

CHIMERIE

Les Ravnos ont une réputation bien fondée d'être les maîtres de la tromperie et de l'arnaque. Au-delà de leur ruse et de leur astuce, ils ont gagné cette réputation par l'utilisation de leur discipline de Chimérie. Cette discipline permet aux Ravnos de créer des illusions complètes et des hallucinations qui embrouillent les sens d'autrui.

Les illusions basiques peuvent créer des distractions sur les places de marchés ou faire qu'une pièce de plomb ressemble à une pièce d'or. Les illusions plus avancées affectent leurs victimes à un haut niveau psychologique ; ainsi un pieu de bois hallucinatoire peut réellement blesser un vampire et lui faire croire qu'il est paralysé.

Comme les gens vivant à la période médiévale sombre croient en la magie et ne seraient pas entièrement surpris de voir quelqu'un conjurer un objet, les pouvoirs de Chimérie nécessitent rarement des jets de résistance. Inversement les mêmes personnes qui croient en la magie ont également entendu parler de l'or des fées ou d'autres illusions ; une forte croyance en la magie engendre un scepticisme envers les objets offerts par des magiciens notoires.

Une illusion ne peut pas être créée si le vampire qui la fait ne peut pas la percevoir. Un Caïnite aveugle ne peut pas utiliser l'Ignis fatuus pour créer l'image d'une épée. Toutefois, il peut utiliser la Fantasmagorie pour en créer une dans sa main parce qu'il peut la toucher, et les autres personnes peuvent voir, sentir, toucher et goûter l'épée.

Les Ravnos pensent que leur pouvoir de Chimérie vient du fait qu'ils ont bu le fluide des vrais maîtres de l'illusion, les fées. A chaque fois qu'un Ravnos désire apprendre un nouveau pouvoir de Chimérie, il doit d'abord rechercher un être fée et boire son sang. La coutume s'est transformée en un rituel d'initiation pénible pour les Ravnos qui cherchent à apprendre cette discipline. Elle a également créé des relations mitigées entre les fées et le clan Ravnos. Les êtres fées qui ont été attaqués pour leur fluide détestent le clan, alors que d'autres ont échangé du sang contre des faveurs. Ces faveurs sont échangées entre fées comme de l'argent et certains Ravnos finissent par devoir des centaines d'années de service à des êtres fées qu'ils n'ont jamais rencontrés.

• IGNIS FATUUS

Ces illusions mineures et statiques n'affectent qu'un seul sens. Quiconque est présent dans la zone détectera l'illusion avec ce sens, mais avec aucun autre. Notez que même si une illusion peut être détectée avec le toucher, elle n'est pas réellement là. Donc, un mur d'Ignis fatuus invisible pourra être touché, mais il n'empêchera pas le passage, pas plus qu'un pont illusoire ne permet de traverser une rivière.

Système : Une illusion coûte un point de *Volonté* pour être créée, et dure jusqu'à ce que le personnage ne puisse plus la ressentir, décide d'y mettre un terme ou puisse voir à travers d'une façon ou d'une autre. Mettre fin à une illusion peut se faire à tout moment et ne coûte rien.

•• FANTASMAGORIE

Une illusion créée avec ce pouvoir peut être détectée par un seul ou tous les sens, comme le décide le créateur de l'illusion. Une fois de plus, l'illusion n'est pas réellement là, et celles qui sont tactiles peuvent être traversées.

Système : Comme pour les illusions créées par l'Ignis fatuus, celles-ci sont statiques et ne peuvent pas être déplacées, après avoir été créées. Elles coûtent deux points de *Volonté* à créer et disparaissent comme les Ignis fatuus.

••• APPARITION

Ce pouvoir est utilisé en conjonction avec n'importe lequel des deux pouvoirs présentés précédemment. Apparition permet à l'illusion en question de se déplacer. Ce mouvement apparaît comme étant parfaitement naturel pour autant que le vampire qui le dirige soit familier avec la façon du se déplacer du sujet.

Système : Le créateur dépense un point de sang pour faire se déplacer une illusion dans une direction spécifique ; il peut en changer ou stopper le mouvement, mais seulement s'il n'a rien fait d'autre que de se concentrer sur l'illusion qu'il a créée.

•••• PERMANENCE

Ce pouvoir, également utilisé avec Ignis fatuus et Fantasmagorie permet à une illusion de continuer, même lorsque le vampire n'est pas là. Même les illusions qui se déplacent par le biais d'Apparition peuvent être rendues permanentes, bien que le vampire doive d'abord se concentrer sur les mouvements de l'illusion. L'illusion continue alors de faire le même parcours aussi longtemps qu'elle existe. Notez que ce pouvoir n'affecte que les illusions créées par la Chimérie et n'a aucun effet sur les autres disciplines ou objets.

Système : Le vampire n'a besoin de dépenser qu'un seul point de sang et l'illusion reste intacte jusqu'à ce qu'elle soit dissoute.

••••• REALITE MONSTRUEUSE

Ce pouvoir n'est efficace que contre une seule personne à la fois. La victime croit complètement en l'illusion créée. Un feu imaginaire la brûle, un faux mur

CHAPITRE CINQ : DES DISCIPLINES

lui barre totalement le passage, et une fausse flèche la blesse.

Système : Une Réalité monstrueuse coûte deux points de *Volonté* à créer. Si le vampire tente de blesser son ennemi avec ce pouvoir, le joueur doit faire un jet de *Manipulation* + *Subterfuge* (la difficulté est égale à la *Perception* + *Maîtrise de Soi/Instinct* de la victime). Chaque succès inflige un niveau de santé de dégâts à la victime, bien que le personnage puisse n'en causer qu'une partie s'il le désire, il doit le préciser avant que les dés ne soient lancés. Une personne ne peut pas vraiment être tuée de cette manière, et toutes les blessures disparaissent une fois que la victime est complètement convaincue qu'elle n'a pas été touchée (ce qui peut prendre un certain temps

; considérez que la victime "morte" se réveille plus tard de l'inconscience pour se retrouver en parfaite santé).

●●●●● HORREUR COLLECTIVE

Ce pouvoir permet de confronter plusieurs personnes à une Réalité monstrueuse. Quiconque se trouve dans la même zone que l'illusion la ressent véritablement. Donc, si l'illusion d'un dragon est créée, le dragon peut cracher son feu sur plusieurs personnes.

Système : Ce pouvoir fonctionne exactement comme la Réalité monstrueuse, sauf que plusieurs cibles peuvent être affectées. Un vampire peut généralement affecter autant personnes que son score de *Volonté*.