



Disciplines

Sorcellerie Assamites (Dur-An-Ki)

Rituels

<i>Niveau 1</i>	3	Contraindre le blasphématoire (Coerce the profane)	9
Baptême de protection (Warding baptism)	3	Diriger la lance d'Arhiman (Directing Arhiman's lance)	9
Caillou de la montagne (Pebble from the mountain)	3	Impotence du Sire (The sire impotence)	9
Exorciser la fièvre (Exorcise fever)	3	Kudurru (Kudurru)	9
Horoscope (Horoscope)	3	Les doigts forment la main (Fingers form the hand)	9
Oeil du traducteur (Eye of the translator)	3	Portance astrale (Astral Portent)	10
Paix du Sang (Blood of peace)	3	Rite de Marduk triomphant (Rite of marduk triumphant)	10
Sonder le sang de la terre (Dowse the earth's blood)	4	Taminah (Taminah)	10
Toucher la terre (Touch the earth)	4	<i>Niveau 5</i>	11
<i>Niveau 2</i>	5	Détente (Trigger)	11
Appel du sang (Blood call)	5	Lumière vengeresse (Light of vengeance)	11
Don du taureau de Mithras (Gift of Mithra's bull)	5	Portail Apsu (Apsu portal)	11
Ferveur glosolaire (Glossolalic fervor)	5	Portance astrale (Astral Portent)	11
Les larmes de sang de la terre (Earth's blood cry)	5	Repousser les humeurs noires (Expel the Dark humors)	11
Oblitérer le Paradis (Bind the heavens)	5	Rite de Marduk tué et ressuscité (Rite of Marduk slain and risen)	12
Pleurs sanglants de revanche (Blood's cry for vengeance)	6	Vengeance de Lillith (Lilith's vengeance)	12
Portance astrale (Astral Portent)	6	Voir par les yeux du ciel (Seeing with the sky's eyes)	12
<i>Niveau 3</i>	7	<i>Niveau 6</i>	13
Approcher le voile (Approach the veil)	7	Baiser de Jacob (Jacob's kiss)	13
Messenger du vent (Messenger of the winds)	7	Détente (Trigger)	13
Mettre en évidence le serment de Sang	7	Echapper à la malédiction (Evade curse)	13
Portance astrale (Astral Portent)	7	Envoyer le serviteur (Servitor sending)	13
Portrait de passion (Portrait of passion)	7	Espionnage majeur (Greater scrying)	13
Rejet du Kafir (Kafir's bane)	8	Par la gorge de Marduk (From Marduk's throat)	14
Taureau du Paradis (Bull of heaven)	8	<i>Niveau 7</i>	15
<i>Niveau 4</i>	9	Retourner les Cieux (Turn back the skies)	15
		Sang guérisseur (Healing blood)	15

Niveau 1

Baptême de protection (*Warding baptism*)

[Blood sacrifice p47]

Vieux rituel Iranien de protection contre la maladie, consistant à baptiser un enfant avec du sang et de l'eau, versé par un bol métallique auquel sont attachées 40 clés. Ce rituel peut être étendu à n'importe quelle personne, et le protège d'une Voie thaumaturgique au choix. Il faut que l'effet de la Voie soit directement sur lui (exemple : Voie du Feu est sur les vêtements, pas sur la personne). On ne peut bénéficier d'un tel rituel qu'une fois par nuit.

Caillou de la montagne (*Pebble from the mountain*)

[Blood magic p125]

Le sorcier médite pendant 1h avec un caillou d'Alamut dans la bouche. Il enduit la pierre de son sang, puis du sang d'un autre Assamites. Puis il la lui donne, lors d'un rituel d'une heure et demi, invocant Arhiman et les autres démons classiques de Babylone. Plus tard, en plaçant la pierre dans sa bouche, l'Assamites ayant reçu la pierre pourra parler à distance avec le Sorcier.

Exorciser la fièvre (*Exorcise fever*)

[Blood sacrifice p47]

Un succès sur ce rituel permet de guérir une fièvre bénigne (petite grippe), 2 ou 3 permettent de contrer la fièvre typhoïde, la scarlatine etc.

Horoscope (*Horoscope*)

[Blood sacrifice p47]

En connaissant la date de naissance ou de Baiser d'une personne, le sorcier peut découvrir certaines informations sur elle dans les étoiles (compétences au dessus de 3, tragédies du passé, Nature etc...)

Oeil du traducteur (*Eye of the translator*)

[Libellus sanguinis 3 p70/Players guide to the Low Clans p180]

Le sorcier incise sa paupière gauche et laisse tomber 3 gouttes de son sang sur le document qu'il doit traduire. Puis il se concentre 10min, et obtient une connaissance intuitive de sa lecture (succès dès pour lire le document). Dure jusqu'à la nuit, ou temps que le rituel n'est pas interrompu plus de 10min.

Paix du Sang (*Blood of peace*)

[Clanbook Assamites p27]

Le rituel permet au sorcier de convertir 1 point de sang en un narcotique puissant. Utilisé dans une boisson ou simplement appliqué sur la peau, le sang traité peut faire tomber le sujet dans un profond sommeil, celui-ci peut résister avec un jet de Volonté (DD : Int + Science du sorcier). Le rituel prend 10 minutes et coute 2 points de sang – un pour produire le sang, un pour le traiter.

Sonder le sang de la terre (*Dowse the earth's blood*)

[Players guide to the Low Clans p180]

Ce rituel permet de trouver le point d'eau le plus proche. Parfois, il ressent si cette eau est contaminée, et peut trouver la source de la contamination. 1-Distance et direction générale 3-Connaissance de toute impureté 5-source de ces impuretés.

Toucher la terre (*Touch the earth*)

[Blood Magic p124]

Ce rituel permet de contacter un autre vampire à distance. Le sorcier inscrit sur une tablette d'argile le nom d'un autre Assamites de génération plus faible. Une fois solidifiée, elle est placée dans de l'acide, pour être ramollie. Quand le rituel doit vraiment commencer, il trace sur le sol de sa chambre cérémonielle, pavée, un oeil stylisé, à la pupille et l'iris blanche. Un chat doit pouvoir se placer sur l'oeil. Il broie la tablette, mélange le tout à de la nourriture, qu'il présente à un animal. Dès que l'animal commence à manger, il lui coupe la gorge, et attend que le sang se répande. Les paroles prononcées dans l'oreille de l'animal sont entendues par la cible, et par la bouche de l'animal sortent les paroles de la cible.

Niveau 2

Appel du sang (*Blood call*)

[Clanbook Assamites p28]

Ce rituel crée un lien psychique limité entre deux personnages consentants. Si l'un des deux est détruit, l'autre le saura instantanément et aura une vision claire mais éphémère de la manière du décès – par exemple, s'il est mort honorablement pendant l'exécution d'un contrat, ou s'il a été trahi ou trompé. Le rituel coûte 2 points de sang à chaque participant (même si un seul a besoin de connaître le rituel) et prend une heure.

Don du taureau de Mithras (*Gift of Mithra's bull*)

[Blood magic p125]

Les 2 Assamites doivent être connectés par Toucher de la Terre ou Pierre de la montagne. Le Sorcier place une lame dans un sac étanche, puis la passe à l'autre Assamites. Ce dernier pourra alors s'inciser la poitrine, et passer son Sang qui disparaîtra à la sortie de la blessure, qui apparaîtra dans le récipient, comme moyen de paiement.

Ferveur glosolaire (*Glossolalic fervor*)

[Players guide to the Low Clans p181]

Nécessite une personne servant de medium volontaire. Cette personne est liée, un objet dont on veut avoir une information est posé sur lui. Le sorcier invoque les esprits, convertit un Sang en un poison qu'il fait ingérer au medium. Celui-ci prononce autant de phrases incompréhensibles pour tous sauf le sorcier, en relation avec le passé ou le présent de l'objet. A la fin du rituel, le medium doit résister à (7-niveau de sorcellerie du vampire) dommages non léthaux (léthaux si c'est un échec critique). Si le medium est un humain, le SR est normal. +1 si c'est une goule, +3 si c'est un vampire (qui en plus est passablement énervé par l'expérience durant 1 Lune).

Les larmes de sang de la terre (*Earth's blood cry*)

[Blood sacrifice p48]

La terre est censée pleurer le sang des victimes de meurtre. Le sorcier moule une tablette d'argile mêlée à du sang de la victime. Cette tablette hurlera si le meurtrier la touche. La tablette est active 1 mois, et ne marche qu'une fois.

Oblitérer le Paradis (*Bind the heavens*)

[Blood sacrifice p48]

Le sorcier peint une tête d'âne de couleurs laides, place entre les dents des bandes de papiers portant des malédictions contre la victime, puis jette le tout dans un puit (si ce n'est pas celui de la victime, +2SR). Il ne pleut plus pendant 1 mois par succès sur la terre de la personne maudite.

Pleurs sanglants de revanche (*Blood's cry for vengeance*)

[Libellus sanguinis 3 p71/Players guide to the Low Clans p180]

Permet de lier télépathiquement plusieurs personnes, qui savent instantanément comment leurs camarades sont morts. Le sorcier réunit 2Sang de chaque personne dans un bol de bois (max: Occultisme). Le tout est mis dans un chaudron sur un feu ouvert. Les participants méditent autour du feu, jusqu'à évaporation totale du liquide.

Portance astrale (*Astral Portent*)

[Blood sacrifice p48]

Permet de voir dans les cieux les directions majeures de la vie du sujet (à partir de sa date de naissance ou de Baiser). Chaque succès donne une indication sur le futur proche (soit en général, soit sur un point précis si ça a été demandé). Dans tout les cas, les indications sont vagues, par indices.

Niveau 3

Approcher le voile (*Approach the veil*)

[Blood magic p125]

Ce rituel permet de se purifier l'âme en s'approchant du voile de la Vérité. Chaque succès réduit de 1 le SR du rituel suivant (ou de la Voie) lancé. Cet avantage doit prendre effet avant toute prochaine perte de Sang. Le rituel est une consommation de Kalif de sang, baigné dans du sang frais de taureau, puis une méditation de 8 heures.

Messenger du vent (*Messenger of the winds*)

[Libellus sanguinis 3 p71/Players guide to the Low Clans p182]

Le message doit être écrit sur une pièce de lin, tenue enroulée par un cordon de soie sur lequel est écrit avec du Sang le nom du destinataire. Le message est lancé dehors, dans les airs, et le vent se charge de le transporter. Il apparaît au destinataire le lendemain soir. Ce message ne peut être enchanté.

Précision du *Players guide to the low clans* : le message peut ne pas être écrit par le sorcier lui-même, mais doit l'être avec une plume d'aigle. Un échec critique indique que le message est délivré à quelqu'un en relation directe ou indirecte avec le destinataire.

Mettre en évidence le serment de Sang

[Players guide to the Low Clans p181]

En se servant d'un élément personnel de la victime (le Sang préférentiellement, tout autre objet donnant +1SR) et d'un rituel de 15 minutes, le sorcier peut voir autant de personnes, que de succès obtenus, ayant partagé du Sang avec la victime (le 1er succès montre toujours le Sire, s'il est encore vivant). L'image vue est celle que la victime garde dans son souvenir le plus proche de la personne.

Portance astrale (*Astral Portent*)

[Blood sacrifice p48]

Idem niveau 2, mais permet de prédire l'avenir d'un petit groupe ou d'une petite affaire commerciale

Portrait de passion (*Portrait of passion*)

[Blood sacrifice p48]

Nécessite 3 au moins en Peinture, et un peu de sang de la victime, mêlée à la peinture. Le sorcier peint le portrait d'une personne. La victime va passer 1 semaine par succès à être obsédé par cette personne, à vouloir la retrouver (par amour, admiration, amitié, etc). Si elle le retrouve, elle veut être avec le plus possible. La victime peut résister en dépensant 1 Volonté, pour 24h, mais doit avoir une bonne raison pour ça. Le sorcier n'a aucun impact sur ce qui se passe quand le rituel prend fin. Il est possible de peindre des portraits imaginaires... très souvent, la victime trouve une personne ressemblante.

Rejet du Kafir (*Kafir's bane*)

[Sins of the blood p102]

Dure une nuit au max. Si le vampire rentre en frénésie lors d'un combat, en fait il se retrouve à Chevaucher la Bête automatiquement (valable 1 fois, durant le premier combat).

Taureau du Paradis (*Bull of heaven*)

[Blood sacrifice p48]

Innana a enchanté un taureau (en le baignant puis en couchant avec...) pour tuer Gilgamesh. Le sorcier peut enchanter de même tout animal, mais plutôt que de s'accoupler, il lui suffit de boire de son sang tout en lui en donnant. L'animal devient une goule (1 en puissance et dans une autre Discipline), et accessoirement le sorcier peut utiliser les sens de l'animal pour une nuit (voir par lui etc...)

Niveau 4

Contraindre le blasphématoire (*Coerce the profane*)

[Players guide to the Low Clans p183]

Trois sorciers doivent lancer ce rituel: ils dépensent chacun un point, exécutent le rituel de 4h en un lieu donné. Pendant succès jours, toute créature serviteur du Démon se cachant par un moyen surnaturel (pouvoir, effet thaumaturgique, investissement démoniaque etc) provoque dans les 30m autour du lieu du rituel des événements clairement reliés aux démons (mouches volant autour de lui, reflets lumineux rouges dans ses yeux, lait tournant etc). Tout le monde le reconnaît instinctivement pour ce qu'il est : un envoyé du mal.

Diriger la lance d'Arhiman (*Directing Arhiman's lance*)

[Blood magic p125]

Le sorcier avale une image ou un objet de la cible. Il attend une heure, se fait extraire (ou extrait lui même) l'objet de son estomac. Toute personne possédant l'objet ou l'image, jusqu'à la prochaine nuit de mauvais auspice, s'approche plus facilement de la cible (baisse de sR à la discrétion du Mj) si c'est pour le tuer.

Impotence du Sire (*The sire impotence*)

[Sins of the blood p102]

Nécessite les crocs ou lalangue du vampire, ou que le lanceur soit un ascendant de la victime. Permet d'empêcher que le Baiser soit applicable pendant 1 an et 1 jour.

Kudurru (*Kudurru*)

[Blood sacrifice p49]

Les Kudurru sont des stèles gravées limitant des terres. Le sorcier se procure aux moins 5 stèles le représentant avec des symboles de pouvoir (n'importe quel symbole de n'importe quelle culture conviennent). Il en enterre 4 aux coins de son domaine (qui peut être vaste comme un petit quartier d'une ville), et place la 5ème dans un lieu sanctifié, au centre de son domaine. Nécessite 1 Volonté permanent, et trois reliques mineures (cendre d'un Imam, sable de la Mecque etc). Le sorcier ne subit pas de pénalité quand il est dans son domaine (par exemple, s'il combat dans une obscurité prononcée). Si un kudurru est brisé, le rituel l'est aussi. Deux domaines ne peuvent se superposer (le rite empiétant échoue)

Les doigts forment la main (*Fingers form the hand*)

[Players guide to the Low Clans p182]

Rituel de 6h convertissant du Sang du sorcier en une boue nocive, expulsée de son corps. Ceux incurgant cette boue voient leur volonté s'échapper au profit de celle du sorcier, et ce dès que le sorcier rentre en sommeil avec le lever du soleil. Le groupe formé opère en accord avec la volonté globale du maître, mais est incapable de remplir des ordres suicidaires. Chaque succès permet de créer un point de Sang vicié (qui doit être expulsé, sinon il cause 1 dommage non léthal par minute) permettant d'influencer une goule (humaine ou pas, liée au

sang ou pas). Les victimes restent dans un rayon de 30m les unes des autres, ne subissent pas de pénalité de blessure. Si l'une d'entre elles est inconsciente, le rituel perd son effet sur elle. Si l'une meurt, le sorcier souffre 1 aggravé non résistant. Le sorcier peut distribuer sa Célérité à ses victimes (en la divisant à loisirs), mais chaque action supplémentaire inflige 1 dommage non léthal. De plus, il peut utiliser les 2 premiers niveaux d'Auspex. Tout pouvoir mental sur les victimes affecte en fait le sorcier (+2SR). Si le rituel est un échec aggravé, chaque point de Sang inflige 1 aggravé, rendant gravement malade la victime, jusqu'à expulsion du Sang. De plus, -1 dé pour toute action tant que 8h de repos n'ont pas été prises.

Portance astrale (*Astral Portent*)

[Blood sacrifice p48]

Idem niveau 2, mais prédit pour une ville, ou un grand groupe (une société)

Rite de Marduk triomphant (*Rite of marduk triumphant*)

[Blood magic p125]

Ce rituel mime le couronnement de Marduk. Les autres participants pose un genou devant lui, jouant le rôle de divinités, et lui donne sa couronne, sa cape, son masque. Tous doivent être de génération plus élevée. Ils déposent de leur sang dans un bol de bronze, puis tous en boivent. Le rituel dure 20 minutes par participant. La prochaine action d'un Assamites de génération inférieure, menaçant la position ou l'intégrité du sorcier, à un SR augmenté du nombre de participants (max 9). L'effet dure jusqu'à la prochaine nuit de mauvais auspice (lancer 1 d10 chaque nuit, 1 signifie un mauvais auspice)

Taminah (*Taminah*)

[Blood sacrifice p49]

Un taminah est une amulette en arabe. Elle transporte une discipline d'un vampire que le sorcier a diablerisé. Cet art Assamites se'st un peu perdu pendant la malédiction Tremere. Le pouvoir transporté est limité apr la compétence en Sorcellerie Assamites - 2. Lors de la création d'une Taminah, la diablerie ne fait pas baisser la génération.

Niveau 5

Détente (*Trigger*)

[Lair of the hidden p141]

Permet de neutraliser 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 par exemple. Autre exemple : le rituel ne peut se déclencher sur le fait de "comploter", car cela est trop vague.

Lumière vengeresse (*Light of vengeance*)

[Clanbook Assamites p28]

En utilisant un point de sang et en filtrant une source lumineuse à l'aide de ce sang (par exemple en enduisant la lentille d'un gyrophare) le personnage peut transformant n'importe quelle source lumineuse artificielle en une arme temporaire avec la quasi puissance de la lumière du soleil. Tout vampire touché par la lumière filtrée doit lancer Stamina + Fortitude comme s'il était frappé par un rayon de soleil ; la difficulté du jet est le score de thaumaturgie du lanceur. L'effet dure jusqu'à ce que le sang sèche (2 – 10 minutes, en fonction de la chaleur dégagée par la source de lumière) et le rituel lui-même prend 3 tours. Les blessures causées sont non aggravées.

Portail Apsu (*Apsu portal*)

[Blodd sacrifice p50]

Les mésopotameins croient que tout lac ou cours d'eau est relié à une mer souterraine, Apsu. Les temples contiennent parfois une citerne, aussi appelé Apsu, reliée symboliquement à l'Apsu du mythe. Le sorcier peut utiliser une citerne propement consacrée pour ce rituel. Il mêle à l'eau de l'eau de rose et de son sang. En mélangeant une eau pure d'une autre citerne, il peut alors plonger dans sa citerne, et se retrouve dans l'autre, quelque soit la distance.

Portance astrale (*Astral Portent*)

[Blood sacrifice p48]

Idem niveau 2, mais pour un pays. Même si les indications restent un peu floues, elles seront toujours plus calires que n'importe quelle analyse économique ou sociale.

Repousser les humeurs noires (*Expel the Dark humors*)

[Players guide to the Low Clans p183]

Ce rituel permet d'envoyer un élément de pureté intense dans un corps, forçant le démon qui l'habite à fuir (si le sorcier n'est pas assez bon, le démon peut vouloir sortir par autre chose qu'un orifice naturel...). Si le sorcier se prépare pendant une semaine avant le rituel, -1SR. La victime subit 10 dommages léthaux, -1 par succès du sorcier. Le démon subit 1 aggravé non résistant par succès. Il ne peut quitter le monde physique pendant 1h par succès, et le sent tout de suite. Un échec ne provoque pas de dégât, mais le démon connaît le potentiel dangereux du sorcier. Un échec critique tue la victime et expulse le démon, qui est libre.

Rite de Marduk tué et ressucité (*Rite of Marduk slain and risen*)

[Blood magic p126]

Un Assamites, autre que le sorcier, désigne une cible qu'il veut diableriser. Le rituel est lancé avec au moins 3 autres participants connaissant ce rituel: ils jouent les rôles de Ea (mère de Marduk), Sarpanitu (conjoint), et Tiamat (dragon/chaos). Tiamat "tue" Marduk, qui ressucite, et la "tue". Une fois ceci fait, chaque participant frappe au visage Marduk, jusqu'à ce que des larmes de Sang apparaissent. Le bénéficiaire du rituel, s'il réussit à diableriser sa victime, fait ressentir à toute la lignée descendante de celle-ci (et aux vampires liés au Sang) ce qui se passe, les derniers instants de la victime. Tous perdent 1 Sang, et 3 Volonté, qui vont au diaboliste. Si le Sang dépasse la capacité du diaboliste, le sorcier en bénéficie. Enfin, avant que 13 nuits de mauvais augures ne soient passées, tout intervalle de 10 minutes passées par ces personnes affectées en présence du diaboliste leur fait perdre 1 Volonté, car elles subissent les réminiscences du rituel.

Vengeance de Lillith (*Lillith's vengeance*)

[Blood sacrifice p50]

Cain aurait eut ses pouvoirs de Lillith... et l'aurait ensuite trompé. Ce rituel invoque le pouvoir de Lillith pour priver un vampire d'un de ses pouvoirs : -1 dans une discipline par succès, pour un mois entier. Un sorcier ne peut maudire plus d'une fois simultanément une victime. Nécessite 5 reliques sacrées, utilisées lors du rituel (Eau bénite par Saint machin, Morceau d'arbre sur lequel Mahomet a prêché etc...). L'invocation du Divin inflige une blessure aggravée non résistable, nécessite 1 Volonté, et un jet de Courage pour résister à la Frénésie. De plus, le sorcier doit avoir un morceau du corps de la personne visé, ou bien son vrai nom, ou bien des indications astrales liées à sa date de naissance et sa date de Baiser.

Voir par les yeux du ciel (*Seeing with the sky's eyes*)

[Blood magic p126]

En se concentrant sur une image ou un objet d'une personne, le Sorcier peut savoir où se trouve précisément une personne.

Niveau 6

Baiser de Jacob (*Jacob's kiss*)

[Blood Sacrifice p50]

On dit qu'on peut capturer l'âme d'un mourant lors de son dernier souffle. Un sorcier fait cela, sur une personne vivante, et peut maintenir un état de transe pendant une heure. Pendant cette transe, il possède une réserve de Volonté additionnelle, celle du mort. Tant qu'il a cette réserve, il peut utiliser toutes les compétences du mort.

Détente (*Trigger*)

[Lair of the hidden p141]

Version amélioré du niveau 5. Les conditions peuvent être plus vagues, les interprétations plus libres (exemple: sortir du château peut très bien signifier sortir physiquement ou astralement). Le rituel se déclenche alors.

Echapper à la malédiction (*Evade curse*)

[Clanbook Assamites p28]

Un des premiers succès du programme de recherche *Tajdid*, ce rituel permet au personnage de supporter le sang d'un autre vampire pendant un court moment. Le rituel prend 5 minutes pendant qu'il se nourrit, et l'effet dure un nombre de tours égal au nombre de succès sur Stamina + Occult (DD : nombre de points de sangs pris + 2). Les points de sang du vampire doivent être marqués d'un T sur la fiche, ils seront les premiers à utiliser pour Quietus, Thaumaturgie, ou autres. Au prochain tour, l'immunité du personnage à la malédiction s'arrête, les points de sang marqués T restants sont perdus, et le personnage souffre d'un nombre égal de blessures aggravées.

Envoyer le serviteur (*Servitor sending*)

[Lair of the hidden p142]

Le vampire trace un cercle avec son sang et chante les incantation 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, nécessité de connaître le Vrai nom de la cible, ou avoir une relique de son corps, ou un lein sympathique. 3 points de Sang, 1 Volonté. Pour 1 Volonté supplémentaire, possibilité pour le serviteur de revenir à volonté dans l'heure suivante.

Espionnage majeur (*Greater scrying*)

[Lair of the hidden p142]

Version améliorée du niveau 4. Permet, en plus de visionner un endroit ou une personne, d'utiliser Domination, Aliénation, ou tout pouvoir mental similaire comme s'il était présent. Si un contact physique est nécessaire, l'effet ne peut être appliqué. SR6 pour un lieu ou une personne très familière, 7 pour le familier, 8 pour une description sommaire, 9 pour un lieu ou

une personne inconnue. Nécessite une surface d'eau ou un grand miroir (ou même une lentille), et d'autres objets suivant le type de magie pratiquée.

Par la gorge de Marduk (*From Marduk's throat*)

[Sins of the blood p102/Blood Magic p126]

Ancien rituel par lequel les Assamites baissaient leur génération lors de la malédiction.

BLood Magic : la potion mélange du mercure, de l'or, des plantes des chairs animales etc.

Chaque rituel produit 1/4 de Sang, et dure 8 heures. Le vampire doit consommer l'équivalent de la réserve de sang de la génération qu'il désire atteindre. Le rituel doit être lancé une fois par semaine, sous peine de perdre ce qui a déjà été distillé, et le sang doit provenir d'un seul et même sorcier, produit dans le même laboratoire. Pour ingérer le sang, le vampire bénéficiant du rituel doit réussir Vigueur SR9, étendu au nombre de points de Sang ingérés. Un échec ne fait pas rater le rituel, mais provoque 6 blessures normales, guérissables normalement.

Niveau 7

Retourner les Cieux (*Turn back the skies*)

[Blood sacrifice p50]

En contemplant les temples, on voit que le Taureau, symbole de Mithras est relié à la constellation du même nom, lieu des précessions d'Equinoxes, et aussi du passage de l'Ere du Bélier à l'Ere actuelle du Poisson. En utilisant les mythes mithraïques, le sorcier peut renvoyer l'âme de personnes dans le passé. Ce là nécessite un temple consacré à Mithras, une sphère armillaire (représentant les constellations etc), le sacrifice d'un bélier et 1 Volonté permanent. Alors que le sang du bélier tombe, le sorcier place la sphère dans la configuration d'étoile du temps désiré. Les âmes prennent possession de corps de personnes en pleine initiation mithraïque (de -68 à 450 environ, le mythe continue après, mais de manière anecdotique). Les voyageurs temporels prennent possession des corps pour 1 mois lunaire. S'ils meurent en tant qu'humain, c'est la fin pour eux. Ils ne possèdent aucune faculté spéciale (seulement leurs Compétences), peuvent utiliser le premier niveau d'une compétence possédée par le corps possédé (langage par exemple...). Si un voyageur tente de modifier l'histoire de manière majeure, il regagne instantanément son corps, qui explose (un mj peut décider qu'i peut tenter de réparer les dégâts avant que ça n'arrive...)

Sang guérisseur (*Healing blood*)

[Clanbook Assamites p28]

En méditant 10 minutes sans interruption, le personnage peut utiliser des points de sang pour soigner des blessures aggravées. Le soin fonctionne avec un coût d'un point de sang par niveau de dommage, sans Volonté requise et sans limite pour le nombre de niveau de dommages recouverts par jour.

Sous réserve de changements.

Source : Les litanies de sang (<http://litanies.dyndns.org/>)

Pour toute réclamation : lihkaa@gmail.com

