

## THAUMATURGIE

La discipline de Thaumaturgie est un des secrets les mieux gardés des Tremeres. Il donne un avantage au clan par rapport aux autres vampires, avantage qu'ils ne céderont pas facilement. Son pouvoir et son imprévisibilité sont quelques-unes des raisons pour lesquelles ce jeune clan entouré d'ennemi, arrive à survivre.

La Thaumaturgie combine la haute magie et les anciens arts païens avec la magie hautement ritualisée pratiquée par l'Ordre d'Hermès. Bien que peu de magiciens mortels connaissent la Thaumaturgie, ceux qui en ont entendu parler la redoutent et affirment que c'est une aberration.

La Thaumaturgie est divisée en deux parties ; rituel et branches. Les rituels sont des formules préparées et des sorts créés pour accomplir des choses très spécifiques. Les branches, d'un autre côté, sont plus proches de la vraie magie, dans le sens où elles permettent au vampire de créer divers effets, instantanément, par le pouvoir du sang vampirique. Plusieurs branches sont disponibles pour l'étudiant en Thaumaturgie, offrant de nombreuses possibilités. C'est cette diversité qui s'est révélée utile aux Tremeres ; on ne sait jamais quoi attendre d'un pratiquant de cette discipline.

Au moment d'apprendre la Thaumaturgie, le personnage doit choisir un rituel du premier niveau et reçoit un point dans la branche de son choix.

### LES BRANCHES THAUMATURGIQUES

Un des pouvoirs gagnés par l'étude de la Thaumaturgie est la connaissance des Via Vim ou Branches de Puissance. La première branche qu'apprend un personnage lui est généralement enseignée par son père. Pendant le cours de la chronique, un personnage peut en apprendre d'autres auprès d'un tuteur ou par l'étude d'un manuscrit. Les points d'expérience sont également nécessaires pour acquérir ces branches et progresser ; leurs coûts sont donnés dans le chapitre sept.

La première branche apprise constitue la branche primaire du personnage ; les autres branches sont appelées branches secondaires. Un vampire peut apprendre autant de branches secondaires qu'il le souhaite, bien qu'il soit toujours adepte de sa branche primaire. De plus, sa branche primaire doit toujours avoir au moins un niveau de plus que les branches secondaires, du moins jusqu'au moment où il aura maîtrisé sa branche primaire. Ce n'est seulement que lorsque le vampire maîtrise totalement (5 points) sa branche primaire, qu'il peut élever une branche secondaire au même niveau.

Chaque fois que ces pouvoirs individuels sont employés, on doit dépenser un point de sang et effectuer un jet de volonté avec une difficulté égale au niveau du pouvoir +3. Un échec sur le jet indique que

la magie échoue. Un échec critique indique qu'un point de volonté est perdu de façon permanente.

## CREO IGNEM

Le contrôle de la flamme est une chose très puissante dans le monde médiéval sombre, surtout pour un vampire. Le feu est une des rares méthodes par laquelle un vampire peut être détruit, et constitue une arme dangereuse. Cette branche permet au Caïnite de créer des flammes : petites au début, mais de plus grandes conflagrations peuvent être obtenues par la suite.

Les flammes créées par le thaumaturge ne sont pas naturelles. En fait, nombre de personnes pensent que leur origine est démoniaque. Les flammes ne peuvent pas brûler les objets avant qu'elles ne soient relâchées par le vampire. Donc, une "main de feu" ne brûle pas la main du vampire et ne cause pas de blessure aggravée ; elle ne produit que de la lumière. Cependant, une fois que ces flammes sont relâchées, elles brûlent normalement et le personnage n'en a plus le contrôle.

**Système** : Le nombre de succès détermine combien de temps le feu peut être "tenu" avant d'être relâché ; une minute pour chaque succès obtenu. Le Conteur peut demander un jet de *Perception* + *Vigilance* pour placer la flamme à l'endroit désiré.

La table ci-dessous indique le niveau requis pour créer une certaine quantité de flammes.

- Bougie
- Main de feu
- Feu de camp
- Feu de joie
- Conflagration

## REGO AQUAM

Le contrôle de l'eau fut l'une des premières branches découvertes par les Tremeres. Cette branche, peut-être plus qu'une autre, a surpris de nombreux Caïnites. Par tradition, les vampires ne sont pas très familiers avec l'eau ; ils ne l'utilisent presque pas et n'ont pas besoin de se laver ou de boire. On murmure que les esprits de l'eau communiquent avec les vampires qui suivent cette branche, leur accordant de nombreux pouvoirs sur l'eau. Certains disent que les esprits de l'eau se sont pris d'affection pour ces thaumaturges, et qu'ils accomplissent parfois certaines faveurs pour eux. D'autres disent qu'ils sont obligés d'accomplir ces services.

Les vampires qui se spécialisent dans cette branche et dans celle de Rego elementum sont appelés élémentalistes.

### • YEUX DE LA MER

En fixant une surface liquide, le thaumaturge est capable de voir les événements qui se sont produits dans les alentours immédiats comme s'il était ce corps liquide. Ce pouvoir donne du crédit à la croyance qui

## CHAPITRE CINQ : DES DISCIPLINES

veut que le thaumaturge soit en contact direct avec les esprits de l'eau.

**Système** : Le nombre de succès détermine la durée dans le passé à laquelle le thaumaturge peut avoir accès.

**1 succès** Un jour

**2 succès** Une semaine

**3 succès** Un mois

**4 succès** Un an

**5 succès** Dix ans

Une surface liquide peut aller d'un lac à une simple flaque d'eau. Il est évident que les océans et les rivières ne sont pas des surfaces assez stables.

### ●● PRISON LIQUIDE

À l'ordre du thaumaturge, l'eau se lève et emprisonne la cible visée. Un certain montant de liquide doit être présent pour que ce pouvoir soit effectif, bien qu'une petite quantité d'eau puisse être transformée en des menottes plus résistantes que le fer forgé. Les mortels enfermés dans cette prison liquide se noieront rapidement. Les vampires ne peuvent pas se noyer, mais peuvent être écrasés si la pression de l'eau est suffisante.

**Système** : Le nombre de succès obtenus est le nombre de succès que l'être emprisonné doit obtenir sur un jet de *Force* (difficulté 8 ; *Puissance* ajoute ses succès) pour se libérer. La cible ne peut être enfermée que dans une prison à la fois. Le thaumaturge peut la dissoudre à volonté.

### ●●● DESHYDRATATION

Ce pouvoir permet au vampire de retirer toute l'eau d'un corps, causant d'horribles blessures internes à la victime alors que le corps ne devient plus qu'une enveloppe desséchée. On croit souvent que les victimes de ce pouvoir ont succombé à une horrible maladie.

**Système** : La cible peut résister à ce pouvoir en effectuant un jet de *Vigueur* + *Survie* (difficulté 9). Chaque succès obtenu par le Tremere supérieur au nombre total de succès de la cible fait perdre un niveau de santé à celle-ci. Ces blessures peuvent être guéries normalement. Les vampires perdent des points de sang plutôt que des niveaux de santé, bien que ces derniers soient retirés lorsque le vampire a épuisé ses points de sang. La victime, mortelle ou immortelle, doit effectuer un jet de *Courage* (difficulté égale au nombre de succès obtenu par le Tremere +3) pour accomplir n'importe quelle action le tour suivant. Un échec indique que la victime est terrassée par la douleur.

### ●●●● MUR AQUATIQUE

En touchant la surface de n'importe quel corps liquide, le thaumaturge peut faire se lever l'eau, qui devient un mur infranchissable pour les créatures surnaturelles, dont les vampires, les loups-garous, les fées et même les fantômes. Le mur reste en place

jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil. Le mur ne peut pas être escaladé de quelque manière que ce soit, bien que l'on puisse voler par-dessus.

**Système** : Le nombre de succès obtenus limite la hauteur du mur ; 3 mètres pour chaque succès obtenu.

Lorsqu'il crée un mur, le thaumaturge doit dépenser trois points de *Volonté*. Pour briser la barrière, un intrus doit réussir un jet de *Force* + *Courage* (difficulté 9). Il faut au moins trois succès, et ils ne peuvent pas être accumulés. Notez que le Mur aquatique bloque également son créateur, bien que celui-ci puisse le faire disparaître à volonté.

### ●●●● SANG EN EAU

À ce niveau de maîtrise, le pouvoir du thaumaturge sur l'eau est devenu si grand qu'il peut créer de l'eau à partir d'autres substances. L'utilisation la plus répandue de ce pouvoir est de transformer le sang de sa victime en eau par le toucher. On murmure que certains Tremeres peuvent transformer d'autres liquides en eau, bien qu'il soit certain que celle du sang soit la plus utile, du moins en tant qu'attaque.

**Système** : Chaque succès transforme un point de sang en eau. Ceci est quasiment fatal pour les mortels. En plus de détruire le fluide d'un vampire, une telle attaque inflige des pénalités aux groupements de dés comme si le vampire avait subi un nombre équivalent de blessures. L'eau s'évapore après que le vampire ait dormi, mais le sang ne revient pas avant qu'il se soit nourri.

Le Conteur peut autoriser les personnages à transformer d'autres liquides en eau (difficultés réduites de 1 point). Naturellement, le liquide doit toujours être touché.

## REGO ELEMENTUM

Les thaumaturges qui suivent cette branche apprennent à décoder les secrets du monde inanimé, leur accordant des liens plus proches avec les choses naturelles. Ceci est considéré comme un blasphème par la plupart des Gaïnites à cause des liens ainsi créés avec le monde de la vie. Après tout, les vampires sont des morts-vivants et ne devraient rien avoir à faire avec le monde vivant. Comme avec Rego aquam, la plupart considèrent cette branche comme un moyen d'entrer en communion avec les esprits élémentaires.

### ● FORCE ELEMENTAIRE

Ce pouvoir permet de faire appel aux esprits de la terre pour augmenter les attributs physiques sans recourir au sang. C'est un pouvoir très puissant, surtout pour les vampires des plus jeunes générations.

**Système** : Le vampire dépense deux points de volonté pour augmenter sa force, sa dextérité et sa vigueur d'un point chacune. Le nombre de succès obtenus indique le nombre de tours que dure l'effet ;

## CHAPITRE CINQ : DES DISCIPLINES

autrement, le vampire doit dépenser un autre point de volonté.

### ●● LANGUES DE BOIS

Un vampire employant ce pouvoir peut parler avec l'esprit de n'importe quel objet inanimé. Alors que ces objets ne sont que vaguement intéressés par se qui se passe autour d'eux, Langues de bois permet à un vampire d'obtenir au moins l'impression de ce qu'ils ont expérimenté. Les mémoires de ces objets sont limitées et peuvent paraître extrêmement bizarres et étrangères au personnage. Ce qui est important pour un vampire ne l'est peut-être pas pour une pierre.

**Système** : Le nombre de succès obtenu détermine le nombre d'informations obtenues.

### ●●● ANIMER L'IMMOBILE

Les chaises emprisonnent leurs occupants, les portes s'ouvrent et se ferment, et les épées jaillissent hors des mains de leurs propriétaires quand ce pouvoir est utilisé. Un objet ne peut pas effectuer d'actions contraires à sa forme (une porte ne peut pas saisir quelqu'un et le transporter dans la rue), mais des objets équipés de pieds peuvent courir et les statues peuvent imiter la vie humaine.

**Système** : L'utilisation de ce pouvoir exige la dépense d'un point de volonté. Chaque utilisation donne la vie à un objet autour du thaumaturge. L'objet reste animé aussi longtemps que le jeteur le garde à portée de vue.

### ●●●● Forme élémentaire

Avec ce pouvoir, le personnage peut prendre la forme d'un objet inanimé de taille et de poids égal.

**Système** : Le nombre de succès obtenus détermine la qualité de la transformation. Il faut au moins trois succès pour permettre au personnage d'utiliser ses sens ou ses disciplines pendant qu'il est sous cette forme.

### ●●●●● INVOQUER UN ELEMENTAIRE

Invoquer un élémentaire permet au personnage d'invoquer un des élémentaires traditionnels des mythes et des légendes. Des êtres aquatiques, terrestres, du feu et de l'air apparaissent à moins de 2 mètres du personnage. Le thaumaturge peut choisir le type d'élémentaire qu'il invoque.

**Système** : Ces êtres requièrent la présence d'une certaine quantité de leur élément naturel pour être invoqués, et peuvent suivre ou pas les instructions de leur invocateur. Le nombre de succès obtenus détermine la puissance générale de l'élémentaire invoqué et quel degré de contrôle possède sur lui le personnage.

Les capacités exactes de l'élémentaire invoqué sont déterminées par le Conteur. Considérez qu'il a 3 dans tous les attributs physiques. Un point peut être

ajouté pour chaque succès obtenu (le lanceur détermine où sont assignés ces points). Les dégâts et les attaques spéciales propres à chaque élémentaire doivent être déterminés par le Conteur.

Une fois que l'élémentaire a été invoqué, le lanceur doit essayer d'en garder le contrôle. Plus l'élémentaire est puissant et plus il sera difficile de le contrôler. Le lanceur doit effectuer un jet d'*Astuce* + *Occultisme* (difficulté égale au nombre de succès obtenus pour l'invocation de l'élémentaire +4). Si aucun succès n'est obtenu, le jeteur n'a aucun contrôle sur l'élémentaire.

**1 succès** L'élémentaire n'attaquera probablement pas le jeteur.

**2 succès** L'élémentaire aura une opinion favorable envers le jeteur et peut remplir une faveur en échange d'un certain paiement (celui-ci doit être déterminé par le Conteur).

**3 succès** L'élémentaire accomplira la faveur demandée.

**4 succès** L'élémentaire servira le jeteur de la meilleure façon possible tant qu'il ne met pas son existence en jeu.

**5 succès** L'élémentaire exécutera tout ce que le jeteur lui demandera.

## REGO MOTUS

Les thaumaturges qui choisissent cette branche peuvent contrôler le mouvement des objets grâce au pouvoir de leur sang. À haut niveau, Rego motus confère même le pouvoir de voler. Les objets sous le contrôle du personnage peuvent être manipulés comme bon lui semble ; ils peuvent être précipités en l'air ou tournés en cercles. Même des créatures vivantes peuvent être affectées. Les objets ne peuvent pas être déplacés plus vite que le personnage ne peut se déplacer lui-même, donc ils ne peuvent pas être "lancés" avec une meilleure précision. Cependant, les objets peuvent être manipulés comme si le vampire les avait en mains ; une hache peut s'abattre sur les personnes comme sur les bûches, si le Caïnite est suffisamment avancé pour le faire.

Cette branche est extrêmement utile pour effrayer les mortels sans directement les affronter. Certaines personnes paniquent facilement lorsque les objets commencent à bouger d'eux mêmes.

**Système** : Le nombre de succès détermine la durée du temps pendant lequel un objet peut être manipulé - généralement un tour pour chaque succès obtenu. À la fin de cette période, le vampire peut essayer de maintenir le contrôle en tentant un nouveau test. S'il réussit, le contrôle est maintenu.

Si cette branche est pratiquée sur un être vivant, le sujet peut tenter de résister ; le lanceur et le sujet confrontent leur score de *Volonté* dans un jet contre *Résistance*.

Le poids des objets déplacés est très important - un certain niveau est nécessaire pour déplacer certains objets. Une fois qu'un vampire est parvenu au niveau 3, il est capable de se placer lui-même en lévitation, peu importe son poids. Autrement, les restrictions du poids s'appliquent.

## CHAPITRE CINQ : DES DISCIPLINES

- 1 kilo
- 20 kilos
- 200 kilos
- 500 kilos
- 1 tonne

### REGO TEMPESTAS

Cette branche place les forces du climat sous le contrôle du thaumaturge. Le personnage peut affecter les éléments comme il le désire, causant l'apparition de nuages noirs par une journée brillante et lumineuse. Cela peut être un talent très utile pour n'importe quel Caïnite, particulièrement avantageux si l'on veut se déplacer pendant la journée.

**Système** : Le nombre de succès détermine le temps qu'il faut pour obtenir les changements de temps désirés. Un succès indique un délai d'une journée complète, alors que cinq succès indiquent un changement quasi immédiat.

La difficulté pour affecter le temps dépend également du degré de variation que le personnage tente de créer. Le Conteur peut baisser ou augmenter la difficulté en fonction des conditions météorologiques actuelles. Par exemple, il est plus facile d'invoquer un éclair pendant une tempête que de déclencher une averse au beau milieu d'un désert.

Quand il invoque un éclair, le joueur doit effectuer un jet de *Perception* + *Archerie* pour tenter de toucher une cible spécifique.

Les descriptions individuelles ne sont pas fournies pour chaque niveau de cette branche car chaque intitulé est suffisamment explicite.

- Brouillard
- Pluie
- Vent
- Tempête
- Éclair (jeter 10 dés de dégâts)

### REGO VITAE

#### • GOUT DU SANG

Cette capacité fut développée par les Tremeres comme moyen de jauger la force de leurs ennemis ; quelque chose de très important pour un clan dont l'existence même est constamment remise en cause. En goûtant le sang d'un mortel ou d'un Caïnite, le vampire peut déterminer quelle est la quantité de sang qu'il lui reste, quand est-ce que le vampire s'est nourri pour la dernière fois, et la génération approximative du sujet.

**Système** : Le nombre de succès détermine le nombre d'informations obtenues et leur précision.

#### •• RAGE SANGUINE

Ce pouvoir permet à un vampire d'obliger un autre Caïnite à utiliser son propre sang contre sa volonté, affaiblissant ainsi son adversaire. La cible potentielle doit être touchée, et alors le sang est automatiquement dépensé. Un vampire ainsi affecté peut ressentir les effets du sang qui afflue en lui, augmentant un attribut physique au choix du thaumaturge. Ce pouvoir est souvent utilisé pour pousser les autres Caïnites vers la Frénésie. La dépense du sang provoque l'extrême agitation du sujet, autant que la réduction du nombre de points de sang disponibles, ce qui peut causer une envie frénétique de se nourrir.

**Système** : Chaque succès oblige la cible à dépenser immédiatement un point de sang de la façon désirée par le thaumaturge. Chaque succès obtenu ajoute également un point de difficulté pour résister ce tour-ci à la frénésie.

#### ••• PUISSANCE DU SANG

Ce pouvoir s'est révélé vital pour étendre l'influence des Tremeres, même pendant l'enfance du clan. Le vampire peut concentrer son propre sang, le faisant devenir plus puissant, abaissant ainsi sa génération.

**Système** : Les succès obtenus doivent être dépensés pour baisser de génération et pour créer une durée dans le temps. Chaque succès est égal à une génération ou une heure.

#### •••• VOL DE FLUIDE

Un vampire qui possède ce pouvoir peut siphonner l'essence vitale d'une cible. Le vampire peut de façon mystique drainer le sang d'un mortel ou d'un Caïnite sans entrer en contact avec sa cible. Le sang pris est directement transféré au thaumaturge comme s'il avait bu directement de sa cible.

**Système** : Le nombre de succès détermine le nombre de points de sang ainsi transférés. Le sang volé doit provenir d'une distance inférieure à 20 mètres et la victime doit être clairement vue. La source de l'attaque sera évidente.

#### ••••• CHAUDRON DE SANG

Cette attaque dévastatrice fait bouillir le sang de la victime comme de l'eau au-dessus du feu. Le vampire doit toucher sa cible. Cela cause la mort de n'importe quel mortel, et peut infliger de grands dégâts aux vampires.

**Système** : Le nombre de succès obtenus détermine le nombre de points de sang qui se mettent à bouillir. La victime perd également un niveau de santé par point de sang atteint. Un seul succès tue presque n'importe quel mortel, mais pas nécessairement une goule.

## RITUELS

## CHAPITRE CINQ : DES DISCIPLINES

Comme les formules préparées par les sorciers de village, les rituels sont rigides, méticuleusement préparés, mais constituent de puissants sortilèges qui doivent être accomplis selon une certaine démarche précise et en suivant des procédures exactes. Tous les Tremeres qui connaissent la Thaumaturgie ont la capacité d'accomplir des rituels. En apprenant les concepts de base de la Thaumaturgie, un apprenti acquiert une familiarité avec la formule magique requise.

Chaque rituel thaumaturgique de **Vampire** : **l'Âge des Ténèbres** possède un niveau allant de 1 à 5 (ou plus, dans certains cas). Un personnage doit avoir un niveau en Thaumaturgie égal au niveau de pouvoir du rituel pour avoir des chances de le réussir. À moins que cela ne soit indiqué autrement, il faut cinq minutes par niveau pour exécuter le rituel.

Il faut parfois posséder divers composants, comme cela est indiqué dans la description du rituel. Ce peut être des plumes, des copeaux de bois, de la boue, des herbes, des os, un oeil de triton ou des cuisses de grenouilles. Le sang est utilisé dans de nombreux rituels.

Au premier niveau de Thaumaturgie, le vampire gagne automatiquement un seul rituel du premier niveau. Pour en apprendre d'autres, un personnage doit d'abord trouver un professeur (ou découvrir le rituel sur un parchemin ou un manuscrit) pour l'instruire. Apprendre à bien effectuer un rituel peut aller de quelques jours (rituels du premier niveau) à de nombreuses années (rituels du cinquième niveau).

Pour bien lancer un rituel, le personnage doit réussir un jet d'*Intelligence* + *Occultisme* (difficulté 4 + le niveau du rituel). Généralement, un seul succès est nécessaire pour que le rituel soit bien lancé.

Au cours des derniers siècles, les Tremeres se sont révélés capables de lancer des rituels sans aucun risque d'échec. Cependant, la Thaumaturgie du Haut Moyen-Age est une pratique assez récente, et encore relativement inconnue. C'est à cause de cette incertitude qu'un jet est requis pour déterminer le succès ou l'échec d'un rituel. Dans le cas d'un échec, le Conteur a toute liberté pour ajouter d'étranges manifestations. Un échec critique peut indiquer une catastrophe, peut-être même une manifestation démoniaque.

### RITUELS DU PREMIER NIVEAU

#### COMMUNIQUER AVEC SON SIRE

En lançant ce rituel, le Tremere peut joindre son sire en esprit, permettant une communication télépathique à n'importe quelle distance. Cette conversation dure jusqu'à ce que l'une des parties décide d'interrompre la communication. Le jeteur doit posséder un objet ayant appartenu à son sire.

**Système** : Le jeteur doit maintenir une concentration minimale pendant au moins 30 minutes pour établir la communication. Celle-ci peut être maintenue pendant 10 minutes pour chaque point de succès obtenu.

#### DEFENSE DU REFUGE SACRE

Ce rituel couvre une zone de ténèbres impénétrables, fournissant un refuge sûr dans lequel le vampire peut passer les heures de la journée. Il s'est révélé extrêmement utile pour les Tremeres isolés des autres membres de leur race. Une fois que le rituel est lancé, la lumière du soleil ne peut pas pénétrer à travers les fenêtres situées à moins de 10 mètres de l'endroit où le rituel a été effectué. Le jeteur doit utiliser son propre sang pour dessiner le sigle approprié sur chaque fenêtre dans la zone d'effet du rituel. Celui-ci dure aussi longtemps que le Tremere reste dans la zone d'effet.

**Système** : Ce rituel prend une heure pour être accompli, heure pendant laquelle, les sigles appropriés doivent être dessinés sur toutes les fenêtres de la salle. Ces sigles sont généralement peints sur les volets ou juste au-dessus de la fenêtre, ou directement sur la vitre si elle existe. Au moins un point de sang doit être dépensé pour le lancement de ce rituel.

#### DEVIATION DE LA MALEDICTION DU BOIS

La possibilité d'être empalé et immobilisé est peut-être la plus grande peur des Caïnites. Ce rituel protège le thaumaturge de cette possibilité. Le premier pieu qui devrait percer le cœur du vampire est détourné, et se désintègre dans les mains de l'attaquant. Un pieu simplement tenu au-dessus du cœur du vampire n'est pas affecté. Le pieu doit être utilisé pour percer le cœur du vampire.

**Système** : De façon à effectuer ce rituel, le thaumaturge doit être complètement encerclé de morceaux de bois (n'importe quoi) pendant une heure complète. Un copeau de bois doit être placé dans la bouche du jeteur à la fin du rituel (s'il est retiré, le rituel est annulé). L'effet du rituel dure jusqu'au prochain coucher du soleil, ou la prochaine aube.

#### MARQUE DU DIABLE

Ce rituel est utilisé par les Tremeres pour maudire n'importe quel mortel qui leur déplaît. Le lancement de ce rituel place une marque invisible sur le mortel ainsi affligé, causant chez tous ceux qui le rencontrent un sentiment de dégoût extrême. Le mortel est traité comme s'il était la forme de vie la plus méprisable ; les mendiants lui crachent dessus, et les enfants maudissent son nom.

**Système** : Cet effet dure pour une nuit seulement, disparaissant avec la première lueur du jour. Le mortel doit être présent pour que le rituel soit effectif, et une pièce de cuivre doit être placée quelque part sur son corps (dans une poche par exemple). Le rituel prend 15 minutes pour être complété.

#### REVEIL AVEC LA FRAICHEUR DU SOIR

Un autre rituel très populaire auprès des Tremeres qui redoutent que leurs ennemis ne leur

## CHAPITRE CINQ : DES DISCIPLINES

tombent dessus en pleine journée, il permet au Caïnite protégé de se réveiller immédiatement au moindre signe de danger au cours de la prochaine journée. Le jeteur de ce rituel doit répandre des cendres de plumes d'oise brûlées autour de la zone où il compte dormir.

**Système :** Ce rituel dure une demi-heure et doit être accompli immédiatement avant que le vampire ne se prépare à dormir pour la journée suivante. Il requiert une concentration complète. N'importe quelle interruption ou autre activité effectuée après le rituel, mais avant le sommeil, rend la magie inopérante. La règle concernant la façon dont la voie du vampire restreint le nombre de dés utilisable pendant la journée n'est pas prise en compte pour les actions des deux premiers tours. Par la suite, elle est de nouveau effective, mais quelle que soit la condition du vampire, il se réveillera à temps pour contrer le danger.

### RITUELS DU DEUXIEME NIVEAU

#### CHEMIN DU SANG

Ce rituel permet au jeteur de retracer le lignage d'un autre Caïnite.

**Système :** Un lancement réussi nécessite trois heures complètes et un point de sang du sujet dont le lignage doit être retracé. Alors que le jeteur entre dans une profonde transe, le sang doit être goûté. Ce rituel apporte non seulement la connaissance de qui est le sire de ce Caïnite, mais quels sont les membres des autres générations. Un jet de *Perception* + *Empathie* (difficulté 6) est requis ; chaque succès permet de découvrir une génération antérieure. De même, le jeteur est immédiatement au courant de tout Serment du Sang contracté par le sujet, que ce soit comme maître ou comme esclave. Il prend également connaissance du véritable nom des vampires liés, de leur personnalité et de leur relation au sujet.

#### MASQUE DES OMBRES

Les ténèbres semblent envelopper le jeteur alors que son corps s'évanouit dans un noir d'encre. Ce rituel transforme un vampire en un état proche de celui d'un fantôme, le rendant presque invisible dans les ténèbres et frappant de terreur tous les mortels qui assistent à cette métamorphose. Ce rituel n'affecte que l'apparence du personnage. Même s'il apparaît translucide, il est toujours physiquement présent.

**Système :** Le lancement demande un chant d'une durée de 20 minutes, après lequel le jeteur ne peut être vu que grâce à un jet d'*Intelligence* + *Vigilance* réussit (difficulté égale à l'*Astuce* + *Furtivité* du jeteur). *Auspex* permet de soustraire trois points à cette difficulté pour pouvoir voir le magicien, mais les animaux peuvent le sentir automatiquement. Les effets de ce rituel durent un nombre d'heures égal au nombre de succès obtenus sur un jet d'*Intelligence* + *Occultisme* réalisé pour lancer le sortilège.

#### PROTECTION CONTRE LES GOULES

Ce rituel permet au vampire de créer une puissante protection contre n'importe quelle goule ; humaine ou animale. Toute goule qui entre en contact avec cette protection encaisse une décharge brûlante d'énergie mystique aussi longtemps que le contact est maintenu. Cette protection est formée en traçant un sigle mystique sur l'objet désiré, utilisant le sang d'un mortel comme encre.

Les Tremeres utilisent cette protection de plusieurs façons, la plaçant souvent sur des bijoux, des pièces ou d'autres petits objets. On peut créer une puissante arme en plaçant cette protection sur une arme telle qu'une épée, une dague ou même une flèche.

Une des restrictions de ce rituel est que le symbole mystique ne protège qu'un seul objet. Par exemple, si le jeteur place une protection sur la porte d'une salle, cette protection n'affecte que la porte, pas la salle entière. On peut facilement y pénétrer par une autre porte.

Une dernière note : les protections peuvent être placées sur des pointes de flèches. Aussi longtemps que cette pointe reste fichée dans le corps de la goule, celle-ci continue d'encaisser les dégâts. Cette pointe traversera souvent une partie du corps, auquel cas la protection est détruite dès la pénétration. De façon à s'assurer que la flèche restera bien fichée dans le corps de la goule, la personne qui tire devra obtenir au moins trois succès sur un jet d'archerie.

Cette protection peut être détruite par des moyens normaux, bien que la créature qui en est la cible ne puisse le faire.

**Système :** Au moins un point de sang de mortel est requis pour lancer ce rituel. Celui-ci est complété en 10 heures, et l'étrange symbole apparaît sur l'objet. Toute goule qui le touche subit immédiatement une brûlante décharge d'énergie mystique (causant trois dés de dégâts).

Une fois qu'une goule a touché la protection, elle doit dépenser un point de volonté pour la toucher à nouveau. On murmure que certaines des plus puissantes goules des Tzimisces sont immunisées contre ce rituel.

#### RECEPTACLE DE FLUIDE INFUSE

Ce rituel permet au jeteur d'imbiber un objet physique d'une partie de son propre sang, créant un moyen pratique de stocker du sang pour une future utilisation. Le sang peut être consommé n'importe quand dans le futur en buvant une infusion de cet objet. De nombreux Tremeres portent sur eux plusieurs bijoux infusés par précaution.

**Système :** L'objet doit être d'une taille que le vampire peut prendre facilement entre ses deux mains, et peut être aussi petit qu'un petit pois. Un des propres points de sang du jeteur doit être utilisé, et l'incantation demande quatre heures pour être accomplie. Après cela, l'objet prend une teinte rougeâtre et est atrocement collant au toucher. En

## CHAPITRE CINQ : DES DISCIPLINES

touchant cet objet, le jeteur d'origine peut libérer le sang de son enchantement, causant la désintégration de l'objet. En un moment, il redevient une goutte de sang (valant un point de sang) qui peut être utilisée de nombreuses façons.

Un tel "réceptacle infusé" peut être réalisé pour un autre Caïnite, bien que celui-ci doive être présent pendant le rituel initial (le point de sang doit toujours venir du jeteur).

### RITUELS DU TROISIEME NIVEAU

#### CHAIR ARDENTE

Ce rituel fait que la chair du jeteur brûle n'importe quel Caïnite qui entre en contact avec lui. La plupart des Tremeres lancent ce rituel en prenant quelques précautions, car on croit que ce pouvoir vient directement de l'Abyse.

**Système** : Après avoir terminé le rituel, n'importe quel Caïnite qui touche la chair du jeteur Tremere perd automatiquement un niveau de santé à cause de la blessure aggravée qu'il reçoit de ce contact brûlant. On peut résister aux dégâts grâce à l'*Endurance*, mais si le vampire tient toujours le jeteur, il continuera à encaisser des dégâts. Toutefois, le jeteur ne cause aucun dégât en touchant quelqu'un - il doit être touché. Bien que les effets de ce pouvoir durent jusqu'au coucher du soleil de la prochaine journée, il a aussi son prix à payer. Pendant les deux ou trois heures nécessaires au lancement du rituel, le vampire doit avaler un petit morceau de charbon brûlant, lui causant une blessure aggravée (on peut y résister avec *Endurance*) et lui coûtant un point de *Volonté* (pour s'obliger soi-même à le faire). Pendant que cet enchantement est actif, la peau du Caïnite prend une teinte légèrement bronzée. Cette couleur peut-être remarquée par un jet de *Perception* (difficulté 8) du personnage qui inspecte le magicien de près. Le jeteur est également inhabituellement chaud au touché.

#### HAMPE DE L'IMMOBILITE TARDIVE

Ce rituel vicieux est lancé sur un pieu qui est destiné au cœur d'un vampire. Le pieu désigné est orné de symboles et noirci dans un feu de chêne. Il devient alors une des armes les plus redoutées des vampires. Une simple blessure de ce pieu, même aux jambes ou aux bras, permet à la pointe de se briser et de pénétrer dans le corps du vampire. La pointe poursuit lentement son chemin vers le cœur. La victime de cette attaque peut ne pas être consciente de ce qui se passe avant qu'il ne soit trop tard. Ce rituel est souvent effectué sur des flèches.

**Système** : Pendant un rituel de cinq heures, le jeteur doit graver une série de symboles sur la branche taillée, couvrir la pointe de son sang et la noircir dans un feu de chêne. La pointe atteindra le cœur dans un délai d'un à dix jours (jet de 1 d 10). Pendant tout ce temps, le porteur de la pointe peut ressentir des douleurs aiguës. Ces douleurs se font de

plus en plus proches et de plus en plus insupportables alors que la pointe se rapproche de sa cible. Les dégâts causés par une telle arme sont insuffisants pour faire perdre des niveaux de santé à un vampire, mais pas pour un mortel ou une goule. L'un des seuls moyens de s'en débarrasser est d'aller à sa recherche - un procédé extrêmement risqué. L'horrible chose peut tenter d'éviter le chirurgien en s'enfonçant encore plus dans la plaie ouverte. Il est inutile de dire que cette arme constitue une sentence de mort pour n'importe quel mortel, et peut fort bien détruire un Caïnite ; qui sait où peut se trouver le vampire lorsqu'il sera immobilisé...

#### PASSAGE INCORPOREL

Ce rituel permet au vampire de devenir aussi intangible qu'un fantôme. Tout ce qui reste visible est une aura brumeuse. Sous cette forme, le vampire peut traverser tous les obstacles, comme s'ils n'existaient pas. Le jeteur est insensible à la plupart des attaques. Il doit marcher en ligne droite à travers les obstacles, il doit continuer et ne peut pas faire marche arrière. Cependant, le vampire ne peut pas s'enfoncer dans le sol. Certains Tremeres murmurent que l'utilisation de ce rituel rapproche le jeteur du monde de la mort ; et le rend donc sujet au pouvoir des Sans Repos.

**Système** : Ce rituel demande près d'une heure pour être accompli, et dure un nombre d'heures égal au nombre de succès obtenus sur un jet d'*Astuce* + *Survie* (difficulté 6). Pendant le rituel, le vampire doit briser un miroir avec son propre reflet. Un des morceaux est utilisé pour conserver son image alors qu'il se déplace de façon incorporelle. Il n'a pas besoin de regarder ce morceau de miroir, simplement de s'assurer qu'il s'y reflète. Le rituel peut être annulé en cachant ou en retirant le miroir de façon à ce que le jeteur ne puisse plus y voir son reflet.

#### PROTECTION CONTRE LES LUPINS

Ce rituel fonctionne exactement de la même façon que la Protection contre les goules (rituel du deuxième niveau), mais il affecte les loups-garous.

**Système** : Les conditions sont les mêmes que celles du rituel de Protection contre les goules, sauf qu'il faut de la poussière d'argent à la place du sang d'un mortel.

### RITUELS DU QUATRIEME NIVEAU

#### CŒ UR DE PIERRE

En lançant ce rituel, le magicien transforme son cœur en pierre solide - complètement à l'épreuve des pieux. On dit que les Tremeres qui accomplissent régulièrement ce rituel deviennent d'insensibles automates, sans la moindre once d'humanité ou de conscience.

**Système** : Le jeteur doit tracer un cercle de deux mètres de large et profond de trois centimètres

## CHAPITRE CINQ : DES DISCIPLINES

dans la surface en pierre et doit alors se coucher nu sur le dos en son centre. Une bougie doit être placée directement au-dessus du cœur, et laissée brûler jusqu'à ce que la flamme soit éteinte par la cire de la bougie. Cette cire coule sur la poitrine du jeteur, causant une blessure aggravée, qui peut être neutralisée avec *Endurance*. Le rituel dure entre sept et neuf heures, mais ses effets durent autant de temps que le désire le jeteur. Sous l'influence de ses effets, le jeteur en subit les désavantages et les limitations : il ne peut pas utiliser sa volonté, et s'il est obligé de dépenser un point de volonté, le sort est immédiatement annulé ; le score de *conscience/conviction* du jeteur tombe à 1 (ou zéro si le trait était déjà à 1) ; et le jeteur perd la moitié de son groupement de dés pour tous les jets d'*Empathie*, la plupart des jets sociaux et pour presque tous les jets où il tente de provoquer la compassion ou l'amitié.

### ENCHAINER LA BÊTE

Par l'utilisation de ce rituel, le magicien peut de façon temporaire séparer la Bête de l'âme d'un autre vampire. Ce rituel est souvent exécuté pour tenter de maîtriser un personnage soumis à la frénésie, bien qu'il puisse être accompli à n'importe quel moment. Le sujet de ce rituel se languit souvent dans un état de terrible désespoir, n'ayant même plus la volonté de vivre ; en même temps que la Bête est retirée, l'instinct de survie en fait de même. Le désir du sang est également retiré, faisant paraître l'acte de se nourrir comme répugnant pour de nombreux Caïnites. Certains vampires sont plongés dans la torpeur après être soumis à ce rituel.

**Système** : Ce rituel demande 10 minutes pour être accompli. Le jeteur n'a pas besoin de voir sa cible, mais doit boire un point de sang du personnage frénétique (il peut avoir été prélevé précédemment), et il doit percer sa propre main avec un clou de fer (causant la perte de deux niveaux de santé, perte qui ne peut pas être neutralisée). Après avoir accompli ces actes, le sujet émerge lentement de la frénésie, et devient généralement incroyablement passif.

En vérité, le côté bestial du sujet a été séparé de son psychisme pour un nombre de nuits égal au nombre de succès obtenus sur un jet de *Manipulation* + *Empathie* (difficulté égale à 10 moins le score de la voie suivie par le personnage). Pendant ce temps, le sujet ne peut pas tomber dans la frénésie, regagner des points de *Volonté*, et ne peut plus utiliser qu'un seul point de sang par tour quelle que soit sa génération. De plus, il ne peut pas se nourrir sans réussir un jet de courage. Le vampire doit également effectuer un jet de *Volonté* (difficulté 7) pour utiliser ces disciplines. Le jeteur ne peut jamais accomplir ce rituel sur lui-même.

### PROTECTION CONTRE LES CAÏNITES

Ce rituel fonctionne exactement de la même façon que la Protection contre les goules (rituel du deuxième niveau), mais il affecte les vampires.

**Système** : Les conditions sont les mêmes que celles du rituel de Protection contre les goules, sauf qu'il faut du sang de vampire à la place du sang d'un mortel.

## RITUELS DU CINQUIÈME NIVEAU

### PACTE DE SANG

Ce rituel crée un serment incassable entre deux partis. Le pacte doit être écrit avec le sang du jeteur et prend trois jours pour être complété. Le rituel est terminé lorsque les deux protagonistes signent leur accord de leur propre sang, après quoi ils sont obligés de respecter les termes du pacte. Le seul moyen d'en sortir est d'accomplir sa part du contrat ou de le brûler.

**Système** : Si un des protagonistes brise le serment, il subit suffisamment de blessures aggravées pour sombrer dans la torpeur. Les Conteurs doivent se sentir libres d'imposer la punition qu'ils désirent.

### PROTECTION CONTRE LES ESPRITS

Ce rituel fonctionne exactement de la même façon que la Protection contre les goules (rituel du deuxième niveau), mais il affecte les esprits.

**Système** : Les conditions sont les mêmes que celles du rituel de Protection contre les goules, sauf qu'il faut du sel de mer pur à la place du sang d'un mortel.

### REFUGE AUPRES D'UN AMI SUR

Plus d'un Tremere a échappé aux affres d'une mort certaine par l'utilisation de ce rituel. Celui-ci doit être préparé d'avance, mais peut être d'une grande utilité en certaines occasions. Le rituel permet au jeteur de disparaître soudainement en marchant dans un cercle préparé auparavant. Le magicien est instantanément transporté à proximité d'une personne déjà désignée, généralement un ami proche ou un allié. Le personnage n'apparaît pas soudainement devant son ami, mais se matérialise dans un endroit proche et hors de vue (généralement à portée de voix de la localisation de l'ami en question). L'enchantement peut être réutilisé un nombre illimité de fois tant que le cercle n'est pas brisé et que les symboles ne sont pas effacés.

**Système** : Un cercle d'un mètre de diamètre doit être tracé dans le sol, et de nombreux symboles mystiques doivent être gravés à certains endroits précis. Le processus entier prend trois ou quatre nuits et coûte cinq points de sang au jeteur. Une fois que tout ceci est accompli, le jeteur (et seulement lui) peut à tout moment avancer dans le cercle tout en répétant le vrai nom d'un ami et être mystiquement transporté jusqu'à lui.