



ANIMALISME

MURMURE SAUVAGE

Coût : 0

Durée : instantanée

Poignée : Occultisme + Animalisme
– disposition de la créature

Le vampire comprend le langage des créatures inférieures qui l'entoure et peut communiquer avec elles, à condition qu'il puisse leur capter le regard pendant quelques secondes.



ANIMALISME

OBÉISSANCE

Coût : 0

Durée : scène

Poignée : Occultisme + Animalisme
– disposition des animaux

Le vampire peut commander aux bêtes – il n'a plus besoin de les prier, de les cajoler ou de les menacer. Les créatures dont il peut capter le regard quelques secondes lui obéissent du mieux qu'elles peuvent.



ANIMALISME

APPEL SAUVAGE

Coût : 1 sang

Durée : instantanée

Poignée : Occultisme + Animalisme

Le vampire peut appeler les bêtes d'un genre donné dans la région. Celles-ci se dirigent alors vers lui. Les succès obtenus déterminent la distance de l'appel ainsi que l'abnégation des créatures. Les animaux se déplacent à vitesse normale.



ANIMALISME

CHEVAUCHÉE DE L'ESPRIT SAUVAGE

Coût : 1 sang

Durée : concentration

Poignée : Occultisme + Animalisme

Le vampire possède un animal en captant son regard. Dès lors, tandis que son propre corps tombe en état de torpeur, il occupe celui de l'animal et le dirige en tout, utilisant ses perceptions.



ANIMALISME

LIBÉRER LA BÊTE

Coût : 1 sang

Durée : instantanée

Poignée : Occultisme + Animalisme

Le vampire peut provoquer la Bête ou la calmer. Les succès qu'il obtient viennent impacter le moniteur de la Bête d'une cible en vue ou son propre moniteur.



AUSPEX

INTENSIFICATION DES SENS

Coût : 0

Durée : instantanée

Poignée : aucune

Le vampire peut ajouter gratuitement son rang d'auspex à tous ses jets de perception. Cela ne compte pas comme un aspect.



AUSPEX

PERCEPTION DE L'ÂME

Coût : 0

Durée : instantanée

Poignée : Intrigant + Auspex – Valeur

Le vampire peut percevoir les auras psychiques qui entourent tous les créatures conscientes et ainsi déterminer les émotions, la nature ou les dispositions d'un individu. Les succès indiquent la quantité et la précision des informations perçues.



AUSPEX

TOUCHER SENSIBLE

Coût : 1 sang

Durée : instantanée

Poignée : Intrigant + Auspex

Le vampire peut obtenir des impressions psychiques en touchant un objet et en le manipulant quelques instants.



AUSPEX

LANGAGE SILENCIEUX

Coût : 1 sang

Durée : instantanée

Poignée : Intrigant + Auspex

Le vampire peut projeter son esprit dans celui d'une autre personne en ligne de vue, y lire quelques pensées de surface ou y projeter un message télépathique. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les autres vampires, à moins d'un lien de sang.



AUSPEX

PÉRIPLÉ DE L'ANIMA

Coût : 1 sang
Durée : concentration
Poignée : aucune

Le vampire projete son esprit hors de son corps. Ce dernier tombe alors dans un état de torpeur, tandis que l'esprit peut vagabonder sur terre comme un spectre, sans se préoccuper de l'épaisseur physique des choses.



CELERITE

Coût : 0 ou 3 efforts
Durée : instantanée
Poignée : aucune

Le vampire peut ajouter gratuitement son rang de Célérité à tous ses jets physiques basés sur la rapidité, y compris pour calculer l'initiative ou le nombre d'action par tour. Cela ne compte pas comme un aspect. Il peut aussi dépenser trois points d'effort pour rajouter ce rang une deuxième puis une troisième fois sur un test – ce sont des aspects. Enfin, son déplacement stratégique est multiplié par le rang de Célérité – le vampire peut finir par donner l'impression de voler tant il est rapide.



CHANGE BÊTE

LES YEUX DE LA BÊTE

Coût : 0
Durée : instantanée
Poignée : aucune

Le vampire peut voir dans la nuit noire en niveaux de gris, avec un certain degré de précision.



CHANGE BÊTE

LES GRIFFES DE LA BÊTE

Coût : 1 sang
Durée : scène
Poignée : aucune

Le vampire fait pousser ses ongles jusqu'à en faire de puissantes griffes. Il peut ajouter son rang de Change-Bête à la menace normale de ses attaques à mains nues.



CHANGE BÊTE

LE REFUGE DE LA BÊTE

Coût : 1 sang
Durée : instantanée
Poignée : aucune

Le vampire se fond avec la terre jusqu'à disparaître complètement même si on creuse l'endroit. Tant qu'il est sous cette forme, le vampire est immunisé aux rayons du soleil, au feu et à tous les autres dangers. Par ailleurs, un vampire qui tombe en torpeur et qui possède ce pouvoir se fond naturellement, et pour la durée de son sommeil, dans la terre. Ce pouvoir ne marche pas sur les sols travaillés par l'homme (dallage, terre battue, etc.).



CHANGE BÊTE

L'ASPECT DE LA BÊTE

Coût : 0
Durée : instantanée
Poignée : aucune

Le vampire peut ajouter le rang de Change-Bête à sa Puissance de sang quand il faut calculer la résistance à certains pouvoirs de vampire (Domination et Présence surtout). Par ailleurs, il peut ajouter ce rang à sa puissance lorsque l'on calcule l'ascendant des vampires qui se rencontrent pour la première fois.



CHANGE BÊTE

LE CORPS DE LA BÊTE

Coût : 1 sang
Durée : concentration
Poignée : aucune

Le vampire prend la forme d'un animal de son choix – généralement un loup ou un oiseau noir. La forme est choisie une fois pour toutes. Sous cette forme, il conserve son esprit, ses aspects et ses pouvoirs.



DOMINATION

MOT DE COMMANDE

Coût : 0
Durée : instantanée
Poignée : Orateur + Domination – (Valeur + Puissance de sang)

Le vampire doit établir un contact visuel avec sa cible. Il glisse alors un ordre d'un seul et unique mot auquel la cible doit obéir immédiatement. Le mot peut être dissimulé dans une phrase banale.



DOMINATION

MURMURE DE SUGGESTION

Coût : 1 sang
Durée : instantanée
Poignée : Orateur + Domination – (Valeur + Puissance de sang)

Le vampire doit établir un contact visuel avec sa cible. Il l'hypnotise de manière à implanter une suggestion ou une pensée dans son inconscient. Ce pouvoir permet d'implanter des ordres complexes et à long terme.



DOMINATION

MNÉMOSCULPTURE

Coût : 1 sang

Durée : instantanée

Poignée : Intrigant + Domination – (Valeur + Puissance de sang)

Le vampire doit établir un contact visuel avec sa cible. Il s'immerge dans les souvenirs et la mémoire de celle-ci et peut en modifier ou en effacer des éléments. Le type, la profondeur et l'ancienneté des souvenirs modifiés dépendent des succès obtenus.



DOMINATION

MURMURE DE POSSESSION

Coût : 1 sang

Durée : instantanée

Poignée : Intrigant + Domination – (Valeur + Puissance de sang)

Grâce à un entretien constant, des murmures voilés et des gestes effacés, le vampire prend le contrôle de la volonté de sa cible. Il peut effectuer un test par semaine. Chaque groupe de cinq succès obtenus lui donne un dé supplémentaire pour tous les pouvoirs de domination sur la cible, mais aussi un dé de malus à tous les autres vampires.



DOMINATION

RÉCEPTACLE

Coût : 1 sang

Durée : concentration

Poignée : Intrigant + Domination – (Valeur + Puissance de sang)

Le vampire n'a plus besoin de mots pour imposer sa volonté à une cible. Il doit toujours assurer un contact visuel. Chaque succès obtenu lui permet de contrôler complètement la cible pendant une minute.



FORTERESSE

Coût : 0 ou 3 efforts

Durée : instantanée

Poignée : aucune

Le vampire peut ajouter gratuitement son rang de Forteresse à tous ses jets physiques basés sur la résistance et la vigueur. Cela ne compte pas comme un aspect. Il peut aussi dépenser trois points d'effort pour rajouter ce rang une deuxième puis une troisième fois sur un test – ce sont des aspects. Le vampire peut aussi ajouter son rang de Forteresse à son seuil de Rupture et réduire d'autant les dégâts causés par le soleil et le feu.



OCCULTATION

CAPE D'OMBRE

Coût : 0

Durée : instantanée

Poignée : aucune

Le vampire peut ajouter son rang d'Occultation à tous ses tests de discrétion. Cela ne compte pas comme un aspect.



OCCULTATION

EMPALMAGE

Coût : 0

Durée : instantanée

Poignée : Criminel + Occultation

Le vampire peut dissimuler sur lui des objets plus ou moins importants, qui ne peuvent être aisément détectés, même au travers d'une fouille au corps.



OCCULTATION

MASQUER LA BÊTE

Coût : 0

Durée : instantanée

Poignée : aucune

Le vampire peut réduire de son rang en Occultation tous les malus sociaux vis-à-vis des humains dus à la Bête et à la façade.



OCCULTATION

L'ÉTRANGER ATTENDU

Coût : 1 sang

Durée : instantanée

Poignée : Intrigant + Occultation – (valeur + sang)

Le vampire prend l'apparence de la personne que la cible s'attendait à voir en fonction des circonstances. Le vampire n'a aucune idée de l'identité qu'il assume tant que son interlocuteur ne lui donne pas d'indices.



OCCULTATION

ASSEMBLÉE INVISIBLE

Coût : 0

Durée : concentration

Poignée : aucune

Le vampire étend son pouvoir de cape d'ombre à une personne à vue par rang d'Occultation. Il peut dissimuler d'autres personnes, mais cela lui coûte 1 sang pour chacune d'entre elles.



PRESENCE

RÉVÉRENCE

Coût : 0

Durée : instantanée

Poignée : aucune

Le vampire peut ajouter son rang de Présence à tous ses tests sociaux. Cela ne compte pas comme un aspect.



PRESENCE

RÉVÉLATION

Coût : 1 sang

Durée : instantanée

Poignée : Intrigant + Présence –
(Valeur + Puissance de sang)

Le vampire favorise les confidences et le partage des secrets et des pensées de la part de sa cible en instaurant un climat de confiance et en abaissant les niveaux de peur.



PRESENCE

CHARME

Coût : 1 sang

Durée : instantanée

Poignée : Intrigant + Présence –
(Valeur + Puissance de sang)

Le vampire commande aux émotions de la cible et la convainc de le servir librement. La cible conserve sa volonté propre et ses initiatives, mais est charmée par le vampire. Le charme dure une heure par succès et ne laisse de mauvais souvenir que si la cible a été contrainte d'accomplir des actes contre-nature.



PRESENCE

CONVOCATION

Coût : 1 sang

Durée : instantanée

Poignée : Intrigant + Présence –
(Valeur + Puissance de sang)

Le vampire appelle à lui une personne qu'il connaît personnellement. La personne convoquée sait qui l'appelle et où le vampire se trouve, et peut prendre toutes les dispositions nécessaires avant d'entreprendre le voyage. Il est simplement obligé de se déplacer.



PRESENCE

MAJESTÉ

Coût : 1 sang

Durée : scène

Poignée : aucune

Le vampire impose sa présence à son entourage. Chacun peut parler librement tant qu'on ne le critique pas. Il faut néanmoins réussir un test de (Valeur + Puissance de sang) avec un malus égal à (Présence + Puissance de sang) pour pouvoir l'attaquer.



PUISSANCE

Coût : 0 ou 3 efforts

Durée : instantanée

Poignée : aucune

Le vampire peut ajouter gratuitement son rang de Puissance à tous ses jets physiques basés sur la force. Cela ne compte pas comme un aspect. Il peut aussi dépenser trois points d'effort pour rajouter ce rang une deuxième puis une troisième fois sur un test – ce sont des aspects. Enfin, le vampire peut toujours ajouter son rang de Puissance à la menace d'une attaque.