Règles Générales

Rounds/Tours, Scène

Jets Simples

Jets en Resistance

Jets En Etendue

Attributs, Capacités, Historiques

Volonté

La volonté est la mesure de la capacité de votre personnage à avancer contre vents et marées. Tel quel, elle peut servir lors de certains jets, pour rejeter des tentatives magiques de vous influencer par exemple.

Mais surtout, c’est le premier de vos pouvoirs. Vous possédez autant de points de **volonté temporaire** que de points en volonté. Vous pouvez choisir d’en dépenser un lorsque vous tentez quelque chose de compliqué, afin de montrer que vous vous y impliquez à fond. Ce point de volonté vous octroiera automatiquement un succès à votre jet de dés, quelle que soit la difficulté, sauf si vous faites un échec critique (mais l’échec critique se transforme en échec simple).

On peut aussi dépenser un point de volonté afin de ne pas tenir compte de ses malus de blessure pour une action.

Je vous autorise enfin à investir un point de volonté temporaire dans un serment, afin de montrer que vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour y arriver. Tant que vous jouerez le jeu du serment, ce point de volonté restera disponible « gratuitement » pour l’investir dans la première action d’une scène qui permette de le tenir (mais ne pourra pas être utilisé pour autre chose).

La volonté se régénère automatiquement, au rythme d’un point par nuit. Faites attention, car un personnage qui a dépensé toute ses réserves de volontés devient totalement épuisé moralement, amorphe, incapable de faire des actions d’envergure.

Vampire

Nature Vampirique

**Corps inanimé :** Le Vampire n'est plus humain, c'est un cadavre ambulant. A ce titre :

* Il ne respire plus et possède un teint livide, cireux, ce qui peut mettre mal à l'aise un mortel qui le regarde (et qui peut alerter une personne connaissant l'existence des Vampires). Un Vampire qui s'en soucie encore peut dépenser des points de sang pour avoir l'air humain durant une scène. Il peut aussi tenter de se maquiller.
* Dans le même ordre d'idée, ils ne peuvent pas manger normalement, la seule nourriture qu'ils peuvent emmagasiner étant le sang, de préférence le sang humain, chaud et tout droit sorti de la gorge d'un humain en bonne santé et bien nourri.
* Le Vampire possède maintenant des crocs et des griffes qu'il peut allonger ou rétracter à volonté. Et s'en servir pour se jeter sur ses proies.
* Il est insensible aux maladies et aux poisons tétanisants, comme le curare.
* S'injecter de la drogue ne lui fait aucun effet, mais il peut encore les ressentir en buvant le sang de personnes sous effet.
* Il n'a plus le même rapport aux coups et à la douleur. En particulier, toutes quantités de dégâts contondants bruts est divisée par deux avant d'être lancé (mais après déduction de l'encaissement). En langage claire, c'est assez inapproprié d'essayer de lui défoncer la tête à coup de batte de base-ball.
* Comme les balles de pistolets ont de grandes chances de tomber sur des organes qui ne lui servent plus (i.e. tout sauf son cœur), les dégâts dus aux balles sont considérés comme contondants et non léthal comme pour les vivants.
* Il ne subit plus les effets du vieillissement. Il se réveille donc tous les soirs avec la tête qu'il avait lorsqu'il s'est fait mordre. Et il est virtuellement immortel ! Par contre, son corps ne se soigne pas tout seul, il est obligé d'utiliser son sang pour ce faire (voir section **Soif de Sang**).

**Créature nocturne :** non, les Vampires ne sont pas particulièrement effrayés par l'ail ou les crucifix. Ceci dit, oui ils ne peuvent bien vivre que la nuit.

* L'approche de l'aube provoque un endormissement surnaturel sur les Vampires. Ils doivent faire bien attention au temps qui passe, car ils ne se réveilleront "naturellement" qu'au coucher du soleil. Il est extrêmement difficile pour un Vampire de lutter contre ce besoin de sommeil. Seul sa voie, *une discipline personnelle extrêmement forte*, permet au Vampire d'aller contre cela (voir section **La Bête**).
* Le feu et le soleil sont extrêmement dangereux. Un Vampire exposé en plein jour n'a pratiquement aucune chance de survie !

**Soif de Sang :** les Vampires se nourrissent de sang. Si c'est une malédiction, c'est aussi une des sources de leurs pouvoirs.

* Le Vampire se nourrit comme il le souhaite (en chassant dans les rues sombres de la ville, en buvant le sang de proches consentant, en se contentant de petits rongeurs ou encore en volant des poches de sang dans les hôpitaux), mais il doit se nourrir. C'est un besoin physiologique. Ceci dit, il n'est pas obligé de tuer sa proie. S’il réussit à se contrôler, il peut ponctionner simplement le nécessaire pour survivre.
* Pour les besoins du jeu, on considère que 50 centilitres de sang correspondent à un point de sang. Un être humain possède donc environ 10 points de sang. Perdre un ou deux points de sang ne fera qu'affaiblir légèrement un être humain, tandis que ponctionner plus de trois points le met gravement en danger. Un Vampire consciencieux conservera ces données en tête quand il boira le sang de sa victime. À noter que si boire du sang animal pose moins de problèmes moraux, c'est aussi beaucoup moins nourrissant. Et satisfaisant d'un point de vue gustatif.
* Chaque nuit, pour se réveiller, un Vampire doit dépenser un point de sang. S’il ne le peut pas, il reste en torpeur, inactif tant que quiconque ne lui aura pas fourni un point de sang.
* Le même problème arrive lorsqu’un vampire perd tous ses points de sang. Si à la fin de la scène où cela se passe il n’a pas réussi à récupérer au moins un point de sang, il part automatiquement en torpeur.
* La soif de sang provoque une faim qui est difficile à contrôler chez les vampires quand ils possèdent trop peu de sang.
* En buvant le sang de sa victime, le Vampire transforme cet "ichor" en *Vitae*, un fluide mystique à l'origine de la plupart de ses pouvoirs. La Vitae de chaque Vampire est plus ou moins puissante. Cette différence se note en termes de jeu *Puissance de sang.* Plus celle-ci sera grande, plus il sera capable de contenir de la Vitae et de l'utiliser facilement. Les Vampires les plus faibles en *Puissance de sang* peuvent posséder jusqu'à 10 points de sang et ne peuvent dépenser qu'un point par tour, tandis que les plus puissants contiendront jusqu'à 15 points de sang et sont capable de dépenser jusqu'à 3 points de sang en même temps.
* En plus d'utiliser son sang pour activer les puissantes disciplines vampiriques qui sont décrites ci-après, le Vampire peut naturellement en user pour améliorer ses capacités physiques. Chaque point de sang qu'il dépense dans ce but rajoute un point à un Attribut physique (max 6) durant la durée de la scène. Il peut même aller au-delà, mais tout amélioration ne fera que durer trois tours.
* Enfin, et surtout, un Vampire peut dépenser du sang pour se soigner. Chaque point de sang qu'il dépense pour ce faire guérit un dégât contondant ou léthal. Pour soigner l’aggravé, un Vampire doit d'abord dépenser un point de sang pour transformer l’aggravé en léthal, ce qu'il ne peut faire qu'une fois par nuit.

**La Bête :** Le Vampire est animé par une bête puissante qui le maintien en vie. Cette Bête est un compagnon dangereux et terriblement ambigüe. D'un côté, c'est sa seule présence qui lui permet d'arpenter le monde. De l'autre, c'est une bête sauvage et sanguinaire qui n'a de goût que pour le meurtre et la violence.

* La Bête ne connait que trois émotions : l'envie, la haine et la peur. Quand elle les ressent, elle les communique au Vampire avec une force qui est sacrément difficile à contrôler.
* La Bête ressent de la rage dès qu'on agresse le Vampire, physiquement ou verbalement. Et de l'envie quand une victime passe suffisamment proche pour assouvir sa faim. Si cela arrive (et cela arrivera), le Vampire qui veut contenir sa bête doit faire appel à son Contrôle de soi pour la faire taire, ou décider de guider sa Bête plutôt que de la faire taire, selon sa morale ; il utilisera alors son Instinct pour la "chevaucher".
* En cas d'échec, la Bête prend le contrôle du Vampire et part en frénésie. C'est un état destructeur ou seul l'assouvissement des pulsions de la Bête compte et dont il est difficile de sortir. Le Vampire qui veut essayer de se contrôler tant bien que mal peut dépenser un point de Volonté. Cela ne lui permet pas d'arrêter la furie destructrice de la Bête, mais il pourra au moins choisir les cibles de sa hargne et la façon dont elle se déchaîne. La frénésie s'arrête au bout d'une scène.
* La Bête ressent de la peur quand elle est mise aux prises avec quelque chose qui risque de la tuer. Cela inclut principalement, mais pas seulement, la présence proche d'un feu ou du soleil. Le Vampire doit alors mobiliser son Courage.
* Si dans ce cas il n'arrive pas à maîtriser la Bête, celle-ci prend le contrôle et le Vampire part en Rotschreck. C'est un état de peur primal ou le Vampire ne pense qu'à fuir en sens inverse de l'objet de sa frayeur. Si le Vampire n'arrive pas à reprendre le contrôle, cela s'arrête au bout d'une scène.
* La bête a un autre effet sur le personnage. Lentement mais sûrement, elle mine ses codes moraux, l'amenant à considérer sa façon de faire comme normale. Quand cela devient trop fort, alors elle prend finalement le contrôle du Vampire qui ne devient guère plus qu'une créature sauvage incontrôlable et qui ne cherche plus que trois choses : Dormir, Boire et Tuer.
* Pour éviter cela, le Vampire doit s'armer d'un code moral personnel inflexible. C'est sa Voie. Quoi que soit ce code, il doit chercher à s'y tenir, sans quoi la Bête finira invariablement par reprendre le dessus. S’il enfreint les commandements qu'il s'est choisi, alors il doit se rabibocher avec sa conscience. Selon sa Voie, il lancera soit sa Conscience, afin de déterminer s’il peut arriver à comprendre qu'il a fait quelque chose de mal et en désaccord avec sa Voie, soit sa Conviction afin de savoir s’il peut se convaincre qu'il a fait ça dans le but d'un plus grand bien...
* S’il n'y arrive pas, la bête aura réussi à le détourner de sa Voie. C'est uniquement quand toute notion morale aura été extirpé de lui que la Bête prendra le dessus.
* Enfin, sa rectitude morale lui permet aussi de s'astreindre à travailler même quand c'est le moins naturel : de jour. Plus quelqu'un est haut sur sa voie, moins il lui sera difficile de lutter contre l'envie de sommeil de sa bête et de se lever en pleine journée.

**Malédiction :** Les Vampires sont des créatures maudites. Chaque Vampire doit vivre avec un effet néfaste qui ne le lâche pas, quoique tous les Vampires ne possèdent pas la même. Demandez-là à votre maître de jeu !

Disciplines

Règles générales : chaque pouvoir se développe étape par étape. Pas de niveau 2 sans niveau 1

**Animalisme**

Le Vampire fait utilise sa Bête afin de s'imposer aux créatures sauvages. Il est, après tout, l'ultime prédateur... Ce pouvoir se développe quand le Vampire est particulièrement en lien avec la nature et les animaux en général.

**• Murmures sauvage :** Le Vampire fait naître un lien empathique entre lui et une bête dans son champ de vision, ce qui lui permet de discuter avec elle ou de lui donner des ordres.

Système : le Vampire établit un contact visuel avec sa cible. Aucun jet n'est nécessaire pour discuter, mais si le Vampire souhaite se faire obéir d'un regard, il fera un jet de Manipulation + Animaux (diff. 6 ou plus).

•**• Appel :** L'appel est un hurlement primal qui force un certain type de créatures à rejoindre le Vampire.

Système : Le Vampire décide d'une catégorie particulière d'animal, puis lance Charisme + Survie (diff.6) pour vérifier l'efficacité de son invocation (cf. table). Seuls les animaux capables d'entendre son appel le rejoindront. De plus, des animaux particuliers, par exemple ayant plus de volonté que le nombre de succès du Vampire peuvent décider de ne pas répondre. Enfin, attention : ce pouvoir attire les animaux autour du Vampire, mais il n'oblige aucunement ceux-ci à lui obéir...

•**•• Dompter la Bête :** En tant que prédateur ultime, le Vampire peut dompter la Bête résidant dans le cœur de tout homme, le rendant plus docile.

Système : Contre un mortel, le joueur lance Manipulation + Intimidation s’il cherche à faire peur à la Bête de sa cible ou Manipulation + Empathie s’il cherche à la bercer d'illusions. La difficulté est toujours de 7, mais c'est un jet en étendu qui nécessite autant de succès que la Volonté de sa cible. Une fois l'objectif atteint, la cible ne peut plus utiliser de Volonté, ni se débattre (si sa vie est en danger, ça peut changer).

Contre un Vampire ou un loup-garou, ce pouvoir peut lui permettre de relancer un jet de frénésie qu'il aurait raté.

Par contre, ce pouvoir n'a aucun effet sur un mage.

•**••• Soumettre l’esprit :** En verrouillant son regard avec celui d'un animal, le Vampire peut posséder la créature. Le corps du Vampire tombe sans vie tandis que son esprit prend contrôle de l'animal, l'esprit du Vampire repoussant celui de l'animal.

Système : le Vampire établit un contact visuel et lance Manipulation + animaux (diff.8). 1 succès suffit pour posséder la bête, mais plus permettent à un Vampire d'utiliser ses pouvoirs tant qu'il est dans le corps de l'animal.

La possession dure jusqu'à ce que le Vampire décide de la rompre. Quand il en sort, son esprit reste fortement imprégné par l'animal durant une semaine, ou jusqu'à ce que le Vampire ait dépensé 3 points de Volonté.

**••••• Lâcher la Bête :** Le Vampire possède une connaissance intime de la Bête et est maintenant capable d'utiliser la sienne pour relâcher celle des personnes qu'il cible.

Système : le Vampire annonce sa cible, puis lance Manipulation + Contrôle de soi/Instinct (diff. 8). A trois succès, le Vampire lâche effectivement la bête comme voulu (moins, voir table). Quoique potentiellement très efficace, ce pouvoir peut être assez dangereux d'utilisation.

**Augure**

Augure développe chez le Vampire des sens aiguisés jusqu'à en devenir troublants. Cela commence par une augmentation générale de leur portée, puis passe par la lecture d'aura et même la capacité à lire les pensées des autres. Augure permet aussi de voir à travers les illusions et parfois d'être avertis surnaturellement de menaces mortelles (le fameux sixième sens...).

Cependant, Augure peut aussi être déroutant. Ces sens suraigus peuvent empêcher le Vampire de se détacher d'un tableau fascinant ou encore d'une odeur pestilentielle. Des évènement soudains et non prévus peuvent aussi désorienter le Vampire.

Cette discipline nécessite d'aiguiser ses sens au-delà de toute mesure, de porter attention aux moindres détails de l'existence, peut-être de développer la méditation et de chercher à voir le monde d'un œil neuf.

**• Sens accrus :** Ce pouvoir double la portée et l'efficacité des sens du Vampire.

Système : aucun jet n'est requis pour activer ce pouvoir. Cependant, quand il est activé, le vampire devient beaucoup plus sensible aux stimuli sensoriels violents (explosion de lumière ou de bruit...), et peuvent le rendre sourd ou aveugle pendant un temps qui peut être assez long.

**•• Lire l’aura :** Ce pouvoir permet d'observer "l'aura psychique" des gens, normaux ou surnaturels. Ce halo comprend une série de couleurs changeantes qui demande un peu d'expérience pour être décodé. Même les individus les plus simples ont des auras complexes, avec des nuances qui se dégradent constamment. Les émotions fortes prédominent, quand les indications les plus enfouis apparaissent l'espace d'un instant en tâches éphémères. Les couleurs changent en accord avec les émotions du sujet, devenant plus intenses en fonction de la profondeur de ses sentiments.

Mais l'aura permet aussi de repérer des informations sur l'état surnaturel du sujet.

Système : le joueur lance Perception + Empathie, difficulté 8. Chaque succès approfondis les informations obtenues. Le Vampire peut décider de scanner toute une assemblée au lieu d'une personne, auquel cas il décide d'une question ("Quelle est la personne la plus nerveuse de l’assemblée ?", "Est-ce que je remarque des Vampire ?").

**••• Toucher Spirituel :** quand quelqu'un utilise un objet, il laisse sur lui une série d'empreintes psychiques plus ou moins forte. Un Vampire avec ce pouvoir peut lire les sensations associées, après les faits. Ces visions sont rarement des images claires et détaillées, mais plutôt des sensations fugaces et instables. Quoique ces informations concernent avant tout le dernier utilisateur, un propriétaire ayant longtemps possédé l'objet peut aussi laisser des impressions fortes.

Récupérer ces informations demande au Vampire de tenir fermement l'objet et de rentrer dans une transe légère. Il oubliera son environnement immédiat, quoiqu’une sensation particulièrement abrupte puisse le faire revenir.

Système : Le joueur lance Perception + Empathie, avec une difficulté dépendant du souvenir cherché.

**•••• Télépathie :** le Vampire projette une partie de sa conscience dans l'esprit de quelqu'un d'autre, ce qui lui permet d'entrer en contact par la pensée avec lui, ou bien de lire ses pensées les mieux cachées. Le Vampire "entend" dans son propre esprit les informations qu'il tire de l'esprit de son sujet comme si on les lui disait.

Système ; Le joueur lance Intelligence + Subterfuge, diff la volonté actuelle de la cible. Parler dans l'esprit de quelqu'un demande seulement un succès, tandis que lire ses pensées demande plus de succès, selon la difficulté à récupérer l'information (les demandes les plus longues peuvent carrément demander des jets en étendu). Lire dans l'esprit d'une créature surnaturelle est particulièrement difficile et demande un point de volonté en guise de coût supplémentaire.

**••••• Projection Psychique :** le Vampire utilise la force prodigieuse de son esprit pour se projeter hors de son corps. Le Vampire peut voler ainsi partout autour de la Terre, tant qu'il ne dépasse la lune se faisant.

Système : voir bouquin.

**Célérité**

La célérité permet à celui qui le pratique de bouger rapidement. Incroyablement rapidement. Ce pouvoir peut être utilisé pour un grand nombre de chose, que ce soit pour finir un projet en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, pour se déplacer à la vitesse de l'éclair, pour toucher son adversaire sans qu'il n'ait ne serait-ce qu'eu le temps de bouger, ou tout simplement pour donner à chacun de ses mouvements une grâce surnaturelle.

Il est facile de développer la célérité lorsque l'on vit dans un environnement stressant, que l'on recherche la rapidité en toutes choses et que l'on se maintient occupé en permanence.

Système : Chaque point de célérité donne un point de dextérité supplémentaire au Vampire qui le possède. De plus, le Vampire peut choisir au début d'un tour de combat de dépenser jusqu'à autant de point de sang qu'il possède en célérité. Chaque point de sang ainsi dépensé convertit un point de dextérité (qui sera donc perdu le temps du pouvoir) en une action supplémentaire à utiliser en fin de tour. Une telle action ne peut pas servir à activer un pouvoir mental.

**Domination**

Domination est l'une des disciplines les plus craintes. C'est la capacité d'un Vampire à forcer les actes et même les pensées de sa cible à travers sa propre force d'esprit. Pour ce faire, le Vampire doit capturer le regard de sa cible, ce qui limite son usage à une personne à la fois. De plus, les commandes doivent être donné verbalement ou par signe, mais de façon claire et compréhensible par la cible.

La Domination se développe en situation de commandement, quand on souhaite et qu'on a l'habitude d'être obéi au doigt et à l'œil.

**• Commander :** Le Vampire donne un ordre bref que sa cible doit effectuer instantanément.

Système : le joueur lance Manipulation + Subterfuge (difficulté la Volonté actuelle de la cible). Un succès suffit, plus oblige la cible à répondre avec plus d'empressement ou sur une durée plus longue.

**•• Hypnotiser :** Ce pouvoir permet au Vampire d'implanter une pensée artificielle ou une suggestion hypnotique dans l'esprit de quelqu'un. Le Vampire comme sa cible doivent être libre de distractions extérieures, car cette hypnose nécessite une certaine concentration ainsi que des mots précis. La suggestion peut être établie sur le coup ou bien s'activer à un instant choisi à l'avance. Ce pouvoir permet l'implantation d'idées simples ou bien la construction d'ordre extrêmement complexes mais ne permet pas de changer les souvenirs de la cible ou de lui faire voir ce qui n'existe pas.

Système : le joueur lance Manipulation + Commandement, difficulté la volonté actuelle de la cible. Le nombre de succès nécessaire pour implanter une idée ou un ordre dépend de sa complexité mais aussi de la nature profonde de la cible, qui accueillera plus ou moins bien ce qu'on lui impose.

**••• L'esprit absent :** Le Vampire plonge dans les souvenirs de sa cible, les modifiant à sa guise. Il peut en détruire, en implanter de nouveaux et même modifier aussi subtilement que possible certains. Ce pouvoir ne permet cependant pas de liens télépathique ; le Vampire pose des questions à sa cible, qui répond et modifie ses souvenirs comme cela lui est imposé.

Cependant, ce pouvoir modifie une trame qui est si subtile et si intime qu'il est rarement totalement effectif. Les raccords construits par le Vampire sonnent moins justes, les souvenirs perdus peuvent revenir sous la forme de rêves... tout peut arriver. Ce pouvoir peut d'ailleurs aussi servir à reconstruire des souvenirs qui ont été perdus ou modifiés par une autre utilisation de ce pouvoir.

Système : Le Vampire lance Astuce + Subterfuge (difficulté la Volonté actuelle de la victime). Selon le nombre de succès, le pouvoir permet d'altérer des souvenirs plus ou moins longs, plus ou moins ancrés dans la psyché de la cible.

**•••• Conditionnement :** A travers un lent travail de sape, le Vampire peut rendre un sujet bien plus facile à soumettre à sa volonté. Gagner un pouvoir total sur sa cible prend cependant du temps, parfois plusieurs mois. Le Vampire susurrera ses idées et ses conseils dans la tête de sa cible, jusqu'à ce qu'il perde même l'habitude de penser par lui-même. De tels serviteurs sont particulièrement obéissants, mais ils accompliront leur tâche assez littéralement, perdant toute volonté propre et tout esprit d'initiative.

Système : Pour chaque scène passée à tenter d'asservir un sujet, le Vampire lance Charisme + Commandement. Les succès sont ajoutés scènes après scènes, jusqu'à atteindre une cible déterminée par le maître de jeu. Petit à petit, le sujet devient de plus en plus facile à contrôler et les pouvoirs de Domination fonctionnent de plus en plus simplement. De plus, un sujet totalement conditionné est naturellement résistant à la domination d'autrui.

**••••• Possession :** A ce niveau de Domination, la puissance de l'esprit du Vampire est telle qu'il peut totalement supplanter l'esprit d'un sujet *mortel* (i.e. "normal"). Le Vampire regarde sa cible dans les yeux et un combat mental acharné s'ensuit. Si le Vampire gagne, il force l'accès au corps de sa victime, et l'esprit de cette dernière court se terrer dans les recoins de son âme. Il n'est que très vaguement conscient de ce qui arrive à travers lui.

Système : le joueur du Vampire paye un point de Volonté, puis lance Charisme + Intimidation, tandis que la victime lance sa Volonté (difficulté 7 chacun). Pour chaque succès excédentaire du Vampire, la cible perd un point de Volonté temporaire. Une fois la volonté de son adversaire brisée, son esprit est ouvert. Le joueur lance Manipulation + Intimidation, difficulté 7, pour déterminer jusqu'à quel point il prend contrôle de sa cible. Le Vampire expérimente tout ce que son corps expérimente, y compris des joies qu'il ne pouvait plus éprouver (manger, boire, sentir le soleil sur sa peau...).

**Aliénation**

Cette discipline manipule la folie qui se tapie au cœur de chacun. Il est malheureux que cela ne puisse se faire qu'au prix de la sienne propre...

Cette discipline se développe au fur et à mesure que le personnage sombre dans sa folie. Réservé aux cœurs bien accrochés !

**• Passion :** Le Vampire manipule les émotions de sa victime, les aiguisant ou bien les émoussant à sa guise. Attention, il ne crée pas d'émotions chez sa cible ni ne peut en transformer une.

Système : Le Vampire parle à sa victime, puis lance Charisme + Empathie (difficulté égale à la Voie de la victime). Le nombre de succès influe sur la durée de l'effet. Cet effet permet aussi d'augmenter ou de diminuer la difficulté de jets pour contrôler la frénésie, canaliser ses vertus...

**•• Hallucination :** Le Vampire manipule les sens de sa victime, lui instillant des hallucinations mentales. Cet effet se produit principalement quand la victime est seule, dans des lieux sombres et confinés. Cela lui donne l'impression de perdre pied et peut produire des effets étonnants, selon la psyché de la victime.

Système : Le Vampire parle à la victime, dépense un point de sang, puis lance Manipulation + Subterfuge, difficulté égale au score de Perception + Instinct de la victime). Le nombre de succès donne la longueur de l'effet. Les conséquences exactes de ce pouvoir sont laissées à la discrétion du maître de jeu.

**••• Les Yeux du Chaos :** Ce pouvoir permet au Vampire qui l'utilise de profiter des instants de clartés contenus dans sa folie. Il peut observer les comportements de quelqu'un afin d'en déduire sa Nature profonde, ou même l'arrivée d'évènements aléatoires au sein de la nature.

Système : Le Vampire se concentre durant un tour, puis lance Perception + Occulte. La difficulté du jet dépend de la complexité du système qu'il tente de déchiffrer. Attention cependant, les secrets révélés par ce pouvoir ne sont pas de simples faits, mais des symboles fascinants intriqués dans un motif de pure folie.

**•••• La Voix de la Folie :** Le Vampire fait rentrer sa victime dans un accès de rage totale, lui faisant perdre jusqu'à la dernière étincelle de raison qui l'animait. L'esprit des victimes est empoisonné par les pires démons de leurs propres subconscients. Elles s'enfuient de terreur ou tentent de détruire tout ce qui se dresse devant eux. La tragédie suit quasi-systématiquement l'utilisation de ce pouvoir, même si certains Vampires qui l'utilisent clament n'avoir jamais fait que relâcher le moi intérieur contrarié de leur sujet...

Système : Le joueur dépense un point de sang et lance un jet de Manipulation + Empathie difficulté 7. Une cible est affectée par succès, même si toutes les victimes doivent entendre la voix du Vampire. Tous les mortels affectés rentrent automatiquement en frénésie. Quant aux garous et aux Vampire, ils doivent tenter de résister à un accès de rage. Attention, le Vampire ayant lancé ce pouvoir doit lui aussi tenter de résister à la frénésie.

**••••• Folie totale :** Le Vampire concentre la folie qui hante son propre esprit pour le déverser dans sa cible.

Système : Le joueur doit avant toutes choses capter l'attention de se cible durant une scène entière, après quoi il dépense un point de sang puis lance Manipulation + Intimidation (difficulté la volonté actuelle de la cible). Si le jet est réussi, la victime est affectée de 5 dérangements au choix du conteur. Le nombre de succès détermine la durée de la malédiction.

**Endurance**

Quoique tous les Vampires ont une résistance bien supérieure à celle d'un mortel, Endurance lui permet de surpasser, et de loin, l'invulnérabilité d'un héros de film d'action. Ce pouvoir offre même une protection contre les pires craintes d'un Vampire, comme le feu ou même la lumière du soleil...

Ce pouvoir se développe à travers les pires épreuves physiques. Ce qui ne te tue pas te rends plus fort...

Système : Le Vampire rajoute ses points en Endurance à chaque fois qu'il doit encaisser des dégâts. Il sert même quand il faut encaisser des traumas contre lesquels le Vampire ne peut normalement rien faire...

**Occultation**

Occultation représente la désagréable capacité des Vampire à disparaître du champ de vision d'éventuels poursuivants, parfois même en plein milieu d'une vaste place bien éclairée. Ce pouvoir ne rend par contre pas vraiment invisible ; simplement, il pousse toutes les personnes autour de lui à ne pas le considérer. Occultation permet aussi au Vampire de détourner la manière dont les gens le regardent de manière drastique, ainsi que de cacher des objets et d'autres personnes. Par contre, ce pouvoir ne marche pas contre des caméras et autres appareils de détection.

**• Manteau d’Ombre :** Le Vampire peut rester dans un recoin un brin obscur sans que personne ne le remarque aussi longtemps qu'il restera silencieux et immobile.

Système : aucun jet de dés n'est nécessaire, ce pouvoir fonctionnant de manière parfaite tant que le Vampire reste immobile et qu'il n'est pas éclairé directement.

OU **• Silence de Mort :** Le Vampire crée autour de lui une zone de silence total, ou tous les sons qui en proviennent sont complètement étouffés et inaudibles. En dépensant deux points de sang et en se concentrant durant cinq tours, le Vampire peut faire en sorte qu'une zone de silence reste en place en un endroit précis, quand bien même il en sortirait. Une telle zone dure aussi longtemps que le souhaite le Vampire, mais si celui-ci veut créer une nouvelle zone, alors il devra abandonner l'ancienne.

**•• Présence Invisible :** En accumulant de l'expérience, le Vampire apprend à se déplacer discrètement sans être vu. Les ombres semblent se distordre pour le cacher durant son trajet, et les personnes qu'il croise dévient leurs regards sans s'en apercevoir. Parfois même, les personnes dont la volonté est trop faible fuiront les lieux sans comprendre ce qui leur arrive. Cependant, le Vampire doit éviter de faire trop de bruit ou des choses trop brutales, sans quoi les témoins risquent de se rendre soudainement compte de sa présence...

Système : Aucun jet de dé n'est nécessaire pour activer le pouvoir. Cependant, si le Vampire devient bruyant ou manifeste sa présence trop fortement, il devra réussir un jet d'Astuce + Furtivité pour ne pas se démasquer. La difficulté et le nombre de succès nécessaires pour rester invisible dépendent de ce que fait le Vampire.

**••• Masque aux Mille Visages :** Le Vampire influence les perceptions des personnes autour de lui, les poussant à apercevoir un visage différent du sien. La forme du visage du Vampire ne change pas, mais les observateurs autour de lui le verront différemment.

Un Vampire peut utiliser ce pouvoir pour prendre un visage quelconque ou celui de quelqu'un. Quoiqu'il soit plus facile de "façonner" un visage selon un modèle particulier, cela suppose d'être beaucoup plus précis. Et d'accepter de s'occuper des problèmes que suppose usurper l'identité de quelqu'un.

Système : le Vampire lance Manipulation + Représentation (diff. 7) pour savoir à quel point son déguisement est valable. Si le visage que prend le Vampire est celui de quelqu'un de bien précis, la difficulté dépendra de sa connaissance du visage en question.

Un Vampire peut aussi profiter de ce pouvoir pour améliorer son Apparence. Si c'est le cas, il ne peut avoir au final plus de point que son nombre de succès sur le jet de Manipulation + Représentation initial et doit dépenser un point de sang pour chaque point d'Apparence ainsi gagné.

**•••• Disparition aux yeux de l’Esprit :** À ce niveau de maîtrise, le Vampire est capable de disparaître au su et vu de tout le monde. Le pouvoir, quoique subtile en apparence, est assez marquant pour les témoins. La plupart des gens fuient de terreur après cette vision. Les plus faibles effaceront carrément le souvenir de la scène de leur mémoire.

Système : Le joueur lance Charisme + Furtivité, difficulté Astuce + Vigilance du meilleur témoin. Avec moins de trois succès, le Vampire s'estompe sans disparaître totalement. Plus de succès indique que le Vampire a totalement disparu. Tous les témoins ayant moins de volonté que le nombre de succès du Vampire oublient instantanément qu'il était là. De plus, chaque victime doit tenter un jet d’Astuce + Courage difficulté 8. Un échec le laisse pantelant et interloqué durant deux tours.

**••••• Dissimuler la Troupe :** Le Vampire est maintenant capable de cacher une zone entière, ou des personnes proches, avec ses pouvoirs d'Occultation. Cependant, quiconque est protégé par son pouvoir et brisant la couverture la brise pour tout le monde.

Système : Pour chaque point que le Vampire possède en furtivité, il peut cacher une personne supplémentaire.

**Puissance**

Cette discipline donne aux Vampires qui la possèdent une force surnaturelle. Elle permet de sauter extraordinairement loin, de porter des masses incroyables ou encore de donner des coups surnaturellement brutaux.

Système : Chaque point qu'un Vampire possède en Puissance lui rajoute un point de Force. De plus, le joueur peut décider de dépenser un point de sang après avoir frappé pour transformer tous ses points de Puissance en succès automatiques.

**Présence**

Présence manipule les émotions que le Vampire inspire aux mortels. Grâce à cette discipline, il peut rendre les gens fous amoureux de lui ou au contraire, absolument terrifiés. La plupart des pouvoirs de Présence fonctionnent sur tous ceux qui entourent le Vampire et sont à portée de vue, ce qui permet d'utiliser ces pouvoirs sur toute une foule. De plus, ces pouvoirs transcendent toutes notions d'âge, de genre, de race et même de nature. Il fonctionne indifféremment sur les mortels, les Vampires, les garous... ce qui en fait l'un des plus terrifiants pouvoirs vampiriques.

Attention cependant, ces pouvoirs sont moins directifs que ceux de Domination, car ils ne manipulent que les émotions de leur cible, et non directement leurs réactions. Les personnes sous son emprise gardent la capacité à interpréter les ordres qu'on leur donne et les accompliront selon leur jugement propre.

**• Emerveillement :** Les personnes entourant le Vampire deviennent soudainement plus réceptives à ses opinions et désirent ardemment se rapprocher du Vampire. Quoique les esprits les plus forts ne seront pas forcément retournés par le Vampire, ils se trouveront bien vite noyés sous le poids des autres autour de lui. Ce pouvoir ne retire cependant pas son libre-arbitre à ses cibles, et ne forcera personne à commettre des actes trop dangereux, a fortiori ouvertement suicidaire.

Système : Le joueur dépense un point de sang et lance Charisme + Représentation. Le nombre de succès influe sur le nombre de personnes présentes touchées par le Vampire. Les personnes dont la Volonté est la plus faibles sont touchées en premier.

**•• Regard Terrifiant :** Regard Terrifiant engendre une terreur surnaturelle et incontrôlable chez la victime, qui se recroquevillera dans son coin ou fuira le plus loin possible.

Système : Le Vampire lance Charisme + Intimidation, difficulté Astuce + Courage de sa victime. Chaque succès retire un dé à tous les jets de la victime, tellement elle est parcourue de tremblements incontrôlables. Avec trois succès ou plus, la victime est tellement effrayée qu'elle s'enfuit en courant en sens opposé. Le jet peut-être un jet simple ou en étendue. Si la cible perd tellement de dés qu'elle devient incapable de réussir une seule action (de 6 à 10 dés selon les cibles), alors elle se roule en boule de terreur sur elle-même.

**••• Subjuguer :** Ce pouvoir fait ployer les émotions de sa victime, la transformant en son serviteur dévoué. Cette dernière ne pense plus qu'à satisfaire les moindres désirs du Vampire.

Ces servants conservent leur créativité et leur individualité, contrairement à ce que l'on peut faire avec Domination, ce qui peut les rendre plus efficaces, mais aussi plus incontrôlables... De plus, ce pouvoir ne fonctionnant que pendant un temps déterminé, un Vampire avisé sait quoi faire de ces serviteurs une fois que son influence a disparu...

Système : Le joueur dépense un point de sang et le maître de jeu lance Apparence + Empathie, difficulté le nombre de points actuel de Volonté de la victime. Le nombre de succès indique combien de temps la victime sera subjuguée, un temps que le joueur du Vampire ne connait donc pas. Ce pouvoir pouvant fonctionner d’une heure à un an, le joueur est invité à faire attention à son serviteur...

**•••• Invoquer :** ce pouvoir impressionnant permet au Vampire qui le souhaite d'invoquer à lui toute personne dont il connait le vrai nom et qu'il a déjà rencontré auparavant. Cet appel fonctionne sur toute personne, naturelle ou surnaturelle, se trouvant à n'importe quelle distance du Vampire ! Le sujet arrive aussi vite qu'il le peut chez son invocateur, sans vraiment comprendre pourquoi ni comment il est appelé ; il sait juste, instinctivement, comment rejoindre son invocateur.

Système : Le Vampire dépense un point de sang et lance Charisme + Subterfuge. La difficulté dépend de la connaissance que le Vampire a de sa victime. Plus le nombre de succès sera élevé, plus la victime accourra pour répondre. Attention, l'effet du pouvoir s'arrête quand point le jour. Si le Vampire veut que sa cible continue sa course, il devra recommencer l'invocation chaque nouvelle nuit jusqu'à son arrivée.

**••••• Majesté :** La maîtrise de sa présence est telle que le Vampire peut maintenant subjuguer une salle entière. Le Vampire devient si surnaturellement magnifique dans l'esprit des personnes qui l'entourent qu'ils restent ébahis à ses pieds dans l'attente du moindre son de sa voix, du moindre ordre qu'il pourrait leur donner !

Système : Le Vampire dépense simplement un point de volonté. Aucun jet n'est requis de sa part. Les victimes, par contre, doivent faire un jet de Courage, difficulté (Charisme + Intimidation du Vampire) si elles souhaitent être grossière ou carrément contrarier le Vampire. Un succès permet d'agir normalement, même si le poids du regard du Vampire pèse encore lourdement sur son épaule...

**Protéisme**

Protéisme fournit au Vampire la capacité surnaturelle de manipuler sa forme physique. Les adeptes de cette discipline peuvent développer des terribles griffes, prendre la forme de chauves-souris et de loups ou même s'évanouir avec le brouillard...

**• Les yeux de la bête :** Le Vampire utilisant ce pouvoir peut voir à travers le noir complet. Cependant, ses yeux deviennent d'un rouge flamboyant qui déstabiliseront certainement ses interlocuteurs.

Système : Aucun jet n'est nécessaire pour utiliser ce pouvoir, le joueur doit simplement le déclarer. Cependant, tant que les yeux de la bête seront activés, il aura des pénalités pour discuter avec des mortels qui voient ses yeux. Et puis, les yeux qui brillent dans le noir, c'est une cible un peu facile, vous ne trouvez pas ?

**•• Griffes :** Les Vampires possèdent naturellement des ongles longs et dangereux. Le possesseur de ce pouvoir peut les transformer en griffes grandes et puissantes, incroyablement acérées, capable même de couper la pierre et le métal avec facilité.

Système : les griffes des mains et/ou des pieds du Vampire se rallongent démesurément. Ce pouvoir ne nécessite pas de jet pour s'activer, mais coûte un point de sang et prend un tour entier pour s'activer. Ses griffes sont maintenant des armes qui peuvent infliger Force + 1 dommages aggravés.

**••• Fusion avec la Terre :** Ce pouvoir permet au Vampire qui l'utilise de se fondre dans la terre, fournissant une cachette idéale ainsi qu'un moyen extrêmement pratique de fuir le soleil durant le jour.

Cependant, il est à noter qu'une fois immergé dans le sol, le Vampire ne pourra plus bouger avant d'en sortir par la même voie. De plus, ce pouvoir ne fonctionne qu'avec la terre, et non avec la pierre, le goudron ou le bois.

Système : Le Vampire dépense un point de sang puis s'insère dans le sol. La fusion prend un tour pour être complète. Une fois inséré, le Vampire ne fait plus qu'un avec le carré de sol qu'il a choisi et seul une destruction délibérée de ce carré de sol peut l'atteindre.

**•••• Forme de Bête :** Grâce à sa maîtrise, la Vampire peut maintenant se transformer en une créature animale de la nuit. Le loup et la chauve-souris sont les animaux les plus classiques, mais un Vampire un peu plus créatif peut imaginer prendre d'autres formes.

Il faut noter que même sous forme animale, un Vampire conserve ses attributs et sa psyché et que même si sa taille change, il sera tout de même beaucoup plus épais qu'un représentant classique de l'espèce prise en compte. Il ne peut pas utiliser ce pouvoir pour prendre la forme d'un animal plus petit qu'un chat ou plus gros qu'un ours.

Système : le joueur dépense un point de sang. La transformation ne requiert pas de jets et prend trois tours. Sous forme animale, le joueur peut récupérer des aptitudes particulières adaptées. Cela est décidé par avance avec le maître de jeu. La maîtrise de ce pouvoir vient avec une forme animale décidée à l’avance ; la maîtrise de toute forme supplémentaire nécessite un apprentissage particulier et sera soumise à discussion avec le maître de jeu.

**••••• Forme de Brume :** Ce dernier pouvoir, particulièrement troublant, permet à son possesseur de se transformer en brume. Sa forme physique se disperse dans un nuage vaporeux, mais toujours soumis à la volonté immortelle du Vampire. Il flotte à hauteur du sol, se déplaçant à la vitesse de la brume et passant à travers les encadrures de portes et autres endroits pas plus épais que le chas d’une aiguille. Même si des vents violents peuvent le repousser de l'endroit qu'il cherche à atteindre, aucun ouragan ne peut le disperser.

Système : Un point de sang est nécessaire pour se transformer en trois tours. Si le personnage souhaite aller plus vite, il peut dépenser un point de sang supplémentaire par tour de moins que prendra la transformation (un tour minimum). Pendant que le personnage est en forme de brume, il est insensible aux attaques physiques et subit un dégât de moins face au feu et au soleil.

Mage

Nature Magique

De nature, les mages sont des humains à la volonté suffisamment forte pour plier le monde à leurs idées. Ils ont vécu une vie humaine tout à fait normale, jusqu'à ce qu'un jour, une idée un peu folle qu'ils avaient derrière la tête prenne plus de consistance. Ils l'ont suivie, sûrs d'eux ou hésitants, incrédules ou déjà persuadés par une force (intérieure ou étrangère ?). Peut-être ont-ils vécu un traumatisme, la rédemption qu'ils attendaient, un instant de grâce tout simple ou le génial effroi d'une Révélation... L'instant d'après ils étaient transformés.

Ceci dit, contrairement aux Vampires et aux Garous, les mages sont fondamentalement humains ! Les seuls avantages ou désavantages particuliers dus à leur nature, ce sont leurs incroyables pouvoirs.

A noter tout de même que leur volonté surnaturelle leur permet de mieux supporter la douleur que les humains lambdas. Elle est suffisamment forte pour tordre le monde, ce n'est pas une vilaine blessure qui va la faire flancher...

Pouvoirs

Les pouvoirs des mages agissent sur le monde pour le tordre à leur volonté. Contrairement aux autres créatures du monde des ténèbres, il serait vain de faire rentrer leurs pouvoirs dans de petites cases, car à terme rien n'est impossible pour eux !

Cela ne veut pas dire qu'ils font n'importe quoi. Pour matérialiser leurs arts, on considère deux choses : ses focus et ses sphères.

Focus

Les focus des mages représentent la manière dont ils usent de leur magie.

* D'abord, il y a la façon dont le mage se représente l'univers. C'est son **Paradigme**. Cela lui permet de répondre à une question fondamentale : pourquoi ses pouvoirs marchent-ils ? Les réponses peuvent être extrêmement variées. Est-ce Dieu qui leur offre ? Et quel genre de Dieu ? Ou bien, est-ce que tout est possible à ceux qui ont une compréhension supérieure du cosmos ? La science est-elle la réponse ? Ou alors est-ce la méditation ? Aussi perturbant cela soit-il, la réponse à cette question n'est pas unique : chaque mage a la sienne et à chaque fois c'est la source de ses pouvoirs.
* Ensuite, vient la **Pratique** que le mage met en œuvre pour appliquer sa magie. C'est beaucoup moins abstrait et beaucoup plus terre à terre. Peut-être le mage en question pratique-t-il l'alchimie, ou encore s'abîme-t-il dans des considérations cabalistiques. Peut-être est-ce un grand scientifique, ou alors cela tient-il à sa pratique religieuse ? Chaque mage possède une façon bien particulière de manipuler le monde autour de lui.
* Enfin les **Instruments** rentrent dans le détailde sa pratique. Que fait-il lorsqu'il lance le mauvais œil ? Lorsqu'il construit un rituel ? Pentacles cabalistiques ou appels à Satan ? Faut-il égorger un poulet en offrande à Papa Legba ou construire un programme informatique pour lancer un rituel ?
* Les instruments sont souvent nombreux et changent en fonctions des situations, mais ils sont tous cohérents avec la pratique, qui elle-même découle du paradigme du mage. Ensemble, les focus montrent ce que le mage va faire de sa magie, quels sont ses possibilités et ses limitations, et comment compte-t-il vivre avec.

Sphères

Quoique les pouvoirs des mages puissent potentiellement faire tout et n'importe quoi, cela ne veut pas dire qu'il suffit de claquer des doigts pour cela. Manipuler la réalité demande de longues heures d'étude de la réalité elle-même. Chaque sphère en représente un pan. S'approprier une sphère, c'est s'améliorer dans la possibilité de la modeler.

À chaque sphère est attribué un score de 0 à 5.

**Ø Ignorance :** le mage est incapable de modeler les différents aspects de cette sphère

• **Perception :** le mage peut analyser les éléments de sa sphère. Sa magie lui permet d'avoir des informations extrêmement précises auxquelles peu de mortels auraient accès.

•• **Manipulation :** le mage peut modifier légèrement les éléments de sa sphère.

••• **Contrôle :** le mage peut réparer ou endommager les éléments liés à sa sphère. Par ailleurs, il peut commencer à l'altérer de manière plus générale, mais principalement sur lui-même.

•••• **Commandement :** le mage peut maintenant construire des altérations complexes autour des principes de sa sphère. En général, ce niveau permet d'altérer grandement d'autres personnes que le mage lui-même.

••••• **Maîtrise :** il s'agit de la capacité à commander de vastes morceaux de votre sphère. À ce niveau, le mage peut virtuellement mettre en place tout ce qu'il lui est possible d'imaginer, même si cela peut demander d'immenses ressources et un temps certain.

Voici une liste des neuf sphères détaillées.

Quand un mage veut lancer un sort, on cherche à savoir quelles sphères sont impliquées, et à quel niveau.

Les spécialités présentées sont uniquement là pour donner un avant-goût de ce qui peut être fait avec les sphères en question. Attention, certains effets peuvent demander une grande maîtrise de la sphère en question et ne seront disponibles qu'à long terme.

**Correspondance : Connections et dimensions**

Spécialités : Invocation, Vision lointaine, Portails, Sceau, Téléportation...

En manipulant les liens entre les lieux et les choses, la sphère de Correspondance permet à un mage de raccourcir les distances, de sentir des choses qui seraient normalement hors de portée, de déplacer des objets dans l'air ou encore de léviter.

Attention cependant, l'utilisation de Correspondance ne fonctionne que sur des objets entiers. Vous ne pouvez pas décapiter quelqu'un en séparant sa tête de son corps ; par contre, retirer un pistolet des mains de sa cible est totalement imaginable...

En combinant cette sphère avec les autres, vous pouvez lancer un sort à distance sur une cible sur laquelle vous avez auparavant récolté un maximum d'information. Plus vous la connaîtrez intimement, plus il sera facile de lancer votre sort à distance. Cependant, un tel sort sera systématiquement limité par votre connaissance de la Sphère de Correspondance.

Les mages qui se spécialisent dans la sphère de Correspondance ont souvent un regard distant, perdus sur des endroits auxquels vous n'avez sûrement jamais pensé. Pour eux, espaces, distances et formes ne sont que des illusions qui disparaissent une fois que vous avez vraiment compris comment les objets sont connectés entre eux.

**Entropie : Hasard et Fatalité**

Spécialités : Destin, Fortune, Pourrissement, Ordre, Chaos, Nécromancie...

Tout a une fin. Les objets, les personnes, même les concepts déclinent et disparaissent avec le temps. Connaître véritablement ce principe apporte un sentiment intense de libération ; et plus encore quand on peut l'influencer.

En contrôlant les énergies des probabilités et du déclin, un mage peut manipuler les évènements aléatoires, observer et influencer les faiblesses d'un système, appeler les forces de l'Outremonde, renforcer ou retirer la Corruption et appliquer sa Volonté à travers le processus inexorable du déclin de toutes choses.

La sphère d'Entropie, quoique fondamentalement dangereuse en soi, est plus subtile que la plupart des autres sphères. Elle ne peut pas être utilisée pour infliger des dégâts directs avant le rang 4, mais à ce point, elle affecte directement le Motif des choses et inflige des dégâts aggravés.

La sphère d'Entropie fonctionne d'elle-même sur les *situations*, mais pas sur les *objets*. Pour cela, il faut la coupler avec la sphère qui gouverne ledit objet : Matière pour les objets inanimés, Vie pour les êtres vivants, Esprit pour les esprits, etc.

Pour des raisons évidentes, les mages spécialisés dans cette sphère sont souvent fatalistes, peu touchés par les joies et les peines de leur entourage, ou au contraire désagréablement enjoués. Pour eux, *Memento mori* ("souviens-toi que tu es mortel") n'est pas qu'une phrase un peu creuse, mais un fait intrinsèque de l'existence.

**Esprit : l'Autre côté du Miroir**

Spécialités : Quêtes, Pactes avec les esprits, Esprits primordiaux, Esprits technologiques, Célestes, Infernaux, Possession...

Atteignant des réalités au-delà des problèmes terrestres, un mage versé dans la sphère des esprits explore les autres mondes et pactise avec des créatures qui dépassent l'entendement humain. Les sorts de cette sphère, qui cherchent à atteindre l'imaginaire humain, sont beaucoup plus difficile à mettre en œuvre dans les lieux où celui-ci s'est appauvri, comme dans les villes, où la vie se déshumanise.

Souvent affiliés aux chamans, la sphère d'Esprit est plus éclectique qu'il n'y parait. Un mage spécialisé dans cette sphère pourrait aussi être un théologien parlant aux anges, un néopaïen, un métaphysicien discutant avec les Idées. Quiconque saurait regarder au-delà de ce que le monde offre au regard, possèderait une sagesse intérieure qui lui montrerait les forces surnaturelles à l'œuvre derrière le spectacle du quotidien.

**Force : Soulever la tempête**

Spécialités : Alchimie, Mouvement, Foudre, Vent, Feu, Technologie, Physique, Météo, Lasers...

Quoique la physique moderne cherche à détruire la frontière entre matière et énergie, la vénérable étude des forces de l'univers reste un champ d'étude à part entière.

Cette Sphère commande aux énergies de Création et ces spécialistes sont parmi les plus puissants mages foulant cette terre. Feu, Air, rotations, gravité, radiations, lumière, sons, ondes radios... Le mage manipule les éléments qui mettent en branle la machine-monde.

Selon leur pratique, les mages verront leur œuvre différemment. Appellent-ils les esprits élémentaires ? Les Dieux ? Les particules et ondes ? Chaque maître a sa théorie propre.

**Matière : Donner Forme**

Spécialités : Transmutation, Modelage, Conjuration, Raffinement, Modèles complexes...

Pour un mystique, rien n'est jamais inerte. Ceci dit, la sphère de Matière gouverne les objets qui n'ont pas d'activité en eux-mêmes. Des matériaux, non de l'énergie ou des formes de vies.

La Sphère de Matière marche mieux en combinaison avec d'autres. Combinée avec la Sphère de quintessence, elle permet de créer des objets sortis du néant; avec Correspondance, on peut connecter des objets à travers les distances; Entropie effrite ou renforce Matière; avec Force, on peut chauffer un objet, ou même le rendre radioactif; Vie et Matière combinées permettent de combler le fossé entre choses mortes et vivantes - ce qui est essentiel pour modeler Vampires et mort-vivant; et Esprit et Matière donnent formes aux idées ou transforment les formes en idéal. Et avec Psyché, on peut donner conscience aux objets.

Les mages spécialisés dans Matière tendent à partager une approche pratique de leur art. Parfois considérés comme ennuyeux et simplistes par leurs pairs plus ésotériques, ces artisans mêlent qualité de la forme et pureté des matériaux avec une grande ingéniosité.

**Psyché : l'Eveil de la Conscience**

Spécialités : Communication, Illusion, Emotion, Programmation Sociale, Améliorations Psioniques, Voyage astral, Bouclier psychique, Psychodynamique, Combat psychique...

Les êtres humains perçoivent la vie à travers les multiples jeux de leur conscience. Le mage mentaliste, dès lors, altère la réalité des êtres qui l'entourent... Avec un peu de doigté, cette sphère peut rendre fou le plus sage des hommes ou au contraire soigner les circonvolutions des perdus.

D'un point de vue pratique, quoique la sphère de Psyché soit limitée sur le plan physique, c'est sans doute la plus subtile. Ces effets sont essentiellement invisibles et qui serait suffisamment prétentieux pour avancer que quelqu'un n'aurait *jamais* agi comme le mage l'a poussé ?

Il faut noter que contrairement aux autres Sphères, la difficulté des jets de Psyché est souvent liée à la Volonté actuelle de la victime, et non pas à la complexité de l'effet lancé. D'ailleurs, un sujet non consentant peut tenter d'opposer sa volonté à la magie qui l'empoisonne, ce qui la rend bien difficile à imposer aux plus têtus.

Littéralement la tête pleine, les mages de Psyché possèdent souvent une hauteur de vue couplée à une perception qui rend parfois nerveux leur entourage. Certains semblent perdus dans les nuages, mais la plupart voient le monde avec une intensité qui laisse les autres pantois.

**Quintessence : l'Essence de toute chose**

Spécialités : Résonnance, Perceptions, Canalisation, Création, Destruction...

En étudiant l'énergie brute de Création, un adepte de la Sphère de Quintessence apprend à comprendre, manipuler et absorber la brique primordiale de l'existence. Aussi appelée Prime, la Quintessence est ce qui compose tous les objets de l'univers (qu'un mage manipulera spécifiquement grâce à Force, Matière ou encore Vie). Dès lors, un mage suffisamment doué en Quintessence peut détruire ou fabriquer toute chose jusqu'au niveau le plus basique. En combinant cette sphère avec les trois autres sphères susnommées, un mage pourra sortir les objets qu'il désire du néant lui-même.

Seule, cette sphère permet de contrôler les forces les plus primordiales de la magie, d'enchanter des objets, d'interpréter les énergies magiques qui se détachent de chaque être et de dérégler les sorts des mages concurrents.

**Temps : Détourner le Cours**

Spécialités : Perceptions, Prophéties, Déclencheurs, Voyage temporel, Contrôle temporel...

L'art du Temps, possiblement le plus confus et le plus ésotérique, demande un esprit particulièrement ouvert. Cette Sphère implique de changer le terme métaphysique qui nous semble le plus immuable de notre environnement : le temps lui-même. Un tour que les initiés de cette Sphère pratiquent. Non sans mal.

En la combinant avec les autres sphères, on peut entre autres rallonger grandement le temps que tiendra un sort ou bien placer des déclencheurs qui activeront ou désactiveront les effets recherchés (au bout d'un certain temps ou en conjonction avec un évènement particulier avec Entropie 3).

On dit souvent que tout voyage dans le temps est impossible... c'est faux. C'est simplement incroyablement difficile et dangereux. Gardez-le en tête quand vous en sentirez la nécessité.

Comme on pourrait s'y attendre, les mages manipulant le temps paraissent souvent distants, jamais vraiment en phase avec le quotidien. Quoiqu'il puisse avoir un excellent timing, le sens qu'il accorde au passé, au présent et au futur peut sembler un brin trop... fluide à un observateur extérieur.

**Vie : Formes de vies.**

Spécialités : Transformation, Garous, Soin, Améliorations, Création, Clonage, Evolution, Blessures, ...

La vie croît à partir de rien, se transformant dans le temps jusqu'à ce qu'elle se change à nouveau en matière inerte. Les mages qui se spécialisent dans la Vie, dès lors, maîtrise les complexes processus de transformations qui la gouvernent. En commençant avec les organismes les plus simples, leur compréhension évolue jusqu'à prendre en compte des écosystèmes entiers ! Un véritable maître pourrait détruire toute vie, bien sûr, mais aussi la créer de toutes pièces.

La Sphère de Vie gouverne tout ce qui est encore suffisamment vivant pour être transplanté, ou pour être préservé dans le coma. Mais la Sphère n'a plus aucune emprise sur les choses mortes. Un organe en suffisamment bon état pour être transplanté avec succès est donc de son domaine, mais les fibres d'un tissu, le bois mort mis à séché tout l'hiver ou encore des cadavres décomposés ne sont plus sous son emprise, mais sous celle de la Sphère de Matière.

Attention, un organisme modifié de façon permanente par la sphère de Vie seule n'est pas viable à long terme : il souffre de n'être plus en adéquation avec son motif de Quintessence. Seuls les êtres modifiés avec Vie ET Quintessence sont viables.

Etant donné leur capacité à soigner maladies, blessure et même vieillissement, les mages de Vie tendent à avoir une grande beauté et une santé de fer. Les plus accomplis comprennent le potentiel de mutation du vivant et travaillent à corriger (ou exploiter) ces changements incessants.

Rappel à la réalité : le Paradoxe.

Après toutes ces merveilles, les myriades de possibilités qui sont offertes aux mages, on serait tenté de se demander s’il n'y aurait pas un hic. Et d'ailleurs, s’ils sont si forts, ces mages, pourquoi n'en croisent-on pas plus ? Les mages seraient-ils donc systématiquement de grands solitaires, un peu trop timide et n'osant pas montrer leur existence au monde entier ? Eh bien, d'une certaine manière, oui.

La magie, dit-on, est une arme à double tranchant. Ce joli scalpel métaphysique permet ni plus ni moins de redéfinir la réalité. Et la réalité n'aime pas ça. Le Paradoxe est le coût que l'on paye lorsque l'on s'arrange avec elle, la malédiction qui traîne derrière chaque mage un peu trop oublieux de la vraie place des choses en ce bas monde.

Un mage accumule du Paradoxe à chaque fois qu'il utilise sa magie pour faire quelque chose de trop différent de l'habitude. Cela arrive en deux occasions :

* Si le mage perd le contrôle de sa magie, autrement dit en cas d'échec critique sur un jet d'Entéléchie. Cela résulte en une myriade d'effets certes mineurs mais totalement incontrôlés qui dérangent la réalité au plus haut point.
* Si le mage produit un effet magique qui est de toute évidence magique, on parle de magie vulgaire. Un effet qu'un badaud ne pourrait jamais prendre pour, mettons, l'effet d'une fuite de gaz. Les gens ne s'enflamment pas spontanément dans la rue, nom d'un chien ! Il y a deux variantes :
  + Les effets vulgaires *avec témoins*. Sans surprise, ce sont les pires. Hors de contrôles, ils peuvent être très dangereux.
  + Les effets vulgaires *sans témoins*. C'est déjà plus tranquille. Si vous voulez transformer un gland en chêne en l'espace de quelques heures sans risque, faites-le quelque part ou personne ne saura jamais qu'il n'y avait pas d'arbre avant. Ou coupez l'arbre à la fin. Mais faîtes en sorte que personne ne le sache.
  + A contrario, un effet coïncidental, c'est à dire une utilisation de la magie qui pourrait totalement passer pour "naturel", s’il est contrôlé, est sans danger pour le mage. S’il est contrôlé... Par exemple, la plupart des effets de perception liés à une Sphère de rang 1 sont virtuellement sans danger.
* Evidemment, si le mage perd le contrôle d'un effet qui s'apprêtait à être vulgaire, je ne fais pas de dessin.

Quand le mage se charge de Paradoxe, il le ressent. Cela ressemble à une migraine qui s'installe doucement mais fermement. S'il commence à accumuler trop de paradoxe, d'autres parties du corps peuvent commencer à être un peu douloureuse. S'il accumule suffisamment peu de Paradoxe, il le déchargera naturellement.

Mais si un évènement se produit qui le pousse à récupérer trop de Paradoxe, le mage expulse une partie de ce qu'il a emmagasiné. Il se produit une Déflagration à l'intérieur du mage qui a des effets dramatiques. Deux choses ont tendance à arriver :

* La Déflagration blesse le mage proportionnellement à son intensité.
* Le mage subit des effets magiques aléatoires qui modifient son Motif. En d’autres termes, il subit une altération qui peut se traduire par des cheveux qui changent de couleurs, des cornes qui lui poussent, un bégaiement malencontreux, un halo de flamme... Plus les points de paradoxe déchargés seront conséquents, plus les effets seront impressionnants et difficiles à cacher. Il faut noter que les altérations dus à des déflagrations successives ont tendance à se combiner !

De plus, il faut garder en tête que le mage que vous jouez n'a pour l'instant pas de vraie expérience du Paradoxe. Il pourrait y avoir d'autres effets indésirables encore inconnus si le mage en accumule (et en décharge).

Garou

Nature de Garou

Un Garou, même s’il ne le sait pas, est né pour en être un. Pourtant, il ne naît pas spécialement poilu, son enfance n'est pas particulièrement turbulente, il n'a pas de goût spécial pour la viande rouge ; rien ne lui indique qu'il deviendra un jour la grosse bête crainte par tous.

Simplement, un soir, souvent durant l'adolescence, quand la lune s'est levée, sa vie a pris un tour nouveau. Il ne s'est vraisemblablement jamais exactement souvenu de ce qui s'est passé ce soir-là. Les morceaux qu'il pourra recoller plus tard sont flous, mais ils convergent vers une même histoire. Poussé par un instinct qu'il ne se connaissait pas, il est parti droit devant lui, détruisant avec une force inhumaine tout ce qui se trouvait sur son chemin. Revenu à lui, il a fallu affronter les conséquences de ses actes. Ce n'était que le début des changements.

Voici une liste des pouvoirs que ces changements ont amené.

**Force de la nature**

Avant tout les pouvoirs merveilleux que l'on peut imaginer, il y a d'abord le plus simple. Un Garou c'est d'abord un colosse, une créature extrêmement résistante ne connaissant qu'une seule vulnérabilité : l'argent.

* Un Garou est un être vivant qui respire la **santé**. Il résiste bien au maladie et vieilli extrêmement bien. La vieillesse n'aura vraisemblablement pas de prise avant 70 ans bien tassés et il ne mourra pas (de vieillesse) avant 120.
* Un Garou est encore plus résistant aux coups et aux blessures. Pour tout dire, quand il n'est pas sous forme humaine, sa **capacité de régénération** est sans égal. Il soigne alors naturellement la dernière case de santé (contondant ou léthal) qu'il a perdu au début de chaque tour. Et quand il subit les coups les plus durs, sa Rage peut l'aider à survivre (cf. plus bas).
* Cela ne veut pas dire qu'un Garou est immortel. Quand il n'est pas en forme humaine, il ne peut pas regénérer les **dégâts aggravés**. Le feu, les radiations, les crocs et les griffes des Garous sont autant de sources de dégâts à éviter. Le Garou les soigne au rythme d'une case par jour. Ce qui est déjà exceptionnels quand on songe au temps nécessaire à un simple humain pour soigner de tels blessures...
* Et puis, il a une grande faiblesse : **l'argent**. En termes de jeu, tout objet suffisamment composé d'argent (un couvert recouvert d'un placage d'argent ne suffit pas...) peut devenir une arme mortelle contre un Garou. Ses dommages seront automatiquement aggravés. Surtout, contrairement aux autres dégâts, il ne pourra le soigner, au rythme d'une case par jour, qu'en restant sous forme humaine.

**Changeforme**

C'est le pouvoir le plus évident. Celui de changer de forme à volonté, de prendre l'apparence d'un monstre terrifiant. Mais pas que. Il faut peut-être commencer par briser une idée préconçue : un Garou ne se transforme pas qu'à la pleine lune. Il peut en fait le faire à volonté, même si ce n'est pas instantané ni toujours si simple. Un Garou possède en fait cinq formes :

* Sa première forme est sa **forme humaine**. Il serait facile de l'oublier dans cette liste. Ne peut-on pas la considérer comme la forme "normale" du Garou ? Peut-être est-ce une mauvaise habitude : un Garou est un être entier, à considérer dans ses cinq formes. Pourquoi certaines seraient plus normales que d’autres ? De plus, les Garous ont un avantage unique sous forme humaine : ils soignent les dégâts infligés par l'argent.
* La deuxième forme est la **forme d'hybride**. Le Garou ressemble à un homme, seulement plus grand et plus lourd, doté de traits animaux. Sous cette forme, il garde une grande variété d'expressions faciales, même s’il est déjà distinctement non-humain. De plus, le Garou est encore capable de parler, quoiqu’avec difficultés.
* La troisième est la plus emblématiques des formes du Garou. C'est la **forme de monstre**. Son poids et sa taille ont augmentés drastiquement tous deux, et sa posture n'est clairement plus humaine. Il est peu vraisemblable que ses vêtements aient survécus à la transformation. Sa puissance est devenue terrifiante, au coût de toutes capacités d'interactions sociales. Clairement, cette forme n'a qu'un intérêt : tuer. Et les gens le savent. Quand la plupart des Garous se transforment en monstre, les gens sont pris d'une fièvre, d'un délire intense. Leur désir d'être ailleurs est si puissants qu'ils oublieront dans leur fuite la présence du Garou puis, une fois loin, rationaliseront et inventeront un conte pour expliquer les traces qu'il a laissé.
* Moins terrible, la quatrième forme reste évocatrice. Sous cette apparence, le Garou ressemble à un énorme animal. C'est sa **forme de bête**. Il prend une taille approximativement comprise entre un poney et un élan. Extrêmement proche de l'animal, le Garou n'en reste pas moins un formidable adversaire.
* La dernière des formes n'est pas peut-être pas la plus impressionnante. Mais elle n'est pas à sous-estimer. Sous sa **forme animale**, un Garou ressemble simplement à un exemplaire "normal" de sa propre race. C'est la forme qui profitera le plus de la connexion du Garou à la nature, d'éventuels bonus de perceptions, d'avantages tels que le vol ou la marche sur les murs... Attention si l'animal est particulièrement petit, de la taille d'un rat par exemple, sa forme animale sera un peu plus grosse qu'un exemplaire ordinaire. Et si l'animal que vous avez choisi est un insecte, alors leur esprit est si petit que le Garou ne se transformera pas en un exemplaire, mais en une multitude, une nuée grouillante qui formera son corps.

**Gros énervé**

C'est, de loin, ce qui vous a le plus marqué depuis vos premiers changements. Cette colère sourde qui émane de vous. Vos amis, votre famille, la sentent aussi. Impossible de la cacher à ceux qui comptent. Impossible de s'en débarrasser non plus. Pourtant, ce n'est pas faute de le vouloir ; c'est une rage folle, qui pourrait tout dévaster sur son passage. Dieu sait ce que vous seriez capable de faire si elle s'exprimait *vraiment*.

Hélas, c'est maintenant une part de vous-même. Et certes, elle vous rend dangereux, mais elle vous rend fort, aussi. C'est votre épée à double tranchant, votre combat. Vous apprenez doucement à la manier, même s’il faudra probablement toujours la surveiller. En termes de jeu :

* La **Rage** s'exprime en deux traits. La Rage permanente mesure à quel point votre garou est énervé en général. Plus elle est haute, plus elle est difficile à contrôler. La Rage actuelle mesure la capacité que vous avez à vous *servir* de cette rage pour avancer vos objectifs. Elle fluctue au gré de vos utilisations, mais elle ne peut jamais dépasser votre Rage permanente ; enfin, généralement. N'énervez pas trop un Garou.
* La **Rage actuelle** se regénère principalement de deux manières. Premièrement, toute situation humiliante, dangereuse, tragique à laquelle le Garou se retrouve confronté tend à augmenter sa Rage. Deuxièmement, celle-ci se renouvèle naturellement la première fois qu'un Garou voit la lune, chaque nuit ; selon les phases, le Garou récupèrera plus ou moins de Rage.
* Quoique ce soit assez subtil, les gens et les animaux qui entourent le Garou ont tendance à **sentir sa Rage sourdre**. Tout être vivant dont la volonté est inférieure à la Rage du Garou aura tendance à l'éviter autant que possible, même inconsciemment. Si c'est très pratique pour qu'on vous fiche la paix, ça ne favorise pas les rencontres...
* Quand un Garou n'arrive pas à contrôler sa Rage, il part dans un violent accès de **Frénésie**. Quand cela arrive, il devient incontrôlable. Il se transforme immédiatement en monstre et tout ce qui l'entoure devient une cible qu'il cherche à abattre. Il ne fait pas bon être dans la même pièce que lui à ce moment-là. S'il attaquera en priorité la source de sa fureur, il ne faut pas imaginer que ça s'arrêtera là. Encore une fois, tout ce qui l'entoure est en danger.
* Plus rarement, un accès de Frénésie fait **fuir** le Garou en sens inverse. Il ne blessera alors que ceux qui l'empêche de courir à l'opposé de ce qui l'effraye. Si le risque de tuer des êtres chers est moins grand, reste celui de leur faire défaut...
* La Rage reste un puissant moyen de survie à disposition des Garous. Ils peuvent par exemple s'en servir pour **se transformer immédiatement** en une autre de leurs formes, sans attendre.
* Le Garou peut aussi s'en servir pour **décupler ses forces**, attaquant inlassablement sans faiblir. Au début d'un round de combat, un Garou peut annoncer qu'il dépense un certain nombre de point de Rage (jamais plus de la moitié de sa réserve totale). Chaque point dépensé lui fournit une action supplémentaire à effectuer durant le tour.
* Enfin, la Rage est aussi le moteur de l'instinct de survie du Garou. Quand celui-ci est **à l'article de la mort**, il peut dépenser un point de Rage pour tenter un ultime sursaut. Il lance autant de dés que de points de Rage, difficulté 8. Chaque succès lui retire un dégât, ce qui peut très bien lui permettre de survivre. Il ne restera alors qu'une profonde cicatrice de cet épisode funeste.

**Et peut-être un peu plus ?**

Les personnages garous que vous avez choisis n'ont jamais eu le moindre indice qui pourrait les mettre sur la voie d'hypothétiques pouvoirs mystiques. Pour ce qu'ils en savent, être garou, c'est descendre au niveau des bêtes, pas s'élever à des mystères quelconques.

Et pourtant, la lune parle d'autre chose. Vos sens ne se contentent pas d'être aiguisés. Ils voient plus loin. Les choses que vous voyiez au coin d'un miroir ou le long d'un cours d'eau sont plus que des ombres. Parfois, le plaisir de la chasse apporte à vos narines les effluves de choses excitantes qui n'existent pas. Les nuits de nouvelle lune, quand il n'y a rien dans le ciel pour vous guider, les rêves peuvent être incroyablement vivace, vous présenter des choses folles, mais extrêmement persuasives.

Vous avez les pieds bien sur Terre, mais vous regardez la Lune : il y a définitivement bien plus à être un Garou.

À cet égard, gardez en mémoire **le quartier de la lune** ou vous vous êtes transformé la première fois. Il en dit beaucoup sur votre nature profonde :

* Nouvelle lune : **le fou**. Vous êtes un joueur dans l'âme, un amuseur dont les tours ont une profondeur troublante. En bouleversant l'ordre établi, comme à Carnaval, vous le remettez en question pour l'empêcher de pourrir sur pied. Héraut de la nouvelle lune, invisible mais bien présente, vous faites ressentir les implicites, disant ouvertement ce tout le monde pense trop bas. Ou alors, arpenteur, vous allez découvrir ce dont personne n'imaginait avoir besoin.
* Croissant de lune : **le rêveur**. La lune vous a révélé dans votre rôle de mystique. Vous comprenez mieux que quiconque les forces spirituelles qui entourent toutes choses. Quoique les gens pensent que vous êtes un solitaire, ils se trompent. Vous êtes tout simplement en contact avec des choses qui les dépasse.
* Demi-lune : **le médiateur**. Comme la lune qui, quand votre temps est venu, s'équilibre entre ses deux extrêmes, vous êtes le pont qui enjambe ce qui oppose. Vos qualités font de vous un conseiller, un juge capable de voir tous les aspects d'un problème sans les occulter.
* Lune gibbeuse : **le barde**. Vous êtes un passionné et tout ce que vous faites se transforme en légende. Plus, vous maîtrisez l'art de soulever les mêmes passions chez vos pairs, leur faisant ressentir toute la gloire des victoires et l'amertume des défaites. Quand vient le temps de se lever, vous êtes en première ligne pour aviver leur flamme.
* Pleine lune : **le guerrier**. De tous les Garous, vous êtes celui qui hante les pires peurs de l'humanité. Votre instinct de tueur et votre Rage sont sans pareil, même s’ils peuvent être tempérés par une certaine discipline. En tout cas, vos ennemis ne vous sous-estiment pas.

Vampires d’Orient

Nature de Kuei-Jin

Qui peux dire ce que ressentent les damnés de l’Orient ? Les cauchemars des civilisations d’Asie sont emplis de bêtes infâmes, de corps torturés et de tourments trop horribles pour être racontés. On raconte que les personnes condamnées dans les mondes Yomis, en Enfer, doivent sans cesse grimper une immense ronce aux épines affûtées comme des lames de rasoir, car cette ronce seraient selon les séides des rois Yamas qui les fouettent au sang la seule sortie des tourments infinies qu’ils subissent.

Les rois Yamas. Les seigneurs des Yomis. Cruels, avides, vénaux. Ils rient encore de ceux qui croient que le ciel est un exemple pour la terre. Ils rient encore plus forts quand ils songent à tous ce qu’ils font subir à la terre, à comme il la désacralise afin qu’elle ne soit que l’antichambre de leurs enfers. Le résultat des procès que les âmes subissent aux portes du ciel afin de savoir où elles se dirigeront sont achetés par la fortune et les prières quand la famille est encore là, sont arbitraires sinon. Quand le mort n’a plus rien que la pitié qu’il doit attendre des juges infernaux, il peut se rendre compte qu’il n’y en a plus depuis longtemps.

Qui peux dire ce que ressentent les damnés de l’Orient ?

Vous.

Car vous avez subis tous cela, mais n’avez pas lâché prise, vous avec refusé d’être le jouet des puissances infernales et par un effort incommensurable de volonté, vous vous êtes extrait de leurs royaumes sadiques. Puis après une errance interminable, lourde d’angoisse, à la recherche de votre ancien corps, vous vous y êtes lovés et depuis vous arpentez de nouveau le royaume du milieu. Libre, si ce n’est des horreurs que vous avez vécues et des appétits que cela a éveillé en vous…

**Devenir un monstre**

Les Kuei-Jin, ou vampires d’orient, forment une caste particulière de vampires. Contrairement à leurs homologues occidentaux, ils ne naissent pas quand un autre vampire les choisis pour ses desseins ténébreux, mais de leur propre volonté. Ce qui signifie que ce qu’ils subissent, ils ne le doivent qu’à eux-mêmes. Voici quelques traits qu’ils partagent ou qui les opposent aux autres vampires.

* Comme les autres vampires, le Kuei-Jin est un **cadavre ambulant**. À ce titre, ils sont assez perturbants quand on les croise dans la rue : ils ne respirent pas, leur teint est livide, leur peau est en mauvaise santé, légèrement purulente. Evidemment, ils ne vieillissent plus.
* Leur corps n’est plus un organisme bien huilé, mais un immense sac d’os, emplies d’humeurs étranges. Ces humeurs lui permettent de distiller le Chi (voir plus bas). En particulier, il est incapable d’ingérer de la nourriture ou de l’alcool.
* Un avantage certain est qu’il est invulnérable aux maladies, même s’il peut les contracter et les propager quand même.
* Un autre avantage, c’est que son corps est beaucoup moins important pour sa survie. Il peut encaisser les dommages contondants deux fois mieux qu’un humain et les balles font des dégâts contondants, une particularité que d’aucuns trouvent perturbantes.
* Comme les vampires occidentaux, ils s’endorment surnaturellement à l’arrivée du jour et sont pratiquement inutiles s’ils sont réveillés.
* Comme les vampires, ils craignent le feu et le soleil, mais contrairement aux vampires, ils ne les réduisent pas en cendre. Non, ils pourrissent graduellement, en fait.

**Maîtriser son Chi (Yin / Yang)**

Le Kuei-Jin est un prédateur. Il ne cherche cependant pas à manger ses victimes, sauf s’il est tombé particulièrement bas. Non, ce qu’il recherche, c’est d’aspirer leur Chi.

Le Chi est l’énergie qui anime le monde. On la retrouve dans toutes choses, objets, plantes, animaux et bien sûr, êtres humains. Le Kuei-Jin, mort, n’est plus capable de la produire et doit se la procurer sur des sujets – consentants ou non. Selon le degré de conscience du Kuei-Jin, il existe différente méthode pour se procurer ce Chi, mais la plus courante est de **boire du sang humain**. Contrairement au vampire occidental cependant, le Kuei-Jin ne procure aucune sensation de plaisir à la personne sur laquelle il se nourrit, ce qui ne facilite pas sa tâche. Pour d’autres méthodes permettant de se procurer le précieux Chi, il faut progresser sur la voie de l’éveil. Consultez le paragraphe sur le Dharma.

Il existe deux courant de Chi qui irriguent le monde. Le premier est le souffle de vie, qui suit les désirs ; il prend sa source dans les espoirs et les pulsions de la terre. Les anciens le nomment **Yang**. Le deuxième est le souffle de mort, qui suit les désillusions qui suivent les victoires comme les défaites ; il est présent dans les pensées autodestructrices mais aussi dans les révélations et dans les savoirs que l’humanité emmagasine ; dans la fascination qui pousse à rester spectateur… Les anciens le nomment **Yin**.

Le Kuei-Jin peut (doit) se nourrir de ces deux extrêmes complémentaires, mais selon son tempérament et ses actes, il sera plus facilement tourné vers l’un ou l’autre. Ce rapport entre Yin et Yang engendre différents problèmes (et solutions) originaux que ne connaissent pas les caïnites.

Comme les vampires d’Occident, ceux d’Orient doivent commencer leurs journées en infusant un semblant de vie dans leur cadavre. Pour cela, ils doivent dépenser un point de Chi et le faire circuler à travers leur corps. C’est le seul moyen de sortir du sommeil magique qui les prend quand le soleil se lève. La nature du Chi qu’ils utilise pour infuser leur corps les aspecte à l’une ou l’autre des énergies :

* Si le vampire a utilisé un point de Chi Yin afin de se réveiller, alors il est aspecté aux énergies de la mort. Cela le rend particulièrement frugal et il n’aura pas besoin d’infuser son corps de nouveau avec 10 nuits. Cependant, cette énergie mortelle est assez mal vécue par les mortels qu’il pourrait côtoyer et il subit une pénalité de +1 à tous ses jets sociaux.
* Si le vampire a utilisé un point de Chi Yang afin de se réveiller, alors il peut guérir de ses blessures même les plus terribles : en dépensant un deuxième point de Yang, il transformera l’une de ses blessures aggravées en blessure léthale.
* Si le vampire ne dépense pas de points Chi pour se réveiller, alors il ne se réveille pas ! et si c’est parce qu’il ne possède plus de points de Chi, eh bien seuls pourront l’en sortir des gens capables de lui apporter le Chi dont il a tant besoin.

S’il ne possède plus de Chi d’un type en particulier ou s’il est *trop* lié à l’un des types de Chi par rapport à l’autre, alors on commencera à parler de **déséquilibre de Chi**. Les effets du déséquilibre sont à la fois positifs et négatifs et changent selon la nature du déséquilibre.

En cas de **déséquilibre Yang**(plus de Yin ou Yang ≥ Yin + 3) :

* La peau du vampire est normale, comme celle d’un humain en bonne santé. Il semble respirer, peux manger normalement, goûter les plats (même s’il doit les recracher plus tard) et même profiter des joies du sexe. En fait, il paraît si humain qu’il peut même fertiliser une femme ou porter un enfant !
* De plus, le vampire est beaucoup moins affecté par la lumière du soleil. Il peut survivre environ une heure dans une pièce ou le soleil n’entre que de façon indirecte et peut survivre à la lumière directe du soleil pendant 10 à 20 minutes !
* Ces aspects humains ne sont pas que bénéfiques. Il peut contracter et ressentir des maladies humaines et doit faire un jet d’endurance chaque mois pour vérifier qu’il n’est pas devenu porteur.
* De plus, il a du mal à contrôler ses désirs. Le P’o risque de se manifester quand on lui dénie les plaisirs des mortels, comme bonne chère ou belle chair. Et son P’o est aussi plus difficile à maîtriser, particulièrement quand il est en manque de Chi.
* Et enfin, le feu lui inflige un dé supplémentaire de dommage, car son surplus de Chi Yang est inflammable…

En cas de **déséquilibre Yin** (plus de Yang ou Yin ≥Yang + 3) :

* La peau du vampire est froide et tiré comme sur un cadavre, le rendant d’autant moins crédible quand il veut se faire passer pour un humain. Et cet état ne fait qu’empirer. Chaque fois que le vampire rate un jet de Chi ou chaque fois qu’il subit la morsure du soleil, l’Apparence du vampire chute de 1, jusqu’à ce qu’il ressemble à un cadavre ambulant à l’Apparence de 0. Tant que le déséquilibre Yin persiste, le vampire ne pourra pas augmenter son Apparence.
* De plus, quand il se réveille le matin, il doit obligatoirement dépenser un point de Chi Yin et il ne profite pas de l’avantage que cela procure normalement.
* Cependant, il peut se nourrir de sang ou de chair morte depuis longtemps.
* Et les élans de son âme sont trop loin pour qu’il se laisse aller : le P’o a besoin d’un succès supplémentaire pour prendre le contrôle sur le Kuei-Jin.
* Enfin, le détachement du vampire l’aide à résister à la souffrance : il divise les pénalités de blessures par deux et peux utiliser son endurance pour résister aux flammes (mais pas au soleil).

Evidemment, le Chi n’est pas qu’un fardeau pour les Kuei-Jin, c’est avant tout la source de leurs pouvoirs. Chacun des deux types de Chi leur fournit des avantages innés et leur permet de développer de puissantes disciplines, toutes aussi ésotériques que terrifiantes.

Les dépenses de Chi n’obéissent qu’à une seule règle : un seul point de Chi peut être dépensé par tour. Si un pouvoir demande de dépenser trois points de Chi, alors il demande à être internalisé durant deux tours avant de pouvoir être relâché le troisième. Ce processus ne demande pas de rester inactif pendant que le Kuei-Jin rassemble le Chi, mais aucun autre pouvoir de Chi ne peut être utilisé pendant ce temps.

Le Chi des Kuei-Jin leur fournit les pouvoirs innés suivants :

* **Vision de la mort :** En dépensant un point de Yin, le Kuei-Jin peut se lier aux énergies de la mort qui traverse le monde durant une scène. Il peut alors voir les fantômes en réussissant un jet de Perception + Occultisme. Il peut observer les objets et les vivants afin d’y déceler une quelconque faiblesse, maladie, blessure ou dommage grâce à un jet de Perception + Médecine ou Artisanat. Enfin, en se concentrant trois tours puis en frappant grâce à un jet de Yin + Médecine ou Artisanat, Diff. 8, il peut éroder n’importe quelle cible.
* **Vision de la vie :** en dépensant un point de Yang, le Kuei-Jin peut se lier aux énergies de la vie durant une scène. Il est ainsi bien plus sensible aux émotions puissantes qui se dégagent d’une scène ; en choisissant une telle émotion, puis en faisant un jet de Perception + Yang diff. 9, il peut sentir les personnes qui la subissent dans un rayon autour de lui. Il peut aussi sentir les esprits présents dans le lieu qui sont liés aux énergies Yang en faisant un jet de Perception + Occultisme, diff. 9.
* **Boisson de vie :** un vampire peut mélanger un point de Yang avec une partie de son propre sang pour produire une potion capable de soigner n’importe qui (y compris lui-même) d’une blessure contondante ou léthale. S’il veut l’utiliser sur lui, il peut la produire directement dans son corps.

**Maîtriser son Âme (Hun / P’o)**

Traditionnellement, les chinois considèrent que l’âme est divisée en deux parties. La première, le Hun, est la partie haute et correspond au siège de la pensée rationnelle. La seconde, le P’o, est la partie basse et correspond aux instincts, à la bestialité.

Cela correspond bien aux vécus des Kuei-Jin, qui ont l’impression de voir en eux le combat des deux personnalités. Le Hun est cette personnalité autrefois humaine qui progresse méthodiquement vers l’éveil. Le P’o, une âme noire et corrompue qui semble avoir été teinté par le voyage dans les mondes Yomi. Contrairement aux caïnites, le P’o des Kuei-Jin possède une réelle personnalité, profondément malicieuse, que le joueur doit créer en même temps qu’il crée son personnage. Pour matérialiser le combat, les Kuei-Jin ont deux scores de Vertus, chacune correspondant à une âme. Plus ce score est grand, plus grande est la place de cette âme dans son corps, plus elle est difficile à contrôler, mais plus aussi il en tire de puissance.

Le combat du Hun et du P’o se matérialise de quatre manières différentes, qui sont **quatre états de l’âme**. Ils portent des noms traditionnels que le joueur est invité à changer s’il veut les faire coïncider avec les croyances de son personnage :

* En **état souffle**, le Hun contrôle le corps. C’est l’état normal du Kuei-Jin, il est capable de pensée rationnelle.
* En **état flamme**, le P’o pousse le Kuei-Jin à la fureur. Il est incapable de se contrôler et s’en prend à l’objet de sa colère ainsi qu’à tous ce qui tombe sous la main. Le P’o pousse à l’état flamme quand le Kuei-Jin est humilié, menacé, insulté ou simplement s’il a faim de Chi. L’état flamme se contrôle grâce au Yin du Kuei-Jin.
* En **état vague**, le P’o pousse le Kuei-Jin à la fuite. Dans cet état, le Kuei-Jin laissera tout tomber pour partir le plus loin possible de la source de sa peur, attaquant quiconque essaie de l’en empêcher. L’état vague se combat grâce au Yang du Kuei-Jin.
* En **état obscur**, le P’o prend le contrôle direct des actions du Kuei-Jin. Cela se passe lorsque le Kuei-Jin a bafoué les valeurs de son P’o trop souvent ou sous certaines conditions bien précises. Le P’o agit en fonction de ses valeurs, dans le but de les rétablir. Cet état est le plus craint de tous les Kuei-Jin, car la malice du P’o est grande et il n’hésitera pas à faire souffrir le Hun par la même occasion. Seul le Hun peut chercher à contrôler le P’o à ce moment.

Mécaniquement, le combat contre le P’o se fait toujours de la même façon : le vampire lance la vertu associée contre une difficulté de (4 + score de P’o) ; tant qu’il ne fait pas d’échec critique, il continue et les succès des différents jets sont cumulés. Il succombe à l’état tant qu’il n’a pas de succès, la contrôle difficilement avec 1 à 2 succès puis arrive à se reprendre dès qu’il fait trois succès. S’il fait un échec critique, le P’o prend le contrôle du corps durant toute la scène. Les dépenses de volontés sont autorisées sur ces jets.

Enfin, le vampire peut décider de lui-même de se placer en état flamme. En effet, dans cet état il ne peut faire que combattre mais il ne tient pas compte de ses pénalités de blessure et il est insensible au contrôle mental. Dans ce cas, il fait un jet de P’o contre son Hun.

Comme les vertus de Yin et de Yang, Hun et P’o sont des paires opposées et un joueur ne peut avoir plus de 10 dans la somme de ses deux vertus. Bien sûr, un personnage peut posséder un Hun ou un P’o largement plus important que l’autre, ou vice-versa, mais il ne doit pas oublier qu’il est le produit de ces deux extrêmes.

* En cas de **déséquilibre Hun** (Hun ≥ P’o + 3), l’âme haute perd de vue ses désirs et ses motivations, qui siègent en partie dans le P’o. Aussi, le Kuei-Jin devient incapable d’utiliser sa volonté.
* En cas de **déséquilibre P’o** (P’o ≥ Hun + 3), l’emprise du P’o devient forte et peut chercher à manifester l’état obscur sans raison une fois chaque nuit…

Comme le Yin et le Yang, le Hun et le P’o sont aussi la source d’une partie des pouvoirs du Kuei-Jin. Ils lui fournissent des pouvoirs innés :

* **Sens aiguisés :** le vampire se concentre pendant un tour puis lance son Hun, diff. 6. S’il réussit ce jet, tous ses sens voient leurs portées doubler, même s’il est aussi bien plus sensible aux stimuli violent.
* **Dialogue avec les esprits :** le vampire fait un jet de Hun à difficulté variable pour discuter avec un esprit qu’il perçoit d’une manière ou d’une autre. Ce pouvoir ne contraint absolument pas l’esprit en question à répondre ou même à s’intéresser au Kuei-Jin…
* **Chi démoniaque :** le vampire peut faire appel au pouvoir du P’o afin de l’aider à se débarrasser de ses ennemis. Pour chaque point qu’il possède dans son score de P’o, on considère qu’il possède un point de P’o temporaire, aussi appelé Chi démoniaque. Chaque point dépensé permet d’obtenir au choix une action supplémentaire, un succès supplémentaire sur un jet de force ou bien de se faire pousser des crocs jusqu’à la fin de la scène. Pour deux points de chi démoniaque, le vampire transforme sa mâchoire en rangée de croc surpuissante. Le vampire ne peut pas dépenser plus de Chi démoniaque que son endurance par tour. Il se regénère automatiquement chaque matin.
* **Résistance au contrôle mental :** un Kuei-Jin peut faire appel à son P’o pour s’extirper du contrôle magique d’une autre créature surnaturelle. Il fait un jet de P’o, difficulté 9. Un succès le libère mais appelle l’état obscur…

**Comprendre sa place**

Chaque chose a un rôle sous le ciel. Et s’il est facile aux hommes et aux bêtes de trouver leur place, les Kuei-Jin font face à un problème insoluble : ils devraient être mort ; ils n’ont pas de place dans ce monde. Dès lors, comment bien faire ?

Pour répondre à cette question, les Kuei-Jin parcourent un **Dharma**, une voie vers l’illumination, en espérant au bout trouver une forme de sérénité qui réconciliera les extrêmes dont ils sont composés. Il y a de nombreux dharmas, chacun avec des valeurs morales très différentes, et le joueur est invité à réfléchir de lui-même à ce que signifie ce chemin. Au fur et à mesure que le vampire progresse dans sa voie, sa compréhension de lui-même augmente et il est de plus en plus capable de maîtriser son corps. Voici quelques effets des premiers paliers d’un dharma, ceux qu’il est possible d’atteindre dans le siècle :

* **Dharma 0 :** quand le Kuei-Jin n’a aucune conscience morale, il est incapable de brider ses pulsions. Ce n’est qu’une bête, se nourrissant de chair humaine.
* **Dharma 1 :** en comprenant dans son être qu’il a de nouveau des obligations morales et qu’il n’est pas une simple bête, le Hun se réveille et le Kuei-Jin est de nouveau capable de conscience. Il peut marcher parmi les humains et n’a plus besoin que de sang frais pour se nourrir.
* **Dharma 2 :** tandis que l’éveil se poursuit, le Kuei-Jin est capable de distiller le sang des mortels par des procédés qui lui sont propres, afin de le boire plus tard ou d’en extraire le Chi qui l’intéresse.
* **Dharma 3 :** le Kuei-Jin peut maintenant se nourrir d’autres fluides vitaux, comme la sève ou bien des distillations alchimiques élaborées.
* **Dharma 4 :** le Kuei-Jin n’a plus forcément besoin de fluides pour se nourrir. Le spectacle de l’excellence humaine ou les évènements les plus intenses, comme un jeu d’acteur particulièrement brillant ou l’histoire en marche, sont suffisants pour le nourrir, quoique faiblement.
* **Dharma 5 :** Le Kuei-Jin peut maintenant se nourrir du souffle vital d’une victime, une terrifiante attaque qui l’affaiblit d’un simple toucher ! Il peut de plus choisir quel type de Chi il absorbe ainsi.

Arts orientaux

Les disciplines des Kuei-Jin sont assez perturbantes du point de vue des caïnites. Là ou en occident on aura des pouvoirs rustiques et assez efficaces, en orient ils auront été raffinés, ce qui les rendra moins facile d’accès mais beaucoup plus souple d’utilisation. Et quand les vampires d’Orient s’abîment dans des considérations philosophiques, c’est pour en retirer des avantages effrayants sur leurs congénères européens !

Les disciplines orientales se classent en plusieurs catégories, selon l’origine de leurs pouvoirs.

**Les arts du Chi**

Ces disciplines manipulent le chi ambient dans des buts variés.

**Equilibre**

Cette discipline permet au vampire qui la contrôle de réguler le flux de son propre Chi – ou de perturber celui de son adversaire. La plupart de ses pouvoirs requiert de toucher la victime, en conséquence de quoi elles sont inefficaces contre les êtres dématérialisés si le Kuei-Jin n’a pas de moyen de les toucher.

**Trame**

L’art de manipuler la Trame permet au Kuei-Jin de contrôler les lignes draconiques qui traversent le sol, un art similaire mais bien supérieur au feng shui des humains. La zone affectée par un pouvoir de Trame est typiquement de Perception + Trame mètres de rayon.

**• Appel Spirituel :** le vampire commence par apprendre à manipuler les fils du monde spirituel. En jouant avec de manière inhabituelle (et en réussissant un jet d’Intelligence + Yin ou Yang), il peut espérer attirer un esprit du monde astral local – ou un fantôme. Cet esprit n’est soumis à aucune obligations envers le Kuei-Jin. On peut aussi utiliser ce pouvoir pour appeler un esprit spécifique, mais le vampire doit connaître son nom et faire au moins trois succès supplémentaires.

**•• Garde de Chi :** le vampire manipule les lignes draconiques et renforce ou affaiblie le lien du lieu avec le monde spirituel. Le joueur fait un jet de volonté. Plus le lieu est connecté aux mondes des esprits, plus la difficulté du jet est faible. Si le jet est réussi, le vampire peut augmenter ou diminuer à sa convenance la connexion du lieu avec le monde immatériel. Une seule utilisation de ce pouvoir peut être faite par heure, mais il peut être utilisé au cours du temps pour augmenter ou diminuer grandement le lien. Si le lieu est complètement coupé du monde des esprits de cette manière, ceux-ci sont obligés de fuir la place.

**••• Modelage du Chi :** Les utilisations de ce pouvoir sont variées et permettent au vampire de manipuler les émanations psychiques du lieu. Il se concentre pendant trois tours, dépense un point du chi approprié pour l’effet voulu et fait un jet de Perception + Artisanat (modelage du Chi). Il peut utiliser ce pouvoir pour affaiblir les pouvoirs de Chi qu’on lui lance, pour infliger bonne ou mauvaise chance ou bien encore pour piéger les esprits du lieu. D’autres utilisations sont possibles avec l’accord du MJ. Les utilisations de ce pouvoir durent typiquement une scène.

**•••• Chevaucher le dragon :** Le vampire est maintenant capable de se fondre dans les lignes de Chi afin de voyager à très grande vitesse entre les différents nœuds de rencontre des lignes. Ce pouvoir s’apparente dans les faits à de la téléportation.

**Prana Yang**

L’étude de l’énergie yang qui traverse le corps peut être poussé à l’extrême avec cette série d’exercice et de postures qui lui permettent d’agir avec une bien meilleure efficacité. L’étude de ces formes nécessite cependant une grande souplesse et endurance, le personnage ne pourra donc jamais aller plus loin dans le prana yang que le nombre de points le plus bas qu’il possède en dextérité ou en endurance.

**• Principe du mouvement :** le yang est à la base même du mouvement, le vampire appelle donc les forces afin de renforcer son action. Il dépense un certain nombre de points de chi, mais jamais plus que son score de Prana Yang. Pour chaque point dépensé, il récupèrera au prochain tour soit trois dés d’initiative supplémentaire soit une action supplémentaire. Les actions supplémentaires sont toujours effectuées après toutes les actions normales. Ce pouvoir permet explicitement de dépenser plus de points de Chi par tour que la limite posée par son dharma.

**•• Animus Yang :** le vampire évoque un animus, un double spirituel qui l’entoure magiquement et n’est visible que par des visions surnaturelles.

Système : le vampire dépense un point de chi yang. Aucun jet n’est nécessaire pour invoquer l’animus. Tant qu’il est actif, le vampire paraît surnaturellement attractif aux mortels et les esprits Yang sont plus facilement touchés par lui. Le vampire peut ensuite dépenser un point de yang afin de rendre une arme en bois qu’il tient surnaturellement puissante ; elle inflige des dégâts aggravés. Enfin, en réinfusant un troisième point de Yang, il peut l’utiliser pour frapper les esprits avec pendant un tour ou pour lancer des boules d’énergies.

**••• Danse du dragon :** le vampire commence un kata vif et acrobatique. Ses mouvements s’infusent de la puissance du yang et il rentre dans une transe de combat proche de l’état flamme. Il peut même cumuler cet effet avec le vent noir pour bénéficier des deux transes en même temps.

**•••• Animus yang huit fois élevé :** ce pouvoir raffine encore l’animus du vampire. Il peut maintenant l’utiliser pour se défendre contre les attaques de chi yang, les armes en bois et le feu. Il peut aussi s’envelopper dans son animus et lui faire prendre l’apparence qu’il souhaite, se transformant ainsi aux yeux des gens qui l’entourent. Un jet réussi de Dextérité + Artisanat (Modelage du Chi) est nécessaire pour ce deuxième pouvoir.

**••••• Visage de l’impératrice écarlate :** quand il évoque ce pouvoir, un flot immense de chi Yang envahi le corps du Kuei-Jin. Celui-ci se transforme en esprit et passe instantanément dans le monde des esprits. Il peut s’y déplacer à sa convenance et les obstacles du monde matériel ne l’affecte plus.

**Prana Yin**

Ce contrepoint au prana yang sert à libérer les énergies yin qui le traverse. Les mouvements qui le composent sont lents et délibérés, aussi la discipline ne peut pas être développé plus que le plus petit nombre de points que possède le personnage entre endurance et perception.

**Arts démoniaques**

Les arts démoniaques sont de terrifiantes évocations du P’o, qui les soutient complètement. A ce titre, on ne peut avoir plus de points dans un art démoniaques que dans son P’o. De plus, à chaque fois qu’une de ces disciplines est invoqué, le joueur dans faire un jet de contrôle d’état obscur, pour éviter que son personnage ne soit envahi par le P’o.

**Souffle Noir**

Le souffle noir transforme le vampire en un véritable souffle de destruction, inhumainement agile et puissant. Cela coûte un point de Chi démoniaque par tour à utiliser, mais en échange, le Kuei-jin améliore bien plus ses actions qu’en utilisant normalement son chi démoniaque.

Système : le pouvoir coûte un point de chi démoniaque par tour d’utilisation. À chaque tour, le joueur choisit un avantage par point dans la discipline, parmi : une action supplémentaire, un succès automatique aux jets de Bagarre ou de Mêlée ou une vitesse de course augmentée. Tous les avantages sont cumulables. Les actions supplémentaires sont activées après toutes les actions classiques. Ce pouvoir est intrinsèquement violent, il ne peut pas être utilisé pour autre chose.

**Shintai Démoniaque**

Cette discipline permet au P’o de se manifester dans le corps même du vampire. Celui-ci prend un aspect terrifiant et gagne un certain nombre d’avantages de combat et de points de caractéristiques.

Système : le premier point dans la discipline permet de se transformer en une version démoniaque de soi-même, où le caractère du P’o se manifeste clairement. Le vampire gagne un point dans chaque attribut physique plus un avantage à choisir dans une liste. Puis, à chaque point de discipline supplémentaire, la forme gagne un point de caractéristique et un avantage. Se transformer coûte 3 points de Chi démoniaque, ce qui prend trois tours à dépenser avec un dharma inférieur à 4.

**Les 5 Shintai**

Shintai signifie « corps divin » en japonais. Ces disciplines transforment radicalement les corps de ses pratiquants, leur permettant d’invoquer l’un des cinq éléments que le Kuei-Jin ont associés à leur propre nature en les substituants aux éléments classiques.

Chaque discipline est liée à un attribut et ceux qui maîtrisent cette discipline peuvent dépenser des points de Chi afin d’améliorer pendant une scène l’attribut en question, au prix d’un point de Chi pour un attribut, sans dépenser plus que le nombre de points de discipline.

**Shintai de Sang**

Le sang est l’analogue Kuei-Jin de l’élément eau. Le Kuei-Jin se concentre sur la manipulation des fluides qui parcoure son corps.

Cette discipline est liée à la Force du personnage.

**• Perméabiliser :** le premier pas sur le shintai de sang consiste à manipuler de grosses quantités de sang, afin de rendre son corps surnaturellement fluide. Le personnage dépense 1 point de Chi ; durant une scène, le vampire réduit la difficulté des jets d’encaissements à 5 et peut passer facilement dans des passages étroits ou se libérer de ses liens. De plus, le vampire peut fluidifier les traits de son visage pour les rendre méconnaissable (mais pas se faire passer pour quelqu’un de précis).

**•• Atemi de sang :** le vampire touche sa victime puis dépense un point de chi et doit réussir un jet en résistance de Perception + Médecine contre Vigueur, diff. 7. Si le vampire réussit, le système sanguin de la cible part en vrille ce qui procure nausées et malaises durant un tour par succès. La cible doit réussir un jet de Dextérité diff.7 chaque tour pour agir.

Alternativement, le vampire peut cibler un membre, ce qui produit un effet de pincement et d’aiguille qui retire 2 dés à toute activité utilisant ce membre.

Enfin, le vampire peut utiliser ce pouvoir pour faciliter la guérison d’une cible. Le temps de guérison de la cible est divisé par deux.

**••• Fluide comme le sang :** le vampire disperse son chi à travers son système sanguin puis de là, dans chaque molécule de son corps. Il devient aussi fluide qu’une flaque de sang. Il dépense un point de Chi yang. Pendant les trois prochains tours, il peut esquiver les attaques dirigées contre lui avec un jet de Dextérité + Athlétisme complet. Il ne souffre pas de pénalité pour esquiver des attaques multiples. Si le vampire choisit uniquement d’esquiver durant ce tour, il peut le faire, et la difficulté des jets d’esquive est de 5.

**•••• Fouet de sang :** le vampire utilise le Chi pour coaguler le sang en une arme léthale. Il dépense un point de Chi. Le fouet a une portée de 1 mètre par point permanent du Chi qu’il utilise et inflige Force+2 dommages aggravés. Alternativement, il peut s’en servir pour entraver sa victime, auquel cas il fait Force dommages létaux mais sa victime doit réussir trois succès sur un jet de Force en opposition pour s’échapper.

**••••• Eveil du Sang :** Le dernier pouvoir du shintai de sang permet rien de moins que de donner la vie aux objets ou bien de l’enlever aux esprits. En infusant un objet de points de Yang, celui-ci s’animera pour accomplir les tâches que lui fixera le Kuei-Jin. Plus le Kuei-Jin investit de points de Yang dans l’objet, plus il sera costaud.

À l’inverse, en crachant un point de Yin contre un esprit qu’il perçoit, il peut le calcifier, ce qui le rend complètement immobile et l’attire dans le monde réel. Le vampire peut ensuite simplement le briser, ce qui l’obligera à se reformer dans le monde immatériel ou bien aspirer son Chi pour se régénérer, ce qui le détruira irrémédiablement.

**Shintai d’Os**

L’os est l’analogue du métal. Les pratiquants de cet art se concentrent sur les aspects cadavériques de leur état et possèdent souvent un déséquilibre Yin.

Cette discipline est liée à l’Endurance du personnage.

**Shintai de Jade**

Le jade est l’équivalent Kuei-Jin de la Terre. Ses pratiquants deviennent un conduit pour le Chi ambient et leur permet de récupérer les propriétés du jade même, qui à la réputation d’être une « substance de l’âme ».

Cette discipline est liée à la Force du personnage.

**• Ancré sur le dos du dragon :** Le premier mouvement consiste à apprendre à faire circuler son chi dans le sol et vice-versa. Ce pouvoir est permanent. Le vampire ne peut plus être étourdi, ni projeté à terre ou dans les airs tant qu’il possède les deux pieds en terre. Le rez-de-chaussée d’un bâtiment compte comme le sol, mais certainement pas le toit ou même le premier étage.

**•• Fouler la queue du dragon :** en améliorant encore sa connexion avec la terre, le vampire peut maintenant marcher sur toute sortes de surfaces. Il marche normalement sur les murs, les plafonds, les surfaces instables ou même pas assez solides pour le porter normalement. De plus, sa distance de saut est doublée.

**••• S’endormir avec le dragon :** en chantant tranquillement une comptine apaisante pour tous les esprits de la terre, des bois et de l’eau, le Kuei-Jin ne fait plus qu’un avec l’élément. Il dépense un point de Chi, passe trois tours à se concentrer puis lance un jet de Manipulation + Etiquette. Il peut ensuite fusionner avec la terre ou la roche, ce qui fournit un abri idéal pour la nuit, ou passer à travers des obstacles dès lors qu’ils ne font pas plus de 30 cm d’épaisseur.

**•••• Harnacher le dragon :** en se connectant aux flux de chi ambiants, le vampire peut maintenant voler ! Il fait un jet de Dexterité + (Yin ou Yang). Un succès permet au vampire de s’élever dans les airs et de voler. La vitesse du Kuei-Jin est lié à la perméabilité du monde des esprits dans le lieu. Réussir des acrobaties aériennes nécessite de réussir des jets de Dextérité + Vol.

**••••• Servant de Jade de l’Auguste Personnage :** En touchant un échantillon d’un élément classique (terre, eau, feu, bois, métal), le personnage se connecte à son énergie propre et en acquiert ses propriétés. Le personnage est maintenant couvert du manteau de l’élément, ce qui le protège contre lui et lui permet d’utiliser certaines propriétés offensives.

**Shintai de Chair**

L’analogue de l’élément bois permet de transformer son corps en accueillant les énergies Yang. Ses pratiquant possèdent souvent un déséquilibre Yang et apparaissent relativement humain, jusqu’à ce qu’ils montrent les pouvoirs de cette discipline.

Cette discipline est liée à la Dextérité du personnage.

**• Long-cou :** le vampire étend son cou de façon à promener sa tête à distance de son corps. Il peut ainsi observer à distance ou mordre un adversaire plus facilement. Contrairement à ce que suggère le nom du pouvoir, la peau du cou, elle, ne se détend pas et un observateur verra un monceau de chair et de viscère transporter la tête du Kuei-Jin. La portée de ce pouvoir est de 1,5m par point de Vigueur.

**•• Détacher un membre :** le vampire peut maintenant détacher une partie de son corps en lui adjoignant une partie de son Chi. En Indonésie, les vampires l’utilisent pour envoyer leur tête et leurs entrailles semer la terreur et assassiner dans la nuit. Ce pouvoir ne permet pas de faire voler les parties du corps détachées sauf si le vampire utilise aussi « Harnacher le dragon ». De plus, seule la partie détachée du vampire est consciente, le reste du vampire est en torpeur le temps du pouvoir. cf détails p.106.

**••• Nuage du lotus :** le vampire exhale un nuage opalescent, bourré d’énergie Yang. Les personnes qui le respirent deviennent rêveurs, légers et facilement influençable. Le Kuei-Jin dépense un point de Yang qu’il exhale en particules fines. Les mortels sont automatiquement affectés, mais les créatures surnaturelles et les personnes entraînés à le combattre peuvent tenter un jet de volonté, diff.6. Les personnes sous influences en peuvent plus attaquer. Si on leur propose quelque chose d’agréable, il est vraisemblable qu’elle l’accepte. Si une victime du nuage du lotus est attaquée, elle se défend mais avec une pénalité de -1 aux jets de dés.

Pour des raisons évidentes, ce pouvoir n’affecte pas les créatures qui ne respirent pas ou plus, comme les vampires.

**•••• Pelesit :** Ce pouvoir est une amélioration du pouvoir de niveau 2. En améliorant grandement sa maîtrise du Chi, le vampire est maintenant capable de rester conscient pendant qu’il envoie l’un de ses membres effectuer une tâche qu’il lui a confié. Le vampire paie ce détachement particulier d’un point de Yang et d’un nombre variable de points de santé, selon la force qu’il vut lui donner.

**••••• Les dix-milles formes :** À ce niveau de maîtrise, le vampire possède un contrôle presque total de sa forme. Le vampire paie 2 points de Yang et fait un jet de Perception + Athlétisme, diff. 7. Il peut ensuite se métamorphoser en une créature ayant grossièrement la même masse qu’elle. Il peut payer un point de Yang pour obtenir des effets supplémentaires, comme des ailes ou des armes naturelles. Copier l’apparence de quelqu’un en particulier augmente de 2 la difficulté du jet.

**Shintai de la flamme fantôme**

La flamme fantôme est l’équivalent de l’élément feu. Ses pratiquants font apparaître de puissantes flammes de Chi bruts de leurs corps même, un pouvoir déjà très effrayant en soit pour tous vampire qui se respecte.

Cette discipline est liée à l’Endurance du personnage

**• Visage de gobelin :** le vampire se concentre pendant un tour, puis des flammes d’une lueur étrange lui lèche la face. Le vampire voit dans le noir total et sa morsure inflige un point de dommage supplémentaire. Evidemment, ce pouvoir rend la plupart des gens excessivement nerveux et peut aussi être utilisé pour intimider ou pour effrayer…

**•• Etincelle de gobelin :** le Kuei-Jin n’est pas encore assez à l’aise avec son pouvoir pour produire une vraie flamme, mais des étincelles dans les effets pyrotechniques sont divers. En particulier, elles peuvent être utilisées pour servir de lanterne, pour aveugler (étincelle yang) ou pour effrayer les esprits (etincelles yin).

**••• Apparences de gobelin :** En manipulant plus finement la flamme fantôme, le vampire est maintenant capable de former des véritables formes de lumière. Si ces formes sont de toute évidence lumineuses et immatérielles, elles peuvent prendre une multitude de couleur et d’apparence, selon la volonté d’un vampire exercé. Il dépense un point de Chi et modèle ensuite ce chi en flamme fantôme grâce à des jets d’Astuce + Artisanat (flamme fantôme). De telles illusions ne convaincront pas tous le monde et ne seront pas utile dans toutes les situations, mais elles restent utiles.

De plus, le contact avec la flamme fantôme est devenu véritablement étrange et énervant. Une personne mise en contact avec un de ces artefacts perd un point du Chi opposé à celui utilisé pour la création de l’illusion et doit réussir un jet de volonté, sous peine de reculer d’un pas et de perdre son action.

**•••• Torches de gobelin :** Enfin, le vampire maîtrise assez son pouvoir pour lancer des flammes destructrices sur ses ennemis, à l’instar des dragons de jadis ! Il doit dépenser un certain nombre de points de Chi, chacun octroyant trois points de dégâts aggravés à la flamme.

S’il dépense des points de chi Yang, la flamme sera particulièrement destructrice et infligera des dégâts aggravés.

S’il dépense des points de chi Yin, alors la flamme sera plus froide, mais elle pourra atteindre les esprits immatériels et infligera des dégâts de volonté à ses ennemis.

**••••• Lanterne de gobelin :**

**Disciplines de l’âme**

Ces quatre disciplines se concentrent sur la compréhension et le contrôle de l’âme duale du personnage. Elles demandent un travail constant et acharné, car si elles sont mal maîtrisées, le P’o pourrait en profiter pour se libérer. Tout échec critique sur un jet de discipline de l’âme oblige le Kuei-Jin à contrôler son état obscur.

**Dressage**

Les pratiquants du dressage apprennent diverses techniques pour communiquer et influencer le P’o – le sien ou celui des autres. Ses pouvoirs les plus craints permettent de lâcher la bête chez ses adversaires.

**Chi’u Muh**

Les vampires qui pratiquent cet art cherchent à percer les secrets de l’âme et peuvent lire en elles pour comprendre les secrets de l’univers lui-même.

**Internalisation**

L’internalisation permet de conjurer l’espace d’un instant l’état dual de l’âme et de chercher les ressources propres du Kuei-Jin. Cette discipline se base principalement sur la méditation pour augmenter l’état de conscience du personnage.

**Obligation**

L’art de l’obligation commande à l’âme même de sa cible d’obéir aux ordres du Kuei-Jin. Celle-ci ne peut que s’exécuter.

Démons

Nature de Démon

Les démons sont des très anciennes entités. Le Créateur, celui que les humains vénèrent en Europe et au Proche-Orient sous les noms de Dieu, Allah, YHWH et bien d’autres encore, a conçu les anges avant même de concevoir l’Eden, pour modeler et commander à un monde adapté aux êtres humains.

Ils mirent tous leur amour pour concevoir le monde le plus beau possible pour les hommes, mais leur Créateur leur interdit dès lors de parfaire cette œuvre en y introduisant la seule chose qui lui aurait donné son sens : l’intelligence, la faculté de comprendre la beauté du monde qui l’entourait, était déniée aux humains. Les anges regardaient la beauté de leur création, toute entière créée pour que les hommes la ressentent et se lamentaient de ne voir aucune lueur de plaisir dans leurs yeux quand ils observaient les fleurs, les coquillages, les levers de soleil qu’ils avaient mis en place…

C’est le point de départ d’une longue tragédie. Lucifer en tête, un certain nombre d’anges se rebellèrent et emportèrent avec eux une partie de l’humanité. Le Tout-Puissant réagit en expulsant les premiers humains de l’Eden et en brûlant ce chef-d’œuvre angélique. Poussés par leur amour de l’humanité, les déchus cherchèrent à rivaliser de savoir et de techniques pour construire à nouveau un monde idéal mais, talonnés par les armées angéliques, ce monde ressemblait de plus en plus à une forteresse. Les expédients amenèrent certains démons à la cruauté, les usages de la guerre s’insinuèrent en eux et de nombreux déchus perdirent le sens de leur combat.

Après l’échec du projet Babel (dernier coup d’éclat des démons), les armées des déchus se délitèrent et Lucifer finit par accepter la reddition. Un épisode humiliant et traumatique où chaque démon tomba tour à tour dans le Shéol pour y être enfermé pour les siècles des siècles. Tous… Sauf un, Lucifer lui-même, que les démons perdirent de vue. La suite de leur histoire est une longue déchéance. Perdus dans cet enfer vide de sens, incapables de comprendre comment ils étaient arrivés là, privés de leader, les démons finirent de perdre pied. Seuls quelques-uns surent garder la tête suffisamment froide pour continuer à chercher une échappatoire, un moyen de reprendre la lutte. Ce qui se produisit de façon inopinée quand un évènement d’origine inconnue ébranla les murs de leur prison et laissèrent sortir certains démons sur Terre.

Là, déboussolés, les démons qui voulaient rester libres durent trouver un humain trop faible pour vivre seul et conclure un pacte avec eux, pour partager leur existence humaine.

**Ni tout à fait Homme, ni tout à fait Dieu**

Pour beaucoup de démons, partager un corps avec un(e) humain(e) est une expérience humiliante de plus, la nécessité contre-nature de forcer une âme puissante et immortelle dans un corps éphémère et trop faible… Pour d’autre, c’est un exercice d’humilité, une expérience fascinante qui les rapproche encore un peu plus de l’humanité qu’ils chérissaient tant durant leur long combat. Quand ce n’est pas une expérience mystique, la fusion de deux principes contraires, complémentaires sans doute. Que pourrait-il en naître ? Quoi il adviendra, cet état de fait unique engendre des avantages et des inconvénients particuliers :

* **Un corps bien humain :** attention, les démons avaient l’habitude d’un puissant corps spirituel, pratiquement inviolable par les armes humaines, mais ils doivent maintenant vivre dans une enveloppe bien plus sensible ! Les démons ne possèdent aucun avantage particulier pour faire survivre leur hôte.
* **Mais baigné par la Foi :** aucun avantage, sauf la Foi que les humains portent en eux. Un démon peut dépenser un point de Foi pour faire disparaître automatiquement un point de dommage létal ou tous les points de dommages contondants qu’il a encaissé.
* **Parfois plus qu’ils ne le voudraient :** d’autres utilisations de cette Foi sont possibles (voir ci-dessous). Quand le démon les utilise trop souvent, il court un risque (mineur, mais pas non plus négligeable) de se faire remarquer par les humains. À chaque dépense de Foi, les humains qui font attention peuvent faire un jet de Perception + Vigilance, difficulté (10 – le nombre de points de Foi que le démon a perdu dans la scène). S’ils le réussissent, ils ressentiront un bref instant la présence du démon à leur côté, ce qui, selon la situation et la nature du démon, peut les faire réagir très différemment.
* **Et parfois jusqu’à l’extrême :** de plus, quand il le décide, un démon peut dévoiler sa nature profonde. Ont dit que le démon prend sa forme Apocalyptique, celle qu’il avait du temps de sa Grandeur, quand il combattait pied à pied l’Ost angélique. Bien qu’elle ait un peu perdu de sa splendeur, il en reste suffisamment pour que toutes les personnes présentes ressentent cette apparition au plus profond de leur chair. Tous les êtres normaux qui entourent le démon subissent alors l’effet de la Révélation. De plus, la forme apocalyptique octroie des bonus divers au démon qui la revêt.
* **Une union de corps et d’esprit :** quand le démon s’incarne dans son hôte, il ne se contente pas de se lover dans son corps comme dans un nid douillet, il se fond avec lui ; Il a trouvé un alter ego avec qui partager ses rêves et ses blessures. Les pensées, les amours de l’hôte ne disparaissent pas non plus, ils se fondent avec ceux du démon dans un esprit unique. Cet évènement à deux conséquences.
  + La première, c’est que le corps humain est trop petit pour contenir tout cela. Le démon n’a qu’un souvenir brumeux de ses plus anciennes expériences. Bien qu’il se les rappelle dans les grandes lignes, il a du mal à se souvenir des détails, des noms des anges, des démons qu’il a côtoyés, peut-être même des enfants qu’il a eus.
  + Si ses souvenirs se sont émoussés, les émotions qu’il a forgé au long des siècles de combats aussi. En particulier, la haine que tant de souffrance a réveillé en lui, ces Tourments (voir plus bas) qui le hantaient en permanence, ont lâché leur bride. Cette union est donc aussi la chance de voir le monde d’un œil neuf, débarrassé des anciennes crispations, une chance de rédemption.
* **Jusqu’à ce que la mort nous sépare ?** Les esprits entremêlés de l’humain et du démon ne sont plus ni purement terrestres, ni purement spirituels. Qu’il le veuille ou non, sauf rituel très particulier, le démon est maintenant enchaîné à ce corps. S’il meure, il ne pourra pas simplement s’enfuir pour en chercher un nouveau. Cela ne vaut pas dire non plus que tout est fini. Tant que le corps n’est pas irrémédiablement détruit, l’âme de l’hôte et du démon continuera à tourner autour du corps, comme enchaîné. Tant que le démon récoltera de la Foi, il pourra l’utiliser pour guérir son corps. Dès que le corps n’aura plus que six niveaux de dégâts, l’esprit reviendra animer le corps et il pourra marcher sur terre à nouveau. Ce pouvoir peut nécessiter d’autres choses pour fonctionner, comme rassembler tous les morceaux de corps s’ils ont été éparpillés.

**Le Tourment**

Comme cela a été souligné, les démons ont vécu l’horreur au cours des siècles, se sont parfois trouvés acculés à des choix de conscience cornéliens et ont parfois été amenés à en commettre eux-mêmes. Tous ces évènements les ont amenés à accumuler une rage immense, impossible à contrôler, ni même à diriger efficacement. Ils en veulent au monde entier, aux cieux aussi bien sûr, à leurs camarades mais aussi à eux-mêmes pour tout ce qu’ils ont fait et dû faire au travers des âges. Cette rage était déjà immense quand ils ont été jetés dans le Shéol, mais ces millénaires enfermés dans la plus noire des prisons n’a fait que renforcer cette haine, l’a trempée dans les plus implacables des fourneaux. Un démon, si l’on y réfléchi, devrait être impossible à jouer. Et ne nous y trompons pas, la très vaste majorité d’entre eux le sont.

Pour une minorité, il s’est passé un petit miracle : ayant réussi à sortir de leur prison, ils ont fusionné avec des humains et ces humains leur ont donné une autre vision de l’existence. Une nouvelle capacité à s’émouvoir leur a été donnée et certains comptent bien s’en servir pour reconstruire leur point de vue. Il n’est peut-être pas encore possible de se libérer complètement de la colère intense qui les anime, le chemin pour y parvenir n’est pas encore tracé, mais le début d’une piste leur a été offert.

* **Un état perpétuel :** le démon peut juguler cette colère, il est maintenant capable d’émotions véritables, non teintées par le Tourment, mais elle n’est jamais loin, ni très longue à revenir. Le premier devoir du démon qui veut l’éloigner consiste à développer une haute *tempérance*. Celle-ci l’aidera à surmonter les rages folles qui peuvent le prendre quand on commence à l’énerver. Quand il est envahi par la rage, le démon ne se soucie plus de rien, ni même des choses qu’il aime, de ses amis, de ses amants ou même de sa propre survie. La source de sa colère sera sa première cible mais si elle disparait d’une manière ou d’une autre, le joueur devra dépenser des points de volonté pour canaliser sa rage et éviter le pire à ceux qui le côtoient.
* **Une épée à double tranchant :** même si c’est un constat doux-amer, cette colère qui sourd possède de vrais intérêts. Le Tourment est si présent que toute tentative magique de manipulation est vouée à l’échec face à cette volonté permanente d’ (auto-)destruction. Toute personne qui tenterait par un sort de manipuler l’esprit du démon ne réussira jamais qu’à l’énerver et à lui faire faire un jet de tempérance pour se calmer et ne pas tomber toutes griffes dehors sur celui qui se croyait si malin.
* **Forme Apocalyptique Démoniaque :** toutes ces considérations prennent une autre mesure quand le démon est sous sa forme Apocalyptique. S’il perd le contrôle ou s’il décide de laisser parler sa rage, alors sa Forme Apocalyptique se déforme et des attributs démoniaques commencent à transparaître, tandis que les pouvoirs qu’il possède se teintent d’une malice surnaturelle. Un tel épisode peut sauver la mise au démon, mais sera-t-il prêt à payer le prix de cette transformation ?
* **La voie étroite :** pour éviter le pire et garder le contrôle sur ce qu’il fait, le démon n’a qu’une alliée : sa morale. Pourquoi le démon est-il sur Terre ? Que combat-il ? Il s’agit de réfléchir à cela et de se forger un système moral, une voie, suffisamment solide pour laisser la haine de côté. Plus cette voie sera ancrée en lui, plus il éloignera le poids du tourment de ses épaules, lui permettant ainsi de vivre ses émotions les plus intenses sans qu’elle ne soit immédiatement teinté de l’amertume de ses expériences antérieures.
  + S’il possède cela, chaque fois qu’il sera face à un dilemme, il pourra faire appel à sa *conviction*. Si elle l’emporte, alors il sera convaincu d’avoir fait ce qu’il fallait et pourra continuer avec la satisfaction d’avoir su laisser de côté ses anciens errements.
  + Mais s’il n’a pas su trouver un acte en accord avec sa morale, s’il n’a pas eu le temps de réfléchir au meilleur choix, s’il n’a pas compris à temps qu’il y avait un problème, s’il n’y avait tout simplement pas de bon choix ? Alors il est face à un cas de *Conscience*. Si elle se manifeste, il pourra prendre pleinement conscience de la portée de son acte et sera en mesure de se repentir, s’évitant ainsi de se perdre sur sa voie.
  + Exceptionnellement, la Conscience peut aussi servir à comprendre la portée bénéfique de l’acte que l’on vient de faire. Un tel moment peut servir de déclencheur et élever le démon sur sa voie, l’éloignant d’autant du tourment.
* **Bénéfices et maléfices de la voie :** Quand un déchu réussi à s’éloigner de ses tourments, cela se voit. À l’inverse, le tourment à tendance à se sentir si le déchu ne les contrôle pas assez.
  + Avec une voie à 7 ou plus, le déchu est suffisamment apaisé pour ressentir avec acuité les évènements qui l’entourent. Sa perception des émotions les plus puissantes ainsi que des phénomènes magiques est sans égal.
  + De plus, la voie que suit le déchu transparaît à travers lui, comme un sentiment qu’il ferait ressentir à tout ceux qu’il côtoie. Quand sa voie est haute (de 7 à 10), les gens ressentent instinctivement le code moral qu’il suit et si elle est vraiment haute, alors ce sentiment facilitera les relations dans le sens de sa voie.
  + À l’inverse, si sa voie est basse (1 à 4), les gens se méfieront plus car ils sentiront instinctivement que la personne en face de lui ne sait pas tenir ses engagements. Si elle est vraiment basse (1 à 3), cela rendra très difficile d’obtenir quelque chose des gens en général.

**La Foi**

Croire à nouveau ? En quoi ? Il y a une ironie cruelle dans ce constat qui veut que ce dont les démons ont le plus besoin pour survivre est aussi ce qui pourrait légitimement leur faire le plus défaut. L’astuce, évidemment, est que les démons n’ont pas besoin de croire, *ils ont besoin que les autres croient en eux*. Le score de Foi du démon, c’est donc la mesure de l’impact qu’il a réussi à reprendre dans l’univers et dans la conscience collective. La bonne nouvelle, c’est que même si la tendance actuelle est à l’athéisme, il y a suffisamment de croyant dans le monde pour que le score de Foi de base des démons soit encore un peu élevé, aux alentours de 2 ou 3. Certains démons ont laissé des souvenirs bien plus fort dans la conscience collective et ont donc des scores de Foi bien plus élevés, mais le Shéol n’est pas suffisamment abîmé pour laisser ces êtres en sortir… et c’est sans doute pour le mieux.

Quand un démon utilise un pouvoir qui n’est pas inné, il se sert de sa Foi. Selon les pouvoirs en question, ils peuvent être automatiques, ou bien le démon doit réussir un jet sur son score de Foi ou encore dépenser temporairement l’un de ses points de Foi. Comment regagner les points de Foi perdus ?

Il y a trois moyens de regagner sa Foi. Essentiellement, cela fonctionne cependant toujours de la même manière : il s’agit de la prendre aux mortels.

* **Arracher la Foi :** cela consiste à imposer brutalement la croyance à ceux qui étaient là, au mauvais endroit au mauvais moment. Le démon fait devant eux un acte incroyable, héroïque ou ignoble, et le fait en Révélant sa nature spirituelle. Les spectateurs comprennent brutalement la vérité profonde de ce à quoi ils viennent d’assister et ne peuvent qu’y Croire, presque à leur cœur défendant. Ils fournissent alors un point de Foi temporaire au démon. Attention, pour Arracher de la Foi, il ne suffit pas de se révéler, il faut agir aux yeux des mortels, s’impliquer réellement. La nature de cet acte dépendra du démon.
* **Collecter la Foi :** parfois, le démon rencontre des humains qu’il juge plus digne de confiance que les autres, capable de comprendre sa nature et de l’aider. Ses humains sont appelés des acolytes. Parfois, le démon croisera la route d’humains prêts à tout pour leurs ambitions, y compris aider des créatures dont il ne saisit ni la malice ni la patience… Avec ces humains, le démon pourra conclure des pactes. Le démon s’engage à aider l’humain dans sa vie, en échange de quoi, l’humain lui fournit ce qu’il a de plus précieux : sa Foi. L’avantage de ces pactes sur l’action d’arracher la Foi au hasard, c’est que le démon récupère grâce à eux de la foi quotidiennement, en nombre selon la quantité et la qualité des personnes choisies.
* **Cultiver la Foi :** quel meilleur moyen pour récupérer de la Foi que la prière ? Un culte à son propre nom n’est peut-être pas très discret, mais c’est certainement ce qu’il y a de plus payant. Comme les pactes, un culte fournit de la Foi quotidiennement, mais contrairement aux pactes, le culte l’emmagasine, jusqu’à hauteur de celle du démon. Le démon choisit ensuite le moment exact où il la récupère. Le culte possède d’autres avantages, comme la possibilité de faire des actions de grâce, des rituels, …

**Invoquer un démon et conclure un pacte**

Longtemps, le seul moyen pour les démons de sortir de leur prison était de se laisser invoquer. Quand ils étaient suffisamment « malin », ils réussissaient à tromper le mortel un peu fou qui les avaient invoqués et profitait du peu de moment de liberté que cela leur offrait pour explorer le monde et laisser libre cours à leur malice.

De nos jours, les pratiques occultes d’invocation de démon se sont en grande partie perdus. Seuls de rares démons, souvent les moins puissants ou les plus invoqués au cours des siècles, en bénéficie. Cependant, les pactes et les sortilèges qui liaient les démons à leurs invocateurs existent toujours. Et nul ne les connait mieux que les déchus eux-mêmes. Maintenant que certains d’entre eux ont trouvés le moyen de rester indéfiniment sur Terre, que va-t-il se passer ? Assisterons-nous à un nouvel âge d’or de la démonologie ?

* **Invocation Mineure :** La magie des démons est particulièrement liée aux noms des choses. En nommant les choses de leurs vrais noms, ils se les approprient puis les modèlent à leur convenance. Cela leur donne une acuité particulière avec leurs propres noms. Quand l’on d’eux est articulé, que ce soit leur nom céleste, leur nom véritable ou même l’un de leurs titres infernaux s’ils sont prononcés avec suffisamment de force dans leur direction, ils le ressentent automatiquement et peuvent s’ils le souhaitent en profiter pour apprendre qui prononce si impunément son nom, où est-il et même parfois que fait-il. Le démon fait un jet de Foi, de difficulté variable selon le nom utilisé. Il reçoit un nombre d’indice différent selon le nombre de succès obtenus.
* **Invocation Majeure :** Mais prononcer le Nom n’est que la face visible d’un art beaucoup plus puissant (et dangereux) : l’invocation, celle qui permet à un mortel suffisamment puissant et chanceux d’amener devant lui un démon afin de le forcer à conclure un pacte avec lui. Ce n’est pas un mince exploit et le mortel doit réussir non pas une mais trois tâches que d’aucun jugeraient impossible :
  + Premièrement, le mortel doit mettre la main sur quelque chose d’extrêmement bien caché : l’un des noms du démon.
    - Le nom céleste est sans doute le plus facile à trouver dans une bibliothèque occulte, mais c’est aussi le moins efficace.
    - Le Vrai Nom, lui, est bien plus difficile à trouver, car il n’est vraisemblablement écrit nulle part. Un chercheur habile qui sait qu’il est tapi au cœur de la personnalité du démon pourrait cependant le déduire de sa façon d’être… Si l’on est suffisamment acharné pour chercher toutes les plus petites traces de ses apparitions afin d’en extraire le maximum d’information possible sur son caractère et ses sujets d’intérêts, si les vieux tomes de pouvoir qui content leurs anciens faits et gestes permettent de découvrir les tâches auxquelles ils se sont attelés dans sa longue existence, alors peut-être pourraient-on, syllabe après syllabe, intonation après intonation, découvrir ce Vrai Nom.
  + Une fois cet exploit réussi, un autre attend le démoniste : trouver ou concevoir un rituel adapté. Chaque démon a ses propres rituels, chaque maison démoniaque ses attentes. Seul une très bonne connaissance de la démonologie permettra de concevoir un rituel adapté, seuls de très vieux et très puissants tomes de magie contiendront de tels secrets. C’est seulement après avoir conduit un tel rituel que le démon apparaîtra en majesté devant son invocateur et que celui-ci pourra tenter de le convaincre de l’aider.
  + Et d’ailleurs, il reste peut-être une dernière chose, si l’on veut aller jusqu’au bout : il reste à contraindre le démon à accepter le pacte. Qui voudrait s’engager dans un duel de Volonté pur contre un être qui a passé des éons à aiguiser sa malignité ? Seuls les mages les mieux préparés peuvent espérer avoir une chance de victoire dans ce combat dantesque.
* **Dernières Précisions :** 
  + Seuls les démons qui ne se sont pas liés à un mortel et qui sont donc de purs esprits peuvent être invoqués. Une fois la fusion avec un mortel effectué, il n’est plus possible de déplacer le démon. Enfin, en théorie.
  + De plus, les démons eux-mêmes sont incapables d’invoquer un autre démon devant eux. Il faut que ce soit des mortels qui conduisent la cérémonie. Mais cela peut être des mortels guidés par un démon, bien sûr.
* **L’étape d’après :** une fois qu’un mortel et un démon se sont rencontrés, que ce soit au hasard de l’existence ou bien au terme d’une invocation pas trop hasardeuse, ils peuvent s’engager dans une activité qui est souvent très lucrative pour les deux parties : conclure un Pacte. Les deux parties y gagnent. Le démon est maintenant capable de récupérer une partie de la Foi que le mortel dégage (voir partie Collecter la Foi). Quant à l’autre partie, le démon va l’utiliser pour améliorer le mortel, lui fournir la puissance qu’il chérissait suffisamment pour frayer avec le déchu.
* **Une relation particulière :** Quand un mortel et un démon se lient ainsi, ils deviennent surnaturellement proche de l’autre. On dit que le mortel est devenu l’acolyte du déchu. L’invocation mineure fonctionne extrêmement bien et démon et acolyte peuvent se parler facilement à travers les mondes s’ils le désirent.
* **Exorcisme :** Parfois, les mortels ne cherchent pas à rencontrer un démon, mais plutôt à s’en débarrasser. Etant plutôt difficile à tuer, ils chercheront plutôt à le faire partir, afin qu’il se retrouve à nouveau enfermé dans sa prison. L’exorcisme n’a rien d’évident et pour être efficace, il faut qu’il soit systématiquement conduit par une personne possédant la Vrai Foi, une personne croyant véritablement en Dieu et connaissant les rites. L’exorcisme est de plus bien plus difficile sur un démon ayant fusionné avec le propriétaire de son corps, plutôt que simplement occupé un corps vide, mais il peut quand même être tenté. Les fidèles de n’importe quelle religion peuvent tenter un exorcisme, simplement la créature qu’ils prient doit avoir un score de Foi supérieur à la créature qu’ils tentent de faire fuir pour que cela fonctionne.

Les Savoirs sur l’Univers

Les anges et les démons sont des êtres magiques par nature, ils possèdent de nombreuses qualités intrinsèques. Mais le plus grand pouvoir qu’ils ont reçu n’est rien de tout cela. Leur plus grand pouvoir est celui de manipuler le monde à leur volonté. Beaucoup de ces pouvoirs ont été perdus au long des ères, mais leur manipulation ne demande qu’à être retrouvé.

* En attendant, chaque démon est devenu si familier avec la trame de la réalité qu’il possède un dernier pouvoir, celui de plus facilement **percer à jour les illusions** qu’on lui présente, grâce à un jet de Perception + Conscience.

**Savoirs sur la Transfiguration**

Ces savoirs servent à manipuler l’apparence des être et à les conformer au dessein des puissances supérieures.

Toute manipulation du corps de quelqu’un par ces pouvoirs requiert de toucher sa cible. Les changements en question peuvent être rendus permanent par la dépense d’un point de volonté par le déchu ou sa cible. Si le changement en question n’est pas ou plus désiré pas la cible, alors celle-ci ne pourra s’en débarrasser que s’il est de plus grande puissance que le démon. Auquel cas, les altérations « guériront » comme si c’étaient des points de blessure aggravés. Un autre manipulateur de la chair pourra toujours se débarrasser de transformations dont il ne souhaite pas.

Si la cible des savoir sur la Transfiguration bénéficie d’une amélioration de caractéristique permanente par ce biais, alors celle-ci devra à terme acheter ladite amélioration avec ses points d’expérience. Tant que cela n’aura pas été fait, elle sera considérée en dette d’xp.

Enfin, les altérations de ces pouvoirs sont réelles, il ne s’agit pas d’illusions, les autres démons seront donc abusés comme tout le monde.

**• Mimiques :** Le démon étudie son sujet au maximum, puis lance un jet de Manipulation + Représentation. Toute personne qui cherchera à différencier le démon de celui qu’il cherche à singer devra faire un jet de Perception + Vigilance et obtenir plus de succès que le démon. Il n’est pas possible de résister à ce pouvoir si l’on ne connait pas la personne que l’on singe.

•• **Altérer l’apparence :** Le démon peut altérer des traits cosmétiques de lui-même ou d’un autre, tant qu’il ne change pas ni sa carrure, ni sa taille. Cela implique les traits du visage, la couleur des yeux ou des cheveux, d’éventuels tatouages ou balafres… Ce pouvoir nécessite de réussir un jet de Charisme + Subterfuge pour réussir. Il ne dure que quelques tours, sauf si le démon ou la cible du savoir ne dépense un point de volonté pour le rendre permanent.

••• **Altérer la Forme :** Les déchus possédant ce pouvoir peuvent maintenant changer la taille et la carrure des personnes qu’ils manipulent. Ce pouvoir peut être utilisé pour inclure ou guérir des difformités physiques, comme un pied bot, une bosse ou un membre tors. Il ne peut par contre pas être utilisé pour retirer ou rajouter des organes ou des membres. Une utilisation de ce pouvoir peut altérer une caractéristique physique ou l’apparence de son porteur d’un point dans un sens ou dans l’autre – pas plus. Ce pouvoir nécessite de réussir un jet de Charisme + Subterfuge pour réussir. Il ne dure que quelques tours, sauf si le démon ou la cible du savoir ne dépense un point de volonté pour le rendre permanent.

•••• **Doppelganger :** Ce pouvoir permet au déchu de changer son apparence pour correspondre totalement aux attentes de sa cible. Il prend la forme d’une personne pour laquelle la cible possède des sentiments forts. Pour réussir ce pouvoir, le déchu doit dépenser un point de Foi, puis faire un jet de Manipulation + Empathie contre la volonté de la cible. Si le jet réussi, le joueur prendra l’apparence et les manières auxquelles s’attend la cible, venant de la personne en question.

**••••• Métamorphose :** Le déchu possède maintenant une maîtrise parfaite des formes. Il peut manipuler son corps et celui des autres pour en faire l’image parfaite qui corresponde à son désir. Le joueur dépense un point de Foi puis fait un jet de Manipulation + Médecine. Chaque succès peut être utilisé afin de transformer radicalement son sujet, ce qui peux impliquer la modification de ses attributs physiques ou de son apparence. Contrairement aux autres pouvoirs, si la victime n’est pas consentante, elle peut résister avec un jet de volonté (diff.8). Chaque succès est retiré au nombre de succès du déchu.

**Savoir sur le Désir**

Les démons ont une longue expérience des désirs des hommes. Ils les connaissent tous par leurs petits noms. Les manipuler est chez eux un art consommé.

• **Lire les attentes :** Ce savoir permet au démon de comprendre intuitivement quelles sont les désirs du sujet. Il sera ensuite facile de les prendre en considération dans son discours pour gagner son attention. Le joueur fait un jet de Perception + Empathie pour lire ses émotions. En plus de lire en lui, ce pouvoir fournira un dé bonus par succès pour tous les jets sociaux de la scène ou jusqu’à ce que le démon s’intéresse à une autre personne.

•• **Réponse Empathique :** Ce pouvoir modèle instinctivement les réactions du démon pour qu’il se conforme parfaitement aux attentes de sa cible. Le démon fait un jet de Manipulation + Empathie. Si le jet réussi, le démon gagne la confiance complète de sa cible au cours de la scène. Ce pouvoir ne fonctionne que tant que le démon se concentre sur une seule cible.

••• **Manipuler les sens :** Tous désir commence par la sensation d’un bonheur potentiel. Ce pouvoir permet au démon de faire ressentir à sa cible le monde avec une acuité nouvelle, augmentant d’autant ces jets de perception et les malus de blessures qu’il ressent. Ce pouvoir peut devenir addictif et les mortels qui y ont droit trop souvent peuvent s’y perdre aisément.

•••• **Obsession :** Le déchu peut transformer un désir de sa cible en obsession absolu, l’empêchant de s’impliquer dans quoi que ce soit d’autres. Ce charme requiert de connaitre l’un des désirs de la cible, puis le démon dépense un point de Foi et fait un jet de Manipulation + Empathie contre la volonté de la victime. Si le démon réussit, la cible devient obnubilée par ce désir et doit réussir un jet de volonté (seuil 7) pour s’occuper de quoi que ce soit d’autre. Ce pouvoir dure autant de jour que le score de Foi du Démon ou jusqu’à ce que le mortel réussisse à obtenir l’objet de son désir, quoiqu’il arrive en premier. Une utilisation prolongée de ce pouvoir sur la même personne peut avoir des effets désastreux sur son psychisme.

••••• **Inspiration :** Ce puissant pouvoir augmente la conscience d’un sujet, lui permettant d’atteindre de nouveaux sommets de compréhension et de génie. Le démon dépense un point de Foi et lance Intelligence + Médecine. Chaque succès vous permet d’augmenter d’un point un attribut social ou mental, jusqu’à un maximum de cinq points. Ce bonus perdure durant un nombre de jours égal au score de Foi du déchu. Quand l’effet se dissipe cependant, la cible doit réussir un jet de volonté (diff.7) ou perdre un point de volonté *permanent*, devant la désillusion que cela représente.

**Savoirs sur l’humanité**