

RÉSUMÉ DES RÈGLES - VAMPIRE V20

Combat - Initiative

$1D10 + Astuce + Dextérité = \text{score total d'initiative}$

- Le jet d'Initiative dure toute la scène (contrairement aux règles V20).

1. Toucher

$Dextérité + Mêlée, Bagarre \text{ ou } Arme \text{ à feu (diff. 6)}$
= +1 dé de dégât par réussite au-delà de la première

- Diff. 8 à longue portée.
- Une seule réussite offre tout de même un jet de dégât.
- Pages 100 (compétences) et 280-293 (manœuvres de combat).

2. Blessier

$Force +/ou Force \text{ de l'éventuelle arme} + réussites \text{ de toucher (diff. 6)}$
= niveaux de dégâts infligés

- Contondant** / : (dégâts - Vigueur) / 2 (poings, pistolets...).
- Létal** ^x : dégâts - Vigueur (couteaux, tirs à la tête, fusils de chasse).
- Aggravé** * : dégâts non-absorbables (feu, lumière, griffes et crocs).

3. Défendre

$Dextérité + Athlét./Bag./Mêl. +/- mod. \text{ de couvert (diff. 6)}$
= annule autant de niveau de dégât

- Uniquement en action multiple prévue (divisez les dés entre chaque action avant de tenter la première).
- Adversaires multiples : diff. +1/+4.
- Difficulté 8 en cas de tir (arcs, armes à feu).

4. Absorber

$Vigueur + Force \text{ d'âme} + niveau \text{ d'armure (diff. 6)}$
= annule autant de niveau de dégât

- Seules les attaques contondantes et létales peuvent être absorbées.
- Force d'âme permet d'absorber les dégâts aggravés et d'obtenir (niveaux) dés supplémentaires.
- Les humains n'absorbent que les dégâts contondants.

Niveaux de dégât

Le plus bas indique les dés de pénalités pour les actions proactives.

- Contusion** : (0).
- Blessure légère** : (-1).
- Blessure moyenne** : (-1) vitesse de déplacement / 2.
- Blessure grave** : (-2) pas de course, se déplacer **ou** attaquer.
- Handicap** : (-2) boiteux (3m/tour).
- Infirmité** : (-5) rampant (1m/tour).
- Invalide** : au bord de l'inconscience ou inconscient.
- Torpeur** : une blessure aggravée pour atteindre la mort ultime.

Torpeur

- Un vampire en torpeur est détruit en cas de blessure *Aggravée*,
- 4 points de sang permettent de sortir un vampire de torpeur,
- ce vampire se réveille alors en frénésie,
- la guérison naturelle d'un torpeur dépend de l'humanité du vampire.

Récupérer et Dépenser

Récupérer de ses dégâts

- Contondant** / : 1 point de sang par niveau.
- Létal** ^x : 1 point de sang par niveau.
- Aggravé** * : 5 points de sang et journée à se régénérer par niveau.
- Soins immédiats** : $Intelligence + Médecine$ (diff. 6/9 en test prolongé, de 6 à 15 réussites). Permet d'empêcher un humain de succomber à des blessures létales.

Dépenser du Sang

- un personnage peut dépenser du Sang/tour suivant sa génération,
- 1 point de sang guérir 1 niveau de santé *Contondant* ou *Létal*,
- 5 points de sang et une journée oisive guérissent 1 niveau *Aggravée*,
- 1 point de sang et 1 tour augmentent un attribut de +1 pour la scène,
- donner du sang à un autre vampire ou mortel,
- paraître plus humain (chaleur corporelle, etc.) : diff. 8 - Humanité,
- entretenir ou lancer certaines disciplines.

Récupérer de la Volonté

- Complet en fin de scénario,
- +1 au réveil,
- +1 en cas d'action relevant des traits du personnage (code d'honneur),
- +1 en accord avec la nature du personnage.

Dépenser de la Volonté

- obtenir 1 réussite automatique,
- annuler une action,
- annuler la manifestation d'un dérangement,
- ignorer les malus de blessure du tour,
- relancer son initiative.

Tester la frénésie/Rötschreck

- Succès** : 5 réussites sous Maîtrise de soit rester maître absolu, un seul suffit à stopper une frénésie pour 1 tour (+1 tour par réussite).
- Fin de la frénésie** : au bout de 5 réussites, la frénésie est terminée.
- Jet moyen** : difficulté 6 à 8.
- Malveillance** (ne pas l'être) : difficulté 9 - Conscience.
- Volonté** : 1 point de Volonté permet de contrôler une action du personnage durant 1 tour.

Bonus de frénésie/Rötschreck

- Pas de malus de blessure.
- Aucun jet de volonté.
- Pas de Rötschreck en frénésie.
- +2 pour utiliser Domination sur un frénétique, -2 pour y résister.

ALIÉNATION

Aliénation permet aux vampires de manipuler la folie, de la concentrer et de la projeter dans l'esprit de leurs ennemis. Bien que ce pouvoir fût autrefois surtout utilisé par les Malkaviens, les praticiens de cette discipline n'ont pas nécessairement besoin d'être fous pour l'utiliser, même si cela peut aider.

De façon très effrayante, Aliénation ne semble pas faire naître la folie dans l'esprit de la victime, mais plutôt catalyse un état préexistant, brisant les barrières de l'esprit et libérant ce qui s'y cachait. Les Malkaviens prétendent que la folie est l'étape suivante de l'évolution de l'esprit, une progression de ce que les gens appellent conscience vers un nouvel état d'éveil. Évidemment, les autres caïnites rient de ce résonnement, et pensent que cela n'est qu'une tentative pour expliquer le chaos qu'apporte Aliénation. Mais ils ne rient pas trop fort... les Malkaviens seraient bien capables d'atteindre l'éveil en premier.

• Passion

Le vampire manipule les émotions de sa victime, en les poussant à leur paroxysme ou en les atténuant totalement. Le caïnite ne peut choisir l'émotion affectée et il ne peut qu'amplifier ou atténuer des émotions déjà présentes chez la cible. De cette manière, un vampire peut transformer une irritation en rage destructrice, ou un véritable amour en intérêt poli.

Système : le personnage doit parler à la victime et effectuer un jet de **Charisme + Empathie** (difficulté égale au niveau d'Humanité/Voie de la cible).

Le nombre de réussites détermine la durée de l'altération du sentiment. Les effets de ce pouvoir peuvent inclure une modification d'1 ou 2 point(s), en plus ou en moins, aux difficultés des jets de frénésie, de vertus, pour résister aux pouvoirs de Présence, etc.

Nombre de réussite	Durée de l'effet
1	1 tour
2	1 heure
3	1 nuit
4	1 semaine
5	1 mois
6 et +	3 mois

•• Hantise psychique

Le vampire peut manipuler les centres de perception du cerveau de sa victime, les submergeant de visions, sons, odeurs ou sentiments qui n'existent pas réellement. Ces images, quel que soit le sens qu'elles affectent, sont très fugitives, à peine perceptibles par la victime. Un vampire utilisant ce pouvoir ne peut contrôler ce que perçoit sa victime, mais il peut choisir le sens qui sera affecté.

Les effets de Hantise psychique se manifestent surtout quand la victime est seule, et principalement la nuit. Ces visions peuvent prendre la forme de peurs refoulées, de souvenirs coupables, ou tout ce qui semble pertinent au conteur. Ce dernier doit laisser libre cours à son imagination lorsqu'il décrit ces impressions : la victime doit penser qu'elle sombre dans la folie (à moins que ce ne soit le monde autour d'elle).

Système : le vampire doit parler à sa victime, puis dépenser 1 point de sang et effectuer un jet de **Manipulation + Subterfuge** (difficulté égale à Perception + Maîtrise de soi/Instinct de la victime).

Le nombre de réussites indique la durée des visions. Les effets précis sont laissés à l'interprétation du conteur, mais des apparitions particulièrement déplaisantes ou terrifiantes peuvent réduire les groupements de dés de la victime, ou lui infliger des dérangements mineurs, surtout lorsque les visions se manifestent sur de longues périodes.

Nombre de réussite	Durée de l'effet
1	1 nuit
2	2 nuits
3	1 semaine
4	1 mois
5	3 mois
6 et +	1 an

••• Vision du chaos

Ce pouvoir étrange permet au vampire de tirer avantage des secrets mystérieux cachés dans les profondeurs mêmes de la folie. Il peut étudier les « motifs » de l'âme d'une personne, les convulsions de la nature intérieure d'un vampire, ou trouver un sens caché aux événements naturels [...].

Système : ce pouvoir permet, entre autres, à un vampire de déterminer la vraie nature d'une personne. Le vampire se concentre pendant 1 tour, puis le joueur effectue un jet de **Perception + Occultisme**. La difficulté dépend de la complexité du motif (6 à 9).

Le vampire peut aussi lire un message caché dans une lettre codée (difficulté 7), ou même voir l'action d'une force invisible dans les mouvements créés par la chute de feuilles mortes (difficulté 6). Presque tout peut contenir un sens caché, même si cela semble grotesque ou dépourvu de sens. Ces motifs sont présents dans la plupart des choses, mais sont souvent si complexes qu'ils peuvent absorber un vampire durant des heures tandis qu'il tente de décrypter leur sens.

Vision du chaos est un pouvoir très puissant, mais qui demande beaucoup de travail d'interprétation. Le conteur pourrait donner des pistes pour sa chronique, révéler des indices cachés, prévoir des événements importants ou dévoiler des informations critiques que cherchent les joueurs. Le plus important réside dans la forme de ces révélations. Les mystères que révèle Vision du chaos ne sont jamais faciles à comprendre, après tout, ils ne sont que des schémas cachés au sein d'une mer de folie. Le conteur devra essayer de décrire les résultats de l'utilisation de ce pouvoir de manière allégorique [...].

•••• Voix de la folie - Aperçu

En s'adressant simplement à haute voix à sa victime, le Malkavien peut la conduire à un état de rage ou de terreur, la forçant à abandonner sa raison ou ses pensées cohérentes. Les victimes sont assaillies par des hallucinations et tentent de fuir ou de détruire leurs terreurs cachées. L'utilisation de ce pouvoir cause souvent de tragiques événements, même si les Malkaviens prétendent encourager ainsi les gens à « agir selon leur vraie nature ». Hélas, un vampire victime de ce pouvoir court un véritable risque d'être victime de ses démons intérieurs.

ANIMALISME

La Bête se trouve au cœur de toute créature, des plus petits insectes aux plus anciens vampires. La discipline Animalisme permet au caïnite de développer un lien étroit et intense avec sa nature primordiale. Il peut non seulement communiquer avec les animaux, mais également projeter sa volonté en eux, prenant ainsi leur contrôle. En acquérant de la puissance, le vampire peut utiliser ses pouvoirs pour contrôler la Bête des mortels et même celle d'autres damnés. Les animaux sont très agités lorsqu'ils sont proches d'un caïnite qui n'a ni cette discipline, ni la compétence Animaux, allant parfois jusqu'à s'enfuir ou attaquer. Au contraire, un damné disposant d'Animalisme est rassurant pour les créatures inférieures, qui sont même souvent attirées par lui [...].

• Murmures sauvages

Ce pouvoir est la base de tous les autres pouvoirs d'Animalisme. Le vampire crée un lien empathique avec un animal, lui permettant de communiquer ou de donner des ordres simples. Le caïnite doit capter le regard de la bête et lui transmettre ses pensées par la seule force de la volonté. [...] Le contact doit être maintenu tout au long du processus ; s'il est brisé, le vampire doit à nouveau plonger ses yeux dans ceux de la bête pour le rétablir. [...]

Si le vampire utilise avec succès ce pouvoir, l'animal obéit à l'ordre du mieux que lui permettent ses capacités et son intelligence. [...]

Système : aucun jet n'est nécessaire pour parler avec un animal, mais le personnage doit tout d'abord établir un contact visuel avant. Donner un ordre demande un jet de **Manipulation + Animaux**. La difficulté dépend de la créature [...]. Le nombre de réussites obtenues par le joueur indique la force de l'ordre reçu par l'animal [...]. La nature d'un personnage joue un grand rôle dans l'approche de ces conversations [...]. Ce pouvoir ne peut forcer un animal à aller contre sa nature ou à risquer sa vie [...].

•• Appel

Le lien entre le vampire et la Bête est à présent suffisamment solide pour qu'il puisse lancer un appel avec la voix d'un animal précis : hurler comme un loup, croasser comme un corbeau... Cet appel est mystiquement perçu par les représentants de cette race. Comme chaque animal à un cri différent, Appel ne fonctionne qu'avec une espèce à la fois.

Tous les animaux de cette espèce à portée reçoivent l'appel, mais chaque individu peut décider de répondre ou non. Le vampire n'a aucun contrôle sur les créatures qui lui répondent, mais celles-ci sont bien disposées envers lui et écouteront ce qu'il a à leur demander.

Système : le joueur effectue un jet de **Charisme + Survie (difficulté 6)** pour déterminer la réponse à l'Appel, référez-vous ensuite au tableau ci-dessous. Seuls les animaux qui peuvent entendre l'appel y répondront et si le conteur décide qu'aucun animal de cette espèce n'est à proximité, le pouvoir restera sans réponse.

Appel peut être aussi précis que le souhaite le joueur. Un personnage peut appeler toutes les chauves-souris de la zone, uniquement les chauves-souris mâles, ou encore seulement la chauve-souris albinos avec une oreille coupée qu'il a vue la nuit dernière.

Nombre de réussite	Résultat
1	Un seul animal répond
2	Un quart des animaux à portée répondent
3	La moitié des animaux répondent
4	La plupart des animaux répondent
5 et +	Tous les animaux répondent

••• Dompter la Bête

En sa qualité de prédateur ultime, le vampire est très lié à la nature bestiale qui se cache dans le cœur de chaque mortel. Un vampire qui développe ce pouvoir peut imposer sa volonté à un mortel (humain ou animal), soumettant la Bête en lui. Ceci étouffe chez la victime toutes les émotions puissantes : espoir, colère, amour, peur.

Les mortels qui ont perdu le feu de leur Bête intérieure sont très facilement manœuvrables, réagissant avec indifférence aux situations les plus tendues. Même les mortels les plus courageux ou les plus insensés deviennent apathiques et sans réaction, et un sujet particulièrement sensible pourra souffrir d'un dérangement phobique sous l'influence du pouvoir.

Système : le joueur effectue un jet de **Manipulation + Intimidation** s'il veut dompter la Bête par la peur, ou **Manipulation + Empathie** s'il veut la séduire. Dans les deux cas, la difficulté est de 7.

C'est une action étendue, demandant autant de réussites que la cible a en Volonté permanente. Un échec indique que le vampire doit recommencer depuis le début, tandis qu'un échec critique fait que le caïnite ne pourra plus affecter la Bête de sa victime pour la durée de la scène.

Lorsque la Bête d'un mortel est soumise ou domptée, celui-ci ne peut plus ni dépenser, ni gagner de Volonté. Il ne se défendra même pas en cas d'attaque (le conteur peut accorder un jet de Volonté si sa vie est menacée). Pour se débarrasser des effets de ce pouvoir, la victime effectue un jet de **Volonté (difficulté 6)** une fois par jour, jusqu'à ce qu'elle ait accumulé autant de réussite que le niveau de Volonté permanent du vampire. Les damnés eux-mêmes ne peuvent pas être affectés par ce pouvoir.

Bien que la Bête des caïnites ne puisse être domptée, le conteur peut autoriser les personnages à utiliser la version apaisante de ce pouvoir pour aider un vampire à sortir de frénésie. En cas de succès avec 3 réussites ou plus, le joueur permet à un vampire en frénésie de refaire son jet de frénésie avec le même modificateur que ce qui l'avait provoquée en premier lieu.

•••• Soumission de l'esprit - Aperçu

En plongeant son regard dans celui d'un animal, le vampire peut le posséder psychiquement. Certains anciens pensent que les animaux n'ayant pas d'âme, mais uniquement un esprit, le vampire peut glisser sa propre âme dans le corps de l'animal. La plupart des jeunes damnés pensent qu'il s'agit plutôt de transférer sa conscience dans l'esprit de la créature, mais tous s'accordent à dire que l'esprit (ou la pensée) plus faible de l'animal est mis de côté par la conscience du vampire. Le corps du caïnite tombe alors dans un état proche de celui de la torpeur tandis que son esprit prend le contrôle des actes de l'animal. Il restera comme cela jusqu'au retour de son esprit.

AUSPEX

Cette discipline concerne les perceptions extrasensorielles des vampires. Si Auspex permet dans un premier temps de magnifier les sens du damné, ce n'est qu'un début. Un vampire doit utiliser avec précaution ses sens sur-développés, car il risque d'être distrait par la vision de choses magnifiques, assourdi par les sons très puissants ou submergé par les odeurs trop fortes. Des événements soudains peuvent désorienter un vampire utilisant cette discipline s'il ne réussit pas un jet de **Volonté** (difficulté minimale de 4 en fonction de la puissance de la source de distraction) pour les occulter.

Un niveau de Perception élevé est un avantage indéniable dans l'utilisation d'Auspex. Le nombre de réussites indique la qualité des informations sensorielles perçues.

• Sens accrus

Ce pouvoir aiguise tous les sens du vampire, doublant la clarté et la portée de sa vue, de son odorat et de son ouïe [...]. Le vampire peut accroître ses sens comme il le souhaite, en maintenant sa concentration sur-développée aussi longtemps qu'il le souhaite [...]. Ce pouvoir procure parfois des visions extrasensorielles. Des flashes brefs et incontrôlés qui peuvent être [...], avec la pratique, interprétés avec précision.

Les sens sur-développés du vampire ont cependant un coût : les lumières brillantes, les bruits assourdissants et les fortes odeurs sont dangereux pour les utilisateurs de cette discipline [...].

Système : Ce pouvoir s'utilise comme une action réflexe et ne nécessite pas de jet de dés. Lorsque Sens accrus est actif dans certaines circonstances, le joueur peut voir ses jets de Perception (comme les jets de Perception + Vigilance) diminuer d'une difficulté égale à son niveau d'Auspex.

Le conteur peut aussi utiliser ce pouvoir pour permettre au personnage de percevoir une menace. Dans ce cas, il effectue un jet caché d'Auspex, d'une difficulté dépendant de la situation [...].

•• Perception d'aura

En utilisant ce pouvoir, le vampire peut percevoir « l'aura psychique » qui irradie des mortels et des êtres surnaturels. Ces halos sont de couleurs très variables qui demandent de l'entraînement pour être discernées correctement. Même l'individu le plus simple possède une aura comprenant des nuances variées et changeantes ; les émotions fortes dominent, tandis que les impressions éphémères et les secrets profonds apparaissent comme de discrètes perturbations.

Les couleurs changent selon l'état émotionnel du sujet, ses motifs en perpétuel mouvement se fondant en de nouvelles nuances. Plus l'émotion est forte, plus la teinte est marquée. Un vampire compétent peut apprendre énormément de choses de son sujet en décryptant les nuances et l'intensité des couleurs de l'aura [...].

Système : le personnage doit observer sa cible pendant quelques secondes puis le joueur effectue un jet de **Perception + Empathie** (difficulté 8). Le nombre de réussites indique la qualité de la perception et la compréhension de l'aura [...].

Nombre de réussites	Résultat
1	Distinguer les tons (pâle ou brillant).
2	Distinguer la couleur dominante
3	Reconnaître les motifs colorés
4	Détecter les changements subtils
5 et +	Identifier les mélanges de couleurs/motifs

[...] Il n'est toutefois pas possible de savoir si un mortel ment en utilisant ce pouvoir, et la nature trompeuse des caïnites rend la chose impossible. Perception d'aura est tout de même utile pour déterminer l'état émotionnel de la cible, ce qui pourrait permettre au vampire de soupçonner ou non sa cible.

Le damné peut décider d'effectuer une perception d'aura superficielle sur une large zone, comme une boîte de nuit ou une galerie d'art [...]. Dans ce cas, le joueur décide en avance des caractéristiques qu'il recherche et ne recevra que cette information en cas de réussite au jet [...].

••• Psychométrie

Lorsqu'une personne manipule un objet pendant un certain temps, elle y laisse une trace psychique. Un vampire avec ce niveau d'Auspex peut « lire » ces sensations [...]. Ces visions sont loin d'être claires et détaillées, prenant plutôt la forme d'un « instantané psychique » [...]. Pour obtenir des informations des résidus spirituels d'un objet, le vampire doit le tenir et entrer dans une légère transe [...].

Système : le joueur effectue un jet de **Perception + Empathie**. La difficulté est déterminée par l'ancienneté des impressions et la force mentale ou spirituelle de la cause (de 4 à 9) [...]. De plus, des événements émotionnellement forts [...] laissent également des impressions plus puissantes que dans le cas d'un usage courant. Chaque réussite donne une information, comme cela est détaillé dans le tableau suivant [...].

Réussites	Informations
Échec critique	Submergée par les informations psychiques
Échec	Pas d'information
1	Une information de base
2	Une deuxième information de base
3	Des informations utiles sur le dernier propriétaire
4	Le nom du propriétaire
5 et +	Tout ce que vous voulez savoir sur la relation du propriétaire avec l'objet

•••• Télépathie - Aperçu

Le vampire projette une partie de sa conscience dans l'esprit d'un mortel proche, créant un lien mental grâce auquel il peut communiquer sans un mot ou lire les pensées intimes de sa cible. Le damné « entend » dans son esprit les pensées de sa cible, comme si celle-ci lui parlait.

C'est l'une des capacités vampiriques les plus puissantes, puisque, avec le temps, un vampire peut tout apprendre d'un sujet sans que celui-ci le sache.

CÉLÉRITÉ

La plupart des vampires sont des créatures posées et méticuleuses, mais lorsque le besoin s'en fait sentir, certains caïmites peuvent se déplacer rapidement, très rapidement. Célérité permet aux Assamites, aux Brujahs et aux Toréadors de bouger si vite qu'ils semblent presque disparaître. Les Assamites utilisent leur vitesse et leur furtivité pour frapper depuis les ombres avant qu'on ne puisse les voir. Les Brujahs profitent des avantages de ce pouvoir pour affronter des adversaires supérieurs en nombre. Les Toréadors, quant à eux, s'en servent pour donner une grâce surnaturelle à leurs représentations ou pour réaliser des œuvres d'art à une vitesse incroyable.

Système : la Célérité est utile de deux manières.

- Elle ajoute (**niveau**) dés aux actions liées à la Dextérité : chaque **niveau** de Célérité ajoute +1 dé à tous les jets liés à la Dextérité (le combat, la conduite, le crochetage, etc.).
- Elle permet d'accomplir des actions supplémentaires (dont des déplacements) : le joueur peut aussi choisir de dépenser 1 **point de sang** pour accomplir une action supplémentaire dans le tour pour chaque niveau de Célérité utilisé dans ce but (cette dépense de points de sang n'est pas limitée par la génération du vampire). Toutefois, chaque niveau de Célérité utilisé de cette manière ne donne plus de dé supplémentaire aux actions liées à la Dextérité pour ce tour.

Un Toréador, ayant un niveau de Célérité de 4, peut choisir de dépenser 2 **points de sang** pour accomplir 2 **actions supplémentaires**, ses deux niveaux restants de Célérité ajouteront donc 2 dés à tous ses jets liés à la Dextérité pour les 3 actions (1 action de base + 2 actions de Célérité) qu'il pourra accomplir ce tour-ci. Ces actions supplémentaires doivent être des actions physiques (le vampire ne peut pas utiliser de disciplines mentales, comme Domination ou Thaumaturgie, plus d'une fois par tour).

L'action normale du vampire intervient à son initiative, ses actions supplémentaires prennent place à la fin du tour en cours (lorsque tous les autres personnages ont fait leur action normale du tour). Si plusieurs vampires ont Célérité, résolvez leurs actions supplémentaires selon l'ordre d'initiative.

Un personnage doit normalement diviser son groupement de dés s'il accomplit plusieurs actions dans le même tour (cf. page 254), mais un vampire maîtrisant Célérité accomplit ses actions supplémentaires sans pénalités, utilisant ainsi son groupement de dés complet pour chaque action. Toutefois, ces actions supplémentaires ne peuvent elles-mêmes être divisées en plusieurs actions.

CHIMÉRIE

Les Ravnos sont les maîtres des illusions, mais l'histoire de cette discipline s'est perdue dans les méandres du temps. Les rumeurs parlent de ghûls ravnos, rakshasas et de changeformes, mais la seule certitude est que la Chimérie est une arme très puissante entre les mains des Mystificateurs.

Chimérie est un art d'invocation, qui permet à un vampire de donner vie à ses pensées en les transformant en images illusoire capables de tromper les sens des mortels ou les caïnites qui ne disposent pas d'un niveau suffisant en Auspex (cf. « Voir l'invisible » page 142). Les Ravnos utilisent souvent leurs pouvoirs pour manipuler et séduire leurs victimes et leur faire accomplir des actes dont ils seront les seuls bénéficiaires.

Les illusions créées avec Chimérie peuvent être démasquées par une victime qui « prouve » leur fausseté (une personne qui marche vers un mur illusoire, qui exprime son incrédulité et qui passe son bras à travers détruit l'illusion), ou lorsqu'elles sont explicitement incroyables (un dragon qui crache des flammes ou une inversion de gravité). Les victimes fréquentes de Chimérie se retrouvent à douter de tout ce qui les entoure, et elles développent souvent des dérangements mineurs pour le plus grand amusement des Ravnos.

• Ignis Fatuus

Le vampire peut invoquer une illusion mineure immobile qui abuse un seul sens. Il pourra, par exemple, évoquer une exhalaison de soufre, l'apparition d'un stigmaté ou le bruit d'une vitre qui se brise. Si les illusions tactiles peuvent être senties, elles n'ont pas de réalité physique : un mur invisible, mais perceptible au toucher ne retiendra personne, et du fil barbelé invisible n'infligera pas de dégâts. Le vampire doit connaître la composition de son illusion. Bien qu'il soit aisé de créer l'illusion d'une blessure au couteau, falsifier la voix d'une personne ou répliquer une photographie d'une maison d'enfance est impossible sans les avoir vues ou entendues.

Système : le joueur doit dépenser **1 point de Volonté** pour créer une illusion. Celle-ci dure jusqu'à ce que le Ravnos s'en éloigne (en quittant la pièce par exemple), jusqu'à ce que quelqu'un perce l'illusion ou que le vampire décide de l'arrêter. Les illusions créées par Ignis Fatuus, que ce soit une odeur, des lumières ou une fumée, sont limitées à un volume de 50 cm³ par niveau de Chimérie.

•• Fata Morgana

Le caïnite peut à présent créer des illusions immobiles qui abusent tous les sens. Le vampire peut ainsi transformer une cave lugubre en une somptueuse salle de bal, mais il ne peut créer les flammes mouvantes d'un chandelier ou des danseurs. Là encore, l'illusion n'a aucune réalité physique, mais il est facile de faire croire ce que l'on veut à un visiteur médusé ; après tout, un seau d'eau fraîche, même croupie, sera aussi désaltérant que du champagne.

Système : le joueur dépense **1 point de Volonté** et **1 point de sang** pour créer l'illusion. Ces images fixes demeurent jusqu'à leur dissipation, dans les mêmes conditions que les illusions créées avec Ignis Fatuus.

••• Apparition

Il ne s'agit pas d'un véritable pouvoir, mais Apparition permet à un vampire de donner du mouvement aux illusions créées avec Ignis Fatuus ou Fata Morgana. Ainsi, le caïnite peut créer l'illusion d'un être vivant, d'eau courante, de rideaux ondulants ou d'un feu crépitant.

Système : le joueur dépense **1 point de sang** pour animer son illusion d'une façon significative, ou de plusieurs petits mouvements subtils. Un vampire peut créer l'illusion d'un monstre sauvage bondissant sur une victime, ou d'une ruelle désolée, balayée par le vent, dans laquelle un lampadaire grésille.

Accomplir des actions complexes pendant l'illusion (c'est-à-dire tout ce qui pourrait nécessiter un jet) demande au préalable d'effectuer un jet de **Volonté** (difficulté égale à la situation). En cas d'échec, elle se dissout instantanément.

Lorsque le vampire cesse de se concentrer sur l'illusion, il peut décider de la laisser perdurer en faisant se répéter des mouvements simples dans une boucle infinie. Pour faire simple, tout ce qui peut être décrit en une phrase, comme un garde qui patrouille devant une porte, peut perdurer et se répéter ainsi jusqu'à ce que le vampire la laisser se dissiper, comme avec Ignis Fatuus. Le damné ne peut pas reprendre le contrôle d'une illusion qu'il a laissé tourner en boucle.

•••• Permanence - Aperçu

Ce pouvoir s'utilise également en conjonction avec Ignis Fatuus et Fata Morgana, et permet de faire perdurer une illusion, même si le créateur ne la voit plus. De cette manière, les Ravnos parent leurs refuges provisoires de faux atours luxueux, ou éloignent les importuns avec des chiens de garde illusoire.

DOMINATION

Domination est l'une des disciplines vampiriques les plus craintes, car elle permet aux caïnites d'influencer les pensées et les actes d'une victime par la simple force de leur volonté. Utiliser Domination demande au vampire d'établir un contact visuel direct avec sa cible (cf. page 153), il ne peut donc agir que sur une seule personne à la fois. Les ordres doivent être donnés oralement, mais certaines injonctions simples peuvent être intimes par signes (un index pointé dans une direction et une expression autoritaire pour dire « Pars ! »). Si la cible ne comprend pas le damné (elle ne parle pas la même langue, l'ordre n'a aucun sens pour elle, elle ne peut pas l'entendre), elle n'obéira à aucun ordre, quelle que soit la force de volonté du vampire. Les vampires maîtrisant Domination sont souvent issus des clans les plus autoritaires et dominateurs.

• Ordre

Le vampire plonge ses yeux dans ceux de la cible et prononce un ordre constitué d'un seul mot qui doit être exécuté immédiatement. L'ordre doit être clair et précis : cours, accepte, tombe, [...]. Si l'ordre demande un minimum de réflexion ou est ambigu, la cible peut y obéir lentement ou bâcler la tâche. Il n'est pas possible de lui ordonner d'accomplir une action qui la menace directement [...].

L'ordre peut être inclus dans une phrase, dissimulant ainsi aux autres l'utilisation du pouvoir. Cette subtilité demande toujours que le vampire établisse un contact visuel avec la cible au bon moment et prononce l'ordre de façon claire [...].

Système : le joueur effectue un jet de **Manipulation + Intimidation** (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible). Plusieurs réussites indiquent que la cible agit avec plus de détermination ou plus longtemps [...]. Souvenez-vous qu'un ordre contre nature peut interrompre l'effet de ce pouvoir [...].

•• Hypnose

Avec ce pouvoir, le vampire peut implanter oralement une idée fautive ou une suggestion hypnotique dans le subconscient de sa cible. Rien ne doit distraire le damné et sa cible, car Hypnose requiert une concentration intense et des phrases précises pour être efficace. Le vampire peut décider que la suggestion imposée agit immédiatement ou établir un signal qui la déclenchera ultérieurement. La victime doit être capable de comprendre le vampire, et le contact visuel doit être maintenu aussi longtemps que nécessaire pour implanter l'idée.

[...] Hypnose ne permet pas d'implanter des illusions ou des faux souvenirs (comme voir un lapin blanc ou penser que son corps s'enflamme). Un sujet ne peut avoir qu'une suggestion implantée à la fois.

Système : le joueur effectue un jet de **Manipulation + Commandement** (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible).

Le nombre de réussites détermine la prise de la suggestion dans le subconscient de la victime. Avec une ou deux réussites, le sujet ne peut être forcé à accomplir des tâches qui lui paraissent étranges [...]. Avec trois ou quatre réussites, la suggestion est efficace tant qu'elle ne met pas en danger le sujet. À partir de cinq réussites, le vampire peut implanter à peu près toute suggestion. Quelle que soit la force de volonté du vampire, ses ordres ne peuvent pas forcer une cible à se blesser elle-même ou à défier sa nature [...].

Si un vampire utilise Hypnose sur une cible avant qu'elle n'ait accompli une directive précédemment implantée, comparez le nombre de réussites obtenues à celui de la première suggestion. Le jet qui obtient le plus grand nombre de réussites indique quel ordre est à présent implanté dans le subconscient de la cible, l'autre étant effacé. En cas d'égalité, le nouvel ordre l'emporte sur l'ancien.

••• Altération mémorielle

Après avoir établi un contact visuel, le vampire s'aventure dans les souvenirs du sujet, les volant ou les recréant selon sa volonté. Altération mémorielle ne permet pas un contact télépathique, mais agit de façon semblable à l'hypnose, le caïnite posant des questions et arrachant les réponses à sa cible. Le degré d'altération des souvenirs dépend des désirs du vampire : il peut modifier légèrement l'esprit du sujet [...] ou aller jusqu'à effacer entièrement les souvenirs de son passé. Le niveau de détail à une influence directe sur la prise des nouveaux souvenirs [...]. Un faux souvenir, simple ou incomplet [...] s'effondre plus rapidement qu'un autre plus détaillé [...].

Même dans ses applications les plus simples, Altération mémorielle demande une grande maîtrise et beaucoup de finesse. Il est relativement simple de s'engouffrer dans la psyché d'une cible et d'y arracher les souvenirs de la veille, sans même savoir ce qu'elle a fait ce soir-là. Mais en procédant ainsi, le vampire laisse un blanc dans l'esprit de la victime, un trou de mémoire qui peut entraîner d'autres problèmes par la suite. Le damné peut décrire de nouveaux souvenirs, mais ils n'auront jamais le même degré de réalisme que de vrais souvenirs. Ce pouvoir n'est donc jamais totalement efficace [...].

Système : le joueur explique le type d'altération qu'il veut effectuer, puis fait un jet d'**Astuce + Subterfuge** (difficulté égale à la Volonté actuelle de la cible).

Une réussite indique que la cible est paisible durant le temps nécessaire à la modification verbale de ses souvenirs, à la condition que le vampire n'agisse pas de manière agressive envers elle. Le tableau ci-dessous indique le degré de modification possible de la mémoire de la cible. Si le nombre de réussites ne permet pas les modifications prévues par le personnage, le conteur en réduit l'impact sur l'esprit du sujet.

Réussites	Modifications apportées
1	Supprimer un souvenir pour un jour
2	Supprimer définitivement un souvenir
3	Procéder à de légères modifications
4	Modifier/supprimer une scène complète
5 et +	Reconstruire des périodes entières de la vie du sujet

Pour restaurer des souvenirs effacés [...], le niveau de Domination du vampire doit être égal ou supérieur à celui du caïnite qui a effectué ces changements, puis le joueur fait un jet d'**Astuce + Empathie** (difficulté égale à la Volonté permanente du vampire auteur des modifications) et doit obtenir plus de réussites que son prédécesseur [...].

•••• Conditionnement - Aperçu

Par d'incessantes manipulations, le vampire peut soumettre un mortel à sa volonté. Avec le temps, la victime est de plus en plus sensible à l'influence du damné et, à l'inverse, de plus en plus résistante à celles d'autres caïnites. Gagner le contrôle total de l'esprit d'un individu n'est pas chose aisée, demandant des semaines, voire des mois, d'efforts.

FORCE D'ÂME

Tous les vampires possèdent une constitution surnaturelle qui les rend bien plus résistants que de vulgaires mortels, mais la maîtrise de Force d'âme procure une telle endurance qu'un damné semble devenir quasi invincible.

Les caïnites possédant cette discipline peuvent ignorer les dommages les plus massifs et même les blessures les plus terribles n'ont l'air que de simples égratignures. Ce pouvoir procure même une protection contre les fléaux des vampires, comme la lumière du soleil ou le feu, et les damnés des clans Gangrels, Ravnos et Ventrues en apprécient grandement les bénéfices.

Système : le niveau de Force d'âme d'un personnage est ajouté à sa Vigueur pour absorber les dégâts contondants et létaux. Un personnage avec cette discipline peut également utiliser son niveau de Force d'âme pour absorber les dégâts aggravés bien qu'un vampire ne puisse normalement pas absorber ce type de dommage. Ainsi, un vampire avec Force d'âme au niveau 3 dispose de 3 dés pour absorber les dégâts aggravés.

Reportez-vous en page 279 pour plus de détails sur l'absorption et les dégâts.

OBTÉNÉBRATION

Obténébration est le pouvoir distinctif des Lasombras qui leur permet de contrôler la matière même des ténèbres. La nature des ténèbres invoquées par Obténébration est encore intensément débattue parmi les vampires. Certains pensent qu'il s'agit de simples ombres, d'autres croient que ce pouvoir permet à un caïnite de contrôler la matière brute de son âme damnée en lui donnant une forme tangible terrifiante. Dans tous les cas, les effets d'Obténébration sont abominables : des vagues de noirceur surgissent du vampire et submergent la cible comme une lame de fond infernale. Puisque cette discipline est presque exclusivement maîtrisée par le Sabbat, les membres de la Camarilla pris en train de l'utiliser feraient bien de pouvoir fournir une explication sacrément bonne à ce sujet...

Note : un vampire utilisant Obténébration peut voir à travers les ténèbres qu'il contrôle, les autres vampires ne le peuvent pas, même ceux maîtrisant aussi la discipline. Des histoires terrifiantes de Lasombras rivaux cherchant à s'aveugler et à se déchiqueter avec les mêmes fouets de ténèbres circulent parmi les jeunes membres du clan, mais aucun ancien n'a confirmé de tels événements. [...]

• Jeu d'ombres

Ce pouvoir donne au vampire un contrôle limité sur les ombres et les ténèbres ambiantes. Bien qu'il ne puisse pas « créer » de ténèbres, il peut modifier et faire se mouvoir des ombres existantes, les transformant en source d'épouvante. Ce pouvoir permet également au vampire de séparer une ombre de l'objet qui la projette et même de modeler des ténèbres pour leur donner la forme de l'ombre de quelque chose qui n'existe pas [...]. En étant glaciales ou brûlantes, et en saisissant une victime, les ténèbres peuvent la blesser sérieusement ou même l'asphyxier [...].

Système : ce pouvoir ne demande pas de jet, mais la dépense d'1 point de sang. Jeu d'ombres dure pendant une scène et ne demande pas de concentration active.

Un vampire dissimulé dans l'ombre gagne +1 dé à ses groupements de dés de Furtivité, et la difficulté des tirs contre lui est augmentée de +1. Un vampire utilisant les ténèbres pour se rendre plus terrifiant gagne +1 dé à ses groupements de dés d'Intimidation. Les adversaires saisis par les ombres mouvantes et les ténèbres tentaculaires perdent -1 dé sur leurs jets de Vigueur (jets d'absorption inclus).

Les mortels, les goules et les autres créatures devant respirer commencent à s'asphyxier si leur Vigueur est réduite à zéro ; les vampires subissent les mêmes malus, mais ne risquent pas de s'étouffer. Une seule cible peut être affectée par ce pouvoir, quoiqu'une certaine dissimulation puisse être procurée à un groupe relativement immobile.

L'apparence surnaturelle de ce pouvoir est très déstabilisante pour les mortels et les animaux [...]. Lorsque ce pouvoir est utilisé à proximité de mortels, ceux-ci doivent effectuer un jet de **Courage** (difficulté 8) ou subir un malus de -1 dé à tous leurs groupements [...].

•• Voile de nuit

Le vampire peut créer un nuage de ténèbres impénétrables. Ce nuage voile toute lumière et même, dans une moindre mesure, les sons [...]. Cette manifestation physique donne du crédit aux Lasombras qui prétendent que les ténèbres sont bien plus que de simples ombres. Le nuage peut se déplacer, si le vampire le désire, mais il doit pour cela rester totalement concentré.

Système : le joueur effectue un jet de **Manipulation + Occultisme** (difficulté 7). Une réussite génère une masse de ténèbres d'environ 3 mètres de diamètre [...]. Chaque réussite supplémentaire double le diamètre du nuage [...]. Le nuage peut être invoqué jusqu'à 50 mètres, mais si l'endroit visé est hors de vue du vampire, il doit dépenser 1 point de sang et la difficulté est augmentée de +2.

La masse épaisse et huileuse éteint les sources de lumière prises à l'intérieur (à l'exception du feu) et étouffe les sons au point de les rendre indistincts [...].

Même les vampires qui possèdent des pouvoirs sensoriels [...] subissent les pénalités de combat à l'aveugle à cause de la nature surnaturelle des ténèbres. De plus, être englouti par le Voile de nuit réduit de -2 dés les groupements basés sur la Vigueur, les ténèbres agrippant et griffant en tous sens leurs victimes.

Ce pouvoir n'est pas cumulable avec Jeu d'ombres [...]. Les mortels et les animaux entourés du Voile doivent effectuer un jet de Courage.

••• Bras des abysses

En affinant son contrôle sur les ténèbres, le vampire peut créer des tentacules préhensiles qui surgissent des recoins les plus sombres. Ces tentacules peuvent agripper, immobiliser et écraser des ennemis.

Système : le joueur dépense 1 point de sang et fait un jet simple (jamais étendu) de **Manipulation + Occultisme** (difficulté 7). Chaque réussite indique la création d'un tentacule. Chaque tentacule fait 2 mètres de long et possède un niveau de Force et de Dextérité égal au niveau de l'Obténébration du créateur (plus Puissance et Célérité).

Le vampire peut dépenser 1 point de sang pour augmenter de +1 la Force ou la Dextérité d'un seul tentacule, ou pour augmenter sa longueur de 2 mètres. Chaque tentacule dispose de 4 niveaux de santé, est affecté par le feu et la lumière du soleil comme un vampire et absorbe les dégâts contondants et létaux en utilisant la Vigueur + Force d'âme du vampire. Les dégâts aggravés ne peuvent pas être absorbés.

Les tentacules peuvent écraser (après l'avoir saisi) un adversaire, infligeant Force + 1 niveau de dégâts létaux par tour. Pour faire lâcher prise au tentacule, la victime doit gagner un jet de **Force en opposition** (difficulté 6 pour les deux). Les tentacules peuvent attaquer, mais on ne peut les utiliser pour effectuer des manipulations délicates, comme conduire ou écrire.

Les tentacules ne sont pas obligés de surgir de la même source, chaque recoin sombre peut constituer une source pour Bras des abysses. Contrôler les tentacules ne demande pas une concentration totale : si le vampire n'est pas en invalidité ou en torpeur, il peut contrôler les tentacules et entreprendre d'autres actions.

•••• Sombre métamorphose - Aperçu

Le vampire fait appel à ses ténèbres intérieures et s'en imprègne, devenant un hybride monstrueux de chair et d'ombres. Son corps se couvre de taches de ténèbres, et des tentacules sifflants surgissent de son torse et son abdomen. Quoique toujours humanoïde, le vampire prend une apparence quasi-démoniaque, alors que ses ténèbres intérieures jaillissent à la surface de son corps.

OCCULTATION

Occultation est une discipline surnaturelle qui permet aux vampires de se dissimuler au regard des autres, et même de disparaître de la vue d'une foule entière. Un vampire maîtrisant Occultation ne devient pas réellement invisible, mais fait plutôt croire aux témoins qu'il a disparu. [...] Généralement, le vampire utilisant cette discipline doit se trouver à une distance proche des gens ou éléments qu'il souhaite affecter (approximativement 5 mètres par niveau d'Astuce + Furtivité du caïnite). [...]

• Manteau d'ombre

À ce niveau, le vampire doit compter sur les ombres proches et les obstacles pour dissimuler sa présence. Il se glisse dans un recoin sombre et disparaît de la vue. Le vampire n'est pas remarqué tant qu'il reste silencieux, immobile, relativement caché (derrière un rideau, un buisson, une porte cochère ou une allée déserte) et hors d'un éclairage direct. Il n'est plus caché dès qu'il se déplace, attaque ou est directement éclairé. De plus, la tromperie du damné ne résiste pas à une observation rigoureuse.

Système : aucun jet n'est nécessaire tant que le personnage répond aux conditions énoncées ci-dessus. Tant qu'il reste immobile et silencieux, personne ne pourra le voir, mis à part un autre vampire avec un niveau suffisant en Auspex.

•• Présence invisible

Avec de l'expérience, le vampire peut se déplacer sans être vu : les ombres semblent se déplacer pour le cacher, les observateurs détournent automatiquement le regard lorsqu'il passe, et les gens se déplacent inconsciemment pour éviter son contact. Ceux qui ont une faible volonté peuvent même quitter précipitamment les lieux, victimes d'une peur irrationnelle. Le caïnite est ignoré indéfiniment, à moins que quelqu'un ne le recherche délibérément ou qu'il ne se démasque par accident. Puisque le vampire garde sa substance physique, il doit prendre garde à éviter les contacts avec ce qui pourrait trahir sa présence (renverser un vase, percuter quelqu'un). Même un murmure ou le bruit d'une chaussure sur le sol peuvent être suffisants pour briser le pouvoir.

Système : aucun jet n'est nécessaire, à moins que le personnage ne parle, attaque ou attire l'attention sur lui d'une quelconque manière. Le conteur demandera alors au joueur d'effectuer un jet d'**Astuce + Furtivité** chaque fois que le personnage risque de se révéler.

La difficulté du jet dépend de la situation (marcher sur un parquet grinçant aurait une difficulté de 5, tandis que traverser une flaque d'eau serait de 9). [...] En cas de succès, le vampire et tous les objets qu'il porte et qui peuvent tenir dans une poche sont dissimulés.

Certains événements sont trop évidents pour être dissimulés par Présence invisible. Bien que le personnage soit invisible pendant qu'il traverse une fenêtre, hurle ou envoie quelqu'un à travers la pièce, il ne l'est plus immédiatement après. Les témoins sortent immédiatement de la transe subtile dans laquelle le caïnite les a plongés avec Occultation. Pire encore, chaque témoin peut faire un jet d'**Astuce + Vigilance** (difficulté 7). En cas de succès, le brouillard mental se dissipe totalement et ces individus se rappellent parfaitement de tous les faits et gestes du personnage, comme s'il avait toujours été visible.

••• Masque aux mille visages

Le vampire peut influencer sur la perception de ceux qui l'entourent, les forçant à voir un visage différent du sien. Bien que la forme physique du vampire ne change pas, tous ceux qui ne peuvent percevoir la vérité voient la personne que le caïnite souhaite leur montrer.

Le vampire doit avoir une idée précise du visage qu'il souhaite montrer. La première chose est de décider de créer un visage imaginaire, ou d'imiter celui d'une autre personne. Un visage créé de toutes pièces est

plus difficile à composer de façon réaliste, mais un tel déguisement est souvent plus facile à conserver que lorsqu'il s'agit d'imiter quelqu'un. Les choses sont plus simples si le vampire emprunte un visage, mais se moque de la personnalité.

Système : le joueur effectue un jet de **Manipulation + Représentation** (difficulté 7) pour déterminer la qualité du déguisement. Si le personnage tente d'incarner quelqu'un, il doit observer attentivement cette personne avant d'en dupliquer l'apparence. Le conteur peut augmenter la difficulté si le vampire n'a fait qu'une observation très brève. Le tableau ci-dessous donne les différents degrés de réussite dans l'imitation de l'apparence de quelqu'un. Le vampire souhaitant porter le masque d'une personne ayant un niveau en Apparence supérieur au sien devra dépenser la différence entre les niveaux en points de sang (les vampires les plus jeunes devront donc attendre plusieurs tours pour dépenser le nombre de point de sang nécessaire).

Nombre de réussite	Résultat
1	Le vampire garde sa taille et sa corpulence, avec une légère modification de ses traits. Un Nosferatu peut apparaître comme un humain normal, bien que particulièrement hideux.
2	Le vampire n'est plus identifiable ; les gens ne le reconnaissent pas facilement ou ne sont pas d'accord sur son apparence.
3	Le vampire prend l'apparence qu'il souhaite.
4	Transformation complète, y compris dans les gestes, la voix, les attitudes, la façon de parler ou de marcher.
5 et +	Transformations radicales (apparaît comme étant du sexe opposé, d'un âge totalement différent, une modification très significative de la taille).

Prendre l'apparence de quelqu'un peut poser certains problèmes. Le personnage doit disposer de quelques informations de base sur l'individu. Les subterfuges les plus complexes (comme tromper un amant ou un ami proche) peuvent exiger que le vampire soit familier de la cible pour réussir son déguisement.

•••• Disparition à la vue de l'esprit - Aperçu

Cette puissante manifestation de la discipline Occultation permet au vampire de disparaître à la vue de tous. Cette disparition est si totale qu'elle peut même avoir lieu en face de quelqu'un. Bien que la disparition puisse être subtile, ce n'est pas le cas de son impact sur les témoins de la scène : la plupart des mortels seront pris de panique et s'enfuiront, alors que les individus faibles d'esprit effaceront totalement le souvenir du vampire de leur mémoire. Bien que les damnés ne soient pas aussi fortement affectés, un caïnite peut très bien être momentanément surpris par une disparition soudaine.

PRÉSENCE

Présence est une discipline de manipulation émotionnelle. Les vampires la maîtrisant peuvent inspirer une ferveur passionnée ou une terreur indicible aux mortels comme aux autres caïnites. Présence est remarquable, car, contrairement aux autres disciplines, certains de ses pouvoirs peuvent affecter des groupes entiers [...]. Tout le monde peut résister aux pouvoirs de Présence durant une scène en dépensant **1 point de Volonté** et en réussissant un jet de **Volonté (difficulté 8)**, mais l'individu affecté doit continuer à dépenser des points de Volonté jusqu'à ce qu'il ne voie plus le vampire[...]. Les caïnites ayant au moins **trois générations** de moins que l'utilisateur n'ont besoin de dépenser qu'**1 seul point de Volonté** pour la nuit entière et n'ont pas à faire de jet de Volonté pour ignorer les effets des pouvoirs de Présence.

Le principal inconvénient de Présence est que cette discipline ne contrôle que les émotions. Elle modifie les sentiments des autres envers le vampire, mais ne les réduit pas à sa merci. Si les gens écoutent attentivement les ordres donnés par le damné, ils conservent leur libre arbitre [...].

• Révérence

L'entourage du vampire désire soudain être encore plus proche et est très réceptif à son point de vue. Révérence est très utile pour communiquer avec des groupes, et quels que soient les propos tenus, le cœur de ceux qui écoutent penche toujours du côté du damné [...]. Le danger brise la fascination des observateurs, tout comme le fait de quitter les lieux. Ceux qui sont sujets aux effets de Révérence se souviendront de leurs sentiments en présence du vampire, ce qui peut avoir un impact sur leur comportement lors d'une prochaine rencontre.

Système : le joueur dépense **1 point de sang** et effectue un jet de **Charisme + Représentation (difficulté 7)**. Le nombre de réussites indique le nombre de personnes affectées. S'il y a plus de personnes présentes, les premières affectées seront celles qui ont la Volonté la plus faible. Le pouvoir dure jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce que le personnage l'annule.

Nombre de Réussite	Résultat
1	1 personne
2	2 personnes
3	6 personnes
4	20 personnes
5 et+	Toute personne à proximité immédiate

Ceux qui sont affectés peuvent dépenser **1 point de Volonté** pour annuler les effets à chaque scène tant qu'ils restent à proximité du vampire [...].

•• Regard terrifiant

Si un vampire peut devenir réellement effrayant en révélant physiquement sa vraie nature [...], ce pouvoir concentre ces éléments à un niveau tel qu'il peut rendre fou de terreur. Regard terrifiant crée une frayeur incontrôlable chez la victime, la plongeant dans la folie, la paralysant ou la forçant à fuir. Même l'individu le plus imperturbable reculera devant le visage horrifiant du vampire.

Système : le joueur effectue un jet de **Charisme + Intimidation (difficulté égale à l'Astuce + Courage de la cible)**. Une réussite indique que la cible est terrifiée, un échec signifie qu'elle est secouée par la vision, mais résiste à la panique [...]. De plus, chaque réussite retire -1 de aux groupements de dés des actions de la cible durant le tour suivant.

Le personnage peut utiliser Regard terrifiant une fois par tour contre une cible unique, mais il peut également tenter une action étendue, cumulant ses réussites pour subjuguier totalement sa proie [...], elle s'écroule sur le sol en position fœtale [...].

Un échec durant l'action étendue réduit à néant la tentative [...]. Un échec critique à n'importe quel moment indique que la cible n'est plus du tout impressionnée [...].

••• Envoûtement

Ce pouvoir altère les émotions des victimes, les transformant en serviteurs dévoués. Ces individus, vouant une dévotion véritable et durable au vampire, accèdent à tous ses désirs. Les victimes accomplissant ces actes de plein gré, plutôt que sous la contrainte, elles conservent leur créativité et leur personnalité.

Si ces serviteurs dociles sont plus plaisants et inspirés que les esclaves créés par la discipline Domination, ils sont également moins prévisibles. De plus, puisqu'Envoûtement a une durée limitée, un serviteur libéré peut devenir source d'ennuis pour le caïnite. Un vampire avisé se débarrassera donc de ceux qui ont été envoûtés dès qu'ils ne sont plus utiles, ou les liera de façon plus étroite avec un lien de sang (qui est bien plus facile à réaliser, puisque la victime souhaite servir le vampire).

Système : le joueur dépense **1 point de sang** et effectue un jet de **Apparence + Empathie (difficulté égale au niveau de Volonté actuel de la cible)**, le nombre de réussites déterminant la durée du pouvoir d'après le tableau ci-dessous (la cible peut dépenser des points de Volonté pour résister temporairement, comme avec tous les autres pouvoirs de Présence). Le conteur peut vouloir faire le jet lui-même, le personnage ne connaissant pas avec précision la force de son emprise. Le vampire devra attendre que les effets de l'Envoûtement initial cessent avant de relancer le pouvoir sur la même cible.

Nombre de Réussite	Résultat
Échec critique	Victime immunisée pour le scénario.
Échec	Victime immunisée pour la nuit.
1	1 heure
2	2 jour
3	1 semaine
4	1 mois
5 et +	1 an

•••• Convocation - Aperçu

Cet impressionnant pouvoir permet au vampire d'appeler à lui toute personne qu'il a déjà rencontrée. Cet appel peut s'adresser à n'importe qui, mortel ou créature surnaturelle, n'importe où dans le monde, sans limitation de distance. Le sujet de la Convocation vient aussi vite que possible, ne sachant peut-être même pas pourquoi. Il sait intuitivement comment trouver le vampire, même si celui-ci se déplace, et modifie son trajet en conséquence dès que possible. La Convocation mène au vampire et pas vers un lieu donné.

PROTÉISME

Cette discipline permet au vampire de manipuler sa forme physique. Certains y voient un lien très étroit avec la nature, d'autres une exaltation de la marque de Caïn. Quelle qu'en soit l'origine, les damnés qui développent cette discipline peuvent faire apparaître des griffes, prendre la forme d'un loup ou d'une chauve-souris, se transformer en brume ou se fondre dans la terre. Les vampires peuvent en général utiliser d'autres disciplines pendant leur transformation.

Cependant, il est des situations où le conteur peut décider que le vampire ne peut faire appel à telle ou telle discipline. Les vêtements et effets personnels du caïnite se transforment également lorsqu'il utilise Protéisme, on suppose qu'ils sont absorbés par sa substance propre (les armures et autres défenses physiques n'offrent cependant plus de protection sous cette forme). Les vampires ne peuvent pas transformer des objets volumineux ou d'autres êtres vivants ; Protéisme est une expression personnelle du pouvoir des morts-vivants. Un caïnite qui a le cœur empalé ne peut pas se transformer ; cependant, certains damnés pensent que ceux qui ont maîtrisé les plus hauts niveaux de cette discipline peuvent s'affranchir de cet obstacle.

• Yeux de la Bête

Le vampire voit parfaitement dans l'obscurité totale, n'ayant besoin d'aucune source de lumière pour percevoir les détails même dans les endroits les plus sombres. La Bête du vampire est visible dans ses yeux rouges et incandescents, un détail apte à effrayer plus d'un mortel.

Système : aucun jet n'est nécessaire pour activer ce pouvoir, le joueur doit juste annoncer qu'il fait appel aux Yeux de la Bête. Le changement demande 1 tour complet.

Durant la manifestation de ce pouvoir, le vampire voit la difficulté de tous ses jets sociaux avec des mortels augmenter de +1, à moins qu'il ne cache son regard (des lunettes de soleil sont la solution la plus simple). Un vampire avec ce pouvoir plongé dans l'obscurité totale ne subit pas les pénalités du combat à l'aveugle (cf. page 280).

•• Griffes bestiales

Les ongles du vampire se transforment en longues griffes animales. Ces serres sont extrêmement tranchantes, capables de déchirer les chairs avec aisance et même de marquer la pierre ou le métal sans difficulté. La présence de la Bête est également manifeste dans ces griffes, ce qui en fait une arme terrifiante contre les immortels. On raconte que certains Gangrels ont modifié ce pouvoir pour transformer leurs crocs de vampire en défenses monstrueuses.

Système : les griffes poussent automatiquement à la demande du personnage, et peuvent surgir des mains comme des pieds. La transformation demande la dépense d'1 point de sang, prend 1 tour complet, et dure jusqu'à la fin de la scène.

Le personnage attaque normalement en combat, mais les griffes infligent Force + 1 niveaux de dégâts aggravés. Les créatures surnaturelles ne peuvent absorber ces dégâts, mais un pouvoir comme Force d'âme peut être employé. De plus, la difficulté en escalade est diminuée de -2.

••• Fusion avec la terre

Fusion avec la terre est l'un des pouvoirs les plus recherchés de Protéisme, car il permet au vampire de ne faire plus qu'un avec la terre. Le caïnite s'enfonce littéralement dans le sol, transmutant sa substance pour fusionner avec le sol.

Bien qu'un vampire puisse s'immerger totalement dans le sol, il ne peut pas s'y déplacer. De plus, il est impossible de fusionner avec la terre à travers un autre matériau : Un plancher, du goudron ou même une pelouse artificielle empêchent le pouvoir de fonctionner. Bien sûr, il est relativement simple pour un damné de ce niveau de se faire pousser des griffes et d'arracher suffisamment de plancher pour mettre le sol à nu.

En s'enfonçant dans le sol, le vampire est totalement à l'abri du soleil s'il est à l'extérieur. C'est également une méthode de choix pour les caïnites qui souhaitent se reposer quelques siècles : ils s'enferment dans le sein protecteur de la terre, gagnant pouvoir et force pendant leur repos. Les vampires superstitieux et paranoïaques murmurent que des centaines d'anciens dorment dans le sol et se réveilleront la nuit de la Géhenne.

Lorsqu'il est enfoui de cette manière, le vampire se trouve dans un état transitoire entre la chair et la terre, sa présence physique existe entre le monde physique et le plan astral. Ainsi, il est difficile à détecter, même par des moyens surnaturels. Toutefois, un bouleversement du sol que le vampire occupe ou une atteinte à sa présence dans le royaume astral, le renvoie immédiatement dans le monde physique faisant jaillir la terre alors qu'il émerge du sol totalement éveillé.

Système : aucun jet n'est nécessaire, le personnage doit simplement dépenser 1 point de sang. La disparition dans le sol est automatique et prend 1 tour complet. Le personnage sombre dans un état à la limite de la torpeur, ne ressentant que faiblement son environnement.

Le joueur doit faire un jet d'Humanité/Voie (difficulté 6) pour que le vampire puisse s'éveiller face à un danger survenant avant le moment prévu de son retour.

Le personnage étant dans un état transitoire, toute tentative de détection (pister son odeur, rechercher son aura, fouiller le plan astral, etc.) voit sa difficulté augmenter de +2. Les êtres astraux ne peuvent toucher directement le vampire, rencontrant une sorte de résistance spongieuse en le traversant. De même, quelqu'un qui creuse dans le monde matériel se heurte à une terre incroyablement tassée, aussi dense que de la pierre.

Toute tentative de violence sur le vampire enseveli, sur le plan physique ou astral, provoque son retour immédiat dans le monde physique, faisant jaillir la terre tel un geyser aveuglant (tous les jets de Perception ont une difficulté majorée de +2 durant le tour). Le personnage lui-même soustrait -2 à son initiative pour le premier tour après son retour, du fait de la désorientation momentanée. Une fois sorti de la terre, il peut agir normalement.

•••• Forme de la Bête - Aperçu

Ce pouvoir donne au vampire la capacité légendaire de se transformer en loup ou en chauve-souris. Un vampire ainsi transformé est un représentant très imposant du règne animal. Il est bien supérieur aux animaux communs, même ceux qui sont possédés par le pouvoir de Soumission de l'esprit (Animalisme 4). Il conserve sa personnalité, mais peut faire appel aux capacités de l'animal : des sens aiguisés pour le loup, ou le vol pour la chauve-souris.

PUISSANCE

Les vampires versés dans cette discipline possèdent une force surnaturelle. Puissance permet de bondir sur d'énormes distances, de soulever des objets excessivement lourds et de frapper avec une force impitoyable.

Même la maîtrise la plus élémentaire de cette discipline donne au vampire une force surhumaine. Les immortels les plus puissants peuvent sauter si loin qu'ils semblent voler, lancer des voitures comme des canettes de soda et enfoncer le béton à main nue. Si les disciplines mentales inspirent le respect, l'efficacité brutale de Puissance se suffit à elle-même. Brujahs, Giovanni, Lasombras et Nosferatus maîtrisent naturellement cette discipline, mais les membres des autres clans recherchent très souvent quelqu'un susceptible de leur enseigner les pouvoirs de Puissance.

Système : chaque niveau de Puissance ajoute +1 dé à tous les jets liés à la Force.

À la place, le joueur peut dépenser 1 **point de sang** et transformer ses dés de Puissance en un nombre égal de réussites automatiques à tous ses jets liés à la Force pour le tour (et donc toutes les actions du tour en cas de séparation du groupement de dés ou d'utilisation de Célérité). Au combat, que ce soit en mêlée ou en bagarre, les réussites de Puissance (que ce soient celles obtenues par un jet ou par des réussites automatiques) sont appliquées au résultat du jet de dégâts.

QUIETUS

• Silence de la mort

De nombreux Assamites prétendent n'avoir jamais entendu le cri d'agonie de leurs cibles. Silence de la mort entoure le vampire d'une zone de silence mystique irradiant de son être et étouffant tout bruit à proximité. Aucun son ne provient de l'intérieur de la zone, mais ceux qui viennent de l'extérieur peuvent y être entendus. De nombreuses rumeurs parlent de vizirs assamites très doués ayant la capacité de réduire au silence un lieu plutôt qu'une zone les entourant, mais aucune preuve n'en a été apportée.

Système : ce pouvoir coûte 1 point de sang et crée une zone de 6 mètres de silence total autour de l'Assamite pendant une heure. Aucun son ne peut sortir de cette zone, mais les sons en provenance de l'extérieur sont audibles dans la zone d'effet.

•• Toucher du Scorpion

En modifiant les propriétés de son sang, un vampire peut créer un puissant venin qui ôte toute résistance à ses proies. Ce pouvoir est très craint par les autres caïnites, et d'innombrables histoires épouvantables circulent sur les façons d'injecter ce poison. On sait que les vampires maîtrisant Quietus administrent le poison en en couvrant leurs armes, en touchant la future victime ou même en le crachant tel un cobra. Une histoire, sans doute légendaire, parle d'un fier prince qui, démasquant un complot assamite qui visait à le détruire, a entrepris de faire subir une diablerie à celui qui voulait le supprimer. Mais alors qu'il était en pleine action, il se rendit compte qu'il venait d'ingérer du sang empoisonné, et devient incapable de résister aux attaques de l'hashashiyin pourtant affaibli.

Système : pour transformer un peu de son sang en poison, le personnage doit dépenser au moins 1 point de sang et réussir un jet de **Volonté (difficulté 6)**. En cas de succès, et s'il touche son ennemi (sans nécessairement lui faire des dégâts), la cible perd un nombre de points de **Vigueur** égal au nombre de points de sang convertis en poison (les vampires qui tentent de boire le sang du caïnite qui utilise ce pouvoir sont considérés comme étant automatiquement touchés). La dépense de points de sang de ce pouvoir étant affectée par la génération, il faudra donc plusieurs tours aux vampires de hautes générations pour transformer plusieurs points de sang.

Pour empoisonner sa victime, le caïnite doit toucher la chair de celle-ci ou la frapper avec quelque chose qui porte le venin. De nombreux Assamites oignent leurs armes avec le venin, tandis que d'autres s'en imprègnent les mains (ou les lèvres, pour un « baiser de la mort ») et les pressent sur leur ennemi. Les armes ainsi empoisonnées doivent être des armes de mêlée : les flèches, billes de fronde, balles ou armes de jet ne peuvent pas en être suffisamment recouvertes, ou le peu de poison déposé disparaît durant le vol.

Un caïnite voulant cracher son poison sur sa victime doit faire un jet de **Vigueur + Athlétisme (difficulté 6)**. 2 points de sang peuvent ainsi être expectorés au maximum, et un vampire peut cracher à une distance de 3 mètres par point de Force (et Puissance) qu'il possède. Les damnés sont immunisés à leur propre poison, mais pas à celui des autres caïnites disposant de ce pouvoir. La victime peut résister au poison avec un jet de **Vigueur + Force d'âme (difficulté 6)** ; les réussites au jet d'opposition sont soustraites des réussites obtenues par l'attaquant pour empoisonner sa victime. Le nombre maximal de points de sang qu'un vampire peut transformer en une fois est égal à sa **Vigueur**. Le nombre de réussites indique la durée de la perte de **Vigueur**.

Nombre de réussite	Résultat
1	1 tour
2	1 heure
3	1 jour
4	1 mois
5 et +	Permanent (recouvrable par XP)

Si la **Vigueur** d'un mortel chute à zéro à cause du Toucher du scorpion, il tombe gravement malade, perdant toute immunité aux maladies et succombant à une infection grave dans l'année, à moins qu'il ne réussisse à améliorer son **Attribut**. Si un vampire est dans le même cas, il sombre en torpeur jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 point de **Vigueur**. Si un vampire est réduit à zéro en **Vigueur** de façon permanente, seuls des moyens surnaturels le sortiront de sa torpeur.

••• Appel de Dagon

Ce terrible pouvoir permet à un vampire de noyer sa cible dans son propre sang. En se concentrant, le caïnite déchire les vaisseaux sanguins de sa victime, noyant ses poumons dans le sang, provoquant ainsi son asphyxie. Le sang étranglant littéralement le corps de la cible de l'intérieur en circulant dans son organisme, ce pouvoir fonctionne donc également sur les vampires. Il n'a aucun effet visible avant que la victime ne s'écroule, à l'agonie, et de nombreux caïnites le privilégient parce qu'il ne laisse aucune trace de leur présence.

Système : le vampire doit toucher sa cible avant d'utiliser Appel de Dagon. Dans l'heure qui suit, il peut activer le pouvoir sans avoir besoin d'être en présence de la victime, ni même de la voir.

Le personnage dépense 1 point de **Volonté** et fait un jet en opposition de **Vigueur contre celle de sa cible (Force d'âme ne compte pas)**. La difficulté des jets est égale au niveau de **Volonté** permanent de l'adversaire.

Le nombre de réussites obtenues par l'attaquant est le nombre de niveaux de dégâts létaux infligés à la victime (qui ne peuvent être absorbés). En dépensant 1 nouveau point de **Volonté** le tour suivant, le caïnite peut poursuivre l'Appel de Dagon en engageant un nouveau jet de **Vigueur** en opposition. Tant que le joueur dépense des points de **Volonté**, le vampire peut continuer à déchirer son adversaire de l'intérieur.

•••• Caresse de Baal - Aperçu

Caresse de Baal est une forme ultime d'utilisation du sang comme arme (après la diablerie elle-même), car elle permet au vampire de transmuter son sang en un puissant ichor qui détruit les chairs, vivantes ou immortelles, par simple contact. Autrefois, lorsque les Assamites conduisaient les charges des légions sarrasines, les Assassins léchaient leurs lames, s'ouvrant la langue et enduisant leurs armes de cette sécrétion infecte. Caresse de Baal peut être utilisé sur n'importe quelle arme tranchante, du couteau à l'épée, en passant par les ongles et les griffes.

THAUMATURGIE - LA VOIE DU SANG

Quasiment tous les Tremeres étudient en priorité la Voie du Sang. Elle comprend quelques-uns des principes fondamentaux de la Thaumaturgie, puisqu'elle est basée sur la manipulation de la vitae. Si un vampire souhaite prendre une autre voie primaire, il lui faut une bonne raison (quoique cela se soit déjà vu).

Chaque fois que le personnage utilise un des pouvoirs d'une voie de Thaumaturgie, le joueur doit dépenser **1 point de sang** et faire un jet de **Volonté** contre une difficulté égale au niveau du pouvoir + 3.

Une seule réussite est nécessaire pour invoquer l'effet (c'est le niveau dans la voie, et non les réussites aux dés, qui indique la puissance de la magie du sang). Un échec à ce jet indique que la magie échoue, un échec critique entraîne la perte d'1 point de Volonté (parfois permanent), une combustion spontanée, une « création » échappant au contrôle du thaumaturge ou tout autre effet de ce genre. L'art de la Thaumaturgie ne pardonne pas !

• Goût du sang

Ce pouvoir a été développé pour connaître la puissance d'un ennemi, une capacité très importante dans les premières nuits tumultueuses du clan Tremere. En touchant simplement le sang d'un sujet, le thaumaturge peut déterminer combien de vitae reste dans son organisme. S'il s'agit d'un vampire, il sait aussi depuis combien de temps il s'est nourri, sa génération approximative et, avec au moins trois réussites, s'il a récemment commis une diablerie.

Système : le nombre de réussites sur le jet détermine le nombre et la précision des informations.

•• Rage sanguinaire

Ce pouvoir permet à un vampire d'en forcer un autre à dépenser du sang contre sa volonté. Le thaumaturge doit toucher sa cible pour pouvoir utiliser la Rage sanguinaire, mais le contact le plus léger est suffisant. Un vampire victime de ce pouvoir peut ressentir une pulsion physique soudaine et incontrôlable tandis que le thaumaturge augmente ses attributs physiques, peut avoir soudain l'air plus humain, ou peut se retrouver proche de la frénésie tandis que sa réserve de vitae disparaît mystérieusement.

Système : chaque réussite force la cible à dépenser 1 point de sang immédiatement et de la manière souhaitée par le thaumaturge (cette dépense doit être logique et peut servir à augmenter des attributs physiques ou alimenter des disciplines par exemple).

Notez que les points de sang ainsi dépensés peuvent dépasser le maximum par tour indiqué par la génération de la cible. Chaque réussite augmente également de +1 la difficulté pour la cible à résister à la frénésie.

••• Puissance du sang

Le thaumaturge a un tel contrôle sur son propre sang qu'il peut le « concentrer », le rendant plus puissant pour une courte période. Il peut ainsi abaisser artificiellement sa génération avec ce pouvoir. Une seule utilisation par nuit est possible.

Système : une réussite permet au damné d'abaisser sa génération d'un niveau durant une heure. Chaque réussite supplémentaire permet soit de baisser d'un cran la génération, soit de prolonger la durée d'une heure. Si le vampire subit une diablerie durant les effets du pouvoir, ceux-ci cessent immédiatement, et le diableriste gagne la puissance appropriée à la véritable génération du thaumaturge. De plus, un mortel recevant l'Étreinte du thaumaturge est de la génération appropriée à celle de son sire (par exemple, un Tremere de 10e génération qui a réduit sa génération effective à la 8e produit toujours un enfant de 11e génération).

Lorsque les effets disparaissent, le sang en surplus du maximum de la réserve de sang disparaît également, laissant le personnage avec sa réserve maximale normale. Ainsi, si un Tremere de 12e génération (réserve de sang max. de 11) abaisse sa génération à la 9e (réserve de sang max. de 14), ingère 14 points de sang et a toujours autant de vitae à la fin des effets, sa réserve de sang retombe immédiatement à 11 (les autres points de sang disparaissent, comme dilués dans un sang maintenant moins puissant).

•••• Vol de vitae - Aperçu

Un thaumaturge utilisant ce pouvoir peut aspirer la vitae de sa victime. Il n'a pas besoin d'être en contact avec elle : le sang surgit littéralement comme un torrent de la victime vers le vampire (il est mystiquement absorbé et n'a pas besoin d'entrer par la bouche).

NÉCROMANCIE - LA VOIE DU SÉPULCRE

Avec cette voie, le vampire peut voir, invoquer et diriger les esprits des morts. À haut niveau, il peut contraindre un fantôme à rester à un endroit ou dans un objet, et même leur infliger des dégâts. Puisque de nombreux autres aspects de la Nécromancie impliquent d'entretenir des relations avec les morts, cette voie est généralement celle par laquelle commencent les nécromants.

Note : si un caïnite utilise un pouvoir de la voie du Sépulcre sur un fantôme en présence de quelque chose ayant une grande importance à ses yeux, les chances de réussites augmentent grandement (difficulté -2) [...].

• Témoin de la mort

Avant de pouvoir contrôler les morts, il faut les percevoir. C'est ce qu'octroie ce pouvoir qui permet au vampire d'étendre ses sens à la présence des êtres incorporels [...]. Il est impossible de confondre les vivants et les morts, ces derniers manquant de substance et apparaissant moins réels que les êtres faits de chair et de sang. Lorsque le vampire utilise ce pouvoir, ses yeux brillent d'un léger feu bleu pâle que seuls les morts peuvent voir. Les fantômes n'apprécient pas qu'on les observe, et les ombres les plus puissantes peuvent recourir à leurs pouvoirs pour montrer leur mécontentement si le nécromant n'y prend pas garde.

Système : le joueur fait un jet de **Perception + Intuition** (difficulté 5). En cas de succès, le vampire perçoit les fantômes [...] pour le restant de la scène [...]. Un échec n'a pas de conséquences, mais un échec critique indique que le damné ne voit que les morts durant toute cette scène [...]. Bien que ses autres sens restent au contact des vivants, il est pratiquement aveugle et subit une pénalité de +3 à tous ses jets de Perception et d'attaque basés sur la vue. Les fantômes peuvent remarquer les yeux légèrement lumineux du vampire, mais uniquement en réussissant un jet de **Perception + Vigilance** (difficulté 7).

•• Invocation d'une âme

Le pouvoir Invocation d'une âme permet au nécromant de rappeler un fantôme de l'Outremonde, mais uniquement dans le but de discuter avec lui. Pour y parvenir, le vampire doit réunir quelques conditions :

- Le nécromant doit connaître le nom du fantôme, quoiqu'une image de celui-ci obtenue par un pouvoir similaire suffise.
- Un objet qui fut en contact de son vivant doit être à proximité [...].
- Certains types de fantômes ne peuvent être invoqués ou appelés avec ce pouvoir [...].

Système : le joueur dépense **1 point de sang** et fait un jet de **Manipulation + Occultisme** (difficulté 7, ou la Volonté permanente du fantôme si elle est supérieure).

Le vampire doit connaître le nom de l'esprit et tenir en main un objet ayant été en contact avec lui de son vivant [...], la réussite du jet indique que l'ombre apparaît devant le nécromant mais tout le monde ne devient pas un fantôme [...].

Les vampires savent si leur invocation est réussie, car ils ressentent un sentiment puissant et terrifiant de « descente » alors qu'ils « plongent » profondément dans l'au-delà. Ce pouvoir peut permettre de savoir si une âme a survécu par-delà la mort. Alors qu'un échec signifie que le vampire a juste gâché son sang, un échec critique appelle un tout autre esprit, généralement un fantôme maléfique [...].

Une fois qu'un esprit est invoqué, il ne peut pas se mouvoir délibérément hors de vue du vampire, bien qu'il puisse entreprendre d'autres actions, comme une attaque directe. Le joueur du caïnite peut dépenser **1 point de Volonté** pour renvoyer le fantôme à tout moment (à moins qu'il n'ait obtenu un échec critique sur son jet d'invocation). Dans le cas contraire, les ombres emportent l'esprit à la fin de la scène, le renvoyant là d'où il vient.

••• Contrainte d'une âme

Avec ce pouvoir, un vampire peut « contrôler » un fantôme durant un certain temps. Contrainte d'une âme est une entreprise périlleuse, susceptible en cas de problème de mettre en danger le caïnite aussi bien que l'esprit.

Système : le vampire localise et approche le fantôme qu'il veut prendre pour cible, ou l'appelle grâce à Invocation d'une âme. Comme avec le pouvoir précédent, il doit disposer du nom de l'esprit ainsi que d'un objet qui lui était lié dans la vie.

Le joueur dépense alors **1 point de sang** et effectue un jet en opposition de **Manipulation + Occultisme** contre la Volonté permanente du fantôme (difficulté 6 pour les deux jets). Si le vampire remporte cette opposition, le nombre de réussites supplémentaires détermine le degré de contrôle qu'il possède sur cette âme.

De plus, le contrôle exercé par le damné empêche un esprit appelé avec Invocation d'une âme de s'en retourner à la fin de la scène. Si le fantôme remporte l'opposition, le vampire perd un nombre de points de Volonté égal aux réussites excédentaires de l'esprit. Sur une égalité, le jet devient étendu et il se poursuit chaque tour jusqu'à ce que l'un des deux gagne. Si le caïnite obtient un échec critique à n'importe quel moment, le fantôme est alors immunisé à tout usage de la Nécromancie de ce vampire jusqu'à la fin de la scène. Si le fantôme obtient un échec critique, il doit obéir comme si le joueur du vampire avait obtenu 5 réussites de plus.

Tableau par réussite (ci-dessous) : l'esprit effectue immédiatement 1 tâche simple qui ne le met pas en danger par réussite, et/ou :

Réussites	Résultat
1	l'esprit peut résister [...].
2	ce peut être qu'une seule tâche dangereuse, et peut également retarder ces tâches [...].
3	ce peut être qu'une seule tâche difficile et dangereuse, ou longue (1 mois), et peut retarder ces tâches [...].
4	ce peut être qu'une seule tâche difficile et dangereuse, ou longue (1 an et 1 jour en dépensant 1 pt permanent de Volonté) et peut également retarder ces tâches [...].
5 et +	ce peut être qu'une seule tâche difficile et dangereuse, ou longue (1 an et 1 jour en dépensant 1 pt permanent de Volonté) [...].

•••• Hantise - Aperçu

Hantise lie un fantôme invoqué à un lieu précis ou, dans les cas extrêmes, à un objet. Le fantôme ne peut pas quitter l'endroit auquel le nécromant l'a lié sans risquer la destruction.

SERPENTIS

Il est dit que Serpentis est l'héritage de Set lui-même, son don à ses enfants. Les Disciples de Set en protègent jalousement les secrets, ne les dévoilant qu'à ceux qui en sont dignes. La plupart des caïnites craignent les Setites à cause des mystérieux pouvoirs de Serpentis et de ses connexions avec les serpents et reptiles. Cette discipline provoque une peur primaire chez les autres, notamment ceux qui se souviennent de la légende du Jardin d'Éden.

• Yeux du serpent

Ce pouvoir donne au vampire le légendaire regard hypnotique du serpent. Les yeux du caïnite prennent une coloration dorée, et se dotent d'un large iris noir. Les mortels à proximité se sentent étrangement attirés par lui, et ceux qui croisent son regard sont immobilisés. La victime est paralysée sur place jusqu'à ce que le vampire détourne son regard.

Système : aucun jet n'est nécessaire, mais un mortel peut tenter d'y échapper s'il fait attention à ne pas croiser le regard du caïnite.

Les vampires et autres créatures surnaturelles peuvent également être affectés par ce pouvoir si le personnage réussit un jet de **Volonté** (difficulté 9).

Tant que le vampire maintient le contact visuel avec sa victime, cette dernière est paralysée et ne peut entreprendre aucune action. En cas d'attaque directe, les êtres surnaturels peuvent dépenser 1 point de **Volonté** pour briser le charme.

Note : ce pouvoir fonctionne différemment du contact visuel décrit page 153. La cible doit être capable de voir les yeux du vampire pour que les Yeux du serpent aient un effet.

•• Langue de l'aspic

Le vampire peut allonger sa langue lorsqu'il le désire, la rendant fourchue comme celle d'un serpent. La langue peut atteindre 50 cm, et devenir une arme de mêlée extrêmement efficace.

Système : aucun jet n'est nécessaire pour transformer la langue qui devient fourchue et tranchante, infligeant des dégâts aggravés (difficulté 6, dégâts égaux à la Force). Si le vampire blesse son ennemi, il pourra en boire le sang comme s'il avait planté ses crocs dans son cou (cf. page 284). Aussi horrible que cela semble, la caresse de la langue est très proche du Baiser, et paralyse les mortels avec un sentiment d'extase et d'horreur mêlée.

La langue est aussi très sensible aux vibrations, ce qui permet au vampire d'agir dans les ténèbres. En agitant la langue hors de sa bouche, comme un serpent, le vampire peut diviser par deux les pénalités dues à l'obscurité (cf. page 280).

••• Peau de la vipère

En utilisant son sang, le vampire peut transformer sa peau en un cuir tacheté et écailleux. Un damné sous cette forme devient plus souple et flexible.

Système : le joueur dépense 1 point de **sang** et 1 point de **Volonté**. La peau du caïnite se couvre de taches et d'écailles. Ceci, combiné à la flexibilité accrue du personnage, réduit la difficulté des jets d'absorption à 5.

Le vampire peut utiliser sa **Vigueur** pour absorber les dégâts aggravés infligés par les crocs et les griffes, mais pas par le feu, la lumière du soleil ou les énergies surnaturelles. Sa bouche s'élargit et ses crocs s'allongent, sa morsure inflige +1 dé de dégâts supplémentaires. Enfin, le vampire peut se glisser dans une ouverture suffisamment grande pour faire passer sa tête.

L'Apparence du damné tombe à 1, et il est visiblement inhumain pour tout observateur, mais des passants ne remarqueront sans doute rien si le vampire est dans l'ombre ou porte des vêtements épais.

•••• Forme du cobra - Aperçu

Le caïnite peut transformer son corps en celui d'un cobra noir géant. Le serpent pèse autant que la forme humaine du vampire, mesure dans les trois mètres, et possède un diamètre de 50 centimètres à l'endroit le plus large. Forme du cobra procure de nombreux avantages, dont une morsure venimeuse, la capacité de se glisser dans des espaces confinés et un odorat très développé. Le personnage peut utiliser toutes les disciplines, sauf celles demandant l'usage des mains (comme **Griffes bestiales**, **Protéisme** 2).

VICISSITUDE

Vicissitude est le pouvoir distinctif des Tzimisces et n'est que très rarement maîtrisé par des caïnites en dehors du clan. Cette discipline permet de modeler et de sculpter la chair et les os. Lorsqu'un vampire utilise Vicissitude pour modifier des mortels, des goules ou des vampires de génération supérieure, les effets sont permanents. Les vampires de génération égale ou inférieure peuvent en soigner les effets comme s'il s'agissait de blessures aggravées. Si cette discipline permet des effets puissants et horrifiants, un contact de peau à peau est nécessaire, et l'utilisateur doit souvent physiquement sculpter sa cible. Ceci est vrai même pour modifier son propre corps. Les Tzimisces maîtrisant Vicissitude sont souvent d'une beauté surhumaine, les moins doués étant simplement inhumains. Certaines rumeurs affirment que la Vicissitude serait une maladie et non pas une discipline « normale », mais seuls les Tzimisces le savent et ils n'en parlent pas.

Artisanat du corps : les vampires qui souhaitent utiliser Vicissitude correctement se spécialisent souvent dans la connaissance Médecine, dans un art appelé Artisanat du corps. Cette spécialisation permet à un personnage d'effectuer toutes sortes de modifications sur les chairs et les os. Elle donne également des connaissances dans des techniques plus classiques et de nombreux Tzimisces sont doués en dépeçage, sculpture sur os, embaumement, taxidermie, tatouage et piercing.

• Visage malléable

Un vampire avec ce pouvoir peut modifier son propre corps : sa taille, sa corpulence, sa voix, les caractéristiques de son visage, la couleur de sa peau, etc. De tels changements sont d'ordre cosmétique et de portée limitée (par exemple, une modification de taille d'environ 30 cm en plus ou en moins au maximum). Le vampire doit physiquement modeler les changements, en façonnant littéralement sa chair dans la forme désirée.

Système : le joueur doit dépenser 1 point de sang pour chaque partie du corps à modifier, puis faire un jet d'Intelligence + Médecine (diff. 6).

Copier le visage ou la voix d'une autre personne nécessite un jet de Perception + Médecine (difficulté 8), avec cinq réussites pour obtenir un résultat parfait. Moins de réussites donnent un résultat qui va de très ressemblant à très peu ressemblant. Augmenter son Apparence fait passer la difficulté à 9 et le vampire doit dépenser 1 point de sang supplémentaire pour chaque point d'Apparence qu'il souhaite gagner. Un échec critique réduit d'un point cet attribut.

•• Sculpture de la chair

Ce pouvoir, semblable au précédent, permet au vampire d'apporter des changements importants et grotesques au physique d'autres créatures. Les Tzimisces utilisent souvent ce pouvoir pour transformer leurs serviteurs en gardes monstrueux, aptes à terrifier l'ennemi. Seule la chair (la peau, les muscles, les cartilages et la graisse, mais pas les os) peut être transformée.

Système : le joueur dépense 1 point de sang, puis le vampire doit saisir sa victime et faire un jet de Dextérité + Médecine (difficulté variable : 5 pour une transformation à la va-vite, jusqu'à 9 pour quelque chose de très précis).

Un vampire qui souhaite augmenter la caractéristique d'Apparence de la cible procède comme avec le pouvoir Visage malléable. Réduire l'Apparence est beaucoup plus simple (difficulté 5), quoiqu'une défiguration vraiment inspirée puisse être plus difficile. Dans tous les cas, chaque réussite augmente ou diminue l'attribut d'un point.

Un vampire peut utiliser ce pouvoir déplacer la chair et créer des bourrelets protecteurs stratégiquement placés. Pour chaque réussite sur un jet de Dextérité + Médecine (difficulté 8), le damné peut augmenter le groupement de dés pour absorber les dégâts de +1 dé, au coût d'1 point de Force ou d'1 niveau de santé (au choix du vampire).

••• Sculpture des os

Ce terrible pouvoir permet au vampire de manipuler les os de la même manière qu'il manipule la chair. Associé à Sculpture de la chair, ce pouvoir permet au Tzimisce de déformer une victime (ou lui-même), la rendant méconnaissable. Ce pouvoir doit être utilisé avec Artisanat du corps, à moins que le vampire ne veuille infliger des dégâts à sa victime.

Système : le joueur dépense 1 point de sang et fait un jet de Force + Médecine (difficulté identique au pouvoir Sculpture de la chair, Vicissitude 2).

Sculpture des os peut aussi être utilisé comme une arme. Chaque réussite sur un jet de Force + Médecine (difficulté 7) inflige 1 niveau de dégâts létaux à la victime, ses os brisés se frayant un chemin à travers ses chairs.

Le vampire peut exercer ce pouvoir (sur lui ou un autre) pour former des excroissances osseuses, sur les poings comme arme offensive ou sur le corps comme forme de défense. Lorsque des pointes osseuses offensives sont créées, le vampire (ou le sujet) subit 1 niveau de dégâts létaux (le damné les subit puisque les os tranchants traversent sa peau : les avantages de ce pouvoir ne sont pas gratuits).

Dans le cas des piquants défensifs, le sujet perd un nombre de niveaux de santé égal à 5 moins le nombre de réussites (un échec critique tue le sujet ou envoie le vampire en torpeur). Les dégâts de la transformation peuvent être soignés normalement. Des pointes offensives infligent Force + 1 dé de dégâts létaux. Des piquants défensifs infligent à tout attaquant au corps à corps des dégâts létaux égaux à ceux de sa Force en mêlée, sauf s'il a obtenu au moins trois réussites sur son jet d'attaque (le défenseur subit toutefois les dégâts normaux). Les piquants défensifs permettent également au sujet transformé d'ajouter +2 aux dégâts infligés par des saisies, empoignades et plaquages.

Un vampire qui obtient au moins 5 réussites au jet de Force + Médecine peut forcer la cage thoracique d'un rival à se tordre vers l'intérieur et percer son cœur. Si cela n'envoie pas le vampire en torpeur, la victime perd la moitié de ses points de sang alors que le siège de sa vitae se rompt dans un déluge de sang.

•••• Forme monstrueuse - Aperçu

Les caïnites utilisent ce pouvoir pour devenir des monstres hideux particulièrement mortels. La taille du vampire augmente jusqu'à atteindre 2,50 m, sa peau se couvre d'une chitine gris vert ou gris sombre, ses bras s'allongent de manière simiesque, d'horribles griffes noires font leur apparition et son visage se transforme en une vision de cauchemar. Enfin, une rangée de pointes surgit de sa colonne vertébrale et sa carapace externe se met à exsuder un liquide graisseux nauséabond.