

# Thaumaturgie Kiasyd

## Cette thaumaturgie remplace la discipline des Kiasyds.

Les Kiasyds sont des vampires, mais, ils avaient en eux du sang des fées (Unseelies) et/ou d'un démon avant la transformation, ce qui les a transformés en quelque chose à part. Ce sont de grands lettrés, passant leur temps en recherches ésotériques à la poursuite de connaissances perdues, cherchant à comprendre ce qu'ils sont vraiment.

Ils ont développé, de manière discrète, une thaumaturgie tirée de leur sang et uniquement utilisable par un véritable Kiasyd, même un diaboliste ne pourra en profiter, le sang absorbé étant dégradé par le processus de diabolisation. Cette thaumaturgie est très difficile à apprendre ces multiplicateur sont toujours x6 pour la voie primaire et x 5 pour les voies secondaires, néanmoins, cette thaumaturgie est très discrète et ne nécessite aucun mouvement ou incantation trop perceptible, ce qui rend difficile de remarquer un lancement de sort (difficulté augmentée de deux rang), de plus l'aura des sorts de Kiasyd est flou et un examen par augure sera plus dure ne sachant pas si l'aura est vampirique, féérique ou démoniaque (difficulté 8 et au moins 3 réussites pour le déterminer).

Les voies sont les suivantes : La voie de Nemain (Voie de la peur) ; Voie de Macha (Voie des sens trompés) ; Voie de Badb (Voie de la malchance), ils ont aussi accès à la voie de la conjuration, de la Téléquinésie, de la technomagie (à partir de l'âge victorien) et celle de la contre-magie.

## Voie de Nemain

La voie de Nemain est la voie de la peur viscérale, de la panique. Elle est inspirée des pouvoirs des croquemitaines et des Banshees.

● Intrus : La cible doit réussir un jet d'Astuce + Vigilance difficulté (Volonté du thaumaturge (+2 s'il dépense un point de Volonté)) et faire plus de réussites que le thaumaturge. Si la cible ne réussit pas son jet, elle aura l'impression pendant la scène suivante de voir des mouvements suspects dans l'angle de son champ de vision, comme si une créature se cachée à sa vue. Les réactions de la cible seront décidées par le MJ en fonction du caractère de la cible. Néanmoins, la cible subit alors un malus de 1 dé à toutes ces actions étant toujours sur ces gardes. Si elle connaît ce sort, la cible peut dépenser un point de volonté pour annuler le sort.

●● Pressentiment : La cible doit réussir un jet de Courage difficulté (Volonté du thaumaturge) et faire au moins deux réussites. Si la cible rate son jet, elle aura l'impression que tout va mal se passer et sera défaitiste pour une scène pendant laquelle elle ne peut dépenser de volonté pour autre chose que sa survie immédiate. De plus ces adversaires bénéficient, automatiquement, de l'initiative les trois premiers tours de combat qu'elle est réussie ou pas son jet de courage.

●●● Sceau de l'Unseelie : Le thaumaturge place un sceau, qui dure jusqu'au levé du jour, sur un objet qui devient répugnant pour toute autre personne que le thaumaturge. Pour toucher ou tenir l'objet la personne doit réussir un jet de Maîtrise de soi difficulté (Volonté du thaumaturge) et faire au moins deux réussites et cela à chaque tour.

●●●● Manteau de la terrible beauté : Le thaumaturge ne change pas d'apparence, mais devient pourtant d'une beauté angoissante, comme certains cauchemars peuvent l'être, et gagne deux réussites automatiques en intimidation pendant une scène. De plus, ces adversaires humains ou goules doivent réussir un jet de Courage difficulté (Volonté du thaumaturge) et faire, au moins, deux réussites pour l'attaquer, les autres créatures sont immunisées au second effet.

●●●●● Clameur de la Banshee : Le thaumaturge pousse un cri. Toutes les personnes qui l'entendent doivent réussir un jet de Courage difficulté (Volonté du thaumaturge) et faire aux moins trois réussites. En cas d'échec les humains fuiront aveuglément dans la direction opposée au vampire pendant (5 + 1D10) tours. Les humains qui font un échec critique devront réussir un jet de vigueur difficulté 8 sous peine de mourir d'une crise cardiaque, même s'ils survivent, leurs cheveux deviendront blancs en 24 heures et ils développeront une phobie lourde quelconque. Les créatures surnaturelles ratant leur jet feront une panique semblable au Roshreck pendant (2 + 1D10/2) tours, si elles font un échec critique, elles développeront une phobie légère quelconque. Dans tous les cas les adversaires ayant résistés ne pourront agir contre le vampire qu'avec un malus d'un dé à toutes leurs actions, pour le reste de la nuit.

# Voie de Macha

La voie de Macha, la voie du corbeau est la voie de la manipulation des sens. Elle est inspirée des pouvoirs des Coquemars et des Maichains.

● Eméché : La cible doit réussir un jet de Volonté difficulté (Volonté du thaumaturge) et faire plus de réussites que le thaumaturge. Si la cible rate son jet, le thaumaturge pourra la convaincre verbalement qu'un objet est un autre objet d'approximativement la même taille (Ex : « Ce n'est pas un pistolet, monsieur l'agent, vous voyez bien que c'est une banane ! » ou « Je suis M. Smith, agent du FBI, voici mes papier officiels (en montrant un papier blanc) ») pendant une scène. Si la cible manipule l'objet ou si quelqu'un lui fait remarquer la supercherie, elle peut dépenser un point de Volonté pour briser le sort. Seule la cible voit l'objet comme le décrit le thaumaturge, toutes les autres personnes verront l'objet sous sa vraie forme.

●● Chuchotement du saule : Le thaumaturge peut chuchoter, pendant une scène, à une cible en vue, celle-ci entendra le chuchotement comme si le thaumaturge était derrière son épaule (ce qui peut perturber la cible si elle est surprise, jet de maîtrise de soi difficulté 8). La cible peut annuler ce sort mais seulement après avoir entendu la première phrase, en réussissant un jet de Volonté difficulté (Volonté du thaumaturge). Le sort dure une scène et ne s'arrête pas si la cible sort du champ de vision du thaumaturge.

●●● Perception cauchemardesque : La cible doit réussir un jet de Volonté difficulté (Volonté du thaumaturge) et faire plus de réussites que le thaumaturge. Si la cible rate son jet, ces perceptions des distances deviennent distordues comme dans un cauchemar. Elle ne pourra pas juger des distances pendant un tour par réussite du thaumaturge. La cible subit un malus de -2 dés à toutes ces actions physiques et -4 dés au tir, si elle tente de bouger plus vite que le pas, elle devra réussir un jet sous Astuce + Athlétisme (avec le malus de -2 dés) difficulté 8 ou elle tombera.

●●●● Masque de supériorité : La cible doit réussir un jet de Volonté difficulté (Volonté du thaumaturge) et faire plus de réussites que le thaumaturge. Si la cible rate son jet, elle considère le thaumaturge comme son supérieur direct. Notez que son comportement dépendra de sa nature et de son attitude. Ainsi, un soldat ou un garde obéira sans réfléchir, alors qu'un vampire sabbatique ne vous attaquera pas (par peur de représailles), mais pourra très bien ne pas vous obéir, voir vous insulter. Notez aussi que vous ne changez pas de visage (à moins d'utiliser « mille visages » ou « Vicissitude » en plus), la cible vous considère juste comme un supérieur pendant une scène et se rappellera par la suite de la rencontre sans comprendre pourquoi elle vous a traitée comme un supérieur.

●●●●● Yeux voilés : Le thaumaturge devient réellement invisible pendant (points de volonté investis au lancement du sort) + 1D10/2 (arrondi au plus haut, le MJ ne dira pas au joueur le résultat du jet de dé) tours. Il pourra être remarqué s'il fait du bruit ou sous la pluie, dans le brouillard (ce sera au MJ de décider des chances de le remarquer). Ce pouvoir fonctionne sur les caméras. Une attaque (mentale ou physique) à vue des personnes présente, un coup pris par le thaumaturge invisible à vue des personnes présente ou une action laissant supposer un phénomène non naturel (ouvrir une porte ou porter un objet à la vue des cibles, parler à voix haute, etc...) fait réapparaître le vampire. Un vampire avec les sens doublés par l'utilisation du premier rang d'Augure peut faire un jet de Perception + Vigilance difficulté 9 pour repérer le thaumaturge invisible, ce qui ne brisera pas le sort, il pourra, par contre l'attaquer (avec un malus de 2 dés) pour le rendre visible.

# Voie de Badb

La voie de Badb, la corneille est la voie de la malchance. Elle est inspirée des pouvoirs des Farfadets et des Teugghias. Cette voie ne fonctionne pas sur les personnages ayant les atouts « Chance » ou « Destiné à la grandeur », mais l'utilisateur de cette voie le saura à la première utilisation de cette voie sur ladite cible.

● Infortune : La cible subit un effet aléatoire de petite malchance (lacet qui casse, glissade involontaire, vêtement qui craque au mauvais moment etc...) qui peut la déconcentrer si elle rate un jet de maîtrise de sois (difficulté choisit par le MJ en fonction de la situation, mini 4).

●● Malheur : La cible remplace son dé le plus faible qui n'est pas un 1 lors du prochain tirage par un 1 (et s'approche donc de l'échec critique).

●●● Adversité : La cible doit refaire le jet qu'elle vient de faire et prendre le jet le plus faible des deux.

●●●● Calamité : comme le rang ●● mais la cible remplace deux de ces dés les plus faibles qui ne sont pas des 1 par des 1 et cela pendant une scène.

●●●●● Fatalité : A moins de dépenser un point de volonté à chaque réveille pendant la durée de ce pouvoir, la cible subit le niveau ● de cette voie aux pires moments et le niveau ●● de cette voie une scène (choisit par le MJ) par nuit et cela pendant un certain temps en fonction des réussites du thaumaturge, comme suit :

- 1 réussite = 24 heures (1 jour)
- 2 réussites = 36 heures (1 jour et demi)
- 3 réussites = 48 heures (2 jours)
- 4 réussites = 72 heures (3 jours)
- 5 réussites = 108 heures (4 jour et demi)
- Chaque réussite supplémentaire augmente de 48 le nombre d'heures (2 jours).

La cible subit aussi le handicap « Présence éthérée » pendant la durée du sort et cela n'est pas enlevé par la dépense du point de volonté.

# Rituels Kiasyds

**La thaumaturgie Kiasyd possède peu de rituels, mais ils sont, pour quelques-uns, uniques.**

## Rituels de rang 1 :

● **Appeler la marque du maudit** : le vampire façonne un morceau de terre glaise dans laquelle se trouve un morceau de la cible (cheveu, sang, larme, morceau de peau, etc...) pour lui donner, même vaguement, le visage de la cible, la représentation est enchantée par un rituel de 15 minutes. Pendant 6h par réussites, la victime sera traitée comme le dernier des hommes par ceux qu'elle rencontre qui l'ignoreront ou chercheront à lui nuire ou à l'insulter. Elle subit un malus de -2 dés à toutes ces actions sociales et ne sera jamais crue, même avec des preuves solides (ouai, elle est chouette ta photo, t'es doué avec Photoshop, c'est bien...).

● **Convier le soutien** : Permet d'enchanter un objet. En se concentrant un tour et en prononçant un mot, le vampire peut l'invoquer dans une de ces poches (il décide laquelle), dans sa bourse ou dans une besace qu'il porte. L'objet ne doit pas faire plus de 2 Kilos. Le vampire peut posséder jusqu'à (Volonté + Occultisme) objets enchantés en simultané. Il peut en enchanter pour d'autre en utilisant leur sang pendant le rituel, la cible du rituel ne pourra alors posséder que jusqu'à (Volonté du thaumaturge) objets enchantés en simultané.

● **Demander l'aide de Calliope** : Identique au rituel Tremere « Le scribe ». Nécessite une pointe de plume en or (réutilisable). Tout mot prononcé est enregistré sur le support désiré par le vampire (une feuille, un livre, un timbre...), sans souci de taille d'écriture. Une version existe tapant les mots sur ordinateur.

● **Marquer la cible** : Un petit objet (200g max, généralement une petite agrafe de cuivre) est immergé dans 3 points de Sang pendant trois nuits. Chaque nuit, le vampire récite ses incantations, faisant disparaître un point de sang. La troisième nuit, le sang est tel de l'eau, et le vampire peut savoir instinctivement où se trouve l'objet. L'effet dure indéfiniment, et permet par exemple de surveiller quelqu'un.

● **Masque démoniaque** : Le visage du thaumaturge devient couvert d'une brume magique, prenant la forme d'un visage démoniaque. Ceux qui voient le thaumaturge ainsi camouflé subissent les règles de Garou sur le Delirium.

● **Œuf Unseelie** : Ce rituel permet d'enchanter, en vingt minutes, un œuf pourri en versant un point de sang dessus. Les œufs sont moins fragiles que des œufs normaux, mais on ne peut transporter plus d'un ou deux œufs sans risque, sans des poches ou une sacoche particulière (qui permettra, elle, d'en porter 4 ou 5, maximum). En cas de combat ou d'action d'Athlétisme, si on transporte plus de deux œufs, sans des poches ou une sacoche particulière, on jette 1D10 à chaque attaque faite ou subite et à chaque jet d'Athlétisme ou d'Esquive, si on fait 1, l'un des œufs explose (choisit par le MJ) et l'on subit ces effets (ainsi que l'ennemi s'il s'agit d'une bagarre et pas d'une mêlée ou d'une fusillade). Chaque type d'œuf correspond à un rituel différent. L'œuf peut être lancé avec un jet de Dextérité + Athlétisme difficulté 7 ou Dextérité + Lancer difficulté 6 à une distance de Force (+ Puissance, le cas échéant) x4 mètre (x10 avec une fronde) et peut alors avoir plusieurs effets comme suit :

- **Feux d'artifices** : L'œuf se brise en un nuage de poussière mauve qui obstrue la vue sur 1,5 m de rayon pendant 1 tours (-2 dés gardable sur la perception), puis la poussière explose en de très vives lumières de couleurs. La ou les cibles doivent réussir un jet sous Dextérité (+ Célérité, le cas échéant si la cible avait enclenché Célérité) difficulté 7 et faire plus de réussites que le thaumaturge ou subir 2 dés de dégât de feu, un vampire devra, de plus, réussir un jet de courage difficulté 7 pour ne pas subir un Roshreck. Cet œuf fait un trou de 60 cm de diamètre sur 30 cm de profondeur dans toutes les matières sauf l'argent, l'or ou le platine, en rongant la matière comme un acide, mais il ne touche pas le matériel porté par quelqu'un.

- **Nuage de poudre à gratter** : L'œuf se brise en un nuage de poussière mauve qui obstrue la vue sur 1,5 m de rayon pendant 1 tours (-2 dés gardable sur la perception), puis la ou les cibles doivent réussir un jet sous Vigueur (+ Force d'âme, le cas échéant) difficulté 7 et faire plus de réussites que le thaumaturge lors de la création de l'œuf ou subir de fortes démangeaisons leur causant -1 à tout pendant 1D10/2 tours (arrondi au supérieur). Cet effet ne fonctionne pas sur les vampires.

- **Nuage de poudre de perlimpinpin** : L'œuf se brise en un nuage de poussière mauve qui obstrue la vue sur 1,5 m de rayon pendant 1 tours (-2 dés gardable sur la perception), puis la ou les cibles doivent réussir un jet sous Volonté difficulté 7 et faire plus de réussites que le thaumaturge lors de la création de l'œuf ou oublier ce qu'elles faisaient là, elles oublient 3 + 1D10 tours juste avant cet effet. Attaquer la créature lui fait se rappeler immédiatement la situation et elle n'a aucun malus pour se défendre (car elle se méfie

inconsciemment du vampire et de ces alliés). Les créatures surnaturelles peuvent dépenser un point de volonté pour annuler ce pouvoir, mais elles cesseront toute activité, sauf leur défense, pendant 1 tour. Cet œuf peut aussi altérer le disque dur d'un ordinateur allumé pour y effacer toutes les données comme un effacement profond du disque.

- **Nuage de poudre de fée** : L'œuf se brise en un nuage de poussière mauve luminescent qui obstrue la vue sur 1,5 m de rayon pendant 1 tours (-2 dés gardable sur la perception), puis la poussière explose en de vives lumières de couleurs. La ou les cibles doivent réussir un jet sous Dextérité (+ Célérité, le cas échéant) difficulté 7 et faire plus de réussites que le thaumaturge lors de la création de l'œuf ou se retrouver couverte de poussière mauve luminescente très difficile à enlever. Il faut une douche forte, le feu ou un pouvoir surnaturel pour enlever/détruire la poudre. Elle rend visible une personne dans le noir à 50 mètres. Un vampire couvert de cette poussière aura du mal à s'occulter. S'il n'a pas au moins 4 en Occultation, il devra réussir un jet de Volonté difficulté 8 (1 réussite suffira) pour imposer son Occultation aux esprits présents dans la zone. La poussière dure 1 h. Annule le niveau 1 d'Obténébration.

● **Protection solaire** : Similaire à « Défense du havre sacré ». Le vampire trace sur chaque fenêtres, portes ou arches donnant dans un bâtiment choisie un sceau avec son sang. Le soleil passe au travers de ces ouvertures, mais il ne blesse plus les vampires se trouvant derrière. Ce rituel prend une heure et couvre toutes les ouvertures dans un rayon de 6 mètres autour du vampire. Le créateur des runes peut les détruire sur un mot de commande, la protection disparaissant simultanément.

● **Poussière à la poussière** : Ce rituel permet d'effacer des traces de sang en les transformant en une fine poussière. Ceci n'affecte que le sang projeté (sur une surface, le sol, les vêtements etc...), sur 5 m. Ce rituel est inactif sur le sang utilisé de manière active par une discipline ou un rituel, ou de manière passive (telles les protections). Il nettoie, en revanche, le sang qui a pu être utilisé dans le cadre d'une discipline, mais ne sert plus (traces de rituels finis etc...).

● **Protéger la candeur** : Le thaumaturge psalmodie une bénédiction puis donne un morceau de tissu coloré à la cible. Ce rituel protège d'une Voie thaumaturgique au choix. Il faut que l'effet de la Voie soit directement sur la cible (Voie du Feu agit, aussi, sur les objets autour). On ne peut bénéficier que d'un rituel à la fois. Le rituel cesse de fonctionner dès qu'il arrête un sort de la voie choisie et le tissu tombe en poussière. Si la cible protégée perd le morceau de tissu le rituel cesse.

● **Protéger le savoir des yeux ingrats** : Le thaumaturge psalmodie en versant une goutte de son sang sur un livre, un parchemin, une stèle ou tout autre support d'écriture. Ce rituel protège ce qui est écrit sur le support enchanter de la lecture de personnes non autorisées à le lire. Toute personne non autorisée qui tente de lire le texte doit réussir un jet de Volonté difficulté 8 et faire plus de réussites que le thaumaturge ou lire un texte totalement inutile et sortir des tréfonds de son propre esprit (par exemple un vieux poème qu'il a étudié quand il était petit ou les passages d'un livre qu'il a lue, il y a très longtemps). Le texte lui dira quelque chose, mais sans plus. Attention, plusieurs personnes lisant le même texte protégé y verront un texte différent.

● **Yeux de ténèbres** : Le thaumaturge s'arrache les deux yeux (1 dégât légal par œil non absorbable, mais régénérable, bien sûr) et fait ce rituel sur ces yeux arrachés. Par la suite la personne qui avale un des yeux (on peut donc utiliser deux fois ce rituel) voit dans le noir total comme en plein jour et voit deux fois plus loin dans le noir magique (minimum 1,5 m si aucune vision possible).

● **Yeux de ténèbres insondables** : Le thaumaturge s'arrache les deux yeux (1 dégât légal par œil non absorbable, mais régénérable, bien sûr) et fait ce rituel sur ces yeux arrachés. Par la suite la personne qui avale un des yeux (on peut donc utiliser deux fois ce rituel) obtient un regard qui devient insoutenable par la plupart des personnes. Pendant une scène +2 dés en Intimidation non gardable, si la personne vous regarde dans les yeux.

## Rituels de rang 2 :

●● **Appeler une Faée** : Permet en servant une tisane sucrée ou des gâteaux au miel ou des bonbons, d'appeler une Faée Unseelie proche de la zone dans les 200 mètres autour du lieu du rituel. Elle n'est pas contrôlée et est totalement libre de ne pas répondre à l'appel, mais n'est pas agressive et acceptera de discuter sans s'attaquer au thaumaturge, sauf si celui-ci se montre désagréable ou que lui ou ces alliés l'attaquent (ou se préparent visiblement à l'attaquer). Elle négociera avec le thaumaturge un service en échange d'un service équivalent du thaumaturge. Si la négociation n'aboutit pas elle est libre de refuser et de partir.

●● **Carapace démoniaque** : En faisant des dessins avec son sang (deux points de sang) sur son corps ou celui d'une cible, le Kiasyd appelle la résistance de son sang démoniaque, la cible du rituel gagne 1 point d'armure par réussite (maximum 4) sans gêne, mais les écailles et les cornes qui ont poussés sur la cible nuisent à son apparence, la cible perd 1 en apparence par point d'armure gagnée (zéro minimum). Dure une heure par réussites.

●● **Connaître le naturel** : Ce rituel permet de détecter un animal qui est en fait un vampire, ou sous son contrôle. De même pour un garou, ou pour tout autre effet magique sur un animal. Le rituel nécessite du sang d'un vampire ayant la Discipline Animalisme, ou encore du sang garou. Le tout est mélangé à des herbes, ce qui crée une potion. Le buveur de la potion sur un jet réussit en Perception + Animaux, reconnaît une bête marquée par un pouvoir. SR15 sur un animal normal, 18 pour un animal goule, 21 pour un animal surnaturel (Protéisme 4 par exemple), 24 pour une possession d'animal, 27 pour un garou transformé en animal. Ce pouvoir fonctionne une nuit par réussite et ne détectera pas un animal à qui on a juste demandé de faire quelque chose grâce à un pouvoir ou la magie (animalisme ou autre).

●● **Discrétion du Fuathan** : Chaque succès rajoute 5 au SR pour découvrir des informations sur la planque du thaumaturge. Les notes d'électricité ne parviennent jamais et apparaissent comme payées, pas de rapports écrits dans l'administration etc...

●● **Épigraphe sanguine** : la cible (qui peut être le thaumaturge) doit avoir un tatouage de couleur rouge (mais cette couleur peut être incluse dans un tatouage avec d'autres couleurs) qui, une fois enchanté ne s'effacera plus sur un vampire. Ce rituel permet de stocker 1 Sang par 2 réussites (maximum 2) dans le tatouage, en plus de toute autre réserve. Le porteur du tatouage peut y faire appel en se concentrant dessus pendant un tour, sans entreprendre d'autres actions. Le tatouage à l'air humide quand du sang est stocké dedans. Le porteur du tatouage peut y stocker son sang en un tour de concentration. Stocker ou utiliser le sang d'un tatouage ne détruit pas le tatouage. Une cible peut porter jusqu'à deux tatouages ainsi enchantés.

●● **Festivité macabre** : Ce rituel produit une drogue induisant un état d'esprit résigné et de la nostalgie chez les mortels. Les vampires buvant le sang d'un mortel atteint se sentent nostalgiques et calmes. 1 Sang mélangé à une boisson pour faire 5 verres de drogue. Le mélange ne crée pas de goule ni de lien, ni n'a le goût du sang. Ceux en buvant doivent réussir 3 succès sur Vigueur SR6 s'ils se sont contentés d'une gorgée, SR8 pour un verre entier, SR10 pour plus. Un jet réussit indique que la victime garde le contrôle (mais le jet doit être refait si plus de boisson est bue), un échec critique qu'elle tombe dans un état morose pour la nuit. Sur un échec, elle est droguée pour autant d'heures qu'elle a bu de verres. Elle ne veut pas faire une action autre que celles de base (manger, dormir, s'habiller, etc...) sans réussir Volonté SR8. Toutes les victimes de cette drogue feront des rêves tristes et nostalgiques lors de leur sommeil suivant.

●● **Inscrire les mots sacrés** : Permet de piéger le pouvoir d'un rituel niveau 2 maximum dans une feuille de parchemin. La personne voulant alors le lancer doit suivre les inscriptions de sang, qui sont une forme abrégée du rituel. Lancer efficacement le sortilège nécessite Intelligence + Occultisme normal.

●● **Lame Sidhe** : Ce rituel est lancé sur une arme blanche, qui luit alors légèrement de flammèches verdâtres. Le vampire doit se couper avec l'arme (ou avec une pierre coupante si ce n'est pas possible), et couvrir l'arme de 3 Sang. Pour (succès) attaques réussies, les dégâts portés sont aggravés. Il est impossible d'accumuler plusieurs fois ce rituel sur une arme, ni de choisir si les dégâts sont normaux ou aggravés.

●● **Langue des oiseaux** : Le thaumaturge enchante une langue de merle, en y traçant des signes cabalistiques. La personne qui avalera cette langue comprendra et parlera la prochaine langue qu'il lira ou entendra et qu'il ne connaissait pas avant. Ce rituel dure jusqu'au lever du jour.

●● **Protection contre les goules** : Le vampire trace, avec son sang, un symbole sur un objet. Toute goule touchant l'objet reçoit un choc violent (3 rangs de blessures aggravés, 1 Volonté pour le retoucher ensuite). Le rituel dure 10 ans par réussites. Intelligence + Occultisme difficulté 7, mais sera détruit s'il est exposé au soleil. Ce rituel peut être enchanté définitivement (sur une fenêtre, sur une lame, etc...), mais le thaumaturge devra alors dépenser un point de volonté définitif.

●● **Réserve sanguine** : Le vampire imbibe un morceau de racine de mandragore séchée de la taille d'une pièce de 2 € d'un point de son sang lors d'une cérémonie de 4 heures. Celui-ci prend un aspect rougeâtre et luisant. En l'avalant, le vampire reprend le sang. Le rituel peut être lancé pour un autre, qui doit être présent. Le sang utilisé est alors celui de la cible.

### Rituels de rang 3 :

●●● **Demander le droit d'entrer à la fée du logis** : En dépensant un point de sang et en traçant une série de symboles pendant une minute à la craie sur une porte/grille/passage secret/serrure, le vampire ouvre la barrière physique.

●●● **Chuchotement du Croquemitaine** : Le vampire doit frotter sa main avec de la Passiflore ou tout autre plante somnifère en lançant ce rituel. La première personne qu'il touchera doit lancer Volonté SR 8. Elle fera un terrible cauchemar lors de ces 3 prochaines phases de sommeil (-1 par réussites qu'elle aura faite, si elle fait 3 réussites ou plus, le rituel n'as pas fonctionné) et subira un -1 Dé à toutes ces actions le jour (ou nuit) suivant et perdra 1 point de volonté temporaire pour chaque phase de sommeil perturbé. Si le rituel est couronné de succès, le thaumaturge récupère immédiatement 1 point de volonté pour chaque phase de sommeil pendant laquelle la victime cauchemardera (donc jusqu'à 3 points de volonté). Ce rituel fonctionne sur un vampire.

●●● **Faire ressentir le miasme** : 3 heures de rituel et 3 points de sang (voir plus pour un effet plus important) crée une sensation de malaise autour d'un lieu, lui donnant vite la réputation d'être hantée pendant 20 ans par réussites. Les humains l'évitent pour sa réputation et les sensations ressentis.

●●● **Flûte du faune** : En versant du sang sur une flûte le Kiasyd l'enchanté. Par la suite s'il casse la flûte, toutes les personnes à moins de dix mètres de la flûte (sauf celui qui casse la flûte) doivent réussir un jet de volonté difficulté 7 ou être pris de convulsion similaire à la danse de St Guy pendant 1D10 tours. Si les cibles du rituel sont en danger évident et qu'elles sont des créatures surnaturelles, elles peuvent dépenser un point de volonté pour se libérer du rituel.

●●● **Miroir de seconde vue** : Miroir ovale entre 12cm et 54cm de haut baigné dans un point de sang du vampire lors de l'incantation. Le miroir reflète les garous sous leur forme Crinos, les fées sous leurs vraies formes, les mages entourés d'une aura brillante, les fantômes alors qu'ils sont dans l'autre monde etc... Le miroir fonctionne pendant 1 semaine par réussite.

●●● **Poussière de souvenir** : Le thaumaturge mélange de la poudre d'os avec de la cendre d'achillée, de figuier, de verveine, de bruyère et de sauge. Il y verse un point de sang et pratique alors son rituel dessus, la poussière est utilisable 24h/réussite. Si l'on jette la poussière dans une pièce ou dans une rue, la poussière dévoile la dernière scène violente qui s'est produite dans la pièce ou la rue. Notez, que la poussière dévoilera la scène violente qui s'est passée dans une rue, mais ne précisera pas où dans la rue, ni ne fonctionnera pour les rues adjacentes ou pour le reste de la rue si elle change de nom à partir d'un endroit. Si l'on utilise la poudre dans un égout, elle dévoilera la scène de violence la plus proche et la plus récente. Cette poussière dévoilera n'importe quelle scène très violente et pas forcément ayant impliquée des êtres intelligents. Exemple : dans un égout cela pourra être un combat à mort de deux rats, une heure après le meurtre sur lequel on enquête, mais pas une simple escarmouche pour la nourriture.

●●● **Protéger le savoir des yeux ingrats II** : Comme le rituel de premier rang, mais fonctionne sur les textes sur support électronique, comme une disquette ou une clés USB.

●●● **Protocole** : En enchantant une pièce de 8m<sup>2</sup> par réussite, avec des glyphes écrits avec du sang d'elfe, de comte, de duc ou de roi, pendant 1 nuit complète et en dépensant un point de volonté, ce rituel permet au lanceur de forcer son entourage à respecter le protocole, l'étiquette et les coutumes nobles dans cette pièce pendant un mois. Le nombre de réussites nécessaire pour ignorer ce rituel est égale aux nombres de réussite au lancement du dit rituel, diff 7 sur volonté.

●●● **Punition du Léprechaun** : Le vampire appelle un Léprechaun (appelé aussi Poltergeist en Allemagne) sur Charisme + Connaissance des fées SR 7. L'esprit féérique demeure pendant un certain temps en fonctions des réussites du thaumaturge, comme suit :

- 1-une heure
- 2-une nuit
- 3-une semaine
- 4-un mois
- 5-une année

Pendant la durée de la malédiction le Léprechaun se fixe sur la cible et provoque constamment des désagréments sur ou autour d'elle. Un Léprechaun n'est pas un esprit, à proprement parler, mais plutôt une manifestation du cauchemar issue d'Arcadie. Mortis/nécromancie ne sert donc à rien sur lui. Il rend l'entourage de la cible plus sombre ce qui met mal à l'aise les interlocuteurs de la cible (-1 dé aux jets sociaux), sauf s'ils ont l'habitude de fréquenter la mort ou les

Unseelies (Cappadociens, Nosfératus, Ravnos, Unseelies, croque-morts etc...). Le Léprechaun a, en plus, la capacité, une fois par nuit, de faire bouger de petit objet non tenus (500 grammes maximum, mais jusqu'à 5 objets en simultané), le mouvement est grossier et ne permet pas d'attaquer la cible, mais plutôt de la gêner (vaisselle qui tombe de la table, bruit de casserole lors d'une tentative de discrétion de la cible, etc...). La cible peut repousser le Léprechaun pour une nuit en lui faisant une offrande de gâteaux au miel et de lait, pour savoir cela elle aura dû réussir un jet d'Intelligence + Sagesse populaire difficulté 8 (3 réussites) pour comprendre ce qui lui arrive où faire des recherches académiques sur ce type de manifestation.

●●● **Rues sombres** : Le vampire laisse un parchemin préparé à cet effet dans la rue où il se trouve : tous ses poursuivants qui passeront par cette rue, auront l'impression qu'un danger les guette dans la rue (piège ou ennemi caché) ce qui réduit de moitié leur mouvement, à moins qu'ils ne soient suicidaires ou en frénésie. De plus, ils doivent réussir un jet sous Perception + Sentir la trahison difficulté 8 (3 réussites) ou perdre leur proie. Notez qu'ils pourront reprendre la poursuite par la suite et après avoir vérifiés la rue, mais seulement s'ils suivent les traces physiquement ou par thaumaturgie ou autre capacité surnaturelle. Et même dans ce cas ils auront accumulé du retard.

#### Rituels de rang 4 :

●●●● **Apaiser les animaux** : Pendant une nuit, le vampire bénéficie de l'atout « Inoffensif envers les animaux ».

●●●● **Conjurer une Fée** : Permet en servant une infusion sucrée et des gâteaux ou des bonbons au miel, d'invoquer une Fée/Faée Unseelie proche ou dont on connaît le nom. Elle apparaît comme sortant d'un lieu proche de l'invocateur et doit rester dans la zone d'invocation (environ 100 de rayon autour du lieu d'invocation) jusqu'à la fin de la négociation. Elle n'est pas agressive, même si elle peut ne pas aimer avoir été invoquée et acceptera de discuter sans s'attaquer au thaumaturge, sauf si celui-ci ou ces alliés l'attaquent (ou se préparent visiblement à l'attaquer). Elle négociera avec le thaumaturge un service en échange d'un service équivalent du thaumaturge. Si la négociation n'aboutit pas elle est libre de refuser. Quand elle a fini de rendre son service ou si elle refuse, elle repart là où elle était avant d'être invoquée ou dans une zone proche (jusqu'à 30 m) de son choix.

●●●● **Conjurer un Gremlin** : Le vampire appelle un Gremlin (une fée Unseelie sous forme d'esprit adepte de la technologie) qui va mener la vie dure à une victime, lui jouant de sales tours, et provoquant des pannes plus ou moins graves à tout objet technologique qu'utilise la cible. Effets et durée :

1 Réussite - La victime à -1 dé à tous ces jets incluant un objet technologique.

3 Réussites - Une chance sur deux qu'un objet technologique utilisé par la victime tombe en panne au pire moment (pistolet qui s'enraille en plein combat, téléphone qui tombe en panne au mauvais moment, etc...).

5 réussites - Les objets technologiques se retournent contre la victime cherchant à lui nuire ou à la blesser (Distributeur d'argent qui débite le triple de la somme prise par la victime, freins qui lâchent sur une voiture neuve et à grande vitesse, arme à feu qui explose dans les mains de la victime etc...)

Le Gremlin reste suivant une durée donnée par Charisme + Connaissance des fées SR 7 :

1-Une heure

2-Une nuit

3-Une semaine

4-Trois Semaines

5-Deux mois.

La cible peut repousser le Gremlins pour une nuit en lui faisant une offrande de gâteaux au miel et de lait, pour savoir cela elle aura dû réussir un jet d'Intelligence + Sagesse populaire difficulté 8 (3 réussites) pour comprendre ce qui lui arrive où faire des recherches académiques sur ce type de manifestation.

●●●● **Protéger contre le bois** : Après avoir lancé ce rituel de 1 heure en broyant du bois d'If dans sa bouche et l'avalant, le vampire est protégé du bois pénétrant son corps, pendant une nuit par réussite. Un objet en bois (arme, pieu, écharde, etc...) pénétrant le corps du vampire est transformé en cendre et perd tout pouvoir inerrant, le vampire pourra recracher la cendre par la suite.

●●●● **Œil du gnome** : En regardant un objet pendant un rituel de 10 mn et en réussissant un jet sous intelligence + Occultisme ou Science (selon que l'objet est magique ou technologique) diff. 8, le thaumaturge apprend la fonction et les pouvoirs de l'objet (une fonction ou pouvoir par réussites).

●●●● **Protection contre les vampires** : Le vampire trace avec du jus d'ail un symbole sur un objet. Comme « Protection contre les goules », mais contre les vampires.



●●●● **Terrier des gnomes** : Ce rituel permet à la cible (ou au Kiasyd) de fusionner avec la terre. Celle-ci boit 1 Sang par jour de repos en son sein. La cible peut sortir à volonté, sur Astuce + Survie difficulté 6, mais ne peut tenter ce jet qu'une fois par heure. La cible peut emporter ces affaires avec lui.

### Rituels de rang 5 :

●●●●● **Au-delà le mur de la mort** : Lancer sur le corps ou les cendres d'un vampire pratiquant une sorte de thaumaturgie ou de Mortis, récemment tué (moins d'une nuit par rang de Volonté du thaumaturge), mais pas diabolisé. Ce rituel rappelle son esprit et l'oblige à donner toutes les indications pour l'apprentissage d'une voie ou l'augmentation de 1 dans une voie thaumaturgique, ou l'apprentissage d'un rituel. L'esprit devient alors un guide spirituel (comme l'atout) de la cible désignée par le vampire (cela peut être lui-même) jusqu'à la fin de l'enseignement. L'esprit ne révélera aucune information autre que l'apprentissage de la voie ou du rituel. De plus, dans le premier cas, il donnera des explications sur l'évolution avancée de la voie, qui permettra dans le futur au vampire apprenant de continuer seul. Après cela, l'esprit ne peut plus se manifester, car il est envoyé directement soit dans le mur de Nécropolis, soit dans un lieu du monde des morts du choix de l'esprit si le thaumaturge qui l'a lié accepte.

●●●●● **Enchantement** : En dépensant un point de volonté définitif + un point de volonté (non définitif) par niveau du sort/rituel cible, le Kiasyd fixe un sort de rang 1, 2 ou 3 ou un rituel de rang 1, 2, 3 ou 4 sur un objet de très grande qualité, que ce soit lui ou un autre (qui devra être présent lors de ce rituel) qui lance le sort/rituel cible. Le porteur de l'objet pourra alors utiliser le pouvoir contre un point de volonté, les réussites du sort/rituel seront celle faite lors du lancement du dit sort/rituel pour l'enchantement (il faudra le noter dans la description de l'objet). Utiliser un rituel enchanté demandera néanmoins 5 tours, mais pas les ingrédients, ni les actions (arrachage d'yeux, etc...).

●●●●● **Inscrire les mots sacrés** : Permet de piéger le pouvoir d'un rituel niveau 5 maximum dans une feuille de parchemin. La personne voulant alors le lancer doit suivre les inscriptions de sang, qui sont une forme abrégée du rituel. Lancer efficacement le sortilège nécessite Intelligence + Occultisme normal.

●●●● **Lame Sidhe héroïque** : Ce rituel est lancé sur une arme blanche, qui luit alors légèrement de flammèches verdâtres quand on enclenche son pouvoir. Le vampire doit dessiner une rune de 5 cm de diamètre sur l'arme, et y verser 3 Sang, puis dépenser un point de volonté. Pendant 1 mois/réussites l'utilisateur de l'arme peut décider le type de dégât que fait son arme à chaque combat, entre aggravés, létaux, contondants ou chimériques. Le type de dégât est choisi une seule fois et reste pour tout le combat. Les dégâts chimériques sont de faux dégâts létaux invisibles aux yeux de ceux qui n'ont pas pris les dits dégâts et qui disparaîtront à la fin de la nuit. La cible des dégâts subira néanmoins tous les malus des blessures chimériques et ne pourra être convaincue de leur inexistence (les Fées/Faés, les Daemons et les Mages peuvent dépenser un point de volonté pour mettre un terme à ce pouvoir, mais seulement si quelqu'un les avertit de l'illusion). Les dégâts chimériques ne peuvent pas tuer, la cible étant juste rendue inconsciente par les dégâts.

●●●●● **Projeter le regard** : En dépensant un point de volonté et en s'arrachant les yeux (qui sont réduits en cendre par ce rituel et le vampire subit 1 dégât léthal par œil non absorbable), le vampire peut faire apparaître ces yeux sur une surface qu'il voit ou qu'il connaît bien (un lieu qu'il fréquente régulièrement), il voit alors comme s'il était au niveau de ces yeux pendant un tour par réussite. Ces yeux apparaissent réellement sur la surface désignée et peuvent véhiculer les pouvoirs passant par le regard du vampire (Chimérie, Domination s'il possède un moyen pour parler à la cible, Serpentis).

●●●●● **Projection du reflet** : Un point de volonté définitif enchante une bague portant une émeraude. En dépensant un point de volonté et en touchant avec la bague, un objet le reflétant entièrement, le vampire peut entrer dans un objet le reflétant entièrement, lui permettant de ressortir jusqu'à « succès » x10 lieux (environ 16 km) par un autre objet le reflétant entièrement le plus proche de la zone d'arrivée choisit, avec éventuellement une personne lui tenant la main. Le « miroir » semble se liquéfier, sous l'action du contact avec l'anneau.

●●●●● **Protection contre les Ombres** : Le vampire trace avec de l'alcool fort un symbole sur un objet. Comme protection contre les goules, mais pour les Ombres (les fantômes, pas les créatures du plan de l'ombre).

●●●●● **Protection contre les Fées** : Le vampire trace avec du jus de l'herbe aux fées (Millepertuis) un symbole sur un objet. Comme protection contre les goules, mais pour les Fées et Faés.

●●●●● **Protection contre les Démons** : Le vampire trace avec de l'eau bénite un symbole sur un objet. Comme protection contre les goules, mais pour les Démons, y compris ceux du plan de l'ombre.

●●●●● **Retardateur** : Permet de retarder un rituel, qui se déclenche sur un évènement ou une condition précise : mot prononcé, mort de quelqu'un etc... Le fait de prononcer un mot de nature similaire ne suffit pas pour déclencher le rituel retenu : il faut que la condition exacte soit remplie. Autre exemple : le rituel ne peut se déclencher sur le fait de "comploter", car cela est trop vague. On ne peut avoir qu'un rituel retardé à la fois sur une cible.

●●●●● **Ténèbres démoniaques** : Le thaumaturge avale une goutte d'eau bénite mélangée à du sang de porc. Il se met alors à vomir un brouillard noir qui ne peut être pénétré que par un Augure ou Protéisme supérieur ou égal à 6. L'inversion de vue ne fonctionne pas puisque c'est un brouillard. Couvre une zone de 10 mètres de rayon par réussite pendant 1 heure par réussite (10 min/réussite si vent fort). Le thaumaturge et toutes les personnes avec du sang du thaumaturge dans les veines voient parfaitement.

### Rituels de rang 6 :

●●●●● **Détecter le Sang bouillonnant** : Ce rituel est exclusivement utilisé dans les Eliséums officiels, il est normalement interdit partout ailleurs. Il permet d'enchanter définitivement une pièce pour détecter l'usage de disciplines ou de thaumaturgie de rang 6 ou inférieur dans la pièce. Cet enchantement doit être fait pendant un mois tous les jours par un Thaumaturge pour 50 m<sup>2</sup> (si la pièce fait 150 m<sup>2</sup>, il faut donc trois Thaumaturges), coûte deux points de volonté définitif à chaque participant et aussi à celui ou ceux qui seront liés à la pièce. Ce rituel est très ancien, il était déjà utilisé à Enoch.

●●●●● **Cercle de protection contre les intrusions** : Le vampire trace avec de l'eau bénite un cercle autour d'un bâtiment, puis incante pendant 3 nuits, dessinant des symboles cabalistiques sur le bâtiment. Ce rituel rend impossible la pénétration dans le bâtiment par un plan différent du plan primaire du thaumaturge. En clair, il est impossible aux esprits et aux ombres de pénétrer dans la demeure par le plan des morts, il est impossible aux garous de pénétrer dans la demeure par l'Umbrage, il est impossible de s'y téléporter ou de passer par les ombres pour y entrer. On ne peut entrer dans la demeure que physiquement dans le plan réel. Les créatures réellement puissantes (celles utilisant des pouvoirs de rang 6 ou plus) peuvent dépenser un point de Volonté pour passer outre cette protection, mais le propriétaire de la demeure sera prévenu, s'il est dans la demeure ou à moins de (Volonté x100) mètres autour et dans le même plan que celle-ci. Une fois le cercle créé. Si un Démon s'approche, il peut faire Intelligence + occulte SR8 pour sentir et savoir ce qu'est ce cercle.

●●●●● **Conjurer une Puckerel** : Nécessite un rituel de 6 semaines (8 heures par jour) – 1 semaine par réussites, minimum 1 semaine. Il faut un point de volonté définitif de l'invocateur, plus 20 points de sang, toujours de l'invocateur, mélanger à de la poudre d'argent pure et du millepertuis. Le thaumaturge crée un corps avec le millepertuis dans lequel il lie un génie familier Unseelie, une Puckerel. La créature ressemble à une belle petite femme ailée de 15 cm de haut, faite de plantes et de mousses, mais les mortels ne verront qu'un oiseau (généralement une corneille ou un petit perroquet, choix définitif du thaumaturge à sa création). La Puckerel est plutôt malintentionnée et adore faire des vilains tours à tout le monde et voler de petits objets brillants, mais elle aime son créateur et ne fera jamais rien qui puisse lui nuire de manière directe ou indirecte et lui obéira totalement, ni ne nuira à ces alliés directs. Elle peut prendre l'apparence d'une petite fille de dix ans, environ, mais seulement sur la demande de son créateur, pour l'aider dans ces travaux ou accomplir ces ordres. Elle ne peut pas changer de forme si un humain la regarde directement ou indirectement (ce qui peut permettre de repérer une vidéo surveillance...). Sous sa forme de petite fille, elle apparaît comme une petite fille normale aux humains, mais les créatures surnaturelles verront ces yeux totalement noirs ébènes sans pupille ni blanc et ces oreilles longues et pointues. Elle parle toutes les langues de son créateur, mais ne parlera en présence d'humains que sous sa forme de petite fille ou si elle à la forme d'un oiseau parlant (Corneille ou Perroquet).

#### Ces Caractéristiques sont :

For : 1 Dex : 5 Vig : 2 Cha : 3 Man : 3 App : 4 Per : 4 Int : 3 Ast : 5

#### Ces capacités sont les suivantes :

Athlétisme : 2 ; Bagarre : 1 ; Comédie : 2 ; Empathie : 2 ; Esquive : 2 ; Expression artistique (danse) : 3 ; Expression artistique (musique) : 3 ; Larcin : 3 ; Subterfuge : 3 ; Vigilance : 3 ; Séduction : 1.

Etiquette : 3 ; Mêlée : 2 ; Furtivité : 3 ; Représentation (Danse) : 3 ; Représentation (Musique) : 3.

Erudition : 3 ; Investigation : 3 ; Occultisme : 4 ; Sénéchal : 3.

Ces rangs de vie sont les suivants : Ok, ok, ok, ok, ok, ok, ok, -1, -2, -5, mort

Ces vertus sont : Conscience 3 ; Maîtrise de soi 3 ; Courage 4

Son score de volonté est de : 5

Ces pouvoirs sont les suivants :

Thaumaturgie Kiasyde : Voie de Badb 2 ; Voie de Nemain 1 ; + 2D10/2 (arrondi au supérieur) niveaux de rituels Kiasydes de rangs 1 ou 2.

Augure 2 ; Célérité 2 ; Occultation 2 ; Présence 1 ; Puissance 1

Armure naturelle 2 (considéré comme une armure sans gêne)

Vol 4 (considéré comme une compétence, remplace Esquive si en vol) à 30 km/h

Ces atouts sont les suivants : Loyauté (envers son créateur) 1 ; Blasé 3 ; Volonté de fer 3

Ces handicaps sont les suivants : Modèle (son créateur) -1 ; Vulnérabilité au fer froid -2 ; Petite taille -2 ; Marotte (mauvais tours) -1 ; Marotte (Voler les petits objets brillants) -1

Le thaumaturge devra dépenser 10 points de sang tous les ans pour que la Puckerel ne meure pas, tombant alors en poussière.

●●●●● **C'est celui qui dit :** Le thaumaturge dépense un point de volonté définitif et enchante un collier avec un petit morceau d'obsidienne rond et un œil en jade. Le porteur du collier est automatiquement prévenu si un sort ou un rituel de thaumaturgie de rangs 5 ou inférieurs le vise. Le porteur du collier connaît les effets exacts du sort/rituel qui le vise. S'il l'a déjà rencontré, il sait qui est le lanceur du sort/rituel (même s'il ne connaîtra pas forcément son vrai nom). S'il décide de dépenser un point de volonté, il renvoie le sort/rituel à l'envoyeur, ce qui détruit, de plus, les composants utilisés par le lanceur du sort, mais le collier est alors détruit. Si le porteur dépense un point de volonté définitif, le collier n'est pas détruit et continu, alors à fonctionner pour d'autres sorts/rituels.

●●●●● **Doppelganger :** en mangeant une partie d'un humain (1 point de sang, cheveux, chair, ongles, etc...) et en dépensant 5 points de sang et un point de Volonté, le Kiasyd peut prendre temporairement l'apparence de la personne dont il a mangé une partie. Cette apparence est physique et inclut son aura même s'il changera en fonction des émotions du vampire, mais n'inclut pas les vêtements ou les souvenirs, cette forme permet, néanmoins, de manger et de boire normalement et donne au corps l'apparence de la vie, de plus elle immunise contre les pouvoirs de la foi et permet de sortir au soleil pendant « Volonté x Maîtrise de soi » x5 minutes (répartis en plusieurs fois si le vampire le désire) sans subir de dégât, après quoi, le vampire subira à nouveau la morsure du soleil. Sous cette forme, le vampire possède les attributs physiques de sa cible et ne peut investir de sang dans son corps, il ne peut, non plus utiliser des pouvoirs utilisant son sang. La durée de fonctionnement dépend des réussites du vampire comme suit :

- 1 réussite = 1 heure
- 2 réussites = 1 nuit
- 3 réussites = 1 semaine
- 4 réussites = 1 mois
- 5 réussites = 1 an
- 6 réussites et plus = doublez la durée du rituel.

Pendant la durée du rituel, le vampire peut reprendre sa forme normale la nuit et reprendre la forme volée le jour.

●●●●● **Faire voyager le serviteur :** Le vampire trace un cercle avec son sang et chante les incantations appropriées. Puis un serviteur (goule, esprit ou autre) rentre dans le cercle, et est projeté à tout endroit désiré connu par le vampire. Pour envoyer vers une personne et pas un lieu, il est nécessaire de connaître le Vrai nom de la cible, ou avoir une relique de son corps, ou un lien d'amitié avec la cible. Coûte 3 points de Sang, et 1 point de Volonté. Pour 1 Volonté supplémentaire, il est possible pour le serviteur de revenir à volonté dans l'heure suivante.

●●●●● **Territoire :** 2 points de Volonté définitif et 6h de rituel par nuit d'une nouvelle lune à la prochaine pendant lesquelles le vampire pose de nombreux sceaux gravés en acier lui permettent de créer une zone de 150 m de rayon où nul ne peut utiliser Animalisme, Domination, Occultation et Présence hormis lui. Si celui qui veut utiliser ces pouvoirs est de plus basse génération que le thaumaturge, il peut dépenser un point de Volonté pour passer outre ce rituel.