

## CHAPITRE CINQ : DES DISCIPLINES

### MORTIS

Cette Discipline fut développée par les Cappadociens dans une tentative pour découvrir les secrets de la mort. Elle cherche à explorer les aspects de la mort, à tricher avec, à la causer par un simple toucher. La rumeur veut que ceux qui maîtrisent parfaitement Mortis sont capables de défier la mort elle-même. Les pratiquants de Mortis sont souvent fascinés par tous les aspects de la mort et de la vie après celle-ci.

#### • MASQUE DE MORT

Ce pouvoir permet au vampire ou à un sujet choisi de prendre l'aspect de la mort. La chair devient tendue et creuse et les articulations deviennent rigides. Assumer l'apparence d'un cadavre peut être très utile, si un chasseur fouille le mausolée d'un vampire, il ignorera certainement un corps dans cet état. La discipline peut également être utilisée pour lancer une redoutable malédiction, donnant l'aspect d'un mort-vivant à quelqu'un d'autre.

**Système :** Le personnage qui assume cette forme doit simplement dépenser un point de sang. S'il tente d'utiliser ce pouvoir sur quelqu'un d'autre, cette victime doit être touchée, un point de sang doit être dépensé, et le joueur doit faire un jet de *Vigueur* + *Médecine* (difficulté égale à la *Vigueur* de la cible +3). Les effets de ce pouvoir durent jusqu'à la prochaine aube ou coucher du soleil. Les personnages sous l'influence de ce pouvoir retirent deux points à leurs scores de dextérité et d'apparence (minimum de 1). Un vampire affecté par ce pouvoir doit dépenser deux points de sang pour enlever ces effets.

#### •• FLETRISSURE

Ce pouvoir permet au personnage de causer le vieillissement prématuré de son adversaire. La victime commence à souffrir des effets de l'âge : sa peau devient pâle et mince, ses os s'effritent et elle peut commencer à ressentir les effets de l'arthrite et des autres inconvénients de la vieillesse.

**Système :** Ce pouvoir exige que le personnage touche son adversaire. Le joueur doit alors obtenir un certain nombre de succès sur son jet de *Manipulation* + *Médecine* (difficulté égale à la *Volonté* de son adversaire) et dépenser un point de *Volonté*. L'utilisation de cette capacité fait subir à la victime les affres du vieillissement extrême (retirez trois points à tous les attributs physiques, minimum de 1). Les Caïnites sont autant affectés par ce pouvoir que les mortels ; c'est comme s'ils avaient été Étreints à un âge avancé, bien que le sang puisse toujours être utilisé pour augmenter les attributs. Un mortel qui entreprend une activité épuisante pendant qu'il est sous l'effet de ce pouvoir risque la crise cardiaque. À chaque round où le mortel maintient son activité, il doit faire un jet de *Vigueur* (difficulté 6),

ou subir une attaque cardiaque. Les effets de ce pouvoir durent jusqu'à la prochaine aube ou jusqu'au prochain coucher du soleil.

#### ••• REVEIL

Un personnage qui possède ce pouvoir peut se soustraire lui-même à l'emprise de la mort. Le personnage peut réveiller un autre vampire, ou lui-même, de l'état de torpeur.

**Système :** En dépensant deux points de volonté, le personnage peut tenter de se réveiller de la torpeur, lui-même ou un autre vampire. Le personnage doit faire un jet avec son score permanent de *Volonté* (la difficulté dépend du score de *Voie* de la cible). Pour déterminer la difficulté, soustraire la voie de la cible à 10. Donc, la difficulté de réveiller un personnage avec une voie de 6 serait de 4. S'il tente de réveiller un autre vampire, le personnage doit être en contact direct avec lui. Si le sujet de ce pouvoir est plongé en torpeur à cause d'une perte de sang, il se réveille avec un seul point de sang.

#### •••• MURMURE DE LA MORT

Pendant un court moment, le personnage se débarrasse de la malédiction de Caïn. Pendant que le personnage est sous l'influence de ce pouvoir, il n'est pas affecté par les fléaux traditionnels des vampires. Son corps n'est pas brûlé par le soleil, et l'eau bénite ne lui cause aucun dégât ; cependant, son corps ne devient rien d'autre qu'un cadavre banal. Un personnage qui reçoit un pieu dans le cœur tout en étant sous l'influence de ce pouvoir est toujours paralysé une fois que les effets du pouvoir se sont dissipés. Cet état est même au-delà de la torpeur ; le personnage ne peut utiliser aucune discipline, et il est parfaitement ignorant de tout ce qui transpire autour de lui. Pour toute la durée du pouvoir, il est vraiment mort.

**Système :** Assumer cette forme ne coûte rien, bien que le personnage doive dépenser deux points de sang pour se réveiller. Pendant que le personnage est dans cet état, il ne peut accomplir aucune action, et même les disciplines mentales ne peuvent pas être utilisées.

#### ••••• PESTE NOIRE

En touchant un individu, le personnage peut faire ressentir à sa victime l'expérience d'une mort prématurée (ou, dans le cas des vampires, d'une entrée en torpeur). La victime, si elle est mortelle, commence à manifester des signes de peste : yeux gonflés et noircis, plaques sur le corps et une pâleur malade de la peau. En un jour, toutes les fonctions du corps cessent. Les Caïnites victimes de ce pouvoir entrent immédiatement en torpeur.

## CHAPITRE CINQ : DES DISCIPLINES

**Système** : Le vampire doit toucher sa victime, et le joueur doit faire un jet de *Vigueur* + *Occultisme* (difficulté égale à la *Volonté* de la cible) et dépenser deux points de *Volonté*. Un succès indique que le vampire a fait expirer (ou entrer en torpeur) sa cible.

### ●●●●● VIGOR MORTIS

En nourrissant un corps avec son sang, le Caïnite peut le réanimer, créant ainsi un serviteur mort-vivant qui sert son maître jusqu'à ce qu'il tombe en décomposition. Ce corps marchant ne peut pas parler (bien que certains arrivent à émettre des sons rauques), mais il sert son créateur comme s'il était sous l'influence d'un Serment du Sang.

**Système** : Pour pouvoir réanimer un corps, le personnage doit le nourrir de trois points de sang. Aussitôt que la première goutte touche ses lèvres, le corps s'anime et commence à boire. Cela peut être un moment dangereux pour le Caïnite, car on sait que certains corps continuent à se nourrir après avoir pris les premiers points de sang.

Un zombi créé par cette méthode possède les mêmes attributs physiques que la personne d'origine, et le corps apparaît comme il était au moment de sa création. Ces créatures possèdent un certain niveau d'intelligence (baisser tous les attribut mentaux d'un point), mais ils sont tellement dominés par le lien avec leur maître qu'ils ne possèdent presque pas de libre arbitre. Ils possèdent trois niveaux de santé supplémentaires, ne subissent pas de pénalités à cause des blessures et sont détruits lorsqu'ils atteignent le niveau d'invalidité.

Ces automates tombent en poussière au troisième lever du soleil après leur création. La durée de leur existence peut être étendue en donnant plus de sang à la créature au moment de sa création, ils vivent un jour de plus par point de sang dépensé.