



## Eupraxia

### Discipline des Tismanu

lundi 10 avril 2006, par [Jakaboom](#)

Ce pouvoir différencie les monstres « pieux », descendant du métissage unique entre la tradition orthodoxe et le folklore Slave, de ceux de la « Lancea Sanctum »...

Cependant, l'origine précise de cette discipline est floue. Les Tismanu revendiquent que ce pouvoir est le résultat de l'intégration de la foi divine orthodoxe dans le Sang du premier Tismanu. Ce transfert aurait pris effet lors de l'étreinte du premier Tismanu il y a des décennies, ou même davantage, avant la damnation de Dracula. Le nom « Eupraxia » n'a été donné au pouvoir que beaucoup plus tard. D'autres dragons professent que, bien que les Tismanu existaient comme une descendance de moines-vampires existant déjà avant la création de « l'Ordo Dracul », leur lignée vampirique n'a pas gagnée ses pouvoirs mystiques, et ainsi son statut en tant que véritable lignée, avant que la malédiction de Dracula n'ait lieu. De nos nuits, ceci ne constitue guère plus qu'un débat académique. Les Tismanu ont baptisés cette discipline du nom de la maîtresse de Vlad Dracul, la mère du demi-frère de Dracula « Vlad le Moine ». Après avoir donné naissance au fils illégitime de Vlad Dracul, elle consacra sa vie à l'adoration de Dieu, fit retraite dans un couvent, et changea son nom en Eupraxia. L'Eupraxia est une discipline de soutien et d'amélioration. En plus du Tismanu lui-même, ses effets bénéficient aux autres caïnites et une grande majorité des prêtres et des moines de Valachie ont protégé et appuyé la noblesse, ainsi que leurs serfs, de cette manière. Plusieurs pouvoirs d'Eupraxia possèdent aussi un côté sombre, mais ceci est inhérent à un pouvoir en relation avec les âmes et la volonté de monstres morts-vivants et maudits.

---

### Bénédictio d'Eupraxia

Un vampire avec ce pouvoir est capable de partager la force de sa volonté en liaison directe avec d'autres caïnites. La force de dévotion due à la foi du moine est ressentie, de manière tangible, comme un afflux de puissance donnant confiance, résolution et détermination. Ce pouvoir représente les prémices de l'habileté du Tismanu à se connecter mystiquement à l'âme d'un autre vampire ou à l'espace vide que son âme devrait occuper.

- **Coût** : néant

- **Réserve de dés** : Ce pouvoir ne requiert aucun jet de dés. En parlant simplement à sa cible d'une voix dégagée et encourageante, le Tismanu peut utiliser un de ses points de Volonté pour augmenter la réserve de dés, la défense, ou un attribut de résistance d'un autre personnage (voyez le Monde des Ténèbres : Livre de règle p. 136). Ce pouvoir permet à la cible de bénéficier de plus d'un point de Volonté dans un tour, mais il ne permet pas au Tismanu de dépenser plus d'un point de Volonté par tour. Le Vampire utilisant ce pouvoir donne réellement à un autre personnage sa capacité à utiliser sa Volonté pour modifier un jet durant ce tour. Il est impossible de combiner l'utilisation de points de Volonté provenant d'aucune autre source à celui reçu par ce pouvoir. C'est-à-dire qu'un jet de dés ou un jet de résistance ne peut tirer bénéfice

que d'un point de Volonté à la fois.

- **Action** : Réfléchie

## L'Absolution

Le pouvoir spirituel le plus important du Tismanu, il apaise les âmes des autres monstres et aide à rétablir la capacité d'un vampire à faire face au monde avec confiance et force de Volonté. Un Tismanu qui utilise ce pouvoir devient une icône de foi et de force intime pour un autre Caïnite. Lors d'un dialogue apaisant et encourageant, le Tismanu peut faire ressurgir le pouvoir intime que doit posséder un Vampire pour s'élever au-dessus de la folie ou bien regagner la volonté nécessaire pour continuer. A la suite de la discussion entre le Tismanu et le sujet, ce dernier se sent apaisé, calme, et plus à même de se contrôler. Ce pouvoir peut aussi bien être utilisé sur des mortels, des goules que d'autres créatures surnaturelles, mais les Tismanu restreignent habituellement son utilisation aux Caïnites. Une fois utilisé sur des mortels ou des goules, la discussion exigée par ce pouvoir amène souvent à se nourrir sur la cible.

- **Coût** : -

- **Réserve de dés** : Présence + Empathie + Eupraxia

- **Action** : Prolongée (cible = puissance du Sang + 5 succès ; chaque jet représente 20 minutes de conversation ou de confession)

### Résultats du jet de dés :

- **Echec Critique** : Signifie que le Tismanu a accidentellement fait ressurgir des sentiments redoutables ou monstrueux dans le récipiendaire. À la discrétion du meneur de jeu, un des dérangements du sujet peut se manifester d'une manière différente (en appliquant par exemple le handicap social « suspicion ») ou le sujet peut subir une pénalité de 2 aux jets de résistance à la frénésie pour le reste de la scène.

- **Echec** : Les efforts du Tismanu ne sont tout simplement pas suffisants pour aider le personnage.

- **Succès** : Le Tismanu assure quelque aide

spirituelle au sujet. Il peut, au choix, temporairement diminuer le poids des dérangements du sujet ou restaurer un point de Volonté, comme décrit ci-dessous.

- **Succès Exceptionnel** : Les efforts de soutien du Tismanu revigorent vraiment le récipiendaire. Celui-ci peut bénéficier des deux effets bénéfiques décrits ci-après, s'ils peuvent s'appliquer.

### Description du pouvoir :

Quand un Tismanu active ce pouvoir, il tente d'accorder l'un des bénéfices décrits ci-dessous au récipiendaire, agissant soit sur son humanité soit sur sa Volonté. Afin que ce pouvoir fonctionne, le récipiendaire doit être en mesure de voir ou d'entendre directement le Tismanu. Une créature donnée ne peut être le sujet de ce pouvoir plus d'une fois par nuit. Ce pouvoir n'a aucun effet sur un sujet qui est subjugué par la bête, tel qu'un vampire avec une humanité de 0 ou dans les affres de la frénésie. Le Tismanu peut utiliser ce pouvoir sur lui, pourvu qu'il remplisse toutes les conditions précédemment décrites. Il peut apporter une aide spirituelle à son récipiendaire, l'aidant alors à surmonter un dérangement. Si le sujet a échoué sur un jet de dés et acquis un nouveau dérangement durant la même nuit, le Tismanu lui offre une seconde chance pour ce jet de dérangement auquel il a échoué. S'il réussit, ce nouveau dérangement disparaîtra au moment où il se réveillera la nuit suivante. Si le récipiendaire est la cible d'un dérangement léger préexistant, le Tismanu lui permet d'ignorer ses effets pour le reste de la scène. Les sujets souffrant d'un dérangement grave voient son effet réduit à un état léger pour le reste de la scène. Seul un des dérangements du sujet peut être affecté à la fois de cette façon, quel que soit le nombre de dérangements dont le sujet peut souffrir globalement. Alternativement, le Tismanu peut restaurer un point de Volonté au récipiendaire. Ce pouvoir ne permet pas à la cible de disposer de plus de points de Volonté que son maximum.

### Modificateurs Suggérés

#### Modificateur de situation

- +2 Le pouvoir est utilisé sur un vampire avec qui l'utilisateur a un Lien de Sang.

- 0 Le sujet est un vampire, une goule ou un mortel



d'humanité supérieur ou égale à 6.

- -2 le sujet peut voir ou entendre l'utilisateur, mais pas les deux.
- -2 le sujet est une créature surnaturelle autre qu'un Vampire.
- -3 le sujet résiste actuellement à la frénésie.
- -1 Humanité de la cible égale à 5.
- -2 Humanité de la cible égale à 4.
- -3 Humanité de la cible égale à 3.
- -4 Humanité de la cible égale à 2.
- -5 Humanité de la cible égale à 1.

---

## Grace d'Eupraxia

Les pouvoirs mystiques du Tismanu progressant, il lui devient possible d'aider les autres à combattre les pouvoirs surnaturels des autres monstres. Grâce à la force de sa pieuse dévotion, le Tismanu fortifie l'âme d'un sujet, tenant à distance les forces occultes et les magies mauvaises. Si le sujet du Tismanu était déjà la victime d'un charme permanent ou d'un pouvoir surnaturel, il peut éventuellement être libéré du carcan de ce pouvoir alors que le Tismanu oppose sa discipline au pouvoir hostile pour gagner la domination. Le Tismanu doit être en mesure de toucher la cible pour utiliser ce pouvoir.

- **Coût** : 1 point de Volonté
- **Réserve de dés** : Résilience + Occulte + Eupraxia
- **Action** : Instantanée ou en opposition ; la résistance est une action réflexe.

## Résultats du jet de dés :

- **Echec Critique** : Le bénéficiaire n'est pas aidé par ce pouvoir et ne peut en être la cible avant le prochain coucher du soleil.
- **Echec** : Aucun effet, mais le Tismanu peut essayer de nouveau.
- **Succès** : Le sujet gagne un bonus égal au nombre de points du prêtre en Eupraxia ; ceci afin de résister au prochain pouvoir surnaturel dont il serait la cible durant la scène. Ce bonus s'applique aux actions opposées et aux jets de résistance. Si le

sujet était déjà sous l'effet d'un autre pouvoir surnaturel, le Tismanu l'en libère plutôt que de lui accorder un bonus pour plus tard.

- **Succès Exceptionnel** : Identique à un succès, à l'exception que le sujet gagne le bonus contre les deux prochaines tentatives de le cibler avec un pouvoir surnaturel non désiré. Si le sujet était déjà sous les effets d'un autre pouvoir surnaturel, les succès additionnels constituent le principal intérêt, permettant à l'utilisateur de surmonter des pouvoirs plus puissants.

## Description du pouvoir :

Lorsque ce pouvoir est utilisé sur une cible sous les effets d'un pouvoir surnaturel (tel qu'un vampire possédé par un « esprit » utilisant le pouvoir Numen), la Grâce d'Eupraxia permet au Tismanu d'annihiler les effets de ce pouvoir. A cette fin, le Tismanu doit réussir une action en opposition avec son Intelligence + Occulte + Eupraxia contre la réserve de dés du pouvoir hostile en place. L'utilisateur du pouvoir surnaturel originel (par exemple, le Ventrue qui dominait la cible auparavant) ne participe pas réellement à cette action contestée à moins qu'il ne soit présent (comme dans le cas d'un esprit de possession) ; le Conteur utilise juste les caractéristiques de ce personnage afin de définir la réserve de dés utilisée dans l'action contestée. Si le maître de jeu sait combien de succès ont été réalisés lors de l'action originelle pour l'activation du pouvoir, il peut choisir d'employer ceux-ci comme total à dépasser. Notez que dans cette action, le Tismanu est le personnage déclenchant l'opposition ; ainsi si l'opposition est un échec, le pouvoir originel continue à affecter le sujet.

---

## Refuge Interdit

Les puissants Tismanu transforment leur habileté à affecter les pouvoirs mystiques d'autres créatures surnaturelles en la possibilité d'affecter la créature elle-même. Avec ce pouvoir, le Tismanu peut repousser les créatures malvenues et créer une zone équivalente à un refuge autour de lui. Ces



créatures, qu'elles soient mortelles ou surnaturelles, doivent outrepasser l'effrayante puissance spirituelle du Tismanu pour pénétrer dans cette zone.

- **Coût** : 1 point de Volonté par scène

- **Réserve de dés** : Ce pouvoir exige deux jets de la part du Tismanu : un jet d'invocation qui délimite la zone du refuge, et un jet d'effet qui est opposé à ceux qui tentent de pénétrer dans la zone. La réserve de dés du jet d'invocation est Présence + Intimidation + Eupraxia. Celle du jet d'effet est identique, opposée à la Résilience + Puissance du Sang du sujet tentant de pénétrer la zone.

- **Action** : Instantanée et en opposition ; toutes les actions en opposition son reflexes.

### Résultats du jet de dés :

Le résultat du jet d'invocation détermine la taille de la zone qui peut être interdite. Plus le nombre de succès est élevé, plus la zone du refuge est grande. Afin d'être sûr qu'une zone d'une certaine taille est créée sur ce jet d'invocation, il est possible de soustraire un nombre de dés correspondant à chaque pallier supplémentaire sur le tableau de zone d'effet ; de cette manière, un succès unique garantira que le refuge ait la taille correspondant à celle souhaitée par le Tismanu. La forme exacte de la zone de refuge est déterminée par le personnage ; il doit rester à l'intérieur pour faire fonctionner ce pouvoir. Si le Tismanu quitte la zone de refuge puis y pénètre à nouveau au cours de la même scène, il peut redémarrer l'utilisation de ce pouvoir dans cette même zone.

Table de la taille de la zone en fonction des succès

1 succès	4,2 m <sup>2</sup>
2 succès	8,4 m <sup>2</sup>
3 succès	42 m <sup>2</sup>
4 succès	209 m <sup>2</sup>
5 succès	836 m <sup>2</sup>

### Modificateurs Suggérés

#### Modificateurs de situation

- +2 La zone fait partie du refuge de l'utilisateur.

- +2 La zone est un espace clos, comme une pièce ou un hangar.

- +1 La zone est une terre sainte Orthodoxe.

- 0 La zone à un périmètre clairement définit, comme par une haie ou des colonnades, mais elle n'est pas vraiment close.

- -2 La zone n'a aucunes limites physiques. C'est un champ, une partie d'un espace beaucoup plus grand ou une zone informe en forêt.

- -2 La zone est déjà le théâtre d'un combat.

### Description du pouvoir :

Une fois que la zone du refuge a été invoquée et déterminée avec succès, le Tismanu fait un jet d'effet. Les succès réalisés sur ce jet d'effet deviennent les points défensifs de la zone de refuge. Les sujets indésirables se sauvent de la zone de refuge lors de l'invocation à moins qu'ils ne réalisent plus de succès, sur un jet instantané de Calme + Puissance du sang, que ceux qui ont été faits sur le jet d'effet. Aussi longtemps que le Tismanu se trouve dans la zone de refuge, aucune créature ne peut entrer dans cette zone (ou faire y faire pénétrer un objet) sans réussir auparavant dans cette opposition. Les indésirables qui parviennent à entrer dans la zone du refuge subissent deux points de dégâts contondants pour chaque succès que le Tismanu a réalisé sur son jet d'effet. Le Tismanu peut permettre à tous les sujets qu'il souhaite de pénétrer la zone sans avoir à faire de test en opposition, mais une fois que l'accès est accordé à un personnage, il ne peut plus être repoussé par la zone de refuge.

À la discrétion du Maître de Jeu, le Tismanu peut maintenir cette zone de refuge durant plusieurs scènes (sans faire un nouveau jet d'invocation) en payant à chaque fois le coût en points de Volonté pour la scène suivante. Aucun Tismanu ne peut maintenir plus d'une zone de refuge à la fois.

### Exorciser la Bête

Les maîtres en Eupraxia sont en mesure d'exercer un certain contrôle sur la bête sommeillant en tout Caïnite, de la même manière qu'un exorciste exerce un contrôle sur démon possédant une personne.

Suivant la philosophie des Tismanu, ce pouvoir est censé être utilisé pour alléger la douleur d'un vampire aux prises avec sa Bête. Les Tismanu exposent rarement la deuxième utilisation de ce pouvoir, mais il peut également être employé pour faire émerger la Bête cachée en tout Vampire. Un moine de Dracula maîtrisant ce pouvoir peut exorciser la Bête d'un vampire, la conduisant des recoins libres qu'elle occupe au sein de sa Volonté vers les tréfonds insondables de l'âme du mort-vivant (la séparant, de ce fait, de sa chair), ou alors, l'attirer à l'extérieur de cette âme, dans le corps du vampire (provoquant alors la frénésie). La cible de ce pouvoir doit être en mesure d'entendre de manière audible la voix du Tismanu, de sorte que sa Bête soit en mesure de « l'entendre » elle aussi. Les mots que le Tismanu utilise pour admonester ou provoquer la Bête représentent de manière évidente l'intention du moine, par exemple « Ne vous préoccupez pas de cela, Andrew, tuez-le ! », mais, peut ne pas être reconnu comme le média d'un pouvoir surnaturel avant qu'il ne soit trop tard.

- **Coût** : 1 point de Volonté par jet

- **Réserve de dés** : Manipulation + Empathie + Eupraxia - Calme de la cible

- **Action** : Etendue. Chaque jet représente un tour d'admonestation ou de provocation vocale. Un point de Volonté doit être dépensé pour chaque jet, pour guider la voix de l'utilisateur dans l'âme du sujet, jusqu'à la bête elle-même. Les dommages faits à l'utilisateur pendant cette action prolongée ne pénalisent pas les futurs jets (bien que les pénalités dues aux blessures s'appliquent normalement). Si le Tismanu tente d'activer ce pouvoir subtilement, de sorte que sa cible ne se rende pas compte de la source qui influence sa bête, l'irritant ou l'apaisant, le sujet ainsi que tout spectateur peuvent faire des jets réflexes d'Astuce + Occulte opposés à des jets réflexes de Manipulation + Occulte de la part du Tismanu. En l'emportant lors de cette action contestée, la cible et/ou le spectateur voient que le Tismanu est la source influençant la Bête. Dans le cas contraire, ils peuvent continuer à le suspecter, mais ne peuvent pas en être sûrs. Ce pouvoir se base expressément sur les règles standard de frénésie pages 176 - 179 de « Vampire : Le Requiem. »

## Résultats des jets de dés

- **Echec critique** : La propre Bête du Tismanu émerge suite à l'attention placée sur celle d'une autre personne. Le Tismanu doit résister à la frénésie comme s'il avait été trahi par un associé dans un marché (5 succès).

- **Echec** : Le Tismanu ne produit aucun succès ce tour mais il peut essayer de nouveau le prochain tour.

Succès : Pour apaiser ou stigmatiser la Bête intérieure d'un vampire, le Tismanu ajoute les succès de son jet d'activation à tous ceux obtenus par le sujet sur son prochain jet de Résolution + Calme pour résister à la frénésie. Le Tismanu peut continuer à accumuler des succès lors des tours suivants en faisant des jets additionnels. Si le Tismanu obtient assez de succès, la cible peut même ne pas avoir de jet à faire afin d'éviter une éventuelle frénésie. Par exemple, si l'utilisateur obtient cinq succès pour son sujet, même un sujet affamé peut résister automatiquement à l'hallali provoqué en goûtant le sang (voir Vampire : Le Requiem p. 177). Un sujet apaisé a de même plus de difficulté à faire surgir sa propre Bête : les succès du Tismanu sont ajoutés aux cinq succès qui doivent normalement être accumulés au cas où cette personne tenterait de « faire surgir la Bête. » Pour extérioriser la Bête, le Tismanu impose les succès accumulés sur son action prolongée au sujet. Ces succès deviennent le nombre que la cible doit accumuler sur un jet prolongé de Résilience + Calme pour résister à la frénésie. Toutes les pénalités appliquées pour la frénésie (comme par exemple la faim ou le feu) s'appliquent aux jets du sujet comme d'habitude. À moins qu'il ne soit arrêté, le Tismanu peut continuer à « relever le niveau » pour la cible, produisant de plus en plus de succès sur les jets suivants afin d'augmenter encore plus le nombre à atteindre. Si le sujet essayait déjà de résister à la frénésie quand ce pouvoir est activé, les succès du Tismanu s'ajoutent à ceux provenant d'autres sources (telles que la mise en danger d'un être aimé ou du feu). Quand le Tismanu essaie de faire surgir la Bête, il définit qui sera la victime en cas de frénésie. Il peut faire ceci simplement « Diana vous a trahi, Andrew, faites-là payer » ou avec des indices plus subtils « Serait-ce le sang de Diana, Andrew ? Le sang de Diana, Andrew. »



- **Succès Exceptionnel** : Les succès additionnels constituent le principal intérêt car le Tismanu accomplit des progrès très importants pour calmer ou exciter la Bête de la cible.

**Description du pouvoir :**

Quelques Dragons croient que ce pouvoir a été employé auparavant par les Tismanu pour commander et contrôler les Caïnites influents qui croyaient que ces moines étaient leurs protecteurs. Selon ces théoriciens (en général impies) de la conspiration, de puissants Tismanu découragent les dragons d'apprendre la troisième expression de «

l'appel de la Bête » (« assécher la Bête ») car les vampires qui l'utilisent sont immunisés contre les effets de ce pouvoir pour le reste de la nuit.

**Modificateurs Suggérés**

**Modificateur de situation**

- +2 Le pouvoir est utilisé sur un vampire avec qui l'utilisateur a un lien de sang
- $\pm 1$  Chaque dérangement du sujet rend la Bête plus difficile à apaiser/plus facile à aiguillonner par ce pouvoir.
- $\pm 2$  Un sujet avec une humanité de 7 ou plus est plus facile à apaiser/plus dur à énerver.