

CELERITE

Pour certains Caïnites, le monde mortel bouge très lentement. En période de stress, les vampires ayant la Célérité peuvent se déplacer à une vitesse incroyable, devenant flous aux yeux de quiconque, mortel ou immortel, ne possède pas cette discipline.

La Célérité est commune aux clans Assamite, Brujah et Toréador. Les Assamites utilisent cette discipline pour attaquer leurs ennemis avant qu'ils ne puissent réagir. Les Toréadors l'utilisent pour se donner une grâce surnaturelle lors de certains spectacles de danse par exemple, mais ils peuvent être aussi terrifiants que les Assamites lorsqu'ils sont mis en colère.

Système : Les personnages en Célérité peuvent accomplir plusieurs actions en un seul tour. Alors que quiconque peut décider de partager sa réserve de dés pendant un seul tour, un personnage avec Célérité peut accomplir des actions supplémentaires (dont des mouvements complets) sans aucune pénalité.

Chaque point de Célérité accorde une action supplémentaire, et le vampire peut utiliser la totalité de sa réserve de dés pour chaque action en plus. Le vampire doit dépenser un point de sang par action supplémentaire et par tour d'utilisation ; il peut également dépenser un nombre de points de sang égal à son score de Célérité sur ce pouvoir par tour. Par exemple, si un vampire a un score de 4 en Célérité et désire accomplir 5 actions en un seul tour, il doit dépenser quatre points de sang. La limite normale de dépense des points de sang n'affecte pas l'utilisation de cette discipline.