radieux et heureux, sans savoir pourquoi. SR-1 aux jets de vertu pendant la durée des effets du rituel.

◆ ◆ **Invoquer les signes du pouvoir :**

Le vampire se concentre 1 tour : ses yeux prennent une apparence de puissance et de majesté, jusqu'à l'aube. -2SR sur les jets d'Intimidation et de Commandement sur les mortels voyant cet effet.

◆ ◆ **Protection contre les goules :**

Le vampire trace avec du sang humain un symbole sur un objet (une fenêtre ou une porte sont des objets à part entière pour ce rituel). Toute goule touchant l'objet reçoit un choc violent (3 blessures aggravés SR Force d'Ame, 1 Volonté pour le retoucher ensuite). Le rituel dure 20 x réussites années. Intelligence + Occultisme SR 6.

Le vampire peut enchanter une arme qui fera alors 3 dégâts aggravés en plus des dégâts normaux, de plus, une goule ne pourra pas s'en saisir sans réussir un jet sous volonté SR volonté du thaumaturge ayant créé l'arme.

◆◆ Rêves de la chasse :

Le rituel nécessite un morceau de corps de la victime. Le magicien les enferme dans une statue de cire, inscrite avec son vrai nom. La statue est baignée dans du vin et du sang de chien. La victime rêve alors de la chasse et de ses horreurs. Note : le SR est la Volonté de la victime. Un échec critique signifie qu'au milieu du cauchemar, Gaïa apparaît et prévient la victime du nom du magicien.

◆◆ Vision des fourmis :

Le vampire peut voir des détails minuscules. Sa vision grossie par 10 fois par succès. Il ferme les yeux, et voit tout agrandi quand il les rouvre. Ce rituel ne permet pas de voir plus loin, mais bien de plus près.

◆◆ Cendres de la pluie :

Offrande à Gaïa, dans le feu, en lui demandant d'éteindre le feu de l'ennemi. Le vampire collecte les cendres de l'offrande, qui projetés sur un feu, l'éteigne totalement. 1 dose par succès, chaque dose couvre 6 m².

◆◆ Oblitérer le Paradis :

Le sorcier peint une tête d'âne de couleurs laides, place entre les dents des bandes de papiers portant des malédictions contre la victime, puis jette le tout dans un puits (si ce n'est pas celui de la victime, +2SR). Il ne pleut plus pendant 1 mois par succès sur la terre de la personne maudite.

◆◆ Pierre de l'étrange :

Ce rituel permet d'enchanter un cristal ou une pierre supposée mystique (onyx, jade, quartz etc). Le

vampire y investit du Sang, et de la Volonté (le nombre qu'il désire, pour les deux). Plus il y aura de Sang, plus il saura ce que la pierre devient : avec 1 sang, il connaît son éloignement approximatif, avec 3, il saura quand elle sera détruite, avec 5, il sait quand elle change de main. Le possesseur de la pierre peut, en dépensant 1 des points de Volonté investit dans la pierre, lui demander une information de direction. Ou bien, il peut envoyer une phrase télépathique au créateur de la pierre. Quand il n'y plus de Volonté, seul l'effet lié au sang subsiste. Un Sorcier ne peut créer plus de Volonté pierre simultanément.

◆◆ Empêcher l'intrusion du Sabbat :

Chaque succès rajoute 1 au SR pour découvrir des informations sur le Sabbat. Les chemins qui y allaient ne mènent plus nulle part, les cartes ne font pas mentions de cette clairière, pas de rapports écrits dans l'administration etc...

◆◆ Murmures du fantôme :

Le thaumaturge utilise l'oreille d'un animal toujours vivant au moment du rituel. Il peut alors communiquer avec le monde physique alors qu'il est sous forme astrale (Auspex niveau 5).

◆◆ Voiles du Sabbat :

Le vampire cause l'apparition d'un brouillard obscurcissant tout un Sabbat (clairière bénie), mais restant visible pour lui et ceux qu'il désigne lors de l'invocation de ce pouvoir. En fonction des réussites :

1-les victimes entrevoient les formes, et voient clairement tout ce qui se trouve à moins d'un mètre. Le rituel dure une heure.

2-vision limitée à un mètre. Le rituel dure une nuit.

3-aveuglement total. Le rituel dure une semaine.

4-désorientation (-1 Astuce pour s'orienter). Le rituel dure un mois.
5-désorientation totale (-3 Astuce). Le rituel dure une année.

◆◆ Chapardage :

Un sang de fée ou de faée pour tatouer un signe dans la paume de la main (ce qui prend environ une heure). Permet d'échanger deux petits objets, l'un dans la main du vampire contre le tatouage et l'autre sur une cible ou dans un lieu (l'objet doit être à moins de 20 mètre, visible ou parfaitement décrit au thaumaturge (Intelligence + Investigation SR 7 si le thaumaturge l'a déjà vue ou SR 9 s'il ne le connaît que grâce à une description ou un dessin)), le vampire indique l'objet à voix basse et celui-ci apparaît dans sa main, tandis que l'objet tenue apparaît à sa place sur la cible. Si l'objet est un bijou porté par la cible, il vaudrait mieux avoir un bijou similaire sinon l'objet de remplacement tombera directement au sol, ce qui attirera l'attention sur la substitution. Pour remarquer la disparition, Perception + Vigilance SR 5+ réussites.

Rituels de rang 3 :

◆◆◆ Ami des arbres :

Le vampire plante un gland dans la forêt où il se trouve : tous ses poursuivants vont être entravés par les plantes de cette forêt, réduisant de moitié leur mouvement.

◆◆◆ Dédicace :

Ce rituel, directement inspiré de celui des Garous, permet de lier des objets à son corps. Si le thaumaturge change de forme ou s'il s'enfonce sous terre, ces objets le suivront (ils fusionnent avec lui s'il change de forme). Cela coûte 1 pt de volonté définitif par objet dédié à une personne précise. Certains plus grands nécessitent un point de plus. Si la dédicace est faite pour tous ceux qui

utiliseront l'objet, celui-ci coutera deux points de volonté définitifs (trois pour de grands objets).

◆◆◆ Protection contre les Unseelies :

Le vampire trace avec du sang d'enfant humain un symbole sur un objet (une fenêtre ou une porte sont des objets à part entière pour ce rituel). Toute Unseelie touchant l'objet reçoit un choc violent (3 blessures aggravés SR pouvoir d'absorption, 1 Volonté pour le retoucher ensuite). Le rituel dure 20 x réussites années. Intelligence + Occultisme SR 6. Le vampire peut enchanter une arme qui fera alors 3 dégâts aggravés en plus des dégâts normaux, de plus, une Unseelie ne pourra pas s'en saisir sans réussir un jet sous volonté SR volonté du thaumaturge ayant créé l'arme. Notez que même les Fées ou Faées non maléfiques n'apprécieront pas le contact ou la vue de l'objet, même si elles ne subiront aucun effet néfaste.

◆◆◆ Défenseur du Sabbat :

Le rituel est lancé à la pleine lune, dure une nuit pendant laquelle l'animale goule est menée tout autour de la clairière à protéger. Son sang est mêlé à la terre de la zone. Le thaumaturge dépense 1 Volonté, l'animale goule doit avoir plus de cent ans. La goule repère tout être sur un jet Perception + Vigilance SR6 vs Maîtrise de soi + Furtivité SR6. Sur 1 succès, la goule sait qu'il y a « un certain nombre » de personnes présentes dans le bâtiment, et sait où se trouvent les plus grosses concentrations. 2 succès le nombre précis de personnes et trois succès donnent la localisation grossière de toutes les personnes. La goule reste en résonance avec le Sabbat, même si elle le quitte (elle ne peut alors plus savoir qui est dedans), tant que le rituel n'a pas été relancé sur une autre animale goule.

◆◆◆ Mort naturelle :

Utilisable sur un corps ayant au moins la moitié de son sang. Le vampire passe une plume blanche sur le corps, qui perd toute trace de blessure, comme si la personne était morte de mort naturelle.

◆◆◆ Liqueur des araignées :

En récupérant cents araignées de la même espèce et en les écrasant totalement dans sa bouche (Volonté SR7 pour ne pas vomir) pour en extraire le fluide, le thaumaturge peut établir un lien avec les toiles d'araignées de son Sabbat. Les fluides sont recueillis dans un bassinet d'argent, mélangés à de la myrrhe, de la poudre de cuivre, du lie de vin et du Sang. Le tout est versé dans un bol d'argent de 1m de diamètre.

1 réussite = vision de la zone très proche de toutes les toiles d'araignée de son Sabbat (environ 50 cm autour des toiles d'araignées).

3 = vision de l'entourage proche de toutes les toiles d'araignée de son Sabbat (environ 1,5 m autour des toiles d'araignées).

5 = entend des pensées superficielles de la personne la plus proche d'une toile d'araignée de son Sabbat (environ 1,5 m autour des toiles d'araignées).

Dans tous les cas, les personnes vues dans le bol se sentent observées. Le bol nécessite 1 Sang par semaine pour que l'effet continue.

◆◆◆ Pourrissement du bois :

Après avoir lancé ce rituel de 15 minutes en frottant du bois sur sa langue, le vampire peut, pendant la nuit, sur un simple mot, réduire en cendre un objet en bois.

◆◆◆ Protection contre les garous :

Même effet que protection contre les goules, mais nécessite une poignée d'argent en poudre.

◆◆◆ Transubstantiation du sang :

Le lanceur sacrifie 1/4 de son sang, qu'il récupère dans une marmite qu'il fait alors bouillir, avec des herbes rares, pendant une nuit. Il est alors donné au nouveau-né, et dans son système il se transforme en sang du sire du thaumaturge, le rapprochant d'une génération vers Caïn (le nouveau-né est alors de la même génération que son sire). Le nouveau-né reste tout de même lié à son vrai sire.

◆◆◆ Cerrigs :

Les Cerrigs sont des stèles gravées limitant des terres. Le thaumaturge se procure aux moins 5 stèles le représentant avec des symboles de pouvoir (n'importe quel symbole de n'importe quelle culture conviennent). Il en enterre 4 aux coins de son domaine (qui peut être vaste comme un quartier d'une ville), et place la 5ème au centre d'un Sabbat sanctifié. Nécessite 1 Volonté permanent, et trois reliques mineures (cendre d'un druide puissant, morceau de corne de cerf blanc, sang de totem garou etc.). Le thaumaturge ne subit pas de pénalité quand il est dans son domaine (par exemple, s'il combat dans une obscurité prononcée). Si un Cerrig est brisé, le rituel l'est aussi. Deux domaines ne peuvent se superposer (le rite empiétant échoue).

◆◆◆ Messenger du vent :

Le message doit être écrit sur une pièce de lin, tenue enroulée par un cordon de soie sur lequel est écrit avec du Sang le nom du destinataire. Le message est lancé dehors, dans les airs, et le vent se charge de le transporter. Il

apparaît au destinataire le lendemain soir. Ce message ne peut être enchanté. Le message peut ne pas être écrit par le sorcier lui-même, mais doit l'être avec une plume d'aigle. Un échec critique indique que le message est délivré à quelqu'un en relation directe ou indirecte avec le destinataire.

◆◆◆ Ysbryd ceirw :

Le Thaumaturge peut enchanter tout animal, il lui suffit de tatouer l'animal choisit d'un tatouage de 3 centimètres de diamètre sur le front, puis de boire de son sang tout en lui en donnant du sien. L'animal devient une goule puissante (1 en puissance et 2 points à répartir dans une ou deux autres Disciplines au choix du thaumaturge qui doit les posséder), et accessoirement le sorcier peut utiliser les sens de l'animal (voir par lui, sentir par lui etc...) en réussissant un jet sous volonté SR 8. Il peut utiliser les sens de sa goule pendant 1 tour par réussite et cela à une distance de « volonté du thaumaturge » x 100 mètres. Lors de l'utilisation des sens de l'animal son tatouage devient lumineux et visible.

◆◆◆ Malédiction du lépreux :

En invoquant les dieux de vie, et en leur demandant de lâcher la victime dans les bras de la mort, le thaumaturge condamne la victime non surnaturelle à la lèpre (qui se développe dans la semaine). Elle peut être guérie par la formule par le même rituel qui guérit de ce mal, si elle est utilisée dans le mois suivant.

◆◆◆ Protocole :

En enchantant une pièce de 8m² par réussite, avec des glyphes écrits avec du sang d'elfe, de comte, de duc ou de roi, pendant 1 nuit complète et en dépensant un point de volonté, ce rituel permet au lanceur de forcer son entourage à respecter le protocole,

l'étiquette et les coutumes nobles dans cette pièce pendant un mois. Le nombre de réussites nécessaire pour ignorer ce rituel est égale au nombre de réussite au lancement du dit rituel, diff 7 sur volonté

◆◆◆ Yeux du faucon de nuit :

En nourrissant un oiseau avec des graines mélangées à de l'écorce de ciguë, des racines et de nombreux autres ingrédients, le vampire peut voir et entendre via l'oiseau, et peut influencer son vol. L'oiseau dégage une forte aura magique.

Rituels de rangs 4 :

◆◆◆◆ Bouclier de chêne :

En faisant couler son sang sur un morceau d'écorce de chêne sculptée en forme de cœur avec au centre un gland du même chêne et attachée par un boyau d'oiseau, le thaumaturge enchante une amulette qui permet de protéger ou de renforcer une cible en ajoutant 1 niveau de santé en plus (-0) par réussite durant un mois ou jusqu'à utilisation. L'amulette doit être portée autour du coup et visible par l'assaillant. Une fois un seul des niveaux de santé -0 enlevés l'amulette tombe en miette à la fin du combat en cours et chaque niveau de santé -0 n'est utile qu'une seule fois (elle absorbera donc tous les niveaux de dégât à concurrence du nombre de niveau de santé enchanté et cela pour le reste du combat avant de tomber en miette à la fin).

◆◆◆◆ Ventre protégé :

Une légende parle d'un serpent démon qui aurait remplacé un embryon par un de ses enfants serpent. Ce rituel protège la mère, qui est assurée de mettre au monde un enfant sain, lors d'un accouchement se passant bien. De plus, toute créature garou enfante d'un enfant n'exprimant

pas les caractéristiques de ses parents, de même pour les Revenants, ou tout autre talent surnaturel. Seule la Vraie Foi ne peut être contrée par ce rituel.

◆◆◆◆ Chaînes d'Afalynis :

Ce rituel crée une potion faisant oublier tout ce qui passe pendant la nuit à la victime. Elle est simple à préparer, mais nécessite une larme de démon, ou bien de l'eau du monde des morts. Chaque potion contient Succès doses.

◆◆◆◆ Sceau Sacré :

Permet d'isoler un lieu ou un contenant des personnes autres qu'autorisées. Le thaumaturge grave des runes avec un instrument pointu sur un endroit de la porte ou du couvercle du contenant en murmurant des phrases cryptiques (nb: on peut mettre un mot de passe ou une clé pour désactiver momentanément, dure jusque la prochaine pleine lune). La solidité du sceau correspond aux nombres de réussite = réussites supplémentaires nécessaires pour réussir à passer grâce à des sorts ou des rituels thaumaturgiques, garous, féériques ou même la magie des esprits (la magie est le seul moyen de passer le sceau, impossible à crocheter, seul le temps ou la magye peuvent le détruire). On peut, bien sûr détruire un mur pour entrer ou le contenant en entier, mais ce n'est pas très discret.

◆◆◆◆ Consécration du sanctuaire :

La bordure du sanctuaire du thaumaturge est peinte d'un mélange de Sang, de poudre d'or et d'herbe rare. Chaque rituel, d'une heure, prépare une aire de 3m carré pour 1 mois (on peut cumuler les surfaces, mais pas la durée). Dans cette surface, toute magie thaumaturgique se fait à -1SR, mais toute magie non thaumaturgique à +1SR.

◆◆◆◆ Transformer l'arcane de l'objet :

En enchantant durant toute une nuit une graine de câprier ou de campêtre, le vampire peut en l'avalant par la suite et une seule fois par nuit, transformer l'arcane d'un objet, forçant la transformation immédiate ou quasi immédiate de l'objet. Il peut le faire sur tout objet toucher. La transformation est une modification possible de l'objet, par exemple une porte en bois deviendra une table en bois, mais pas une épée en acier car la matière, et donc l'arcane, est trop différente, on peut aussi changer une matière comme si elle avait été usinée, exemple : du sable en verre, de la rude de fer en barre de fer (mais pas en épée de fer car ça fait deux modification : une en barre de fer et deux en épée) etc... La transformation demande un contact durant un tour complet, trop long pour transformer une arme en plain combat. Ce rituel n'affecte absolument aucune matière vivante, non morte ou magique. Taille maximale affectée.

1-Petit bijou

2-Dague

3-Epée longue

4-Grosse malle et son contenu.

5-Chariot complet et son contenu.

◆◆◆◆ Espionner :

Le thaumaturge mélange du sang de chouette à un ensemble liquide (une tasse, une mare, flaque d'eau etc), et peut regarder dans cette surface pour voir une personne ou un lieu. Il ne peut utiliser d'autres pouvoirs par ce biais (par de lecture d'aura par exemple). Pour une personne, le thaumaturge doit connaître le Vrai Nom de la victime, pour un lieu, il doit y avoir déposé un point de sang. Si un lieu est vu, il ne peut être changé pendant tout le rituel. L'effet dure succès heures.

◆◆◆◆ Malédiction du Protean :

La victime doit boire du sang de chauve-souris vampire enragée mélangée à un point de sang vampirique. Elle se transforme alors en chauve-souris, jusqu'à ce que le rituel soit à nouveau lancé sur lui.

◆◆◆◆ **Marque de désapprobation :**

Ancien rituel utilisé pour punir les goules ayant eu des relations non autorisées, ou les voleurs. Lancé par une nuit de mi lune, nécessite l'ingestion d'1 sang de sanglier et un morceau de peau de la victime. L'effet dure 1 phase de lune (pleine, mi-lune etc..) par succès. Ses attributs sociaux tombent tous à 0, et il souffre du défaut Présence sinistre. Ce rituel ne marche que sur les humains ou les goules.

◆◆◆◆ **Main des esprits de la Terre :**

En plantant ces pieds dans la terre meuble et en dépensant un point de sang par tour, le vampire peut déplacer des objets pesant jusqu'à 250 kg par réussite grâce à un vague de terre qui emporte les objets où le thaumaturge le souhaite et cela tant que le sol est meuble sous les objets.

◆◆◆◆ **Protection contre les fées :**

Même effet que protection contre les goules, mais requiert une poignée de limaille de fer.

◆◆◆◆ **Protection de la nature :**

Ce rituel permet de protéger une personne de forme de magie extérieure. Il nécessite une heure de préparatifs, et une torque ou un collier en argent. La personne est protégée contre toute magie directe non païenne pour 1 mois (+2 dés pour résister). Le collier se dissout au bout d'un mois. Il ne peut être transféré sur une autre personne.

◆◆◆◆ **Voile :**

Permet de soustraire une cible à la perception d'autrui en la saupoudrant de sang d'enfant séché mélangé à de la poussière de perle et à un point de sang frais du thaumaturge. La cible (cela peut être le thaumaturge) devient réellement invisible et donc non repérable par l'augure passive ou par les perceptions garous passives (l'augure active au rang deux verra son aura et le rite sentir le ver le verra aussi). Ce rituel dure « réussite » nombres de tours (nb: on peut prolonger de la même durée si on use d'un point de sang supplémentaire). Ce rituel ne fonctionne pas contre les Seelies ou les mages (il marche donc contre les Unseelies).

Rituels de rangs 5 :

◆◆◆◆ **Bonne fortune :**

En préparant une potion à base de sang de fée ou de faée, de trèfle (qui n'a pas besoin d'avoir quatre feuilles), de patte de lapin réduite en pulpe et de coccinelles broyées, le thaumaturge permet d'attirer la chance sur une cible qui boira la mixture. La cible pourra rejeter un seul jet pendant « succès » nuits suivant l'ingestion de la potion.

◆◆◆◆ **Déclencheur :**

Rituel d'une nuit avec des danses dans le Sabbat autour d'un feu. Permet de stocker un rituel que le thaumaturge peut lancé (il faut les ingrédients du rituel en question pendant ce rituel ci), qui se déclenche sur un évènement ou une condition précise : mot prononcé, mort de quelqu'un etc... Le fait de prononcer un mot de nature similaire ne suffit pas pour déclencher le rituel retenu : il faut que la condition exacte soit remplie. Autre exemple : le rituel ne peut se déclencher sur le fait de "comploter", car cela est trop vague.

◆◆◆◆◆ Entrer en Résonance :

En se tenant dans une zone particulière et en dépensant deux points de volonté, puis en dansant pendant une heure, le personnage communique avec les esprits de la zone environnante (sur 100 mètres par réussites), ayant ainsi une vue générale de ce qui existe ou s'est passé dans la région. Ce rituel donne la population approximative, les tunnels secrets s'ils ne sont pas protégés par magie (thaumaturgie de rang 4 au moins ou rite garous de rang 3 au moins ou Charme féérique de rang 2 au moins ou par magie), les endroits à signaler, etc. Lors d'un échec critique, les esprits mentent. Cela ne peut être utilisé que dans les régions urbaines, puisque les vampires ne sont plus en harmonie avec les étendues sauvages.

◆◆◆◆◆ Gwanhau :

Nécessite du gravier de Carnac (site mystique de Bretagne), lavé et séché au soleil. Il est ensuite dispersé avec du parfum, de la poussière de sang humain, et des gouttes de sang du thaumaturge, tout en appelant à la puissance de Toutatis. Permet alors d'affaiblir une créature surnaturelle en invoquant le dieu approprié (Taranis pour les morts, Tailtiu pour les démons, Moritasgus pour les vampires, Lukwos pour les garous, Ogmios pour les mages et Bellisama pour les fées et les faées) et en les touchant avec la préparation. Les créatures surnaturelles perdent leur capacité à régénérer pour une minute par réussite, les esprits sont renvoyés dans leurs mondes.

◆◆◆◆◆ Mwclis :

Un Mwclis est une amulette en argent et en bois rare sculptée finement, enchantée par 10 points de sang et un point de volonté définitif. Elle transporte une discipline du vampire qui à donner son sang et son

point de volonté définitif pendant le rituel et cela au niveau auquel il a accès. Si ce n'est pas le thaumaturge qui donne la discipline il doit aussi sacrifier un point de volonté définitif pendant la création de l'objet. S'il s'agit de la discipline du thaumaturge il ne dépense qu'un seul point définitif. Chaque niveau de discipline n'est utilisable qu'une fois par semaine. On ne peut porter plus d'un Mwclis et celui-ci est lié au porteur.

◆◆◆◆◆ Protection contre les démons :

Voir protection contre les goules. De l'eau bénite est utilisée.

◆◆◆◆◆ Protection contre les esprits :

Voir protection contre les goules. Du sel de mer pur est utilisé.

◆◆◆◆◆ Regard de la Cocatrix :

Rituel d'une heure, 2 Sang utilisés, 1 Sang et un œuf sans jaune sont buent par la victime (de force s'il le faut). Celle-ci se transforme en pierre pour succès années si c'est une créature surnaturelle, définitivement si c'est un humain. Une créature surnaturelle peut résister par Volonté SR8. En général, un vampire ressortant de cet état est en Frénésie (Maîtrise de soi SR9 pour l'éviter). On peut utiliser ce rituel pour retransformer un statufié en être vivant.

Rituels de rangs 6 :

◆◆◆◆◆ Déplacement éclair :

En dessinant des runes mystiques sur le corps de la cible du rituel avec de l'encre de seiche mélanger à du sang garou, le thaumaturge peut se transporter (ou un tiers) d'un lieu à un autre. Il est préférable de connaître le lieu d'atterrissage et la cible du rituel

afin d'éviter des erreurs de transport. Jet d'Intelligence + Occultisme Sr 8 si lieu et cible très bien connus (domicile personnel et soi-même ou un amis de longue date), SR 9 si lieu ou cible peut connus (n'y vas que de temps en temps, Elyséum par exemple, ou ne connaît la cible que depuis quelque semaines), SR 10 si lieu ou cible inconnus (vient de voir le lieu, ou a eu une description complète ou vient juste d'être présenté à la cible). La rapidité du voyage dépend du nombre de réussites

- 1- une scène
- 2- 5 minutes
- 3- 1 minute
- 4- 10 secondes
- 5- Instantané

Un échec critique inflige 1D10 rang de dégâts létaux à la cible.

◆◆◆◆◆ Lance de Lug :

Le thaumaturge prépare un javelot pendant une semaine avec du sang de fée ou de faée, de l'argent fondu et de la poussière de diamant. Il dépense aussi un point de volonté définitif. Si une cible est touchée par le javelot enchanté lancé (un seul rang de dégât non absorbé), celui-ci se transforme en un rayon de soleil qui empale (et donc paralyse un vampire) et consume sa cible dans des flammes surnaturelles. vue la lumière du jour, en se séchant devant un feu d'os d'animaux et en se dessinant des runes sur tous le corps avec du sang de Fée, Faée ou garou mélangés à de la sèves de gui, le thaumaturge peut, si ce rituel est célébré dans un Sabbat, se rendre en Umbra proche sans se faire attaquer par son ver. Il pourra y circuler pendant « réussites » heures. Dans l'umbra, le vampire avance à 10 x sa vitesse de mouvement, il peut passer au travers de la pluparts obstacles non magiques et peut ressortir quand il le souhaitera dans la limite de durée du rituel. Il ne peut emmener avec lui que

La cible subit 10 dés de dégâts aggravés de feu pendant 10 tours. Ces flammes ne peuvent s'éteindre de manière naturelle (avec de l'eau, en se roulant au sol...), seul un Esprit d'Eau, un pouvoir de dissipation ou si la cible ne prend aucun dégât pendant l'un des tours arrêtera les flammes. Le javelot est détruit lors de son utilisation.

◆◆◆◆◆ Malédiction de Moritasgus :

Le thaumaturge avale un mélange de sang d'animaux, de sèves de gui et de sang garou et doit faire un jet de volonté contre la Vigueur de la victime +3. Chaque succès supprime toutes les attaques particulières dont dispose l'adversaire (dégâts aggravés, griffes, Dons, réserve de Sang d'un Vampire, pouvoirs régénérant, attaques spéciales, etc.) pendant un tour, mais le thaumaturge ne peut lui non plus utiliser aucunes de ces attaques particulières pendant la durée du rituel.

Rituels de rang 7 :

◆◆◆◆◆ Voyage dans la cité de cristal :

Il faut dépenser 3 pts de volonté. En se lavant dans de l'eau qui n'a jamais

des objets dédiacés. Il peut aussi faire des rencontres dangereuses et il ne peut pas utiliser ces disciplines, aussi devra-t-il faire très attention. Cela dit, il n'est pas repérable dans l'umbra autrement qu'à la vue et peut utiliser une arme et une armure dédiacées pour se défendre. En passant dans l'Umbra le thaumaturge voie les auras comme avec Augure à 2 et peut même connaître la voie suivit par un vampire et son rang dedans en fonction de la forme de son avatar et de la taille de son ver ou même détecter un agent du ver, qui eux ne le verront pas à moins d'utilisation de pouvoir actif comme la

« projection astrale » ou le don « vision
du ver ».