

Disciplines
VAMPIRE

ABOMBWE

1. **Communion du prédateur.** Permet au vampire d'utiliser les sens mystiques de sa bête. Permet de sentir et de détecter les créatures surnaturelles et les humains avec 3 ou – en voie. Per + Survie, diff 6, 1 pt de sang.
2. **Apprivoisement de la bête.** Permet au vampire d'utiliser la force de sa bête. Vol, diff 8. chaque succès accorde un dé de plus pour la prochaine action physique. maîtrise, diff 8, à chaque tentative.
3. **Appel au diable.** 2 pt de sang et maîtrise sont à plus 1. on ne peut activer qu'un pouvoir à la fois.
 - Mains : permet de faire des dégâts aggravés.
 - Tronc : 1 pt de sang pour augmenter 1 attribut de 2. donc 5 pt augmentent les attributs de 10.
 - Gorge : rugissement. courage, diff 9 ou fuite pour les mortels. Pour créature surnaturelle courage diff 8 ou groupement divisé par 2 pour la scène.
 - Pieds : permet de faire des aggravées avec les pieds. Le vampire peut également taper du pied pour appeler les esprits de la terre. Dex + sport pour rester debout. Diff 5 pour le vampire, 6 si on s'y attend et 8 si surprise. Les secousses continuent tant que le vampire continue de marcher et d'activer se pouvoir.
4. **Chant de la bête.** Le vampire siffle pendant 1 tour. Man+Musique, diff 7 Vs courage diff 7. Si le vampire gagne, son adversaire prend la fuite où opère une retraite stratégique. Si le vampire perd, son adversaire reste mal à l'aise (-1 dé au groupement.).
5. **Vêtement de peau.** En tuant une créature et en s'aspergeant de son sang, le vampire peut prendre l'apparence de cette créature. Cha+occulte, diff 7. le vampire bénéficie de tous les traits de la bête, mais pas des éventuelles capacités liées aux créatures surnaturelles. Un être humain est une créature.
6. **Maîtrise du prédateur.** Permet au vampire de dominer la bête d'une créature. Man + courage, diff 5 pour les animaux, 6 pour les humains et 8 pour les créatures surnaturelles. En cas de victoire la créature doit obéir au vampire. Il ne s'agit pas d'une obéissance totale mais plutôt de peur. La créature à peur du vampire.

ALIENATION

1. **Passion de l'incube** : Multiplie les émotions de la cible. Cha + empathie, diff voie de la cible. 1 t /1h /1 nuit /1semaine /1 mois.
2. **Ame hantée** : Envoie des hallucinations à la cible. Man + subterfuge, diff Per + maîtrise de la cible. 1 nuit /2n /1s / 2 mois.
3. **Yeux du chaos** : Mesure l'état mental / folie de la cible. Per + occultisme, diff variable.
4. **Confusion** : Rend la cible confuse, désorientée, amnésique. Man + intimidation, diff Per + maîtrise de la cible. 1 tour/1h /1 nuit/ 1 semaine /1 mois.
5. **Aliénation hurlante** : Donne 5 dérangements à la cible. Man + intimidation, diff volonté. 1 t /1 nuit /1 semaine/ 1 mois/ 1 année.
6. **Baiser de la lune** : Dote la cible d'un dérangement permanent. Man + empathie, diff volonté actuelle de la cible.

Esprits Jumeaux : La personnalité même de la cible est déformée pour devenir une copie de celle du vampire, y compris ses dérangements et les problèmes mentaux qui y sont liés, mais le vampire n'a aucun contrôle sur elle. Cha + Subterfuge, diff Intelligence + Maîtrise de soi. 1n/1s/1m/1an/permanent.
7. **Délire Retardé** : Cette version raffinée du Baiser de la Lune implante chez une victime, mortelle ou Caïnite un dérangement, au choix du vampire, qui sera déclenché à une date ultérieure. Le vampire doit regarder dans les yeux de la victime et lui décrire le dérangement qu'il veut qu'elle manifeste. Man + Empathie, diff volonté de la victime. Un succès, la victime manifeste le dérangement choisi par le vampire au moment voulu ; ce dérangement dure un an. Deux succès ou plus le rendent permanent.

Esprit d'Enfant : Permet de réduire les attributs mentaux de sa cible d'un maximum de 7 points (on ne peut pas descendre en dessous de 1). Le vampire doit regarder sa cible dans les yeux. Int + Empathie, diff Astuce + Maîtrise. 1n/1s/1m/1an/permanent.

Esprit de Tueur : Permet de modifier l'esprit de la cible afin de faire de cette dernière un tueur pour qui la vie n'a aucune valeur. Une fois que la personne affectée par ce pouvoir a tué, les effets cesseront et l'individu retrouvera son état normal, sans comprendre comment il a pu commettre cet acte affreux. Ce pouvoir fonctionne aussi bien sur les mortels que sur les vampires et nécessite que le vampire embrasse la victime. Cha + Subterfuge, diff Charisme + Courage de la victime. Il faut trois succès.

Vague de Démence : Le vampire qui utilise ce pouvoir peut causer les mêmes dégâts qu'avec le pouvoir de Démence Absolue, à l'exception près qu'il peut affecter un plus grand nombre de cibles. Cha + Empathie, diff 7, afin de connaître le nombre de victime (une par succès). Man + Intimidation, diff vol afin de savoir si tel ou tel individu est affecté ou non durant une période identique à celle de Démence Absolue. Le vampire provoque cet effet en parlant à ses victimes d'une manière bien spécifique.
8. **Coma** : Grâce à ce pouvoir le vampire envoie sa victime dans le coma. Cha + Intimidation, diff Ast + Courage. Le nombre de succès détermine la durée du coma. 1s/1m/6m/1an/10ans.

Prison de l'Esprit : Permet de créer des environnements réalistes et pourtant illusoire dans lesquels l'esprit de la victime est piégé. Quand ce pouvoir prend effet, le sujet se convulse pendant un moment puis s'effondre. Il ne ressent plus alors le monde réel. Tant que l'esprit de la cible est verrouillé dans cette geôle psychique, son corps cesse toute fonction autre que celles qui le maintiennent en vie (un vampire entre en torpeur). Cha + Intimidation VS Astuce + Courage, diff 8. 1s/1m/6m/1an/10ans.

Esprits d'Enfants : Ce pouvoir a le même effet qu'Esprit d'Enfant, mais il affecte plus de cibles. Le vampire doit toujours regarder ses victimes dans les yeux. Cha + Empathie, diff 7, afin de connaître le nombre de victime (une par succès). Man + Intimidation, diff vol afin de savoir si tel ou tel individu est affecté ou non durant une période identique à celle d'Esprit d'Enfant.

Fléau Personnel : Le vampire utilise l'esprit de sa cible pour lui faire des dégâts. Man + empathie, diff Vig + maîtrise, + 2pt de Vol. la cible lance sa Vol, diff 6 chaque réussite donne 1 niveau de santé de dégât, elle peut encaisser normalement en prenant sa voie ou son humanité (la Force d'âme ou la vigueur ne compte pas).
9. **Bénédictio du Chaos** : La Bénédiction du Chaos perturbe tellement l'esprit du vampire possédant ce pouvoir qu'il devient immunisé à tous les pouvoirs se basant sur l'esprit tel que la Domination, la Présence, la Chimérie et même l'Aliénation. Mais ce pouvoir a un prix : le vampire se voit affecté par une démence de plus en plus grande. Le vampire gagne un dérangement dès l'acquisition de ce pouvoir. De plus, le vampire est par la suite affecté périodiquement par le pouvoir de Hantise.

Coma généralisé : Permet d'utiliser Coma sur plusieurs cibles. Le nombre de victimes potentielles affectées est déterminé par le nombre de succès obtenus par le joueur sur un jet de volonté (difficulté 7). Ensuite, le joueur fait un jet de Charisme + Intimidation, difficulté égale au score d'Astuce + Courage, le nombre de succès indiquant la durée comme le pouvoir de Coma.

Eruption de démence : Ce pouvoir incite toutes les personnes en contact avec le vampire à succomber à leur plus bas instinct de violence et de sexe. Man + subterfuge, diff 8. (5 succès pour faire succomber une ville entière).

ANIMALISME

1. **Parole de fauve** : Le vampire parle et donne des ordres aux animaux, il faut un contact visuel. Man + animaux, diff, 6.
2. **Appel de Noé** : Le vampire peut convoquer une race d'animaux, (selon les réussites le nombre d'animaux accourant est variable). Cha + survie, diff 6. 5/20/30/50/tous.
3. **Intimidation de la bête** : Les mortels (humains ou animaux) perdent tout leur courage, espoir, inspiration face au vampire qui emploie ce pouvoir. Man + empathie, diff Vol, autant de réussite que la cible à de volonté (5 pour les animaux).
4. **Chevauchée de l'esprit sauvage** : Le vampire prend possession du corps de l'animal (son propre corps tombant dans état de léthargie. Cha +animaux, diff 8. Ne peut pas utiliser de Disciplines / peut utiliser Auspex / Présence / Domination, Aliénation /Thaumaturgie, Chimérie, nécromancie.
5. **Extraire la bête** : Avant de tomber en frénésie, le vampire extrait sa bête de son corps et l'envoie dans le corps de quelqu'un, ce dernier tombe en frénésie. En cas d'échec la frénésie redouble. Man + animaux, diff 8, il faut 3 succès pour réussir totalement.

6. **Communiquer avec une espèce** : Le vampire peut communiquer avec toute une espèce. Cha + animaux, diff 8.
Festin animal : Double la réserve de point de sang d'un animal quand on se nourrit dessus.
Innocence du berger : Calmer les animaux enragés ou gagne la confiance totale des plus calmes. Cha+animaux, difficulté 6.
Unité intensifiée : Le vampire peut lier son esprit avec celui de la bête qu'il prend pour cible. Le vampire peut alors puiser dans les souvenirs, les pensées de l'animal. Per + animaux, diff 7, 1 pt de Vol.
7. **Conquérir la bête** : Le vampire peut entrer en frénésie à volonté et garder le contrôle. Vol, diff 7.
La voix du maître : Le vampire dialogue avec tous les animaux à porter de voix. Comme communiquer avec une espèce.
8. **Esprits jumeaux** : Prend le contrôle d'un animal et garde le contrôle de son corps. Man+intimidation, diff 7, 1h/1j/1s/1m/1an.
Appel de masse : Peut appeler tous les animaux des environs, ou spécifier les espèces désirées. Man+commandement, diff 7.
Provocation de la bête entravée : Le vampire fait entrer en frénésie sa cible par un simple touché de la main. Man+empathie, diff 7, la cible fait jet Maîtrise, diff 5+ nombre de succès.
9. **Lâcher la bête** : Le vampire fait exploser la bête de la cible. Man+empathie, Maîtrise+4 .1 niveau de santé/succès.
Lien de chair : Le vampire peut absorber les petites créatures dans son corps, chaque animal détenu consomme 1 pt de sang pour 5 de ses pts de sang. Le vampire peut également se fondre dans le corps d'un gros animal avec un jet Vig + empathie, diff 7 + 1 pt de sang. Sous cette forme le vampire ne possède aucun contrôle sur l'animal.
10. **Ost animal** : Lorsque le vampire appelle tous les animaux de la région, il ne fait plus qu'un avec eux, il en prend le contrôle sans aucune concentration particulière. Man + commandement, diff 7. 5 km/succès.

AUSPEX

1. **Intensification des sens** : intensifie ses 5 sens à l'extrême. dote parfois le vampire d'un 6^{ème} sens. Double la perception.
2. **Perception de l'aura** : Détermine l'état émotionnel de la cible grâce aux couleurs de son aura. Per + empathie, diff 8.
3. **Psychométrie** : Le vampire peut voir qui a touché un objet et se qu'il a fait avec . Per + empathie, diff variable.
4. **Vol de secrets** : Permet de lire dans l'esprit (ne marche pas sur les vampires). Int + subterfuge, diff Vol/4 si la cible est d'accord.
5. **Voyage astral** : Permet au vampire de voyager dans l'Umbr. Per + occultisme 8.
6. **Clairvoyance** : Le vampire peut voir et entendre partout où il veut comme s'il y était. Tous les pouvoirs d'Auspex peuvent alors être utilisés. Per + empathie, diff 6. Au niveau 6, 3 personnes peuvent être connecté/6/12/20/40.
Communication télépathique : Le vampire peut communiquer par télépathie, envoyer des images, sensation à une personne qu'il peut voir. Cha + empathie, diff Vol, automatique si la cible est consentante.
Ecorchement : Le vampire peut se greffer la peau d'une personne qu'il a écorchée avec vicissitude. Elle se place parfaitement sur le visage du vampire qui garde cette apparence aussi longtemps qu'il veut. La peau tombe en poussière lorsque le pouvoir s'arrête. Il peut garder en mémoire intelligence nombre de forme, il lui faut alors 5 min pour reprendre ce visage (Dex + boy alt, diff6).
Onirisme : Le vampire perçoit les événements qui implique sa personne lorsqu'il est en torpeur.
Vue de l'aigle : Le vampire a une vue plongeante d'une grande superficie (25 km²), comme s'il regardait du ciel; avec clairvoyance, il peut alors zoomer sur une zone précise.
Prédiction : Permet de prédire se que les gens vont dire. Per + empathie, diff Vol. avec 3 succès, on devine se qu'ils vont faire.
Résonance : Etend sa Per de l'aura à une pièce et à un groupe de sujet, Per+Empathie, diff 7, -1 par pt d'Auspex au dessus de 6.
Perspicacité de l'écrivain (toréador) : Le vampire peut plonger dans son esprit pour y trouver des histoires captivantes. Ast + empathie, diff 8 avec 3 succès pour ne pas rester captivé. De plus les jets d'expression écrite sont diminués de 3 pt. Un pt de sang.
Dire ce que les autres veulent entendre (toréador) : Le vampire sait toujours quoi dire dans une conversation. Un pt de sang.
7. **Chercher l'âme** : Le vampire peut découvrir une personne qu'elle connaît quelque soit l'endroit où elle se trouve dans le monde. Per + investigation, diff 6 + le niveau de dissimulation de la cible.
Lien spirituel : Communication télépathique. Ast + étiquette, diff 6. Chaque réussite connecte une personne de plus.
Personnalité métamorphe. (toréador) : Permet au toréador de tirer de nouvelles personnalités de son esprit, histoire et caractère compris. Cela coûte 2 pt de sang et dure toute une scène. Il faut retirer un nouveau perso pour chaque personnalité.
Réflexion du miroir : Permet au personnage d'anticiper les actions de son adversaire lors d'un combat. Per + compétence de combat, diff Man + compétence de combat de l'adv. chaque réussite donne un dés supplémentaire pour le tour suivant.
8. **Agression Psychique** : Man + intimidation, Vs Vol, diff 8 pour les deux (il faut + 1pt de Vol pour affecter les vampires).
-1pt de Vol/-3/-6/tous ses points et le score permanent de Vol est diviser par deux/ jet de volonté diff Auspex ou mourir. Dans tous les cas la cible doit réussir un jet de courage, diff Auspex du vampire.
Omniscience : Le personnage acquiert une compréhension totale et immédiate de la cible (ses motivations, sa vrai nature, ...), il sait s'il y a des esprits ou toues choses qu'il devrait savoir: il sait tout sur tout. Per + empathie, 6.
9. **Prescience** : Le vampire peut voir à travers le temps (passé et futur) et l'espace. Int + vigilance, diff 8.
Faux sommeil : L'esprit du vampire quitte le corps qui reste lui en torpeur. Il s'agit d'une sorte de projection astral.
Maître du domaine : Le vampire ne fait plus qu'un avec son royaume (refuge + 15km de rayon). Au sein de cette zone toutes les diff de domination, présence, animalisme, et de sorcellerie koldunique baisse d'un pt. Le vampire peut modifier le climat, les points de repères géographiques, il peut également repérer les étrangers. Le vampire ne peut que très difficilement quitter son fief.
10. **Pouls de la Canaille** : Comme omniscience mais à une échelle beaucoup plus grande, celle des organisations, villes, pays...

Couleur de l'Aura

Agressif	pourpre	Heureux	vermillon
Amer	brun	Idéaliste	jaune
Amoureux	bleu	Innocent	blanc
Apeuré	orange	Irrité	rouge
Calme	bleu clair	Méfiant	vert clair
Compatissant	rose pâle	Mystique	or
Conservateur	lavande	Obsédé	vert
Convoitise	rouge profond	Psychotique	couleur tourbillonnante
Diaboliste	aura veinée de noir	Rêveur	couleur clignotante
Enragé	écarlate	Soupçonneux	bleu foncé
Envieux	vert sombre	Triste	argent
Excité	violet	Troublé	couleur changeante
Frénétique	couleur ondoyant rapidement	Magie	myriades d'étincelles
Généreux	rose	Vampire	couleur pâle
Haineux	noir		

BARDO

1. **Restauration** : Permet au vampire de regagner les pts d'humanité perdue durant la dernière semaine. Conscience, diff. niveau le plus haut souhaité.
2. **Signe de Thoth** : Le vampire connaît les signes mystiques qui le protège contre les pouvoirs surnaturels. Dex + occultisme, diff. 8, chaque succès s'ajoutent à la diff. des pouvoirs dirigés contre le vampire.
3. **Don d'Apis** : Le vampire peut se nourrir sur les animaux comme s'il s'agissait de sang d'humain.
4. **Pilier d'Osiris** : Le vampire crée un pilier, centre mystique de son temple (le pilier n'est pas forcément physique). Tous les pouvoirs magiques employés à l'intérieure du temple voient diff baissé de 3. Si le vampire sort de son temple ou de tous autres temples d'Osiris, la diff pour résister à la frénésie +3. Vol, diff variable, selon le degré de violence du lieu, 1 succès = 1s.
5. **Paradoxe** : Le vampire profère une phrase mystérieuse. Tout ceux qui l'entendent sont perplexes, confus, etc. Man +sub, diff Vol. La cible doit réussir Vol, diff 7, pour tenter action qui aura une diff de +2.
6. **Protection d'Anubis** : Permet au vampire de protéger un mortel de l'étreinte. Le mortel est juste transformer en ghoule. Man + occulte, diff 6, le nombre de succès détermine le nombre de semaine pour lesquelles le mortel est protégé. Echec = incapable de refaire se pouvoir avant un mois. L'échec critique signifie que le mortel ne sera jamais protéger par se pouvoirs.
7. **Appel du soleil** : Permet au vampire de faire dormir les vampires comme si le soleil se levait. Man + occultisme, diff humanité. 1succès = 1h. En divisant son groupement de dés, le vampire peut affecter plusieurs personnes à la fois.
8. **Rituel de mummification** : Permet de plonger un vampire ou une goule en torpeur. Vol vs Vol, diff 8, 1 succès = 100 ans. Après chaque centurie le vampire peut faire jet de Vol, diff 9 (-1 par centurie) pour briser le rituel.
9. **Blessure de Ra** : Le vampire peut marcher à la lumière du soleil. Il faut 1 mois de préparation, puis jet d'Humanité diff 10. 1 succès = 1jour.

Rituel de niveau 9 : Renaissance : Permet au vampire de renaître de ses cendres. Ce rituel doit être dirigé par une fille d'Isis.

BOUCLIER DE SANG

Cette discipline est accessible à ceux qui maîtrisent les disciplines de Quiétus et de Force d'âme à 5 et la voie de thaumaturgie du sang. Il s'agit d'une discipline de combat basé sur l'utilisation du sang de manière défensive.

1. Malédiction du sang : Le vampire maudit son adversaire et bloque son flux sanguin. La cible devra utiliser le double de son sang pour n'importe quelle utilisation habituelle.

Système : Intelligence + occultisme, difficulté vigueur + 3 de l'adversaire. 1 tour par succès

2. Corps sanguin : Le vampire suinte du sang afin de faire gonfler son corps et de le rendre très mou et glissant. Les diverses attaques qui lui seront portées peuvent être dévié de cette façon.

Système : Jet d'absorption de dégâts baissé de 1 pour 1 succès et de 2 pour 5 succès sur un jet de Vigueur + occultisme, difficulté 6. Un point de sang par tour.

3. Tentacule de sang : Le vampire crée des tentacules de sang pouvant lui servir de bouclier.

Système : Manipulation + Occultisme, difficulté 7, chaque succès invoque un tentacule de 2m. Chaque tentacule a un score de Vigueur égal à la discipline du vampire et possède 3 niveaux de santé. Chaque point de sang dépensé permet d'augmenter la taille d'un tentacule (+1 Vigueur et +1 Niveau de santé).

Avec un jet de Dextérité + esquive, difficulté 7, le vampire se protège des attaques avec les tentacules. Un tentacule par réussite. Les niveaux de santé des tentacules s'ajoute aux niveaux de santé du vampire. Les blessures aggravées détruisent automatiquement les tentacules. Il faut détruire les tentacules avant de pouvoir frapper le vampire.

4. Régénération du sang : Le vampire modifie son sang afin de le durcir et le rendre plus résistant aux coups aggravés.

Système : 1 Point de Sang et un jet de Vigueur + Survie difficulté 8. Chaque succès transformera un dégât aggravé en dégât normal (sauf dégâts du soleil et du feu). Le pouvoir doit être activé avant de recevoir un coup.

5. Corps spongieux : Le Vampire peut devenir très spongieux. Les armes, poing, balle, flèches et tout autre type d'armes rentre à l'intérieur mais ne lui occasionne que peu de dégâts. Le vampire est devenu si mou qu'il peut passer à travers des barreaux rapidement et se reformé derrière. Même tranché en deux, il peut recoller si il est encore en vie.

Système : Ce qui lui confère une incroyable protection (dégâts divisés par 2) et le pouvoir de se « recoller » très rapidement. On ne peut pas décapiter le vampire ou lui trancher des membres tant que le pouvoir est actif. 3 points de sang pour la scène et 3 autres pour redevenir normal.

6. Réflexion de sang : Quand le vampire subit des dommages, son sang redirige l'attaque sur l'adversaire. Tout les dégâts infligés (vigueur, force d'âme ou autres) sont directement redirigé vers l'attaquant. Ex : le vampire prend 10 blessures, l'adversaire en prend 10 aussi. 2 points de sang par attaque.

7. Liche de sang : le sang du vampire est devenu très visqueux. Il ne coule plus comme un liquide. De ce fait, le vampire peut le rappeler à lui lorsqu'il saigne. Il peut absorber du sang perdu par un simple contact de la main pour se revitaliser et régénérer ses membres ou organes dès qu'il prend des dégâts. Il faut toucher le sang avant de l'absorber. Il peut réabsorber automatiquement son propre sang quant il est en incapacité de bouger.

Système : Inconsciemment, si le vampire baigne dans son sang, il absorbe 1 point de sang par round, quoi qu'il arrive (valable en torpeur également). Quand le vampire est conscient il peut faire un jet de vigueur + Survie, difficulté 6, chaque succès ramène 1 Point de sang, il faut mettre la main dans du sang. En combat le vampire peut tenter un jet de Vigueur + Survie difficulté 6, pour empêcher le sang de quitter son corps. Chaque succès évite la perte d'1 Point de sang.

CELERITE

6. **Projectile** : Les projectiles lancés par un vampire possédant célérité sont lancés à une vitesse normale. Ce pouvoir permet d'augmenter la vitesse des projectiles lancés. Il faut dépenser 1 pt de sang puis répartir sa célérité entre les actions du personnage et la vitesse de l'arme. Chaque point investi devient 1 dégât automatique.
7. **Fleur de mort** : Permet d'ajouter sa célérité à son groupement de dés pendant tout un combat. Il faut dépenser 4 pt de sang.
8. **Zéphyr** : Le personnage peut courir sur les murs, le plafond, l'eau...il faut dépenser 1 pt de sang + 1 pt de Vol. pour faire autre chose que se concentrer Vol, diff 7. De plus le vampire est quasi invisible quand il court de cette façon (Per + Vigilance, diff 8, pour ceux qui le cherchent).

CHIMERIE

1. **Ignis Fatus** : Permet de créer une illusion affectant un seul sens. Coûte 1 pt de volonté.
2. **Fantasmagorie** : Permet de créer une illusion affectant tous les sens. Coûte 2 pt de volonté.
3. **Apparition** : Permet à l'illusion de se déplacer. Coûte 1 pt de sang.
4. **Permanence** : L'illusion peut être maintenu après le départ du vampire. Coûte 1 pt de sang.
5. **Réalité monstrueuse** : Rend les illusions réelles, elles peuvent alors blesser une cible. Man + subterfuge, diff Per + maîtrise, un niveau de dégât par réussite.
6. **Horreur collective** : Permet de réaliser Réalité monstrueuse sur plusieurs cibles.
Maîtrise des Fatui : Le vampire n'a plus besoin de dépenser des points de volonté pour utiliser les pouvoirs de Chimérie. Ce pouvoir fonctionne avec les niveaux de 1 à 4.
7. **Fatus lointain** : Permet de créer des illusions à distance, du moment que le vampire connaît le lieu où il veut laisser son pouvoir. Il faut faire jet de Vol, diff 6 à 10. (6 pour lieux familiers, 9 si le vampire possède une photo et 10 si le lieu est décrit en détail).
8. **Pseudo-Cécité** : Le vampire ne peut être affecté que par les pouvoirs de dissimulation ou de Chimérie de niveaux 10, le reste ne marche pas. De plus il détecte les mensonges.
9. **Carence Sensorielle** : Ce pouvoir prive la victime de ses 5 sens. Les pouvoirs qui font appel aux sens ne marche plus. Man + subterfuge, diff Vol, 1t/1h/1s/1m/1an.
10. **Réalité** : Envoie la cible dans un monde totalement illusoire. Ast + intimidation vs Vol, diff 8, il faut 3 succès de plus que la future victime qui sera alors bien emmerdé.

COMBINAISON

Eclosion de la vipère : Serpents 4 et métamorphose 2. 18 points. Permet au vampire de régurgiter un serpent (considéré comme une goule lié par le sang avec 1 en Force d'Ame). Il doit être nourri d'1 pt de sang/3 nuits.

Conserver le sang vif : Quiétus 3 et célérité 3. 15 points. Permet au vampire de récupérer le sang qu'il a dépensé pour la célérité, à raison d'un point par heure.

Aura de vérité. Domination 4 et présence 4. 21 pt d'expérience. En présence du vampire seule la vérité peut être dite. Cha + commandement, diff la plus haute volonté du personnage de la zone où se trouve le vampire. Pour affecter des vampires, il faut être de génération plus élevée que ses victimes. 1m/10m/1scène/1h/1nuit.

Parade irréfutable. Auspex 3/célérité 7, 42 pts d'xp. Permet de parer et d'attraper les projectiles. 1 pt de sang puis Dex + sport. Si le joueur n'obtient pas 3 succès pour parer ou attraper une balle, le personnage prend toujours les dégâts de base du fusil.

Projectile	Parade	Attraper
Pierre ou grenade	4	5
Couteau ou shuriken	6	7
Lance	5	5
Hachette	7	7
Flèche	7	8
Carreau d'arbalète	8	9
Balle	9	9 (2 succès)

Résistance du martyr. Auspex 4/force d'âme 7, 35 pts d'xp. Ce pouvoir permet au vampire d'absorber les blessures de quelqu'un dont il a goûté le sang. Il faut voir la personne qui prend les dégâts pour activer ce pouvoir. Tout dégât non absorbé par le vampire est alors absorbé par la victime normalement.

Stoïcisme élémentaire. Puissance 4/force d'âme 8, 40 pts d'xp. Les dégâts du feu et du soleil passent d'aggravé à normal. 1 pts de sang/h passé sous le soleil ou dans le feu.

Ténèbres étouffantes. obténébration 2 + dissimulation 1. (9 pt d'expérience) Convoque des ombres qui entourent les sources de lumière et les éteignent. Ast + occultisme, diff 6, une ombre par succès. Une ombre peut éteindre l'équivalent d'une torche.

Les yeux des ténèbres. obténébration 3 + Auspex 3. (12 pt d'expérience) Convoque des ombres qui recouvrent les yeux d'une cible, la rendant aveugle. Dex + occultisme, diff 7, 1t/1m/5m/30m/1h. Pour ôter les ombres il faut arracher les yeux de la victime.

Acier noir. obténébration 3 + puissance 3. (18 pt d'expérience) Augmente la force des tentacules des bras d'Ahriman. Man + occulte, diff 7, + 2 pt de sang. Chaque succès fait apparaître une tentacule de 2,4m de long, la force, la vigueur et la Dex sont égales au double du score d'obténébration du vampire. Chaque tentacule fait force + 2 dégâts et possède 8 niveaux de santé.

Armure corporelle: Vicissitude 3 et métamorphose 3. Ce pouvoir coûte 20 points. Permet au vampire de créer des armes de mêlée aggravées à partir de son propre corps (le plus souvent les bras).

Extirper la Malédiction de la Lune : Clan Malkavian, Aliénation 3+ Présence 3, ce pouvoir coûte 15 points. Ce pouvoir permet au Malkavian, en parlant à sa cible et en réussissant un jet de Manipulation+Empathy (Difficulté Volonté de la cible), de faire ressortir les dérangements de celle-ci et de les faire s'exprimer avec toute leur intensité. La victime est dès lors complètement dominée par ses folies, incapable de les surmonter, même en dépensant de la Volonté. Les effets de ce pouvoir durent 1 scène.

Voix de la Banshee : Filles de la Cacophonie, Melpoménée 4+ Présence 2, ce pouvoir coûte 12 points. Le personnage pousse un chant terrible qui est entendu par les oreilles et l'esprit des cibles. Il glace le sang de ceux qui l'écoutent. Toutes les personnes dans un rayon de 10 mètres autour du vampire doivent réussir un jet de Courage ou s'enfuir de terreur, les vampires sombrant dans le Rötshrek. La difficulté de ce jet est égale au nombre de succès +3 obtenu par le caïnite sur un jet de Charisme+Empathy (Difficulté 6).

Communiquer avec la Bête Intérieure : Clan Nosferatu, Animalisme 3+ Auspex 4, ce pouvoir coûte 20 points. Ce pouvoir permet au Nosferatu de faire venir à la surface la Bête d'un individu et de lui parler. Pour cela, il doit regarder la victime dans les yeux et parler doucement pour appeler la Bête à la surface. Le vampire doit dépenser un point de Volonté et réussir un jet de Manipulation+Empathy (difficulté égale à la Volonté de la cible). Plus il obtient de succès, et mieux la Bête sera disposée envers lui. L'avantage de ce pouvoir, c'est que la Bête Intérieure d'un individu en sait très long sur son hôte et sur ses secrets les plus noirs. Le problème, c'est que le Nosferatu ne contrôle pas la Bête qu'il invoque et prend le risque de se retrouver face à face avec un monstre en Frénésie. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les êtres possédant une Bête forte : les vampires, les lupins, certains prédateurs et les humains ayant une Humanité de 5 ou moins.

COURROUX ENFLAMME

Cette discipline est uniquement accessible aux Brujahs qui maîtrise le courroux enflammé, qui disposent d'un score de puissance de 6 ou plus et qui pratique les voies de thaumaturgie piège des flammes et goût du sang au niveau 5. Il faut déclencher le Courroux pour avoir accès aux pouvoirs (1 pt de sang tous les 3 tours, en plus du coût des pouvoirs).

Courroux enflammé :

1. **Radiance** : Le vampire dégage des volutes de chaleur qui trouble la vision des personnes qui le voient. Toutes les attaques contre lui (corps à corps ou à distance) sont augmentés de 1. Les personnes qui frappent le vampire à mains nues perdent automatiquement un niveau de santé. Il faut dépenser 1 point de Volonté.
2. **Chauffer le métal** : le vampire peut faire chauffer le métal ou les objets en métal grâce à un simple contact de la main. Permet de faire fondre le métal, de forger des objets et des armes. Utilisé sur une arme, le pouvoir permet de faire des aggravées et d'ignorer les armures ou de passer à travers les obstacles. La force d'âme de la cible est réduite de 1 pour l'encaisse des dégâts.
3. **Esprit de furie** : L'esprit du vampire bouillonne de rage, le rendant insensible aux manipulations de l'esprit qui le détournerait de son but. En combat, le vampire réussit automatiquement ses jets de courage et peut dépenser 2 points de volonté (après avoir tenter son jet de résistance classique) pour contrer l'effet d'une discipline qui l'empêcherait de frapper son adversaire.
4. **Don de la Salamandre** : le perso est invulnérable au feu, à la chaleur ou au métal en fusion...pour les parties de son corps qui brûlent lors du courroux enflammé. (les mains et avant-bras et la tête). 1 point de volonté et 1 point de sang par tour d'exposition.
5. **Corps de plombs** : le corps de vampire suinte de sang bouillant qui en se refroidissant recouvre d'une chape de plombs, ce qui lui donne des niveaux de Santé OK supplémentaires. Int+Body altération, diff 8, chaque succès donne deux niveaux.
6. **Brûlure d'hélios** : Le perso s'enflamme totalement. Il devient invulnérable au feu mais enflamme tout ce qu'il touche. Les attaques au corps à corps causent des dégâts aggravés. De plus, la victime continue de brûler après avoir reçu une attaque. Les chairs se liquéfient tandis que le vampire hurle de douleur. Les dégâts de la dernière attaque du tour précédent doivent être encaisser une nouvelle fois par la cible, avec un jet de Force d'âme+volonté, difficulté 6.
7. **Radiance enflammée** : le vampire dégage une chaleur importante qui trouble la vision de ses adversaires et qui fait fondre partiellement les objets métalliques. Toutes les attaques contre le vampire sont augmentées de 2 points et les dégâts des balles et des armes métalliques sont réduits de X points pour le tour. X étant le nombre de points de sang dépensés. Les points de sang sont dépensés le tour d'avant et le pouvoir est effectif un tour plus tard. Le pouvoir dure une scène.
8. **Pluie de feu** : le vampire fait brûler son sang qui se transforme en un liquide bouillonnant. Il suinte littéralement de sang brûlant. Il peut alors lancer des gouttelettes de sang enflammées sur ses adversaires. Les attaques de corps à corps peuvent maintenant s'effectuer à distance. Une attaque permet de toucher jusqu'à 5 personnes proches les unes des autres. Dextérité+bagarre, diff 6. on résiste avec force d'âme à 8. 2 points de sang par attaques. Les gouttelettes peuvent également servir à faire fondre des objets à distance.

Le nombre de dés représente l' « encaisse » automatique. Il faut dépasser ce chiffre pour passer au travers avec un jet de force. Avec chauffer le métal, ce chiffre est divisé par 2. la 3ème colonne donne l'encaisse des obstacles qu'il faut dépasser pour passer à travers avec une arme chauffé par le métal.

Mur extérieur en brique	6 dés	3	2
Porte blindée	8	4	2
Vitre blindée	5	2	1
Porte de voiture, carrosserie	3	1	0
Moteur de voiture	12	6	2
Bureau en métal	6	3	1
Classeur à dossiers vide/ plein	4/8	2/4	0/1
Comptoir de bar	6	3	1

DAIMOINON

1. **Perception du péché** : Détecte la plus grande faiblesse de la cible. (vertu très basse, dérangement, volonté). Per + empathie, diff maîtrise + 4.
2. **Peur du vide d'en dessous** : Fait paniquer la cible, peut faire tomber la cible en Röttschreck. Ast + intimidation, diff courage + 4, il faut 3 succès pour faire paniquer la cible. Il faut d'abord utiliser le niveau 1 pour faire paniquer la cible.
3. **Flammes des enfers** : Permet de lancer des boules de feu. Dex + occultisme, diff variable. 1 pt de sang = 1 pt de dégât.
4. **Psychomachie** : Le Baali peut faire entrer sa cible en frénésie. La victime doit faire un jet sous sa plus grande faiblesse (le plus souvent sa plus basse vertu, diff 8). Il faut déjà réussir perception du péché.
5. **Malédiction** : Fait tomber un attribut à 0. Int + occultisme, diff volonté, 1 nuit/1 semaine/1 mois/1 année/ permanent.
6. **Immunité au feu** : A votre avis!
7. **Conjuration du héraut de l'enfer** : Rituel d'une heure, qui nécessite le sacrifice d'une victime humaine et la dépense de 3 points de sang. Après quoi un Démon de l'Enfer surgit de l'enfer pour exécuter les ordres du vampire. Attributs 10/7//3, capacités 15, Vol 8, disciplines 15 pts + force d'âme à 3 et régénération comme les lupins.
8. **Grande malédiction** : Permet de plonger une grande région dans la tristesse, le désespoir, la colère. Int + occultisme, diff 9. Une utilisation d'Auspex de niveau 9 détectera l'aura de malédiction qui pèse sur la région.
9. **Appel de la Grande Bête** : Rituel de 4h, qui nécessite le sacrifice de 50 victimes possédant une humanité de 4 ou moins. Après quoi un des Grands Seigneurs Démons de l'Enfer surgit de l'enfer. Fin de la partie!

DECHIRURE

Cette discipline est uniquement accessible à ceux qui maîtrisent la puissance et la nécromancie au niveau 5. Elle permet de voir les fantômes, d'interagir avec eux et donc de les combattre (il faut alors appliquer les règles normale de combat). Plus le vampire progresse dans cette discipline et plus ses mains deviennent des os. Pour la plupart des pouvoirs, il faut localiser une wraith avant de faire quoi que se soit.

- 1. Agonie des âmes :** Le vampire peut attraper une wraith à travers le goulet pour lui arracher une partie de son essence et se repaître. Le vampire ne s'attaque pas à une wraith en particulier, mais à la première qu'il trouve (sauf si il utilise mort spectrale). Si il loupe son jet, il ne trouve pas de wraith. Force +occultisme, difficulté 8. Chaque réussite donne un point de Volonté au vampire. L'utilisation abusive de cette technique attire l'attention, puis la colère des wraiths sur le personnage.
- 2. Mort spectrale :** En tuant un humain avec ce pouvoir, le vampire le transforme aussitôt un wraith. Il faut tuer sa victime puis lui enfoncer les doigts dans les yeux et réussir un jet de Force + occultisme, difficulté 8. la cible résiste avec un jet d'humanité difficulté 6. On peut tuer la cible en enfonçant les doigts dans les yeux, mais il faudra faire le jet de force+occultisme le tour suivant. Le vampire peut ensuite attaquer cette wraith pour s'en nourrir ou pour utiliser tous les autres pouvoirs de Déchirure. Le corps de la victime ne disparaît pas.
- 3. Façonnage de l'âme :** Après avoir détruite une wraith, le vampire peut se servir de son essence pour façonner différents objets. Jet de Force + artisanat, difficulté 7. Les objets disparaissent après 1 nuit, une semaine, un mois, un an, jamais.

Le vampire peut façonner des files qui permettent de retenir les wraiths prisonnières dans le monde des vivants. Il peut donc les capturer ou les enchaîner à sa guise. Le vampire peut également confectionner des armes de mêlée efficaces contre les wraiths. Ces armes causent des dégâts classiques, mais peuvent être utilisées par n'importe qui. Elles sont efficaces dans les deux mondes.

- 4. Réceptacle mortuaire :** Le vampire peut absorber l'essence des wraiths qu'il tue et l'utiliser plus tard. Chaque wraiths tués rapportent 1 point d'essence. Le vampire peut stocker jusqu'à 10 points d'essence et les dépenser ensuite comme il veut. Il perd cependant un point par nuit. Il sécrète alors une substance gluante et translucide qu'il applique sur une cible. Les effets sont fonction de la partie du corps. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur le vampire.
 - Sur les yeux, permet voire les wraiths durant une scène. (1point)
 - Sur les mains, protège la cible des attaques physiques des wraiths pendant la scène. (3 points)
 - Sur les cuisses, permet de passer à travers des objets solides pendant 2 ou 3 tours. (3 points)
 - Sur le torse, chaque point permet d'encaisser automatiquement 1 dégât (aggravée ou non), maximum 5 points.
 - Sur les pieds, permet de voyager dans l'Outre-Monde en suivant le Vampire. (3 points)
- 5. Transformation spectrale :** Le vampire se transforme en une wraith à l'allure squelettique. Il devient intangible et peut passer à travers les solides. Il ne peut pas être blessé par des attaques physiques et ne peut blesser physiquement personne. Le vampire est également capable de travers le goulet et de se rendre dans le monde des wraiths. Il faut alors lui créer une feuille de personnage en appliquant les règles des wraiths. Le joueur peut appliquer ses points d'expérience à son nouveau personnage en fonction du temps passé dans l'outre monde (à la discrétion du conteur). La transformation prend 1 tour et demande 3 points de volonté.
- 6. Déchirer le goulet :** Le vampire est capable de déchirer le goulet à mains nues. Cela provoque une ouverture par laquelle les habitants de l'outre monde se précipite pour tourmenter les vivants. Si on ouvre un passage directement sur la tempête, celle-ci s'engouffre dans le monde des vivants et ravage tout sur son passage (le personnage y compris). L'intensité d'une telle tempête est telle que toutes les personnes non attachées sont projetées dans la tempête et considérées comme mortes. De plus, les 3 premiers tours de tempête donne 10 dés de dégâts. Les suivants donnent 20 dés.
 - La durée de l'ouverture est fonction d'un jet de Force+occultisme, difficulté 7. 1 tour, 3 t, 1 minute, 3 mn, 10 mn, 1 heure...
 - On résiste avec un jet de Force + sport, difficulté 8. il faut accumuler plus de succès que le vampire pour ne pas disparaître dans la tempête.
- 7. Aspiration de la mort :** Ce pouvoir ne fonctionne que dans les lieux dotés d'un fort potentiel magique (node, caern...). Le vampire plonge ses mains dans l'outre monde et aspire la puissance du lieu, le convertissant alors en lieu hanté avec un accès directe sur l'Outre-Monde. La difficulté des jets de Nécromancie est diminuée de 3 pour les pouvoirs relatifs aux wraiths et à l'outre-Monde. Pour les autres pouvoirs de Nécromancie, la difficulté est baissée de 2 points. L'utilisation de la discipline Déchirure est également plus facile, le vampire obtient automatiquement 2 succès à ses jets. Ce pouvoir permet à un vampire de se constituer un refuge lié au monde des wraiths, de pouvoir passer entre les deux mondes sans faire de jet.

C'est un procédé terriblement douloureux. Le vampire prend automatiquement 5 blessures aggravés non encaissable, puis doit être capable de maintenir son pouvoir pendant une heure complète sans être interrompue. Il faut alors faire un jet d'intelligence + occultisme, difficulté 7.

DEIMOS

1. **Murmures de l'âme.** Le vampire murmure un des noms secrets de Lilith à sa victime. Des cauchemars affectent la cible pendant la nuit, et de terribles visions la hantent pendant la journée. La victime résiste par un jet de Vol, diff 9. Les visions durent 1 jour et une nuit par point de Per que possède le vampire. Pendant toute cette période, la victime à -1 dé à tout ses jets.
2. **Baiser de la Mère Noire.** Le vampire se couvre les lèvres de sang (1 pt de sang). La créature mordue subit 2 fois le montant normal de dégâts, lesquels sont aggravés.
3. **Ichor.** Le vampire peut transmuter l'une de ses 4 humeurs corporelles en une substance immonde (coûte 2 pts de sang.). Cette substance doit être placée dans le breuvage d'un mortel. Une seule substance peut être secrétée par scène. La victime résiste avec Vigueur diff 8 ou doit être affectée par le pouvoir.
 - Flegme : -2 dés au groupement de la cible pour la scène.
 - Mélancolie : la victime ne peut pas utiliser de Vol pendant la scène.
 - Sang : saignement excessif. Toute coupure, laceration, piqûre fait perdre un niveau de santé supplémentaire / tour à la cible.
 - Bile : la cible subit autant de dégât que le vampire à en Vigueur. Ces dégâts peuvent être neutralisés.
4. **Souper froid.** Il faut boire puis dépenser 5 pt de sang d'un cadavre froid pour gagner des pouvoirs en rapports avec la mort.
 - Le vampire ajoute 2 dés pour la neutralisation.
 - Le vampire ignore les pénalités de blessures.
 - Le vampire peut connaître l'état de santé de la personne qu'il regarde.
5. **Souffle noire.** Le vampire exalte un nuage de puanteur morbide qui entoure ses victimes. Vigueur + Archerie, diff 7, + 2 pt de Vol. Le souffle peut être esquivé. Les mortels pris par le souffle se suicident à moins de réussir jet Vol, diff 8, il faut autant de succès que le vampire sur son jet d'attaque. Les vampires affectés par ce pouvoir tombe en torpeur. En cas de succès de la part de la cible, elle perd tout de même 2 dés à tous ses jets pour le reste de la scène.
6. **Appel de Lilith :** En crachant du sang sur une personne, le vampire amène les spectres à traquer cette personne pendant la prochaine scène. Dex + archerie, diff 7, 3 pts de sang.

DOMINATION

1. **Respect de la parole donnée** : Donne un ordre simple, 1 mots. Man + intimidation, diff volonté.
2. **Murmure de la fausse volonté** : Hypnotise une cible, permet de lui donner des ordres complexes. Man + commandement, diff volonté.
3. **Mémoire du fêtard** : Permet de voler/recréer la mémoire de la cible, permet de récupérer la mémoire voler par quelqu'un.
Ast +empathie/subterfuge, diff volonté. 2succès, permet d'enlever mais pas de refaçonner la mémoire, 4 succès permet d'altérer ou d'effacer une scène entière.
4. **Attrait des subtils murmures** : Domine totalement un individu, une fois dominé on peut donner des ordres à la victime sans utiliser de pouvoirs. Ajoute 2 à la difficulté pour les autres utilisateurs de la domination. Cha + commandement, diff Vol (action élargit).
5. **Réceptacle** : Le vampire prend possession du corps de la cible, son propre corps tombe en léthargie. Cha + intimidation Vs volonté, diff 7 pour les deux. 1 succès, ne peut pas utiliser ses disciplines/Auspex/Domination, Présence/Chimérie, Aliénation/Nécromancie, Thaumaturgie.
6. **Fidélité** : Le vampire s'assure la fidélité et la loyauté de ceux qui lui prête volontairement allégeance. Cha+commandement, diff volonté, 1jour/1semaine/1mois/1année/10ans.
Obéissance : La domination est efficace sans que le contact des yeux soit nécessaire, un simple contact avec le vampire ou se qu'il porte (vêtement, bijou) est suffisant pour utiliser tous les autres pouvoir de domination.
Loyauté : Ceux que le vampire a conditionnés résistent mieux à la domination des autres. Il faut dépensé 1 pt de Vol dés lors, +3 à la diff pour les tentatives des autres vampires.
Rationalisme : Les personnages que le vampire domine ne s'en rendront jamais compte. Man + subterfuge, diff 7 (3 succès pour une totale efficacité).
Tranquillité : Pouvoir rare, il permet de calmer les vampires en frénésie sans que celui ci ne perde des pt de vol. le vampire en frénésie fait un jet d'humanité diff 6, chaque succès baisse la diff de 1 pour le jet normal de volonté. Avec 5 succès la frénésie est maîtrisée. On peut employer une seule fois se pouvoir par frénésie.
7. **Empire sur la foule** : Permet au vampire de dominer plusieurs personnes à la fois. Ce pouvoir ne nécessite le contacte des yeux que pour la première victime. Ast + subterfuge, diff 8. Chaque succès = une personne de plus. Il faut alors faire le jet de domination normal.
8. **Souveraineté distante** : Comme obéissance, mais il suffit que le vampire sache où se trouve sa cible pour tenter de le dominer. Pour les vampires il faut dépenser 1 pt de Vol. Per + empathie, diff 8. Le reste se fait normalement.
9. **Meilleurs intentions** : Quelqu'un dominé avec se pouvoir n'a plus besoin d'ordre, il agira toujours comme il faut pour son maître. La victime sait se qu'elle doit faire. Cha + intimidation Vs Vol, diff 7. Le pouvoir est rompu quand la cible gagne 1 pt permanent en Vol ou humanité.
Parler par le sang : Un vampire peut donner des ordres a tous les vampires qui descende de lui, et ce même s'ils ne se sont jamais rencontrer. Il faut dépenser 1 pt de Vol permanent, Man + commandement, diff 4 + nombre de générations séparant les deux vampires.
10. **Marionnettiste** : La cible dominer pense comme le vampire, elle est le vampire, le vampire est la personne. Il s'agit de la même personne. Cha + empathie Vs Vol, diff 9.

ESSENCE

Cette Discipline est basée sur la maîtrise du vampire sur son propre Fluide Vital. Elle permet au Caitiff de compenser les faiblesses dues à sa haute génération.

1. **Maîtrise du Flux** : Grâce à ce pouvoir, le Cainite peut augmenter l'efficacité de l'écoulement de son sang. Cela lui permet de disposer de plus de points de sang à dépenser à chaque tour. Man + Médecine, diff 6. Un seul succès suffit. Le Caitiff devient capable de dépenser un point de sang supplémentaire à chaque tour. Avec 5 succès ou plus, il peut en dépenser deux de plus. Ce pouvoir dure une scène.
2. **Concentrer le Fluide** : Le vampire peut concentrer la puissance de son sang. Il augmente ainsi la quantité de sang dont il dispose pour augmenter ses attributs, se soigner ou activer des disciplines. En fait, il conserve la même quantité de sang. Simplement, certains de ses points de sang compte double. Ce pouvoir coûte 1 point de Volonté. Le joueur effectue un jet de Stamina+Médecine (difficulté 7). Chaque succès permet de «doubler» un point de sang. Si un autre vampire – ou une goule, ou n'importe qui, en fait – boit le sang du vampire, ces points de sang «doublés» en fournissent deux au buveur. Le Caitiff dispose de ces nouveaux points comme de n'importe quel autre point de sang. Le pouvoir dure une scène, après quoi les points de sang supplémentaires disparaissent.
3. **Puissance Sanguine** : Le Caitiff devient capable d'augmenter l'efficacité de son sang en rendant son corps immortel plus sensible à ses effets. Il réduit ainsi la quantité de sang qu'il aura à dépenser pour effectuer certains exploits. Ce pouvoir coûte 1 point de sang. Le joueur effectue pour son personnage un jet de Stamina + Athletics (difficulté 8). Les effets du pouvoir durent une scène et varient en fonction du nombre de succès obtenu. Un seul succès permet au vampire d'augmenter un de ses attributs physiques de deux points en dépensant un seul point de sang. Avec 3 succès, il peut régénérer ses blessures non aggravées en dépensant moitié moins de sang : 1 point de sang guérit deux niveaux de santé. S'il a obtenu 5 succès ou plus, le Caitiff n'a besoin que de trois points de sang pour guérir un niveau de blessure aggravée, au lieu de cinq.
4. **Hémorragie Curative** : A ce stade, le Caitiff atteint un degré de contrôle inconscient de son propre sang. Son Fluide Vital va automatiquement guérir les blessures qui lui sont infligés, sans que le Cainite ait besoin de se concentrer pour le faire. Ce pouvoir coûte un point de Volonté et un point de Sang. Ses effets durent 1 tour par succès obtenu sur un jet de Manipulation + Médecine (difficulté 7) ou tant que le Caitiff a du sang. Durant le temps que dure le pouvoir, les niveaux de dommages infligés au vampire sont reportés sur sa réserve de sang plutôt que sur son moniteur de condition, puisqu'ils sont régénérés automatiquement. Les dommages aggravés sont reportés à la fois sur le moniteur de condition et sur la réserve de sang, le Fluide Vital tentant sans succès de les guérir, et ils doivent par la suite être régénérés normalement.
5. **Don de la Stryge** : Certains murmurent que ce pouvoir aurait une origine infernale. Quoi qu'il en soit, il constitue pour le Caitiff une arme redoutable. Le vampire peut désormais forger son sang sous la forme de tentacules, qu'il peut utiliser pour se défendre ou attaquer. Ces tentacules sont constitués de sang et sont solides, et le vampire peut les utiliser pour agripper ou fouetter un adversaire. Les contrôler toutes nécessite une action. Le vampire doit dépenser un point de sang pour activer ce pouvoir. Le joueur fait ensuite un jet de Stamina + Médecine (difficulté 7). Chaque succès consomme automatiquement un point de sang et crée un tentacule. Les tentacules ont une Force et une Dextérité de 5, ils absorbent les dommages non aggravés avec la Stamina + Fortitude du vampire et ont 4 cases de moniteur de condition. Chacun d'eux mesure 1m80 et fait des dommages égaux à sa Force+2. Le vampire peut améliorer ses tentacules en dépensant du sang. Un point de sang permet d'augmenter la Force et la Dextérité d'un tentacule d'un point chacun (maximum 10), ou bien de régénérer un niveau de santé d'un tentacule, ou encore d'augmenter la taille de l'un d'eux d'1m80. Le vampire ne subit pas de dommage s'il perd un tentacule, mais il perd par contre le sang qu'il a dépensé. S'il résorbe un de ses tentacules, il récupère un point de sang pour chaque 1m80 de longueur que celui-ci possédait : le sang utilisé pour augmenter ses attributs ou pour le guérir est lui consommé.

FORCE D'AME

6. **Armure personnelle** : Permet de briser les armes utilisées contre le vampire. 2 pts de sang, jet de Force d'âme, diff 8, il faut plus de succès que l'attaquant sur son jet de touché. Il prend quand même des dégâts.
7. **Force partagée** : Transfère une partie de la force d'âme d'un vampire à un autre. Vigueur + survie, diff 8 + 1 pt de Vol. chaque point de sang dépensé donne un niveau en Force d'âme. 1t/1s/1h/1n/1s/1m/1 an/10 ans.
8. **Inflexibilité** : Comme armure personnelle sauf que le vampire ne prend pas de dégâts.

KAI

1. **Force intérieure** : Le vampire peut éviter la frénésie en dépensant 2pts de sang plutôt que des pts de Volonté.
2. **Focused Strike** : Le vampire peut délivrer de puissantes attaques en focalisant sa puissance intérieure. Ast + méditation, diff 8, le vampire peut ensuite dépenser 1pt de sang pour ajouter 2 dés de dégâts lors du prochain tour de combat (max 10 dés.)
3. **Elixir honorable** : Le vampire peut transformer son sang en un breuvage qui reproduit les effets du lien de sang pour la durée de la scène suivante. Il faut dépenser 1pt de Vol pour chaque élixir réaliser. Un élixir affecte qu'une seule personne.
4. **Protection contre le feu** : Pour chaque points de sang dépenser le vampire obtient un tour d'invulnérabilité contre le feu. Le vampire est alors entouré par une aura rouge.
5. **Loi du Daimyo** : Permet au vampire d'obliger son vassal a répondre à une de ses requêtes (tuer quelqu'un, voler quelque chose...). Man + commandement, diff Vol. Si la cible est sous l'effet de l'élixir honorable, la diff est diminuer de 2.

KINETICISME

1. **Damping** : Permet au vampire de réduire les dégâts qu'il reçoit et ce avant de tenter de les encaisser. Vigueur, diff 6. 1 succès réduit les dégâts de 1.
2. **Redirection** : Le vampire peut altérer la course des objets. Vigueur + esquive, diff 6, 1 succès dévie la course d'un objet de 30°. Il faut 5 succès pour retourner l'objet sur le lanceur de l'objet et faire jet d'Ast + Armes à feu, diff 8.
3. **Vengeful Strike** : Permet de rediriger l'attaque dont le vampire est la victime sur l'assaillant. Il faut dépenser 1 pt de sang, et le vampire peut ajouter à son jet d'attaque les succès que sont assaillant à obtenu sur son jet de Dégât. Si l'assaillant obtient 5 succès, le vampire ajoute 5 succès. Les dommages supplémentaires sont aggravés si ceux de l'assaillant sont aggravés. Chaque attaque supplémentaire de ce type par tour coûte 1 pt de sang sup. la 1^{ère} attaque coûte 1 pt de sang, la 2^{ème} 2, la 3^{ème} 3... on reprend à 1 pt de sang le tours suivant.
4. **Décharge** : Le vampire ajoute à son attaque le flux d'énergie cinétique qu'il génère. 1pt de sang, jet de Vol, diff 6. chaque succès ajoute 1 dés de dommage à tous ses jets de bagarre, mêlée, arme à feu. Il faut dépenser 1 pt de sang par action, donc 4 si le vampire agit 4 fois pendant le même tour grâce à la célérité.
5. **Kinetic shield** : Le vampire crée une barrière physique qui le protège contre toutes les attaques physiques. Vol, diff7, 1 succès crée une barrière pour une personne qui absorbe 5 dommages. Chaque succès sup augmente la taille de la barrière ou absorbe un dommage de plus.

MECKANIS

Le monde moderne est peuplé de machines. Les mortels et les caïnites doivent les utiliser pour accomplir beaucoup de choses. Dans ces conditions, pourquoi s'embêter à tenter de contrôler les humains qui commandent aux machines. Cette discipline fait de vampire un «dictateur électronique», utilisant tous les appareils qui l'entourent pour ses propres fins.

- La Voix du Gremlin** : Permet, en touchant une machine, de l'affecter et de l'empêcher de fonctionner correctement. En fait, il introduit une sorte de «grain de sable» dans la mécanique, qui fait tout dérailler. Charisme+Craft, difficulté variable. La difficulté du jet est de 4 pour un ordinateur, de 6 pour un téléphone, de 8 pour une voiture et de 10 pour des mécanismes simples, comme une serrure ou un pistolet. Le nombre de succès détermine la durée de la panne. Notez qu'il est possible de réparer la machine avant la fin de la durée du pouvoir.
 - 1 succès : L'appareil saute. Il ne fonctionne plus pendant 1 tour. Pour un ordinateur, cela peut poser de sérieux problèmes.
 - 2 succès : L'appareil déraile au moins 5 minutes.
 - 3 succès : L'appareil grille pour la scène.
 - 4 succès : Un jour de panne.
 - 5 succès : Boum ! L'appareil est foutu !
- Affinité Mécanique** : Désormais, le vampire peut contrôler de simples mécanismes, sans électronique, et leur faire faire ce que bon lui semble dans la limite de leurs possibilités – les loquets s'ouvrent, les poulies tournent, les chiens des armes à feu percutent les balles, les crans d'arrêt s'enclenchent. Le joueur doit réussir un jet de Manipulation + Craft (difficulté 7), et le personnage doit dépenser 1 point de Volonté – voire plus pour des mécanismes plus complexes. Cela permet de donner un ordre à une machine.
- Panne générale** : La seule présence du caïnite suffit désormais à faire mal fonctionner tous ce qui est mécanique autour de lui. Il peut arrêter toutes les machines dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Ce pouvoir coûte 1 point de Volonté. Le joueur doit réussir un jet de Charisme + Craft, avec la même difficulté que pour la Voix du Gremlin. La panne dure un tour par succès.
- Harmonie Electronique** : Le contrôle du vampire sur les machines s'étend désormais aux systèmes plus complexes, comportant une partie électronique. Les effets sont les même que pour l'Affinité Mécanique. Le caïnite doit réussir un jet de Manipulation + Science (ou Computer) contre un seuil de 8, et il doit dépenser 1 point de Volonté.
- Black-Out** : Ce pouvoir reflète le premier degré de contrôle du vampire sur l'électricité. Il lui permet de provoquer une panne d'électricité générale. Le vampire doit se concentrer durant 1 tour, dépenser un point de Volonté et réussir un jet de Wits + Science (difficulté 8). La région affectée par la panne dépend du nombre de succès.
 - 1 succès : une pièce ;
 - 2 succès : une maison ou un étage ;
 - 3 succès : un grand immeuble ;
 - 4 succès : un pâté de maisons ;
 - 5 succès : un quartier.
- Révolte des Machines** : Le caïnite peut étendre son contrôle des machines à un nombre important de celles-ci. En fait, il peut contrôler en même temps toutes les machines situées dans les 18 mètres autour lui. Le personnage dépense un point de Volonté et effectue un jet de Manipulation+Craft (Difficulté 8). Ce pouvoir a les mêmes effets que l'Harmonie Électronique.
- Fusion Mécanique** : Ce pouvoir permet au vampire de fusionner son esprit avec une machine, en prenant ainsi le contrôle total. Son esprit quitte son corps et ne fait plus qu'un avec la machine (comme le pouvoir d'Animalisme niveau 4). Le vampire dépense 1 point de Volonté, deux points de sang et effectue un jet de Stamina+Craft (difficulté 8). La personne sent alors à travers les sens de la machine – ce qui peut être assez limité. Notez que la fusion avec un réseau informatique est possible. Tant qu'il est fusionné, le vampire a accès toutes les fonctions de la machine, même celle qu'il ne connaissait pas, et il peut voyager de jour si la machine le permet. Par contre, le corps du vampire reste inerte durant tout ce temps.
- Voyage Electrique** : Ce pouvoir permet au vampire de se changer en énergie et de voyager par le réseau électrique ou téléphonique, de façon quasi instantanée. Il se rematérialisera à l'endroit voulu, à moins de s'être perdu en route. Le vampire doit tout d'abord dépenser deux points de sang et un point de Volonté, et réussir un jet de Stamina+Science (difficulté 8) pour se dématérialiser. Pour trouver son chemin dans le réseau, le caïnite doit réussir un jet de Wits+Science (difficulté 8 ou plus). La destination atteinte dépend du nombre de succès obtenu.
 - Échec critique : Le personnage est perdu dans le réseau, incapable de trouver une sortie.
 - Échec : Le personnage se rematerialise n'importe où.
 - 1 succès : Le vampire se rematerialise près de sa destination (même pâté de maisons).
 - 2 succès : Il se rematerialise très prêt (même immeuble).
 - 3 succès : Il y est presque (même étage).
 - 4 succès : Il atteint sa destination exacte.
 - 5 succès : Non seulement il peut se rendre sans encombre où il souhaite, mais il peut changer de direction sans refaire de jet.

MELPOMINEE

1. **La voix d'ailleurs** : Le vampire peut projeter une seconde voix, qui parle indépendamment de celle du vampire.
2. **La voix de tourette** : Le vampire peut projeter sa voix vers toutes personnes et tout lieux qu'il connaît. Les sons sont inaudibles pour les indiscrets, sauf s'ils possèdent Auspex, et qu'ils savent ce qu'ils cherche. Ast + langue, diff 7, et 1 pt de sang, chaque succès lui permet de parler pendant un tour.
3. **La faiblesse du Toréador** : Ce pouvoir permet au vampire de charmer sa cible ou de lui envoyer les émotions désirées (comme pour la présence) avec sa voix, la cible est comme paralysée. Cha + musique, diff 7, chaque succès touche un cinquième de l'auditoire. La transe dure jusqu'à ce que le vampire arrête de chanter, pour les émotions elles continuent une fois le chant finit.
4. **L'essence traumatique de l'art** : Le vampire peut rendre folle toutes personnes qui l'écoutent chanter (il gagne un dérangement). Man + empathie, diff Vol. le vampire doit accumuler un nombre de succès équivalent à la Maîtrise + 5 de la cible.
5. **La mort du tympan** : Ce pouvoir permet au vampire d'infliger des dégâts à une cible en chantant. Man + intimidation, diff vigueur + 3. 1 réussite=1niveau de dégât aggravé, on peut encaisser avec la force d'âme.
6. **Public aimé** : Comme le niveau 5, mais il affecte toutes les personnes à porter d'oreille.

Extrême crescendo : Comme le niveau 5, mais il affecte les objets à porter d'oreille. faire les même jets, pour l'encaisse des objets prendre le tableau suivant.

Mur extérieur en bois/ brique	4/6 dés
Mur de pierre de 5cm	8
Porte extérieure/intérieure	4/2
Porte blindée	8
Cloison intérieure, porte, planché	5
Vitre blindée	5
Porte de voiture, carrosserie	3
Moteur de voiture	12
Bureau en bois/métalique	5/6
Classeur à dossiers vide/ plein	4/8
Comptoir de bar	6

7. **Echo persistant** : Le vampire peut émettre un chant ou des paroles et les laisser là pour le prochain auditeur ou une personne spécifique désigner par le vampire. Vig + Musique, diff 7, 8 si le vampire ve coupler se pouvoir avec un autre pouvoir de Melpominée.

METAMORPHOSE

1. **Yeux rouges** : Permet aux vampire de voir parfaitement en pleine nuit ou dans l'obscurité total.
2. **Griffes** : Le vampire peut faire pousser de longues griffes de 10 cm qui cause des dégâts agg.
3. **Fusion dans le sol** : Le vampire peut fusionner avec le sol (de la terre ou de l'herbe), mais il ne peut pas se déplacer sous le sol de cette manière. Chaque transformation coûte 1 pt de sang.
4. **Transformation** : Le vampire peut se transformer en loup ou en chauve-souris, chaque transformation coûte 1 pt de sang.
5. **Brume** : Permet au vampire de se transformer en brume, chaque transformation coûte 1 pt de sang.
6. **Sommeil bienheureux** : Le vampire peut dormir sous forme de brouillard, cela coûte 5 pt de sang.
Chair de marbre : La peau du vampire devient dure comme de la pierre. Il faut 10 succès pour empaler le vampire en combat. Les dégâts sont divisés par 2, le personnage peut parer avec ses mains tous les types d'attaques. Le feu et le soleil continue à faire autant de dégâts.
Maîtrise de la terre : Le personnage peut se déplacer sous la terre comme s'il nageait sous l'eau.
7. **Homoncule** : le vampire peut créer une petite réplique de lui même de 7-8 cm, en le retirant de sa bouche. Il se nourri d'1 pt de sang toutes les heures et ne peut contenir que 5 pts de sang. Il n'a aucune disciplines mais possède les même caractéristiques que le vampire qui l'a crée.
Forme fantomatique : Le personnage prend l'aspect d'un fantôme, il passe à travers les murs, il peut voler, les attaques lui passe à travers, et son groupement de dés est doublé pour encaisser les dégâts du feu ou du soleil...
Forme de la bête en furie : Le vampire se transforme en une créature hybride, croisement entre sa forme originelle et son animal de prédilection. Ce pouvoir coûte 3 pt de sang. La taille est multipliée par 2 et le poids par 3, le vampire peut ajouter 10 pts d'attributs et possède 3 niveaux de santé supplémentaires, il gagne automatiquement Auspex 1. Le vampire doit choisir une forme au départ et si tenir.
Restaurer le visage mortel : Permet au vampire de retrouver l'apparence qu'il avait avant l'étreinte pendant une scène, en enlevant les traits animaux qu'il possède. Cela coûte 3 pt de sang et 1 pt de vol.
8. **Mouvement ralenti du corps** : Le vampire peut se déplacer même quand il est paralysé, en torpeur ou avec un pieu dans le cœur (3 cm par minutes).
Purification : Le vampire peut éjecter les corps étrangers de son corps (cela inclus les pieux dans le cœur). Il faut dépenser 3 pts de sang et faire jet de Vol, diff 6, 8 pour pieu dans le cœur.
9. **Dédoublement** : Le vampire se sépare en 2 formes affaiblies (-1 aux attributs phy et mentaux) se pouvoir peut être employé plusieurs fois de suite jusqu'à se qu'un attribut tombe à 0.
Foyer interne : Il faut dépenser 4 pts de sang, + 2 pt/tour. Le vampire gagne alors Dextérité nombre d'attaque supplémentaire/tour, ses dégâts sont augmenter de 3 dés, de plus une fois le jet d'encaisse fait, le vampire divise les dégâts par 2.
10. **Corps de soleil** : Transforme le vampire en sphère de soleil = plein de boules de feu et le perso est invincible.

MORTIS

1. **Masque de mort** : Prend ou donne l'aspect d'un cadavre.-2 en Dex, App 1pt de sang/Vig + médecine, vigueur + 3. Les vampires victime de ce pouvoir peuvent annuler ses effets avec 2 points de sang.
2. **Flétrissure** : Fait vieillir la victime. -3 en For/Dex/Vig. Man + médecine, diff volonté, + 1pt de volonté.
3. **Réveil** : Réveil un vampire de torpeur, cela marche également sur soi. Jet de volonté, diff 10- Voie, + 2 pt de volonté.
4. **Murmure de la mort** : Le vampire est totalement mort, comme un cadavre mortel, il ne craint plus le soleil. 2pt de sang pour se réveiller.
5. **Peste noire** : Envoie un vampire en torpeur ou donne la peste à un mortel. Vig + occultisme, diff volonté.
6. **Vigor Mortis** : Le vampire peut créer un serviteur mort vivant avec un cadavre. 3pt de sang, dure 1 jour, 1 jour de plus par point dépensé en plus.

MYTHERCELLERIE

1. **Bafouille** : Le vampire détecte automatiquement les mensonges. Per + empathie, diff Man + subterfuge.
2. **Vision faërique** : Le vampire peut voir la vraie forme des fées et détecter les régions qui leurs sont attachées ou les chemins menant en Arcadie.
3. **Absorption d'Aura** : Ce pouvoir fonctionne comme le contact de l'esprit. Le vampire peut lire les objets qu'il touche, en absorbant les impressions psychiques laisser par l'objet. cela à également pour conséquence de rendre l'objet totalement vide. Per + empathie.
4. **Barrière faërique** : Le vampire peut créer des barrières spirituelles, des symboles occultes doivent être tracé dans la zone que le vampire veut protéger. Int + occulte, diff 7. Toutes personnes qui entre dans la zone ou qui touche l'objet protégé retire 3 dés à son intelligence aussi longtemps qu'il reste à proximité. De plus toutes personnes qui voit la glyphe est désorienté. La glyphe reste active 1n/1s/1m/1an/10ans.
5. **Enigme fantastique** : Le vampire pose une énigme si mystérieuse que toutes personnes qui l'entend s'oblige à la résoudre le plus rapidement possible, il ne fait plus rien d'autre. Man + occulte, diff Vol. la victime doit accumuler 5 fois plus de succès que le vampire, Ast + occulte, diff 8. Il peut faire 1 jets par heure. Si la cible obtient un échec critique il prend 1 niveau de dégâts automatique.

A ce niveau, le vampire possède tellement d'affinité avec les faës, qu'il peut choisir entre 2 voies. La voie de la terre, reflète la capacité de certaines faës à vivre sous terre ou dans les tertres irlandais.

6. **Vol d'esprit** : Le vampire vole tous les souvenirs et les connaissances d'une personne. Le vampire à totalement accès aux souvenirs et aux pensées de la cible. La cible devient alors totalement stupide. Per + subterfuge, diff Vol, 1s/1h/1n/1s/1m.
Traverser la terre : Le vampire peut créer un tunnel à travers la pierre, la roche ou la terre. Force + sport, diff 6, 1 succès pour 1km/h.
7. **Absorption d'esprit** : Le vampire absorbe les connaissances de sa victime, et ce de manière permanente. Per + empathie, diff Vol. 1 pt volé/ 2 pts volés dans une capacité/ 3 pts dans 2 capacités/ 4 pts dans 3 capacités/ 5 pts dans 4 capacités.
Epée de terre : Le vampire peut faire surgir des pics de pierre du sol, du plafond ou des murs d'une structure en bois, pierre, terre ou en roche. Ast + mêlée, diff 6 VS Ast + Esquive, diff 6. 3 dés de damage par succès, il faut 5 succès pour toucher le cœur.
8. **Tour faërique** : Le vampire peut redevenir mortel, de façon temporaire, en utilisant se pouvoir. Le vampire doit dépenser 8 pts de sang, + vol, diff 8. 10min/1h/4h/12h/24/.
Touché du Basilic : Le vampire transforme sa cible en statues de pierre. Il faut toucher la cible. La cible peut résister avec jet de Vol, diff 8, 3 succès.

OBEAH

1. **Panacée** : En léchant les blessures d'une personne, le vampire peut restaurer des niveaux de santé, il faut dépenser 1 pt de sang par niveau (ce pouvoir ne marche pas pour les blessures aggravées).
Perception de la vitalité : Révèle au vampire les niveaux de santé de sa cible, sa réserve de sang, ses maladies et virus, ses blessures passées (et comment le sujet a été blessé) ainsi que le niveau approximatif de sa vigueur. Permet également de déterminer la race du sujet (vampire, goule, loup...). Per + empathie, diff 7.
2. **Toucher anesthésiant** : Paralyse une personne pour qu'elle ne ressente plus la douleur. Ce pouvoir ne peut être utilisé en plein combat, sauf pour les vampire maîtrisant la Valeren. (d'où la célèbre expression de Nunuch: "j'te paraliiiiiiiise!"). Vol, diff Vol, 1t/2t/5t/1h/1j.
3. **Garde neutre** : Le vampire dresse une barrière psychique de 3m de rayon, ceux qui essayent de passer doivent faire jet de Vol vs Vol, 8, et obtenir 3 succès de plus que le vampire. Ce pouvoir coûte 2 pt de Vol.
4. **Soigner l'esprit malade** : Le vampire peut soigner les dérangements de la cible. Per + empathie, diff 7, puis Cha + médecine, diff Vol + 3.
5. **Soulager l'âme bestiale** : Ce pouvoir permet de séparer l'âme du corps de la cible, l'âme peut être emprisonné dans l'esprit de Salubri. Une fois l'âme prise, elle peut être soignée par le Salubri (il lui redonne de l'humanité en dépensant des pts de Vol, max de son empathie). Ce pouvoir ne marche qu'une fois sur les vampires.
6. **Vigueur renouvelée** : Le vampire peut restaurer tous les niveaux de santé de la cible, également les blessures aggravées, il faut dépenser 1 pt de Vol.
7. **Tranquillité du passage** : Ce pouvoir enlaidit l'esprit de la cible, les gens s'écartent de lui et l'évite. Inversement il permet au vampire de paraître totalement absent, inoffensif, il peut alors se déplacer parmi les gens sans attirer l'attention sur lui. De plus si il demande de l'aide, les gens seront enclins à l'aider (sans mettre leur vie en danger).
8. **Fluide vital bloqué** : Permet de bloquer le sang de la cible. Int + occult, diff 7. La victime doit dépenser autant de point de Vol qu'elle n'a de point sang bloqué.
Purification : Ce pouvoir permet de purifier un lieu, une personne ou un objet. Ce pouvoir ne peut être employé que par une personne ayant 8 ou plus en humanité ou dans sa voie (pas la voie du diable ou de ce style). Jet d'Humanité vs Vol, diff vol de l'adversaire, il faut 3 succès de plus sur une action élargit. Il faut dépenser 1 pt de Vol. une fois le démon expulsé, il faut dépenser 1 pt de Vol pour l'enfermer dans un objet ou une autre personne.
9. **Marionnette spirituelle** : Le vampire peut contrôler totalement l'esprit et le corps de la cible. Vol vs Vol, diff 6, il faut autant de succès que la cible a de volonté.
Détachement de l'âme incarné : Un individu peut être libéré ou éjecté de son corps pour l'éternité. le pouvoir nécessite une heure de méditation, et hop une Wraith.
10. **Résurrection** : Le vampire ramène à la vie un mort. Il faut que le cadavre soit entier à 80%, il faut obligatoirement la tête, la mort doit avoir moins d'une journée. Ce pouvoir ne marche pas sur les vampires.

OBTENEBRATION

1. **Jeu d'ombre** : Manipule son ombre et les ombres, fait varier la lumière ou l'obscurité. 1pt de sang. Jet de discrétion et d'intimidation -1, diff pour être touché par arme de jet ou arme à feu +1, fait fuir les animaux.
2. **Nocturne** : Créer une zone de ténèbres, dissimule une zone de 4m de diamètre. Man + occultisme, diff 7, lui permet de doubler le diamètre. Les victimes du pouvoir sont totalement aveugles et sourdes, les personnages avec Auspex ou métamorphose -3 dés. En dépensant un pt de volonté quand on enveloppe du feu, on peut l'éteindre.
3. **Bras d'Ahriman** : Fait apparaître des tentacules d'ombre. Man + occultisme, diff 7, une tentacule par succès. For/Dex/Vig = niveau d'obténébration, mesure 2m, 4niveaux de vie. Chaque pt de sang dépensé ajoute 1 à chaque paramètres ou +2 pour la taille.
4. **Métamorphose noire** : Le vampire se transforme en créature des abysses dotés de 4 tentacules. Man + courage, diff 7, 2 pt de sang. +1 attaque, et -2 Vig pour l'adversaire, qui doit effectuer jet de courage, diff 8 ou fuir.
Ombre de la nuit : Créer des illusions basées sur les ombres, taille équivalente au vampire. Ast + occulte diff 7, 1 succès = 1 ombre. Pour les victimes initiative +3, -1 dés. Avec plusieurs succès on peut épargner ses alliés.
5. **Forme ténébreuse** : Le vampire se transforme en ombre. 3pt de sang, prend 3 tours.
6. **Traversée de l'abysse** : Le vampire peut se téléporter grâce aux zones d'ombres/ passer un membre et agripper quelque chose ou quelqu'un et le ramener à lui. Int + furtivité, diff 6/ Int + bagarre, diff 7, il faut 2 succès pour ramener une personne. Le vampire peut également passer à travers les murs ou le sol.
Appel de la lamproie : Fait jaillir les ténèbres intérieures par la bouche du vampire. Elles entourent alors une cible et la draine de son sang. Le lamproie donne la moitié du sang pris. Ce pouvoir n'affecte pas un vampire, mais quand les ténèbres en capture un tous ses jets on une diff de +3, de plus il doit réussir jets de Rötschreck, diff 8. Le lamproie n'est sensible qu'aux attaques magiques, possède 4 en vigueur et 1 niveau de santé. Si on attaque l'utilisateur du pouvoir, le lamproie regagne l'intérieur du vampire.
Yeux de la nuit : Le vampire peut voir à travers tous les types de ténèbres créer par l'obténébration (créer par lui ou même par un autre vampire). Le vampire peut voir à partir de la zone d'ombre, comme s'il était lui même l'ombre. dans une pièce peut éclairer le vampire peut voir de n'importe quel endroit de la pièce. Le vampire gagne automatiquement le niveau 1 de métamorphose.
7. **Esclave d'ombre** : Le vampire peut aminé sa propre ombre (ou celle de quelqu'un) et l'utiliser comme sentinelle ou comme combattante. Vol, diff 8, 1pt de sang. L'ombre à les attributs et les capacités de son maître, mais divisé par 2 (arrondi sup), sauf pour la furtivité. L'ombre peut glisser sur les murs, le plafond, passer dans les fentes ou les trous. Si l'ombre est tuée, le vampire perd la moitié de sa Vol.
8. **Chasseur de l'ombre** : Le vampire convoque un simulacre de lui même fait entièrement d'ombre. cette ombre traquera alors une proie jusqu'à ce qu'elle la trouve et l'élimine ou la rapporte à son maître. Vigueur + commandement, diff 8, + 5 points de sang. Le simulacre est la réplique parfaite du vampire qui la convoquer (sauf pour les disciplines, il ne peut utiliser que dissimulation 4).
Cercueil ténébreux : Permet d'enfermer une cible dans une zone de ténèbres impénétrables. Les humains meurt asphyxié. Le pouvoir se dissipe à la lumière du soleil. Ast + furtivité, diff Dex + occulte.
Maître de la nuit : Le vampire peut faire apparaître jusqu'à 3 ombres pour la nuit entière. 5 pts de sang et 1 pt de vol/ombre. Rappeler une ombre non détruite ne coûte qu'un pt de sang. Force, Dex, Vig 4/ Per 4, Int 1, Ast 5/ bagarre et esquive 3, furtivité 8/ disciplines célérité 1, dissimulation 2, obténébration pouvoir 5 et les 3 du niveau 6. Cause des dégâts aggravés.
9. **Tchernabog** : Permet au vampire de cacher le soleil ou le ciel par un voile noir qui recouvre tout le ciel. Coûte 2 pt de Vol.
Invocation de l'abîme : Le vampire fait jaillir de sa main une zone de ténèbres pendant un tour, elle attaque toutes les créatures présentes. Int + furtivité, diff 6, chaque succès cause un niveau de santé aggravé encaissable uniquement par Force d'âme. Les morts sont emportés par l'ombre.
10. **Bannissement** : Envoie une victime dans les abysses (d'où on ne revient jamais).

OCCULTATION

Auspex et occultation s'opposent. Celui qui a le plus l'emporte. En cas d'égalité il faut faire un jet d'opposition Per + subterfuge Vs Man + subterfuge, diff7.

1. **Cape d'ombre** : Le vampire se cache derrière un obstacle, il ne doit pas bouger. 1pt de sang. Jet de discrétion et d'intimidation – 1, diff pour être touché par arme de jet ou arme à feu +1, fait fuir les animaux.
2. **Présence invisible** : Le vampire peut disparaître quelques tours seulement.
3. **Masque aux mille visages** : Le vampire peut modifier son visage et son apparence générale (vêtement, odeur...).
4. **Disparition** : Le vampire peut disparaître indéfiniment, il ne doit pas accomplir d'actions physiques ou alors il réapparaît.
5. **Occultation de groupe** : Le vampire peut effectuer ses pouvoirs précédents sur plusieurs personnes à la fois (niveau de furtivité).
6. **Esprit effacée** : Le vampire cache son corps mais également son esprit, on ne peut tenter de le pénétrer grâce aux différents pouvoirs d'Auspex. Int + subterfuge Vs Per + empathie, diff 8. Même si le télépathe réussit il ne pourra utiliser plus de dés qu'il n'a eu de succès supplémentaires lors du jet précédent.
Escamotage : Le vampire peut cacher un objet inanimé jusqu'à la taille d'une maison. Cacher un camion masque également son contenu. Il faut toucher l'objet ou être à moins de 10 mètres.
Masque de l'âme : Le personnage peut choisir une nouvelle couleur pour son aura, il masque ainsi la sienne.
7. **Cache** : Permet au vampire de maintenir ses pouvoirs de dissimulation lorsqu'il s'absente. ce pouvoir ne dure qu'une nuit.
Voile : Masque son aura à ceux qui le recherche avec Auspex. Per + empathie, 8 Vs Ast + subterfuge, 6.
Voile d'ignorance : Permet au vampire de dissimuler une personne non consentante, et ce à son insu. Ast + furtivité, diff App + 3 de la cible. 1m/10m/1h/3h/5h. Si la victime de se pouvoir attaque quelqu'un, la cible imputera cela à la personne visible la plus proche.
8. **Vieux amis** : Man + comédie, diff Per + vigilance de la cible. Le vampire se fait passer pour un vieil ami de la cible.
9. **Créer un nom** : Le personnage se créer une nouvelle identité avec ses pensées et son esprit. Int + comédie, diff 8, 20 succès sur une action élargit. Toutes personnes sans Auspex 9 voit l'identité artificielle.
10. **Souvenir enfui** : Le vampire peut effacer toute trace de son existence des annales du temps et des mémoires. Une fois ce pouvoir choisi le vampire disparaît de la mémoire des vivants.

OGHAM

1. **Consécration du bosquet.** Le vampire éveille les esprits du lieu et les appelle à sa défense. 1 à 3 pts de sang, 1 pt affecte une zone de 3m de diamètre, et 3 affecte 12m de diamètre. Cha + survie, diff 6. Les victimes ont malus de 2 dés à leur groupement et tous les tours doivent réussir Vigueur + Esquive, diff 6 ou subir 3 dés de dégâts.
2. **Guède écarlate.** Le vampire doit passer une scène à se couvrir de runes. Int + Occulte, diff 7. Chaque succès permet d'ignorer une pénalité de blessure. Une fois par scène le vampire peut délivrer une attaque de bagarre ou de mêlée. Les succès du jet d'inscription s'ajoutent au groupement de dégât. Le pouvoir s'arrête si le vampire perd plus de 4 niveaux de santé.
3. **Inscription de Malédiction.** En écrivant le nom d'un ennemi sur son propre corps, le vampire acquiert un grand pouvoir sur son ennemi. Ecrire le nom demande 3 pts de sang. La cible doit faire Ast + occulte, diff 8, ou subir les effets de cette magie. Le pouvoir commence quand la cible voit son nom. Le pouvoir s'arrête si le vampire perd plus de 4 niveaux de santé ou que la rune soit effacée.
 - Corps : rend l'adversaire impotent (les vampires sont incapables d'utiliser leur sang).
 - Esprit : la cible doit utiliser 1 pt de Vol chaque fois qu'elle veut utiliser un pouvoir, une connaissance...
 - Voix : la cible est muette.
 - Ame : +2 pour résister à la frénésie.
4. **Lune et Soleil.** Le vampire doit passer une scène à se couvrir de runes représentant les anciens noms de la Lune et du Soleil (3 pt de sang et 15 mn.).
 - Si le vampire inscrit le symbole du Soleil sur lui ou sur quelqu'un. Avec Vigueur, diff 8, pour chaque succès un niveau de dégâts aggravés est considéré comme un niveau de dégâts normaux.
 - Si le vampire inscrit le symbole de la Lune sur lui ou sur quelqu'un.
 - Nouvelle lune : +1 dé aux jets de furtivité.
 - Croissant de lune : +1 dé aux jets d'astuce.
 - Demi-lune : +1 dé aux jets de perception.
 - Lune gibbeuse : +1 dé aux jets sociaux.
 - Pleine lune : +1 dé aux jets de dégâts.
5. **Lignes draconiennes.** Permet au vampire de canaliser les lignes telluriques des lignes magiques. Per + occulte, diff 7. chaque succès permet de convertir un niveau du node, caern... en 2 dés qui peuvent être ajoutés à n'importe quel groupement que le vampire choisit d'utiliser en un seul tour. Le pouvoir peut être refait chaque tour. Un site de niveau 1 à 10 pts, un site de niveau 2 à 20...
6. **Inscription des noms oubliés.** Permet d'invoquer une créature mythique et mythologique. Int + occulte, diff 9, 3 pts de sang. Il faut apaiser la bête avec des sacrifices.

PRESENCE

1. **Révérance** : La cible est immédiatement et irrésistiblement attiré par le vampire (ne marche pas en plein combat). La victime garde son instinct de survie et sera conscient de la supercherie une fois le pouvoir terminé. Cha + Comédie, diff 7, 1personne/2/6/20/tous le monde à proximité.
2. **Regard terrifiant** : Permet au vampire de terroriser la cible en sortant ses griffes et ses crocs. Cha + intimidation, diff Ast + 3, chaque succès fait perdre 1 dés à la victime. Ce pouvoir peut être effectué plusieurs tours de suite.
3. **Transe** : Transforme la cible en serviteur volontaire. App + empathie, diff Vol, 1h/1j/1s/1m/1an.
4. **Invocation** : Permet au vampire de convoquer un personne, qui s'empresse de venir mais pas de servir le vampire (attention aux boulette). Cha+commandement, diff 4/7/9.
5. **Majesté** : Rend le vampire terriblement puissant aux yeux des autres. Les victimes doivent tenter un jet de courage, diff Cha + intimidation. En cas d'échec les mortels feront tous pour éviter la colère du vampire ou se rapprocher de lui. Les vampires peuvent dépenser 1 pt de Vol par tour pour résister ou partir.
6. **Aire d'exaltation. (toréador)** : Rend le personnage incroyablement drôle. les victimes peuvent faire jet de maîtrise, diff Ast + comédie du vampire pour résister pendant un tour.
Capture de la réalité. (toréador) : Permet d'insuffler une dimension réaliste à un filme ou à une photo. Le vampire doit faire jet de Créativité + exp artistique, diff 8.
Chant des sirènes. (toréador) : Utilise la musique comme vecteur pour le pouvoir de présence. Le vampire obtient 3 dés supplémentaires pour la musique et le chant, ceux qui entendent la musique sont frappés par le pouvoir de révérence.
Communication à double sens. (toréador) : Permet à un vampire de tenir une communication avec un interlocuteur, seul le subconscient de la victime entendra la conversation réelle. Coûte un pt de Vol. avec la dépense d'un pt de sang par tour, ce pouvoir peut être couplé avec la domination.
Exaspération : La simple présence du vampire fait que ceux qui l'entourent commencent à se sentir irritables et hostiles, la moindre étincelle suffit à déclenché de violents affrontements. Man + subterfuge, diff 8, les vampires doivent dépenser 1 pt de Vol ou entrer en frénésie, une fois le pt dépensé, il peuvent partir ou subir les effets du pouvoirs le tour suivant.
Intensification. (toréador) : Permet de transmettre une part de la présence du vampire à l'une de ses œuvres (photo qui rend triste ou sculpture qui fait rire. Cela coûte 1 pt de sang. Pour résister il faut jet de maîtrise diff 7.
Magnétisme de star. (toréador) : Permet à un vampire d'insuffler une partie de sa présence à un film, une photo, ou toutes autres représentations du vampire. Ceux qui voit la représentation sont frappés par le pouvoir de révérence.
Passion : Reproduit les effets du lien de sang ou bien déclenche la colère de la cible (pas contre le vampire particulièrement).Man + subterfuge, diff Vol. les personnages touché par la colère doivent dépenser 1 pt de Vol ou tomber en frénésie. 2personnes/4/8/20/tous l'entourage du vampire.
7. **Esprit engourdi** : le vampire peut supprimer les émotions, les victimes de se pouvoirs deviennent insensibles, perdent toutes motivations d'agir, ne ressentent pas la douleur, la peur...Man + intimidation, diff Vol 3/6/15/30/tous le voisinages immédiats (les vampire peuvent résister Vol diff 8, il faut plus de succès que le vampire)
Empathie rompue : Supprime les émotions de la cible en détruisant les liens affectifs et les alliances entre des personnes. Man + subterfuge, diff Vol la plus haute du groupe, chaque succès indique le nombre de personnes affectées 1/3/6/12/20. Les victimes peuvent résister avec Vol, diff 8, il faut plus de succès que le vampire.
Coopération : Permet au vampire de faire travailler ensemble les pires ennemis. Cha + commandement, diff 8, affecte 2 personnes/4/8/20/toutes.
8. **Frénésie provoquée** : Le vampire peut provoquer la frénésie chez un vampire. Man + empathie, diff Vol.
Ordre impératif : Les victimes de pouvoirs de présence ne peuvent plus dépenser de points de Vol pour résister.
9. **Cœur de la ville** : Le vampire peut affecter les émotions d'une ville entière. Cha + connaissance des lieux, diff 10 + 1 pt de Vol. 1j/1s/1m/1an/10 ans.
10. **Monde des rêves** : Le personnage peut manipuler le climat émotionnel de toute la région autour de lui.

PUISSANCE

Mur extérieur en bois/ brique	4/6 dés
Mur de pierre de 5cm	8
Porte extérieure/intérieure	4/2
Porte blindée	8
Cloison intérieure, porte, planché	5
Vitre blindée	5
Porte de voiture, carrosserie	3
Moteur de voiture	12
Bureau en bois/métallique	5/6
Classeur à dossiers vide/ plein	4/8
Comptoir de bar	6

6. **Empreinte** : Le vampire laisse son empreinte dans toutes les surfaces (acier, béton, pierre...). Il faut 1 pt de sang/scène.
7. **Secousse terrestre** : Permet de frapper une cible éloignée en passant par le sol. Coûte 2 pt de sang/attaque. L'esquive se fait à +2.
8. **Chiquenaude** : Le personnage peut frapper à distance grâce à un simple mouvement du corps ou de la main. Coûte 1 pt de sang/attaque. La célérité peut s'appliquer à ce pouvoir.

QUIETUS

1. **Silence de mort** : Créer une zone de silence autour du vampire. Il faut dépenser 1 pt de sang.
2. **Faiblesse** : Permet de diminuer la vigueur de l'adversaire. Il faut toucher la cible et dépenser 1 pt de sang, puis Vol Vs Vig+Force d'âme, diff 6. Fait baisser la vigueur d'un point par réussite. /1h/1j/1m/1an/permanent.
3. **Sueur sanguine** : Provoque des dégâts en faisant suer la victime. Il faut toucher la cible, Vig Vs Vig, diff Vol des 2 adversaires. La différence donne le nombre de dégâts que prend la cible. Ces dégâts ne sont pas encaissable par la vigueur ou la force d'âme.
Maladie : Fait baisser d'un point tous les attributs physiques de la cible. Il faut toucher la cible et dépenser 3 pt de sang puis faire un jet de Vol, diff Vol. 1h/1j/1m/1an/permanent.
4. **Martyr sanguin** : Permet au vampire de transformer une arme en arme aggraver en la recouvrant de son sang. Cela peut être fait 3 fois de suite sur la même arme, à chaque fois que l'arme touche sa cible, elle perd une couche de sang.
5. **Goût de la mort** : Permet au vampire de cracher du sang qui brûle la victime. 1 pt de sang = 2dés de dégât agg. Toucher une cible demande un jet de Vig + sport, diff 6, chaque réussite donne 2 dés (max pt de sang dépensé).
6. **Sueur sanguine** : Fait saigner sa victime. Vol, diff Vigueur + 3, la cible perd alors 2 pt/round. Un vampire rentre en frénésie.
Empathie sanguine : Le vampire est capable de laisser trace de ses sentiments dans le sang de son calice. Celui qui boira au calice ressentira les émotions laissées par le vampire.
7. **Sangsue** : Permet au vampire de boire à un calice sans mordre sa victime. Il faut dépenser 1 pt de Vol, permet de prendre Vigueur points de sang.
Sang avarié : Le sang d'un calice devient imbuvable pour toutes autres personnes que le vampire. Chaque pt cause 3 niveaux de santé qui ne peuvent être encaissé.
8. **Caillot de sang** : Fait coaguler le sang d'une personne que le vampire touche (1 pt de sang), vol, diff vigueur + force d'âme de la cible, chaque réussite fait coaguler 1 pt de sang. (cela provoque une crise cardiaque chez les humains).
9. **Erosion** : Fait tomber tous les attributs physiques de la victime à 0. Il faut toucher la cible, dépenser 5 pt de sang, Vol vs Vol, diff 8.
10. **Fluide vital immaculé** : Pour effectuer un lien de sang, il ne faut qu'un point de sang du vampire, lorsqu'il utilise se pouvoir.

REQUIEM

Requiem est une discipline qui a été développée par une Caitiff du Sabbat nommée Psylviane Mandara, qui semble l'avoir transmise à ses descendants, fondant une nouvelle lignée. Les pouvoirs de cette discipline sont liés intimement au Monde des Ombres (les Sadowlands) et complète ceux de la magie nécromantique.

1. **Sens obscur** : Ce pouvoir permet de sentir la noirceur de l'âme de sa cible. Il détectera ainsi la présence (ou l'absence) et la force du Coté Sombre, du Po ou de la Bête de sa cible. En soi, cela permet de dire qu'un individu donné est marqué par la Bête – chose réservé aux Vampires, goules, loups-garous et à de rares humains. Pour les Ombres, la force du Coté Sombre est mesurée par L'Angoisse. Pour les Garous, c'est la Rage. Pour les Vampires, les humains et les goules, l'Humanité – ou la Voie d'illumination - sert de référence. Jet de Perception + Empathie, difficulté 8. Un succès permet de déterminer la présence et la force du Coté Sombre (en termes relatifs : fort, dominant, faible, absent...). Plus de succès donne une idée de la nature de ce Coté Sombre (Bête Intérieure, Bête d'un loup, et même la Nature du personnage observé avec 5 succès).
2. **Sentir la Hantise** : Ce pouvoir permet de percevoir les entraves terrestres des Ombres. En observant une Ombre, tu peux obtenir des indices sur une de ses entraves. A l'inverse, tu peux savoir si un objet, un lieu ou une personne sert d'entrave à une Ombre (mais pas connaître son nom). Jet de Perception + Occultisme difficulté 8. Une Ombre peut réaliser qu'on la scrute avec un jet de Perception + Subterfuge difficulté 6. S'il est réussi, elle peut résister avec sa Volonté (Diff. 8). Bien sur, le nombre de succès définit la précision de l'information obtenue.
3. **Confession** : Ce pouvoir permet de lentement briser le coté sombre d'une ombre. Cependant, une ombre traitée de la sorte restera en quelque sorte marquée par les manipulation du vampire ayant usé de cette discipline. Il sera alors pendant une certaine période vulnérable aux disciplines vampiriques telles que présence et domination. Jet de Perception + Occultisme difficulté l'angoisse de la cible. Une Ombre peut résister avec sa Volonté (Diff. 8). Chaque succès restant enlève un point à l'angoisse de la cible. La possession d'une entrave de la cible baisse la difficulté de 1 pour l'utilisateur du pouvoir et augmente cette difficulté de 1 pour la résistance. Durant un jour par succès, l'ombre est vulnérable à la présence et à la domination du vampire ayant utilisé la confession sur elle. La difficulté est alors minorée de 1 point.
4. **Bannissement** : Ce pouvoir permet de précipiter une Ombre que le Vampire peut voir dans la Tempête, la chassant de là où elle se trouvait. Il peut aussi choisir de l'immobiliser, ou bien encore s'attaquer directement à son corpus. Ce pouvoir peut également servir à affronter des spectres, notamment, au coté des ombres cherchant à s'en défendre. Système : Un simple jet de Force + Occultisme avec une difficulté est égale à la Volonté de la cible, qui peut tenter de résister avec sa Volonté (Diff. Volonté du Vampire) est nécessaire pour utiliser ce pouvoir. Les succès donnent le nombre de points de corpus perdu par la cible (niveaux de dégâts causés). Lorsque le corpus de la cible est à 0, elle est banni. Ce jet peut être étendu.
5. **Possession** : Ce pouvoir permet de forcer une Ombre à prendre « possession » du corps physique du Vampire. L'Ombre n'aura pas le contrôle de ce corps, mais le Vampire aura le contrôle de l'Ombre. Durant toute la durée du pouvoir, le Vampire pourra utiliser les Arcanoï de sa victime, comme s'il s'agissait des siens propres. Ce pouvoir est très perturbant pour les Ombres, mais certaines accepteront de s'y prêter volontairement, pour ressentir à nouveau les Skinlands. Forcer une Ombre dans son corps nécessite un jet de Manipulation + Occultisme, le seuil étant le niveau local de Linceul. Une Ombre non consentante peut résister avec un jet de Volonté (difficulté égale à la Volonté du Vampire). Chaque succès permet au Vampire d'être possédé pendant une heure. L'Ombre gagne un point d'Angoisse par succès obtenu par le Vampire.

SANGUINUS

1. **Sang du frère** : En dépensant X pt de sang, un frère peut soigner X niveau de blessure d'un de ses frères (max, capacité de la génération). Ce pouvoir peut être utilisé à distance une seule fois par tour, c'est à dire pour 1 niveau de santé.
2. **Emprunt d'organes** : Le donneur et le récipiendaire dépensent 1 pt de sang, le donneur peut alors "envoyer" un de ses organes extérieurs vers son frère (yeux, bras, jambe...).
3. **Coordination des attaques** : En dépensant 1 pt de sang, les frères du cercle établissent en lien mental de groupe, qui leur permet de fonctionner comme une seule entité.
 - En cas de domination, présence..., il faut prendre la Vol la plus grande du groupe et obtenir X succès de plus par X membres du groupe, et ce pour dominer un seul membre.
 - un frère peut disposer d'un groupement de X dés par tours, X étant le nombre de frère présent lors du lien. Il n'y a qu'un seul groupement pour tout le groupe, il faut choisir qui prend combien de dés.
 - Jets de Per se font à -3, il est impossible de prendre un frère par surprise lors d'un combat de groupe.
 - En restant à l'écart, un frère peut transmettre une de ses capacités à un de ses frères.
4. **Emprunt de génération** : Un frère peut emprunter une génération à chacun de ses frères, il peut alors baisser sa génération.
5. **Entité coagulée** : Tous les frères se fondent en une seule entité. Il faut dépenser 3 pts de sang.
 - Attributs = les plus grands scores , +1 par frères pour la Force, vigueur, perception.
 - Une attaque sup/membre du groupe.
 - 1 des sup/membre du groupe pour action physique.

SERPENTIS

1. **Yeux de serpent** : Dote le vampire d'un regard hypnotique qui immobilise les mortels tant qu'ils regardent les yeux du vampire. Avec un jet de Vol, diff 9, ce pouvoir affecte les créatures surnaturels.
2. **Langue de vipère** : Le vampire peut faire pousser une langue de serpent de 40 cm qui utilisée en mêlée causes des dégâts agg (diff 6, dégât Force). Si un dégât est fait le vampire peut drainer le sang de la cible.
3. **Momification** : Le vampire peut se momifier, seul le feu et le soleil peuvent l'endommager. Le vampire ne peut pas se réveiller lui-même et ne peut utiliser aucune de ses disciplines. Le vampire ne peut être réveillé que par le goût du sang.
4. **Forme du cobra** : Le vampire peut se transformer en serpent de 10 m de long, chaque transformation coûte 1 pt de sang.
5. **Tromper la balance de Thot** : Permet au vampire de retirer son cœur (uniquement les jours de nouvelle lune) pour le placer dans un endroit sûr. Le cœur ne peut alors être détruit que par le feu ou le soleil.
6. **Souffle du basilic** : Le vampire peut cracher un nuage empoisonné en dépensant un niveau de santé. En bagarre, il faut un jet de Dex + bagarre, diff 6, pour toucher une cible, chaque réussite équivaut à 1 niveau de blessure agg qui peut être encaissé avec Force d'Ame.
Tentation : Le vampire pousse sa cible à faire le mal simplement en discutant avec elle. Man + subterfuge vs humanité, diff 8. (il faut 5 réussites de plus pour un vampire ayant atteint Golgonda.)
Obsession : Le vampire crée une envie irrésistible, juste en parlant avec sa victime. La victime devra accomplir son désir chaque jour ou rentrer en frénésie à l'aube. Man + subterfuge vs humanité, diff 8 (il faut 5 réussites de plus pour un vampire ayant atteint Golgonda).
7. **Phobie** : Permet de provoquer chez la victime une peur choisie par le vampire. Man + subterfuge vs humanité, diff 8. (il faut 5 réussites de plus pour un vampire ayant atteint Golgonda.). la victime du pouvoir doit faire 3 jets de courage, diff 8 pour rester confronter à sa phobie, de plus elle doit ensuite dépenser des pt de vol, 1/tour.
8. **Corruption** : Fait tomber la cible dans les sadismes et les perversions les plus horribles. Man + empathie, diff humanité de la cible, il faut accumuler autant de succès que la cible a d'humanité. la cible perdra 1 pt de Vol/mois puis tombera dans la folie meurtrière.
9. **Forme de corruption** : Comme le niveau 8, mais le pouvoir peut être associé à un objet.
10. **Marque de la damnation** : Marque la chair et l'âme de la cible (il faut toucher la victime). Il devient impossible de communiquer avec quiconque, il faut être dissimulé. Tous ceux qui voient la marque attaquent la victime.

SPIRITUS

1. **Parler avec les esprits** : Le vampire peut parler par télépathie avec les esprits d'animaux. Ast + linguistique, diff 6.
2. **Convoquer les esprits morts** : Le vampire convoque des esprits pour l'aider. Cha + animal, diff 7. 1t/5t/1h/1n/1s.
3. **Aspect de la bête** : Le vampire gagne des pouvoirs tirer des animaux. Man + occulte, diff 6, 1 pt de sang, 1tour par succès.
 - Yeux de faucon, le vampire peut voir sur de grande distance.
 - Vitesse du lièvre, le vampire cours 2 fois plus vite.
 - Force de l'ours, rajoute 3 en force au vampire.
 - Férocité du cougar, le vampire ne rate pas ses jets de courage.
 - Venin du serpent, le vampire secrète du venin, 2 niveaux de santé par tour.
 - Couleur du caméléon, rajoute 5 dés en furtivité.
 - Saut de la grenouille, multiplie les sauts du vampire par 3.
 - Oreille du lapin, réduit les jets de perception de 2.
 - Odorat du chien, le vampire peut suivre la trace de sa proie.
 - Equilibre du chat, baisse la diff des jets de sport de 2.
 - Le joueur peut inventer des nouveaux pouvoirs (avant dans avoir besoin en situation critique) avec l'autorisation du maître de jeu.
4. **Furie** : Le vampire peut utiliser les esprits d'animaux pour regagner sa volonté. Man + intimidation, diff 8. 1 pt par succès. Ce pouvoir tue l'esprit.
5. **Sauvagerie de la bête** : Le vampire se transforme en homme chat. Force, Vigueur +2, Dex +3. Man -3, App 0. Les griffes causent un dé de dégât de plus. Jets de Per sont divisé par 2.

TEMPORIS

Note : le Temporis est une discipline dangereuse. Lors d'un échec critique le personnage prend un niveau de dégât aggravé non encaissable par 1 sur son jet.

1. **Harmonisation Temporelle** : Permet de ressentir les fluctuations du temps dans le voisinage immédiat (Perception+ Temporis, difficulté 9 – le niveau de pouvoir utilisé). Le vampire possède également une horloge biologie interne hors du commun (il connaît le temps qui s'écoule de manière parfaite...). La difficulté de tous les pouvoirs qui tente d'affecter l'horloge biologique du vampire est augmentée du niveau de Temporis du personnage.
2. **Récurtivité Interne** : Ce pouvoir affecte la perception du temps d'une seule victime, l'obligeant à revivre constamment les mêmes événements. Il doit s'agir d'événement qui viennent de s'écouler et dans lesquels la victime ne s'implique pas. Un cri, un coup de feu ou une blessure interrompent la transe de la victime. 1 point de sang, manipulation + empathie, difficulté vol. 1mn/ 10 mn/ 1h/ 6h/ 1 journée.
3. **Défaillance** : Permet de diviser par deux la vitesse de mouvement de la cible. Pour elle, elle monde semble s'accélérer. 2 points de sang, Vigueur + intimidation, difficulté vol. Le pouvoir dure un nombre de tour égal au pouvoir de Temporis (minute si ce n'est pas un combat). le pouvoir prend effet le tour d'après. Le groupement de dextérité, de dégâts et d'astuce est divisé par deux (arrondi à l'inférieur) les balles et projectiles font des dégâts normaux. Un personnage ave Célérité peut sacrifier la moitié de ses actions pour ne pas subir le malus.
4. **Suspension subjective** : Le vampire peut suspendre un objet inanimé dans le temps. Si quelque chose vient toucher l'objet, ce dernier reprend son mouvement normalement. 2 points de sang, Vigueur + occultisme, difficulté 6. il faut réussir Perception + vigilance pour suspendre un objet qui se déplace rapidement et il faut obligatoirement Auspex pour arrêter une balle. 1t/ 1mn/ 10mn/ 1h/ 1j/ 1 semaine. Le pouvoir est sans effet sur un objet plus grand que le vampire ou sur un objet vivant plus complexe qu'un chien.
5. **Don de Clotho** : 3 points de sang, Vigueur + occultisme, difficulté 7. durant un nombre de tour égal à Temporis, le vampire obtient autant d'actions supplémentaires que le résultat du jet. Ces actions peuvent être mentale ou physique. On peut donc utiliser plusieurs fois Domination ou Métamorphose pendant le même tour. Chaque fois que le pouvoir est utilisé pour une discipline, le vampire perd 1 niveau de santé. On ne peut pas empiler les dons de Clotho sous peine de tomber en poussière.
6. **Baiser de Lachesis** : Permet de changer l'âge d'un objet ou d'une personne. Pour faire vieillir une cible, 2 point de sang, Manipulation + occultisme, difficulté, l'âge de la cible en décennie. C'est le vampire qui choisit le nombre de décennies qu'il veut faire perdre. Peu de mortel survive avec un corps de 120 ans. Pour rajeunir une cible, même système mais avec une difficulté de +1 et le vampire perd un niveau de santé par succès. 1 an/ 5 ans/ 10 ans/ 50 ans/ 100 ans/ un siècle supplémentaire par réussite.
7. **Portes du Palais d'Hadès** : Permet d'altérer le passage du temps dans un espace clos. Le temps s'écoule normalement à l'extérieur. 1 point de sang par heure normale que ce pouvoir doit affecter, vigueur + occultisme, difficulté le nombre d'heure à compresser ou étendre.
 - Vitesse doublée ou divisée par 2 (1 h = 30mn)
 - Vitesse quadruplée ou divisée par 4 (1h = 15mn)
 - Vitesse sextuplée ou divisée par 6 (1h = 10 mn)
 - Vitesse multipliée par 12 ou divisée par 12 (1h = 5 mn)
 - Vitesse multipliée ou divisée par 60 (1h = 1mn)
8. **Baiser de Clio** : Permet d'aller dans le passé et d'invoquer des événements, des objets ou des individus pour le rapporter dans le présent. 15 points de sang, vigueur + occultisme, difficulté 8. 1j/ 1 mois/ 1 an/ 10 ans/ 100 ans/ n'importe quand. Ce pouvoir ne peut pas servir à modifier le passé. Les éléments trop connus par le public ne pourront pas être prit pour cible.
9. **Torsion de la main d'Atropos** : 1 point de vol permanent, 3 points de sang, Vigueur + vigilance, diff 8. le temps revient en arrière d'un tour par succès. Le vampire prend un niveau de santé aggravé par succès. On peut utiliser ce pouvoir une seule fois par scène. Le vampire se retrouve à son emplacement d'origine ou à l'emplacement où il était au moment de l'activation du pouvoir.

THANATOSIS

1. **Peau de mégère** : Le vampire peut contracter et détendre sa peau, il peut ainsi modifier sensiblement son âge et son apparence, de plus il peut créer des poches de chair où il peut cacher des petits objets ou des armes de poing. On peut créer une poche/point de vigueur, cela coûte 1 pt de sang/utilisation.
2. **Putréfaction** : Permet au personnage de "putréfier" sa victime, la peau tombe, les muscles se racornissent...la victime perd 1 dés à son groupement de dés, puis 2, 3 etc. la cible doit alors éviter tout mouvement, sinon, tous ses muscles et ses os craquent et tombent en morceaux. Dex + occult, diff vig + force d'âme. pour un succès et 1 pt de sang dépensé, la cible perd 1 pt d'apparence. une nuit de repos annule tous ses malus.
3. **Des cendres aux cendres** : Le vampire peut se transformer en une lourde poussière, le personnage est invulnérable, le feu et le soleil ne lui cause aucun dégât, cette forme peut être fractionnée par la force (force, diff vig + force d'âme)...il faut l'aide de quelqu'un pour se reformer
4. **Racornissement** : Le vampire peut momifier un adversaire, membre par membre. Man + médecine, diff Vol, il faut autant de succès que la vigueur de la victime. Le membre touché se racornit et devient tout de suite inutilisable. Sur la tête d'un vampire, se pouvoir l'envoie en torpeur pour la nuit.
5. **Infection** : Ce pouvoir permet de créer une infection dans une blessure aggravée. Cette infection peut être utilisée pour infuser des points de sang, pour nourrir un serviteur ou pour lier quelqu'un à son insu.
6. **Dermophagie** : Le vampire peut faire éclater la peau de sa victime, infligeant ainsi 4 niveaux de santé aggravée (encaissable avec la force d'âme). le vampire peut alors absorber cette peau pour la nuit, lui procurant 3 dés d'absorption supplémentaires.
Nécrose : Permet de retarder les effets des pouvoirs de Thanatosis. Il faut toucher sa victime, une poignée de main, puis on fait les différents jets normalement. Le vampire dépense un pt de sang pour activer le pouvoir en sommeil.
7. **De la poussière à la poussière** : Ce pouvoir fonctionne comme le niveau 3, mais le vampire garde le contrôle de ses disciplines mentales (sauf domination et thaumaturgie). En dépensant 1 pt de sang, le vampire peut se reformer sans aide.
8. **Rigor Mortis** : Ce pouvoir inflige le raidissement et la contraction de tous les ligaments de la cible. La cible perd 3 pts en Dex, tout usage de disciplines mentales demande jet de Vol, diff 9. On peut annuler ce pouvoir en dépensant 5 pt de sang et 1pt de vol, mais avant il faut réussir jet de maîtrise, diff 9, ou entrer en frénésie. Bouger fait perdre 3 niveaux de santé aggravées (on ne peut pas les encaisser) Vol, diff vig + force d'âme, plus 1 pt de Vol.
Servitude : Permet au vampire de créer un serviteur zombie.

TROMPERIE

Cette discipline, basé sur le mensonge et la confusion, permet d'avoir un certain contrôle sur l'esprit de la cible, bien que ce soit un contrôle assez subtil.

1. **Regard Percant** : Bien utilisé, ce pouvoir peut s'avérer extrêmement utile. En plongeant son regard dans celui de la cible, le vampire peut lui faire croire qu'il lit ses plus noirs secrets. Cela mettra la cible mal à l'aise, et elle aura du mal à conserver son sang-froid. Évidemment, le vampire peut parfaitement en tirer avantage. Système : Aucun jet n'est requis. Il est possible d'en éviter les effets simplement en ne regardant pas le cainite. Toute personne animée d'intentions douteuses, qui est en train de mentir ou qui cache quelque chose doit réussir un jet de Self-Control (difficulté égale à la Volonté du vampire) pour garder son calme.
2. **Méprise** : Grâce à ce pouvoir, le vampire peut faire passer une chose pour une autre aux yeux de sa cible. Il peut ainsi faire croire qu'il est quelqu'un d'autre, ou bien faire prendre un grille-pain pour un magnétoscope, par exemple. L'effet est contré par l'Auspex ou un pouvoir similaire. Il est impossible d'utiliser ce pouvoir pour devenir invisible et il doit y avoir une certaine vraisemblance entre les deux objets (faire passer une fourmi pour un éléphant est hors de question). Système : Le vampire doit dépenser un point de Volonté et faire un jet de Wits+Subterfuge, en résistance contre la Perception+Subterfuge de la cible (difficulté 6 pour les deux). Ce pouvoir est actif durant un tour par succès.
3. **Désinformation** : Grâce à ce pouvoir, le vampire peut altérer ou annuler les tentatives de divination faites sur lui, quel que soit le moyen utilisé. Le contact visuel n'est pas nécessaire à la bonne marche de ce pouvoir. Système : L'utilisation de ce pouvoir coûte 1 point de Volonté. Le personnage doit effectuer un jet de Manipulation+Subterfuge (difficulté 7). Chaque succès peut être utilisé pour annuler un de ceux obtenus par l'adversaire. Les succès obtenus en sus de l'opposant peuvent servir à altérer les résultats que celui-ci obtient au cours de sa lecture.
4. **Contrevérité** : Ce pouvoir permet au personnage de dire un mensonge et de le faire accepter par sa cible comme une pure vérité. Pour cela, le mensonge doit être assez bref (pas plus de deux phrases) et il doit être basé sur une part de vérité. Cependant, un mensonge rendu « vrai » par ce pouvoir peut parfaitement servir de base à l'élaboration d'un nouveau mensonge, et ainsi de suite jusqu'à un travestissement total de la réalité. Par contre, si le vampire meurt, ses mensonges disparaissent avec lui. L'utilisation de ce pouvoir coûte un point de Volonté. Le personnage effectue un jet de Manipulation+Subterfuge (difficulté égale à la Volonté de la cible). La durée durant laquelle la cible croit au mensonge dépend du nombre de succès obtenu. 1h/1n/1s/1m/1an.
5. **Message Subliminal** : L'utilisation subtile de ce pouvoir permet de placer la cible sous la coupe du personnage de façon définitive. En effet, grâce à ce pouvoir, le vampire peut implanter une suggestion dans l'esprit de la cible. Elle ne s'en souviendra pas consciemment, mais son subconscient s'en rappellera parfaitement, et la victime agira inconsciemment en fonction de celle-ci. Pour cela, le vampire doit plonger ses yeux dans ceux de la cible pendant un tour et énoncer la suggestion de façon claire et compréhensible pour elle. Le personnage doit dépenser un point de Volonté et faire un jet de Manipulation+Empathie en résistance contre la Volonté de la victime (chacun utilisant le score de l'autre comme seuil). Les succès définissent la durée du pouvoir. 1n/1s/1m/1an/permanent.

VALEREN

1. **Sentir la vitalité** : Permet de sentir la force vital d'un sujet en le touchant, pour ainsi faire un diagnostique ou connaître les niveaux de santé de sa futur victime. Ce pouvoir permet également de détecter les créatures surnaturelles. Per + empathie, diff 7
2. **Contact anesthésiant** : Bloque la douleur d'un sujet volontaire ou fait dormir un mortel pendant 10h. Vol, diff 6, + 1pt de sang. Permet d'ignorer les malus pendant tout par succès.
3. **Contact brûlant** : Chaque point de sang dépensé par le vampire réduit de 2 dés le groupement de dés de sa cible. Se pouvoir est souvent utilisé pendant les interrogatoire (en combat il faut avoir agripper la cible pour effectuer se pouvoir).
4. **Finir la veillé** : Cause la mort des personnes qui désire réellement mourir. Elles s'endorment alors dans un sommeil éternel. Le salubri touche le cœur de la victime, +1pt de Vol. il faut que la cible désire réellement mourir par elle même, ce pouvoir n'est qu'une aide.
5. **Vengeance de Samiel** : Permet de porter une attaque unique qui touchera toujours la cible du vampire. L'attaque porte comme si le vampire n'avait obtenu que des succès sur son jet de bagarre ou de mêlée. 3pts de sang.
6. **Bienheureuse agonie** : Permet au vampire de causer des dégâts en touchant simplement sa victime. Vol, diff 8+ 1pt de sang, le pouvoir dure une scène. 1 niveau de santé par pt de sang dépensée. Les vampire ou les créature naturelles peuvent tenter d'encaisser les blessures, qui disparaîtront au levé du soleil.

VERMINISME

Comme Protean, cette discipline permet d'altérer le corps. Celui qui la possède semble développer une affinité avec les insectes et autres bêtes gluantes et rampantes.

1. **Morsure Empoisonnée** : Grâce à ce pouvoir, le vampire peut sécréter un venin très violent, qu'il injecte par sa morsure. Ce venin est mortel pour les humains et il cause aux vampires un niveau de dégât aggravé (absorbable avec la Fortitude, difficulté 7) en plus des dégâts normaux dus à la morsure. Système : Aucun jet n'est requis, mais sécréter assez de poison pour une injection coûte un point de sang.
2. **Fétidité** : Le personnage peut exhaler par tous les pores de sa peau un liquide visqueux à l'odeur nauséabonde. L'odeur provoque des nausées violentes chez ceux qui entourent le vampire. Système : Activer ce pouvoir coûte un point de sang. Toutes les personnes dans les sept mètres du vampire subissent une pénalité de deux dés sur toutes leurs actions.
3. **Pattes de Mouches** : Ce pouvoir permet de se déplacer au plafond ou le long de surfaces verticales à la manière d'un insecte, et ce même sur des surfaces lisses. Evidemment, il faut avoir les mains et les pieds nus pour en bénéficier. Système : Activer ce pouvoir coûte un point de sang. Pour la durée de la scène, le personnage peut se déplacer sur les murs en réussissant un jet de Dextérité + Athlétisme, la difficulté dépendant de la surface (5 pour du bois ou de la pierre rugueuse, 9 pour du verre ou du marbre). La vitesse de déplacement du vampire est réduite de moitié à moins qu'il n'ait obtenu cinq succès.
4. **Mandibules** : Le vampire peut désormais faire saillir de sa bouche deux mandibules chitineuses très solides, très tranchantes, de 15 cm de long chacune, barbelées et qui peuvent servir au combat rapproché (difficulté 5, dégâts Force+2). Bien sur, elles causent des dommages aggravés. Système : Développer ces charmants appendices prend un tour (à l'aller et au retour) et coûte un point de sang (à l'aller seulement). Il est possible de tenter de trancher un membre de l'adversaire grâce à elles. Cette manœuvre nécessite 5 succès sur un jet de Dextérité + Brawl (difficulté 8). Si la cible est agrippée, trois succès suffisent. Cette attaque inflige au moins trois niveaux de dommages en plus des dégâts normaux. Une décapitation suit le même processus, mais il faut obligatoirement avoir saisi la cible, et il faut cinq succès sur le jet de Dextérité+Brawl (difficulté 9).
5. **Crachat Acide** : Ce pouvoir très sale permet au personnage de vomir sur sa cible un jet d'acide très corrosif. Cet acide est capable de ronger le bois, voire le métal, et fait d'atroces blessures à ceux qui entrent en contact avec lui. Système : Afin de créer suffisamment d'acide, le vampire doit dépenser trois points de sang (ce qui peut s'étaler sur trois tours). Il doit ensuite réussir un jet de Dextérité + Athlétisme pour atteindre sa cible. Il est vivement conseillé d'éviter les échecs critiques sur ce jet. L'attaque à une portée de 7 mètres et fait 5 dés de dégâts aggravés. De plus, l'acide ronge le bois en un tour, et le métal en trois, à raison de 5 cm par succès au jet de dommages. Les éventuelles protections portées par la cible sont efficaces, mais elles perdent un point d'indice par succès obtenu au jet de dommages. L'acide reste inefficace sur les matières plastiques.

VICISSITUDE

- Malléabilité** : Altère des paramètres corporelles du vampire ou de sa cible, il s'agit de changement cosmétique et mineurs (couleur de peaux, des yeux, forme du nez, ...). Il faut dépenser 1 pt de sang. Int + body altération, diff 6. Pour copier une personne précise Per + body, diff 8. Pour augmenter l'apparence de façon permanente, diff 10.
- Argile mortelle** : Permet de transformer la chair (muscle, graisse, cartilage). Ces transformations affectent le vampire ou une cible, de façon permanente chez les mortels, les vampires peuvent se soigner avec des pt de sang. Le vampire peut également augmenter ou diminuer l'apparence d'une personne. Dex + body altération, diff variable. Le vampire peut augmenter la vigueur temporairement avec Dex + Body, diff 8 et en sacrifiant un niveau de santé.
- Déchirement** : Modifie les os du vampire ou de sa cible. Dex + body pour modeler le squelette. Force + body, diff 7, chaque succès donne un niveau de blessure qui ne peut être encaissé uniquement avec la force d'âme. 5 succès permettent d'arracher le cœur, ce qui provoque la perte de la moitié de la réserve de sang.
- Forme du zulo** : Le vampire se transforme en créature de 2,60 m en dépensant 2 pt de sang. +3 aux attributs physiques.
- Humeur sanguine** : Permet au vampire de transformer tout ou une partie de son corps en sang, il peut alors contrôler le fluide tant qu'il reste attaché au vampire. Si un membre est tranché il peut transformer la partie restante puis faire repousser un nouveau membre. Torse, jambe = 2 pt de sang / tête, bras, abdomen = 1 pt de sang. Si la tête est tranchée, le vampire est mort.
- Sarabande des entrailles** : Le vampire peut animer ses boyaux et leur donner une mobilité propre. Coûte 1 pt de sang et le vampire prend 1 pt de dégât quand ses tripes sortent de son abdomen. Chaque pt de vigueur lui donne 1 dés de plus pour le combat pour effectuer des actions supplémentaires.

Pavoi vivant : Transforme une victime en bouclier humain dont le vampire s'empare par la colonne vertébrale. Pour utiliser ce pouvoir il faut 5 en force. Dex + body alt, diff 8 (échec = mort de la cible) un tel bouclier possède 11 niveaux de santé, après il est inutilisable. Avec un jet de Dex + body alt, diff 7, le vampire peut créer des armes avec le corps de la victime.

Forme plasmique : Similaire à essence intérieure, mais le vampire garde le contrôle de son sang, qu'il peut manipuler librement, il peut se transformer en flaque liquide ou conserver une apparence humaine, mais faite de sang. Sous cette forme le vampire est insensible à toutes les attaques autres que le soleil et le feu.

Sang acide : Le sang du vampire est éternellement transformé en acide. Chaque point sang cause 5 dés de dégâts aggravés. Le sang ronge le sol mais pas le bois ou le verre. Si le vampire est attaqué, chaque niveau de santé perdu équivaut à un pt de sang lâché sur l'attaquant. La victime qui attaque le vampire doit réussir Dex + esquive, diff 8, 9 si attaque avec Métamorphose 2. Chaque réussite annule un point de sang.
- Clôture de pals** : Fait jaillir la colonne vertébrale de sa victime par le crâne et le bas du dos, pour une hauteur de 3m et se plante dans le sol. Force + médecine, diff 8 Vs vigueur, diff 8. La victime prend 10-vigueur pt de dégâts qui ne peuvent être encaissables.

Cocon : Le vampire peut créer à partir de son propre corps un cocon qui le protège de tout, y compris de la lumière du soleil. La vigueur du cocon est le double de celle du vampire.

Pourrissement de la chair : Le vampire dote sa cible d'une maladie semblable à la lèpre (au stade avancée). Vig + médecine, diff 9. Perte de 1pt de Vig/1pt de Vig/1pt de Force, Vig/1pt de Force, Dex. Et un niveau de santé par réussite, il faut un jour par succès pour que la maladie se développe.
- Babiote** : Le vampire peut se transformer en n'importe quel objet inerte dont la taille peut varier d'une pierre à un objet aussi grand que lui-même. Mais le vampire reste sensible à la lumière du jour et son aura reste visible.

Souffle du Dragon : Le vampire peut cracher du feu. Dex + occulte, diff 6. 1dés de dégât aggravée par réussite. Mais les dégâts continuent le tour suivant si tous les dégâts n'ont pas été absorbés. Expl, si 5 dégâts pris et seulement 3 encaissés, le tour suivant il faut encore les encaisser (en plus de les prendre le tour d'avant). Les dégâts sont cumulatifs de tour en tour.
- Doppelgänger** : Le vampire se transforme en n'importe quoi (dont la taille restera +/- identique à la sienne), il peut alors augmenter ses attributs physiques et ses capacités.

Fusion dans le paysage : Le vampire ne fait plus qu'un avec le sol et dissémine sa conscience sur une large zone. Le vampire est conscient de tout ce qui se passe dans son domaine.
- Renaissance du corps** : Le corps du vampire se reformera toujours, quelque soit les circonstances de sa mort. Le vampire est donc immortel.

VISCERATIKA

1. **Peau de caméléon** : Le vampire transforme sa peau, elle prend la couleur et texture de l'environnement. +5 dés pour la furtivité tant que le vampire se déplace lentement. Il faut dépenser 3 pts de sang.
2. **Murmures de la salle** : Le vampire est capable de détecter tout individu se trouvant dans une salle fermée (de la taille max d'un grand appartement) et même si l'intrus est caché ou utilise son pouvoir de dissimulation. Per + vigilance, diff 6.
3. **Lien avec la terre** : Permet au vampire de se fondre dans la pierre, la brique ou l'asphalte.
4. **Solidité du roc** : Le vampire gagne 1 en vigueur, ne tient pas compte des pénalités dues à ses blessures et divise par deux les dégâts du soleil et du feu.
Sombre statue : En demeurant totalement immobile la gargouille peut éviter les effets du soleil. Vig + Force d'âme, diff 9.
6. **Pierre mouvante** : Le vampire est capable d'animé les statues ou autres sculpture de pierre. Elles peuvent ainsi attaquer les ennemis du vampire. Man + empathie.
Nager sous la montagne : Le vampire peut se déplacer sous la pierre. Il faut 2 pts de sang. Le vampire peut également utiliser se pouvoir pour traverser un mur, jets de force, diff 8, 30cm par réussite.

ZEN

1. **Perception mystique** : Permet au vampire de ressentir le monde qui l'entoure et non de le voir. De fait il peut détecter les illusions et toutes les choses protégées par la dissimulation. Système : Per + méditation, VS Dex + furtivité.
2. **Perception des faiblesses** : Permet au vampire de détecter les faiblesses de son adversaire et donc de lui infliger plus de dommage lors d'un combat. Système : Per + méditation, diff Vig + 3 (ou 7 pour les objets). Chaque succès donne un dégât aggravé lors du premier jet de dégâts d'un combat. (Il faut que l'attaquant est pu toucher son adversaire lors de son attaque, sinon le bénéfice du pouvoir est gardé pour la prochaine attaque réussie.).
3. **Méditation** : Permet au vampire de récupérer sa volonté. Système : Ast + méditation, diff 8, pour rentrer un transe, puis Ast + méditation, diff niveau de Vol souhaiter +3. on récupère 1pt/5minutes. Si le processus est interrompu tous les pts sont perdus.
4. **Harmonie intérieure** : Permet au vampire d'ignorer les pénalités des blessures pour une minute par succès. Système : Maîtrise+méditation, diff pénalité de blessure + 4. chaque jet de dés après le premier coûte 1pt de volonté.
5. **Golgonda** : Malgré son nom ce pouvoir est grandement offensif. Il permet au vampire de rediriger les attaques dont il est la cible lors d'un combat en mêlée ou en bagarre sur une autre cible. Il ne s'agit pas d'une action mais d'un pouvoir en plus des actions que le vampire va pouvoir effectuer. La nouvelle cible doit bien sûr participer au combat, il ne peut pas s'agir d'une personne éloignée. Système : Ast +méditation diff Ast + 3 de l'attaquant

Note : Si le vampire prend l'initiative d'une action hostile il perd immédiatement son plus haut niveau de Zen.