

Objet magique.

Objet à 1 point.

Cierge étincelant : le cierge ne se consume pas en brûlant. Avec 1 pts de sang de vampire, le cierge s'illumine et provoque le Röttschreck à tous les vampires qui l'aperçoivent (le vampire qui donne le sang est immunisé). On peut résister avec Courage, diff 6.

Croc de Berserker : le vampire à +2 dés pour les Jet de Bagarre et inflige 1 dé de dégât supplémentaire.

Index du Père : donne 2 succès pour résister à la frénésie. Si le vampire veut rentrer en frénésie, il devra se débarrasser de l'index

Œil de Gangrel : un rubis qu'il faut tenir devant l'œil droit. Permet de voir dans le noir.

Pierre interne : en gardant la pierre dans son estomac le vampire obtient 2 pts de Vol.

Poche de Sang : permet de conserver 2 pts de sang (1 litre) pdt 1 mois. Résistent au feu, froid, déchirures et même aux balles...

Objet à 2 points.

Anneau de Sorbier : une bague de bois, qui peut s'allonger de 10 cm. Peut être utilisé en combat. 1 pt de Sang.

Tapiserie de sang : grande tapisserie. Avec 100 pts de sang les motifs se mettent en mouvement et évoquent des visions du déluge, de la fondation de la Seconde Cité, de la Géhenne... Per + Occulte, prend une nuit.

Bâton d'argent : un bâton d'argent pur gravé de runes. Il ne fonctionne que la nuit. Avec 1 pt de Vol, l'arme se met à luire et cause Force +3 dégâts aggravés contre les lupins. Avec 2 pts de Vol, l'arme projette un rayon de lumière. 3 dés de Dégâts aggravés.

Cape de l'Ormeau : les Toréadors qui voient cette cape sont submergés par leur faiblesse de Clan.

Elixir de distillation : Réduit la génération de la cible. Dure 1 nuit. Il existe des élixirs qui sont permanents.

Pierres de Sang : Plongées dans le propre sang du vampire, celui-ci sait toujours où elles se trouvent.

Poudre de Rigidité : conserver dans des tubes. Empêche une créature de se transformer (lupin, gangrel, mage...) ; la cible retrouve sa forme naturelle et/ou ne peut utiliser ses pouvoirs. Les effets durent 4 h.

Objet à 3 points.

Anneau de l'œil inscrutable : un anneau orné d'un scarabée, dans la carapace duquel est incrustée une gemme en forme d'œil. Per+occulte, diff 8, 2 pts de sang. On a 30% de chance de localiser un vampire. En cas de réussite, on pourra toujours le localiser.

Cera Poetica : des petites tablettes de cire. Il faut les plonger dans le sang du vampire puis les jeter sur une cible. Au bout de 3 tours la cire a recouvert la moitié du corps et brûle la cible, 1 dé de dégât aggravé par tour. Au bout de 10 tours la cible est paralysée. Sur un échec critique aux dégâts la cire refroidit et tombe.

Monocle de Clarté : Donne Auspex à 7 uniquement pour percer la dissimulation et la Chimérie. Permet de détecter les portes secrètes, les esprits...avec Per+Occulte, diff 8. Echec critique le perso perçoit une vision qu'il n'aurait pas du voir, il perd 1 dé de Vol.

Objet à 5 points.

Amulette du Roi Saule : +3 en présence.

Gemme d'Etrius : permet de recueillir l'âme d'un vampire. Le vampire peut alors prendre possession du corps du vampire.

Fragment de Sargon : -2 pour la difficulté des jets de Nécromancie. il s'agit de quelques pages jaunies par le temps.

Veneficorum Artum sanguis : dote le vampire d'une nouvelle voie de Thaumaturgie au niveau 5.

Objets magiques du Sabbat.

Anneau de pensée lucide de Martinelli : un anneau d'or qui guérit tous les troubles, dérangements de la cible. En retirant l'anneau tous les troubles reviennent mais ils sont 2 fois plus puissants. Le vampire qui ôtes l'anneau n'a qu'une obsession : le récupérer.

Arc en ivoire : dégâts aggravés contre les vampires et les lupins.

Bouclier endothoracique : il faut insérer le bouclier devant le cœur, détourne les pieux. Pour l'enlever il faut tuer le vampire.

Cœur de Nizchetus : le cœur d'un Toréador enfermé dans un bocal scellé de cire. Il apporte la chance au perso qui le place dans son refuge. Les diff sont à -2 dans le refuge du vampire.

Coupe d'union : Coupe en bois. Le score du Vinculum est automatiquement de 10.

Epée du jugement : +2 en Célérité.

Epée sentinelle : en dépensant 4 pts de sang, les dégâts du tour précédent se rajoute à ce tour. Le pouvoir peut être cumulé 3 tours.

Fémur de Toomler : fémur avec des pointes métalliques. Cause des aggravés et augmente la vicissitude de 1, 2 pour les Tzimices.

Gants noirs : gants de femme en velours noirs. Des griffes métalliques jaillissent des gants. Dégâts aggravés.

Langue de Jarthis, l'esclavagiste : Avec cette langue de Giovanni dans sa bouche peut mentir sa être découvert. Contre l'oreille, on détecte les mensonges.

Main de Conrad : Il faut se trancher la main et se fixer la main d'un ancien Brujah. Donne +3 en Puissance.

Masque de Fée : donne +3 en dissimulation.

Marionnette enchantée : +1 en aliénation et en dissimulation.

Phylactère de Mémoire : dote le vampire de l'historique Rêve, comme les mages au niveau 3.

Potion de Vitalité : permet de redevenir humain pendant 1 journée.

Rasoir nourrissant d'Aaron : permet de détecter les vierges. La lame cause des dégâts aggravés.

Robe d'infamie : Donne Nécromancie au niveau 4. (pas + 4).

Sang de Géant : Puissance x3 pour la nuit et régénère le vampire et lui redonne tous ses points de sang

Tronçonneuse de Talbot : Tronçonneuse jaune et rouillée. Peut ranimer les morts sous forme de Zombis, immunise aux balles, au feu, aux lames. Il s'agit surtout de rumeurs.

Les points correspondent aux points bonus lors de la création d'un personnage. Les objets sont achetés comme un atout classique.