

Les Disciplines

Animalisme

La base

Chant de sérénité : Cette Discipline permet au vampire d'arrêter la Rage d'un autre vampire. Ils doivent être face à face et la cible doit absolument entendre la voix du vampire qui utilise la Discipline. La Rage arrête automatiquement.

L'instinct du chasseur : Cette Discipline permet au vampire de chasser plus facilement les animaux dans la forêt. Au lieu de prendre 20 minutes pour regagner un trait de sang, le vampire le fait en 10 minutes.

Intermédiaire

La bête : Cette Discipline permet au vampire de faire entrer en Rage un vampire ou un humain. L'attaquant doit fixer la cible dans les yeux ou toucher sa cible. Après que la Discipline est été déclenchée, la cible entre en Rage pour les 10 prochaines minutes.

Contrôle des bestioles : Après avoir chassé pendant 20 minutes pour trouver un petit animal, le vampire peut fixer l'animal dans les yeux pendant 5 minutes pour entrer dans le corps. Après avoir utilisé cette Discipline, le vampire a un contrôle total sur l'animal et il peut ainsi l'utiliser pour se promener discrètement. À partir du moment où le vampire sort de la forêt dans le corps de l'animal, le joueur doit croiser ses bras sur son torse. Il peut atteindre des endroits qu'il n'aurait pas pu atteindre dans son corps humain ou même assister à une conversation sans se faire remarquer. Pendant toute la période où le joueur est dans l'animal, il est impossible pour lui d'attaquer ou d'utiliser ces Disciplines. L'animal n'a que 5 point de vie. Si le joueur décide de sortir son esprit de la bestiole (ou si celle-ci meurt), il doit retourner au même endroit où il a effectué la Discipline pour finalement revenir en jeu avec son corps.

Avancé

Le control de la Bête : Cette Discipline permet au vampire d'avoir un contrôle total sur la Bête en lui. Si le vampire part en Rage, il peut transférer la Rage à quelqu'un qui est à moins de 5 mètres de lui. La Rage ainsi transférée ne durera que 5 minutes.

Auspex

La base

Sens améliorés : Cette Discipline rend les sens du vampire deux fois plus efficace. Le joueur n'a pas besoin d'activer la Discipline puisque celle-ci est active à tout moment. Grâce à ses sens le vampire peut sentir s'il y a des êtres invisibles autour de lui et esquiver la première attaque contre lui par ces personnes.

Cette Discipline ne coûte aucun trait de sang pour être activée.

Détection : Cette Discipline permet au vampire de voir des choses que personne ne peut voir. Le vampire peut : voir si la cible est sous l'effet d'un sort, si la cible a déjà effectué une diablerie, quelqu'un d'invisible et la vraie nature de la cible (humain, loup garou, vampire e).

Intermédiaire

Télépathie : Cette Discipline permet au vampire de parler par télépathie avec quelqu'un pendant 10 minutes.

Paroles d'âme : Cette Discipline consiste à creuser dans la mémoire de la cible pour en retirer une réponse à une question très précise. Une seule question par utilisation est possible.

Avancé

Projection astrale : Cette Discipline permet au vampire de transporter son corps dans un plan parallèle où rien du monde physique ne peut l'affecter. Dans ce plan, le vampire peut aller où bon lui semble, mais il ne peut pas interagir avec le monde physique. Le vampire reçoit 5 points de dommage pour chaque 2 minutes passé dans l'autre plan. Si le vampire meurt dans le plan astral, il réapparaît en torpeur dans le monde réel.

Célérité

Un vampire utilisant Célérité doit dépenser 1 trait de sang. Pour chaque pouvoir de Célérité qu'il possède, il pourra éviter une attaque pendant les 5 prochaines minutes.

La base

Célérité 1

Célérité 2

Intermédiaire

Célérité 3

Célérité 4

Avancé

Célérité 5

Illusionnisme

Les illusions créées avec cette Discipline peuvent être contournées grâce à la Discipline Auspex.

La base

Ignis Fatuus : Grâce à cette Discipline le vampire peut créer une illusion inerte qui affecte un sens. Cette illusion doit être à moins de 5 mètres du vampire et elle affecte tout le monde qui peut la voir, la sentir, l'entendre ou la toucher. L'illusion est active tant que le vampire reste à moins de 5 mètres de celle-ci ou que quelqu'un la brise d'une quelconque façon.

Fata Morgana : Grâce à cette Discipline, le vampire peut créer une illusion complète ne pouvant pas être bougée. Elle doit être à moins de 5 mètres du vampire et elle affecte tous ceux pouvant la voir. L'illusion reste active tant que le vampire reste à moins de 5 mètres ou que quelqu'un la brise d'une quelconque façon.

Intermédiaire

Apparition : Le vampire est capable de faire bouger une illusion. Il doit donc d'abord créer une illusion (Ignis Fatuus ou Fata Morgana) et ensuite lui donner « vie ». Tant que le vampire reste à moins de 5 mètres de l'illusion ou que quelqu'un la brise d'une quelconque façon, elle reste active.

Apparition peut être utilisée immédiatement après Fata Morgana ou Ignis Fatuus. De cette façon, il est impossible de voir l'inactivité de l'illusion avant l'utilisation d'Apparition.

Permanence : Grâce à cette Discipline le vampire peut maintenir pendant des heures son illusion. Il doit dépenser 1 trait de sang par heure d'activité et il doit rester à moins de 5 mètres de sa création. Si quelqu'un réussissait à détruire l'illusion d'une quelconque façon, elle se dissiperait.

Avancé

Réalité horrible : Le vampire peut maintenant créer une illusion tellement réel qu'elle peut faire mal à une cible. (e.g. une carabine). L'illusion ne dure que pour une utilisation et seulement une personne peut la voir. Une seule personne peut donc être affectée à la fois.

Réalité horrible ne peut pas être combinée avec Permanence.

Démentation

La base

La passion : Cette Discipline permet au vampire, en fixant une cible qui est à moins de 1 mètre, de faire ressortir des sentiments puissants (e.g. la peur, la joie, la colère, l'amour, etc.). Ils sont si forts que la cible doit arrêter tout ce qu'elle faisait pendant 2 minutes.

L'épouvante : Cette Discipline permet au vampire de faire ressentir une peur terrible à une cible. Le vampire doit fixer sa cible dans les yeux. Elle sera paralysée par la peur pendant 2 minutes ou jusqu'à ce qu'elle ressente de la douleur.

Intermédiaire

Les yeux du chaos : Cette Discipline permet au vampire de donner un dérangement à une cible pendant 5 minutes. Le vampire choisit lui-même le dérangement parmi la liste présente dans le Guide de création de personnage.

La voie de la folie : Le vampire peut déclencher la faiblesse d'une cible simplement en lui parlant. Celle-ci est aussitôt prise par la Rage pendant 10 minutes.

Avancé

La folie totale : Le vampire doit d'abord obtenir l'attention totale d'une cible pendant 30 secondes. Par la suite, il peut donner des dérangements à sa cible simplement en la fixant dans les yeux. Chaque dérangement donné requiert 5 secondes de fixation et requiert l'utilisation d'un trait de sang. Le vampire peut donner un maximum de 5 dérangements à une cible.

Dissimulation

Toute Dissimulation peut être vue grâce à la Discipline Auspex.

La base

La cape de l'ombre : Grâce à cette Discipline, le vampire peut disparaître de la vue des autres en se mélangeant à la noirceur qui l'entoure. Lorsque personne ne regarde dans sa direction et qu'il est dans un endroit très ombragé, le vampire peut utiliser ce pouvoir pour disparaître et rester ainsi aussi longtemps que bon lui semble. Si le vampire parle, bouge ou utilise une Discipline, il réapparaît. Afin de représenter son invisibilité, le joueur doit lever sa main près de son visage et garder la paume ouverte.

Présence inaperçue : Cette Discipline permet au vampire de disparaître de la vue des autres. Pour qu'elle fonctionne, personne ne doit voir le vampire lorsqu'il l'active. Par la suite le vampire est invisible pendant 5 minutes ou jusqu'à ce qu'il fait une action autre que marcher ou utilise une Discipline.

Intermédiaire

Masque aux mille visages : Cette Discipline permet au vampire de changer son visage pendant 10 minutes. Pour représenter son nouveau visage, le joueur peut utiliser du maquillage ou un masque. Un joueur utilisant cette Discipline pendant moins de 10 minutes peut simplement mettre sa main sur son visage.

Invisibilité : Avec cette Discipline, le vampire peut disparaître comme avec Présence inaperçue, mais il peut le faire alors que des gens le regardent. La durée est augmentée à 10 minutes.

Avancé

Invisibilité de masse : Le vampire peut maintenant utiliser cette Discipline pour devenir invisible avec tous ceux à moins de 5 mètres de lui. Ceux qui l'accompagnent doivent rester à moins de 5 mètres du vampire pour garder le pouvoir d'invisibilité. La durée est de 1 heure.

Domination

Un vampire ne peut utiliser Domination que sur une cible de plus haute génération que lui. S'il tente de faire Domination à une cible de plus basse génération, la cible à droit à un ROCHE-PAPIER-CISEAU. Si elle gagne ou fait une nulle, la Domination ne fonctionne pas. Si elle perd, la Domination fonctionne, mais la cible peut utiliser un willpower pour ignorer la Domination.

Pour qu'un vampire utilise la Discipline Domination, il doit absolument regarder sa cible dans les yeux.

La base

Suggestion : Cette Discipline permet au vampire de suggérer une option à une cible et celle-ci doit la considérer. La Discipline fonctionne seulement si la suggestion ne va pas à l'encontre de la nature même de la cible (e.g. suggérer à un pacifiste d'attaquer quelqu'un). Dans tout les cas, la cible doit considérer ce que le vampire lui dit pendant au moins 2 minutes.

Commande : Cette Discipline permet au vampire de commander sa cible comme il le veut. Le vampire ne peut seulement dire qu'un mot et sa cible doit agir selon le mot pendant 1 minutes. Une Commande ne peut pas être suicidaire (e.g. meurt!), mais elle peut être dangereuse.

Intermédiaire

Hypnose : Cette Discipline est semblable à Commande, cependant le vampire peut maintenant dire une phrase complète à sa cible et elle doit agir ainsi durant 5 minutes.

Changement de mémoire : Cette Discipline permet au vampire, lorsqu'il fixe sa cible dans les yeux, de lui faire un changement de mémoire. Un vampire peut modifier la mémoire des 10 dernières minutes de sa cible.

Avancé

Domination : Cette Discipline permet au vampire, lorsqu'il fixe sa cible dans les yeux, de la contrôler totalement. Le vampire peut la faire agir comme bon il lui semble. Aucun ordre ne peut être suicidaire, toutefois le résultat d'un ordre peut l'être (e.g. Attaque le Pince). La cible est sous le contrôle du vampire pendant 1 heure et ne peut pas utiliser ses Disciplines, même si on lui en donne l'ordre.

Fortitude

Cette Discipline est innée et ne demande aucun coût en trait de sang.

La base

Fortitude 1 Le vampire a 10 points de vie de plus.

Fortitude 2 Le vampire a 10 points de vie de plus.

Intermédiaire

Fortitude 3 Le vampire a 15 points de vie de plus.

Fortitude 4 Le vampire a 15 points de vie de plus.

Avancé

Fortitude 5 Le vampire a 20 points de vie de plus.

Polymorphie

La base

Les yeux de la bête : Grâce à cette Discipline le vampire peut voir dans la noirceur. Le joueur doit utiliser une lampe de poche avec un filtre rouge pour éclairer. Cette lumière n'est visible que pour lui et les joueurs la voyant doivent simuler qu'elle n'existe pas. Cette Discipline ne donne pas au vampire la faculté de voir les vampires utilisant la Discipline Dissimulation.

Les griffes de fer : Le vampire possède des griffes extrêmement coupantes qui occasionnent plus de dégât que des coups de poing. Ses griffes peuvent se rétracter au choix du vampire. Le joueur

ajoute 3 à son dommage lorsqu'il utilise ses griffes pour se battre.

Intermédiaire

Mélange avec la terre : Grâce à cette Discipline le vampire peut se cacher sous la terre. Lorsqu'il est caché de cette manière, le vampire est immunisé à toute attaque physique et à toutes les Disciplines. Il est même protégé du Soleil. Cependant, le vampire ne voit et n'entend rien. Le vampire ne peut apporter avec lui que ses vêtements et de petits effets personnels. Les autres vampires ne peuvent pas le voir, même avec la Discipline Auspex.

Transformation en loup : Cette Discipline permet au vampire de se transformer en un animal ressemblant à un loup-garou. La transformation prend 20 minutes et le vampire doit se cacher dans la forêt pendant toute la transformation. Sous cette forme, le vampire a des griffes qui font 5 dommages de plus et 30 points de vie supplémentaire, mais il ne peut pas utiliser de Discipline. La transformation peut durer jusqu'au lever du Soleil, à moins que le vampire décide de l'arrêter.

ATTENTION : Un joueur avec cette Discipline doit fournir des éléments de costume qu'il pourra utiliser pour prendre une forme bestiale.

Avancé

Forme de brume : Avec cette Discipline, le vampire prend la forme d'une brume incorporelle qui peut entrer dans des endroits inaccessible au corps matériel. Dans cette forme le vampire est immunisé à toute forme d'attaque ou Discipline et peut aller où bon lui semble, tant qu'il peut les atteindre physiquement. Tant qu'il est sous cette forme, il ne peut utiliser aucune Discipline, mais il peut parler. Le Soleil et le feu l'affecte encore. Le joueur doit lever sa main près du visage et garder sa paume ouverte afin d'indiquer aux autres qu'ils ne voient rien.

Potence

L'utilisation de Potence ne demande aucun trait de sang et les avantages sont cumulatifs. De plus, s'il tente d'immobiliser un autre joueur, il peut ajouter son nombre de Potence à son total de physique.

La base

Potence 1 : Le vampire ajoute 1 à toutes ses formes d'attaques.

Potence 2 : Le vampire ajoute 1 à toutes ses formes d'attaques.

Intermédiaire

Potence 3 : Le vampire ajoute 2 à toutes ses formes d'attaques.

Potence 4 : Le vampire ajoute 2 à toutes ses formes d'attaques.

Avancé

Potence 5 : Le vampire ajoute 3 à toutes ses formes d'attaque.

Présence

La base

Attirance : Grâce à cette Discipline, le vampire est capable de capter entièrement l'attention de sa cible et celle-ci est incapable de détourner son regard durant 1 minute.

Regard de terreur : Cette Discipline sort les traits vampiriques de son utilisateur. Celui-ci vise une cible et elle doit fuir le vampire pendant 1 minute.

Intermédiaire

Charme : Grâce à cette Discipline, les paroles du vampire enchantent une cible à qui il parle. (Doit être à moins de 5 mètres de la cible) Durant les 10 prochaines minutes, la cible considérera le vampire comme son meilleur ami.

La peur : Grâce à cette Discipline, la simple vue du vampire devient tellement terrifiante que tout ceux autour de lui doivent s'éloigner à au moins 5 mètres et respecter cette distance durant 2 minutes.

Avancé

Majestueux : Avec cette Discipline, le vampire devient si imposant qu'il est craint et respecté de ceux qui le voit. Personne ne peut tenter d'attaque contre lui et ce, durant 1 heure.

Thaumaturgie

Un vampire avec la Discipline Thaumaturgie doit tout d'abord choisir une voie (habituellement les vampires choisissent la voie du sang). Il ne pourra jamais apprendre d'autre pouvoir que ceux de sa voie. Afin d'obtenir des rituels, le vampire doit avoir une Discipline de Thaumaturgie du même niveau que le rituel.

La voie su sang

La base

Le goût du sang : En goûtant le sang d'une cible, même si ce n'est qu'une seule goûte, le vampire est capable de d'obtenir de l'information sur celle-ci. Il est capable de savoir: si la cible est un vampire, sa génération et s'elle est diableriste.

La rage du sang : Avec un simple contact physique, le vampire peut forcer une cible à utiliser un trait de sang comme il l'entend. La cible est obligée d'utiliser son trait, si bien sûr elle est capable de le faire.

Intermédiaire

Le sang de génération : Grâce à cette Discipline, le vampire peut utiliser des willpower, en plus d'un trait de sang, pour baisser sa génération pendant une heure. Pour chaque willpower, il peut soit baisser sa génération de un ou garder les effets durant une heure de plus. Tant que le changement persiste, il reçoit les points de vie et les traits de sang de sa nouvelle génération. Cette Discipline ne peut être utilisée qu'une seule fois par nuit.

Voleur de sang : Le vampire peut prendre le sang d'une cible à moins de 5 mètres à raison de 1 trait par 30 secondes.

Avancé

Chaudron de sang : Grâce à cette Discipline, le vampire peut faire bouillir le sang d'une cible à un point telle que celui-ci s'évapore. Le vampire doit toucher sa cible avec ses deux mains pendant 10 secondes par trait évaporé. Un humain (ou animal) subissant cette Discipline meurt automatiquement et un vampire, ou tout autre être mystique ayant du sang, reçoit 10 points de dommage par trait qui s'évapore.

La voie du feu

Ce feu est magique et n'affecte pas les vampires comme le ferait un feu normal.

La base

Armes de feu : Les armes, griffes ou autres, du vampire prennent feu et permettent de faire 3 point de dégât de plus.

Flèche de feu : Un projectile de feu sort de la main du vampire pour toucher une cible. Le projectile fait 5 point de dommage. Le joueur doit lancer un catalyseur.

Intermédiaire

Boule de feu : Une boule de feu sort des mains du vampire pour toucher une cible. La boule fait 10 point de dommage et le joueur doit lancer un catalyseur.

Enflammé : En fixant une cible pendant 30 secondes, le vampire peut la faire enflammer. La cible reçoit 15 points de dommage en Toute personne qui touche la cible reçoit 5 points de dommage.

Avancé

Cercle de feu : Cette Discipline permet au vampire de créer un cercle de feu à 30 centimètre de lui et aussi grand que lui. Il peut le faire avancer jusqu'à 5 mètres de sa position initiale et toutes personnes touchées par le mur reçoivent 15 points de dommage.

Le mouvement de la force

La base

Flèche de force : Un projectile sort des mains du vampire et fait tomber dans inconscience une cible pendant 1 minute. Un catalyseur doit être lancé.

La force : En activant cette Discipline, le vampire peut guérir ses blessures plus facilement. Avec un trait de sang, il peut guérir 20 points de vie au lieu de 10.

Intermédiaire

Repoussement : Un mur invisible repousse tous ceux qui sont à moins de 5 mètres du vampire à 10 mètres de lui.

Étreinte : Cette Discipline permet d'immobiliser une cible pendant un maximum de 5 minutes. Tant que le vampire garde sa main en direction de sa cible, elle reste immobile. Elle peut quand même parler ou utiliser des Disciplines qui ne requièrent aucun mouvement.

Avancé

Contrôle : Grâce à cette Discipline, un vampire peut contrôler les actions d'une cible. Il doit d'abord toucher la cible pendant 1 minute, ensuite celle-ci est sous son contrôle pendant 10 minutes. La cible est consciente qu'elle n'a plus le contrôle sur son corps, mais ne sait pas qui la dirige. Elle peut utiliser ses Disciplines qui ne demandent aucun mouvement.

La voie de l'eau

La base

Prison d'eau : Lorsqu'un vampire est à moins de 5 mètres d'une source d'eau, il peut l'utiliser afin de former une prison d'eau. La prison se forme autour d'une cible devant être touchée par un catalyseur. La prison reste active pendant 2 minutes ou tant que l'incantateur se concentre sur celle-ci. Aussitôt qu'il cesse de la regarder ou qu'il est déconcentré, la prison se dissipe.

De sang à eau : Cette Discipline permet au vampire, en touchant une cible pendant 15 secondes, de transformer deux traits de sang en eau. La cible perd automatiquement 2 traits de sang.

Intermédiaire

Mur d'eau :

Lorsque le vampire est à moins de 5 mètres d'une source d'eau, il peut bloquer une ouverture grâce à un mur d'eau très solide. Le mur peut mesurer un maximum de 5 mètres de long et de haut. Rien ne peut traverser ce mur. Le joueur doit en tout temps toucher le mur avec ses deux mains afin de l'identifier aux autres joueurs. Le mur reste actif pendant un maximum de 10 minutes.

Forme d'eau :

Lorsque le vampire est à moins de 5 mètres d'une source d'eau, il peut l'utiliser afin de transformer son corps en un être d'eau. Le vampire reste physiquement pareille à l'exception que toute attaque physique le traverse sans occasionner de dégât. Les Disciplines l'affectent et il peut utiliser les siennes. Il peut rester sous cette forme pendant un maximum de 10 minutes.

Avancé

Déshydratation :

Cette Discipline permet au vampire de déshydrater les personnes ou les objets. Après avoir touché une cible pendant 1 minute, l'eau qu'elle contient s'évapore, faisant ainsi 20 PV de dommage. Cette Discipline fait aussi perdre 3 traits de sang à la cible.

La voie de la corruption

La base

Contradiction :

Cette Discipline permet au vampire de changer les actions d'une cible. La cible ainsi touchée doit immédiatement faire le contraire de ce qu'elle faisait pendant 1 minute.

Dissociation :

Grâce à cette Discipline, le vampire peut changer radicalement les émotions d'une cible face aux autres. Il doit d'abord toucher sa cible, ensuite, pendant 1 minute, la cible aimera tous ceux qu'elle haït et vice-versa.

Intermédiaire

Contradiction 2 :

Cette Discipline est identique à Contradiction, sauf que cette fois la cible devra rester dans cet état pendant 5 minutes.

Addiction :

Cette Discipline permet au vampire de créer une addiction chez une cible touchée. L'addiction doit être précise et la cible devra faire tout en son pouvoir, pendant 10 minutes, pour l'obtenir.

Avancé

Dépendance : Cette Discipline permet au vampire de rendre une cible complètement dépendante de lui. Après avoir parlé pendant 20 minutes à sa cible, le vampire peut activer son pouvoir. Pendant une heure, la cible fera tout en son pouvoir pour aider le vampire.

Rituel de la Thaumaturgie

La Thaumaturgie permet au vampire d'utiliser des rituels. Chaque niveau de Thaumaturgie donne la possibilité au vampire d'apprendre un rituel du même niveau. Il est donc impossible pour un vampire d'avoir plus de deux rituels de base, deux rituels intermédiaire et un rituel avancé. Pour chaque rituel le joueur doit inventer une incantation qui doit durer toute la durée du rituel. Comme les Disciplines, les rituels demandent l'utilisation d'un trait de sang ou plus, tel qu'indiqué dans la description du rituel.

La base

Communiqué avec le créateur

En méditant pendant 30 minutes devant un objet appartenant à son créateur, le vampire peut créer un lien télépathique qui lui permet de communiquer avec son créateur. Le lien est actif pendant 10 minutes.

Défense de l'entre sacré

Ce rituel bloque l'entrée du Soleil dans une pièce, peu importe sa taille. Le vampire doit, pendant 1 heure, dessiner des symboles sur toutes les portes et les fenêtres de la pièce. Les rayons du Soleil seront bloqués jusqu'au prochain crépuscule.

Repousser le pieu infernal

Le vampire doit s'asseoir dans un cercle fait de bois pendant une heure. Lorsque le rituel est complété, le vampire est protégé du prochain pieu qui lui sera planté dans le cœur. L'effet dure jusqu'au prochain coucher du Soleil ou jusqu'à ce qu'un pieu soit planté dans son cœur.

La voie est libre

Après 30 minutes d'incantation, le vampire peut tracer une porte, avec un trait de sang, sur un obstacle. Cette porte magique peut être traversée pendant 5 minutes.

Repousser les goules

Après une incantation de 10 minutes devant un objet, celui-ci repoussera les goules pendant une nuit. Le vampire peut immuniser ses goules contre l'objet en insérant un trait de sang de chacune de ses goules dans l'objet.

Intermédiaire

Os du mensonge

Pour accomplir ce rituel, le vampire doit posséder un os de mortel âgé de plus de 200 ans. Il doit être trempé dans 10 traits de sang pendant toute la durée de l'incantation. Après 1

heure d'incantation, le sang est finalement absorbé par l'os. Il peut être utilisé pour faire dire la vérité à quelqu'un. Une cible tenant l'os alors qu'elle tente de mentir se verra obligée de dire la vérité. L'os fonctionne tant qu'il n'a pas été utilisé 10 fois, mais la durée maximum d'un interrogatoire est de 10 minutes.

Passage incorporel

En faisant une cérémonie de 30 minutes en regardant un miroir, un vampire peut devenir incorporel. Les attaques physiques ne l'affectent plus, mais les Disciplines oui. Il ne peut lui-même attaquer ni utiliser ses Disciplines. Il peut rester ainsi pendant 1 heure.

Collier contre la présence

Après une incantation de 30 minutes, le vampire attache une corde bleue autour de son cou. Cette corde le protégera contre la Discipline Présence en plus de retourner la Discipline contre son utilisateur. La corde est active jusqu'au prochain levé du Soleil ou jusqu'à ce que le vampire l'enlève.

Avancé

La diablerie

Avant d'accomplir une diablerie, le vampire peut effectuer un rituel de 1 heure devant la cible. Par la suite, 1 autre vampire peut recevoir les avantages et désavantages de la diablerie. Plusieurs vampires peuvent se joindre à ce rituel, mais celui effectuant le rituel doit utiliser 1 willpower pour chaque diableriste. De plus, le rituel prendra 30 minutes de plus pour chaque nouveau diableriste.