

DIABLERIE

- Si le vampire est vivant et apte à se battre, il faut arriver à l'immobiliser pendant 3 tours : jet en résistance de Force + Bagarre (diff 6) contre Dex + Esquive (diff 6) pour l'attraper et pendant les 2 tours suivants, jet en résistance de force. Une fois immobilisé, il faut arriver à mordre le vampire : jet de Morsure : Dex + Bagarre, diff 6 + 1D, mini 2 dégâts aggravés)
- Il faut ensuite aspirer le sang du vampire, max 3 pts de sang pas tour.
- Puis il faut vaincre l'âme du vampire : jet en résistance de volonté diff volonté du vampire. Jet de maîtrise de soi entre chaque jet de volonté, si échec, fin de la diablerie : pas d'avantages ni d'inconvénients ; si échec critique alors seulement certains inconvénients. Il faut faire plus de succès que la volonté permanente du vampire. **Attention** la survie du vampire diabolisé est de 5 tours max.

Avantages

- S'il y a un écart de plus de 2 générations alors gain d'une génération, si supérieur à 4 générations gain de 2 générations.
- Gain de disciplines :
 - ✓ Si le vampire diabolisé possède 4 ou plus dans une discipline alors gain automatique d'un point pour le diaboliste s'il ne possédait pas cette discipline.
 - ✓ A partir du 5^{ème} point, le vampire pourra acquérir un second point pour 50 % du coût en points d'XPs, à condition de pouvoir trouver quelqu'un pour l'apprendre.

Point du diablerisé	Point gagné du diaboliste	Coût d'XP
4	1 point automatique	/
5	2 ^{ème}	50 % du coût normal
6	3 ^{ème}	75 % du coût normal
7	4 ^{ème}	90 % du coût normal

- Gain de compétences : Même système que pour les disciplines.
- Gain de volonté permanente points d'XPs du vampire diablerisé + 1D10.

Inconvénients :

- Perte d'un point d'Humanité automatique.
- Jet de dérangement, lancer 1D100, si le résultat est supérieur à 60 alors le diaboliste acquiert un dérangement, de préférence celui du diablerisé s'il en a un. Sinon lancer 1D10, et choisir un dérangement dans le livre de base.
- Gain automatique de Vicissitude même si le vampire diablerisé ne possède qu'un seul point.
- Apparition de raies noires dans l'aura, 1D10 années, si le diaboliste recommence avant que les raies ne se soient estompées, alors addition d'1D10 et les raies précédentes restent et s'étendent.
- Perte d'un point de vertu.
- Diablerie détectable par l'empathie durant la semaine suivante.
- Possibilité de possession du vampire par l'âme du diablerisé.