



Népenthès

Discipline des Anvari

jeudi 13 avril 2006, par [MaëL](#)

Le nom de cette discipline fait référence à un breuvage mélangeant alcool et opium qui aurait la vertu de dissiper le chagrin. Cette substance qui aurait été donnée par une reine égyptienne à Helène de Troie. À l'aide des drogues, l'Anvari apprend à modifier les propriétés du sang, induisant l'euphorisme, la douleur et l'ivresse. Elle induit de plus une sévère dépendance. Tous les pouvoirs de cette discipline sont en opposition. Un mortel peut résister aux effets de certains pouvoirs de Népenthès pour un tour en dépensant un point de volonté et à l'aide d'un jet de vigueur réussi (mais cela ne lui ajoute pas de dés). En cas d'échec, la victime est sous l'effet du pouvoir, sinon il peut agir normalement pour un tour.

• **Le parfum de Hal Gil**

Dans l'empire sumérien le pavot était connu sous le nom de gil hal. Ce pouvoir permet aux Anvari d'identifier les drogues qu'utilisent les drogués.

Coût : -

Jet de dés : Intelligence + Expérience de la rue + Népenthès

Action : Instantané

Résultat du jet de dé

Echec critique : Le personnage reçoit des informations erronées sur la présence de drogues.

Echec : Le personnage ne reçoit aucune information.

Succès : Le personnage acquiert une perception sur un rayon de 25 mètres pour le reste de la scène. Ce pouvoir est un sens autre que l'odorat, le goût ou la vue. Le parfum de Hal Gil permet également à un Anvari de déterminer si quelqu'un dans sa ligne de vue est sous l'influence d'un narcotique.

Succès Exceptionnel : Le personnage est capable de percevoir tous les types de drogues et de savoir si une personne est sous l'influence d'une drogue.

Un Vampire ayant l'auspex peut doubler sa zone de perception.

•• **Un esprit sain dans un corps sain**

Ce pouvoir permet à un Anvari de se débarrasser des effets d'une drogue. Véritable punition pour un serviteur désobéissant qui voit ses veines vidées de toutes substances. Peu d'Anvari se débarrasseraient des effets qu'ont sur lui ces drogues. En cas d'urgence par contre il peut se débarrasser de ces substances et avoir l'esprit intact. Cela permet aussi de dissimuler toutes traces de drogues dans le sang suite à un décès ou à un poison. L'Anvari doit pouvoir voir le sujet pour employer ce pouvoir. Ce pouvoir élimine de l'esprit et du corps les drogues, mais elle n'en retire en rien la dépendance.

Coût : 1 Vitae

Jet de dés : Manipulation + Médecine + Népenthès contre la Vigueur + Puissance du Sang de la victime.

Action : En opposition

Résultat du jet de dé

Echec critique : La tentative du vampire échoue et le sujet est immunisé contre toutes les autres



utilisations de Népenthès du vampire jusqu'au prochain coucher du soleil. Si un échec critique est pour la victime, la réussite de l'Anvari est considérée comme exceptionnel.

Echec : Le sujet reste sous l'effet des drogues. D'autres essais peuvent être tentés en dépensant un autre point de sang.

Succès : La cible est vidée de tous les narcotiques, de corps et d'esprit sain.

Succès Exceptionnel : Si la victime tente de résister aux effets de toxines ou de drogue gagne un bonus de +1 jusqu'au prochain coucher de soleil. La cible ne peut pas dépenser de point de volonté pour résister à ce pouvoir.

••• Préparer au baiser

Ce pouvoir créer un puissant désir pour une drogue spécifique, généralement un narcotique mais pas nécessairement, l'Anvari a le choix. Le dealer n'a qu'à regarder une personne pour lui infliger cette envie. Les membres de cette lignée utilisent fréquemment ce pouvoir pour bien préparer un Calice et qu'il ne se trompe pas de drogue, ainsi il pourra satisfaire au mieux l'Anvari.

Coût : 1 Vitae

Jet de dé : Manipulation + Séduction + Népenthès contre le Calme + Puissance du sang de la victime

Action : En opposition

Echec critique : La cible éprouve une répulsion pour cette drogue et il est immunisé contre les autres tentatives pour la nuit. Si la cible fait un échec critique, l'Anvari obtient une réussite exceptionnelle.

Echec : Les succès accumulés vont à la cible mais l'Anvari peut effectuer un autre jet en dépensant un autre point de Vitae.

Succès : Le sujet subit un puissant désir pour la drogue en question et cela dure une scène. Le sujet

acceptera rapidement la drogue qui lui est proposé. De plus l'Anvari peut influencer plus facilement sa victime et gagne un bonus de +2 dans tous les jets sociaux pour la scène.

Succès Exceptionnel : Dans ce cas-ci, cependant, le désir de drogue dure toute la nuit. Pour profiter de ces réussites l'Anvari devrait avoir accès à de nombreuses drogues pour satisfaire ces désirs.

•••• Le baiser de Hal Gil

Un Anvari avec ce pouvoir et devenu très familier avec les différents effets des narcotiques qu'elle peut reproduire chez les autres par simple contact.

Coût : 1 Vitae

Jet de dé : Présence + Médecine + Népenthès contre le Calme + Puissance du Sang

Action : En opposition

Résultat du jet

Echec critique : Le pouvoir afflige l'utilisateur et non la cible du pouvoir et cela jusqu'au lever du soleil. En cas d'échec critique de la cible, considérez cet échec comme ayant un succès exceptionnel sur lui-même.

Echec : Les succès accumulés vont à la cible mais l'Anvari peut effectuer un autre jet en dépensant un autre point de Vitae.

Succès : Le sujet subit immédiatement les effets du stupéfiant, en devenant euphorique et détendu. La capacité du sujet de sentir la douleur est réduite de beaucoup. Il ne subit pas de malus de blessure pendant la durée du pouvoir, mais tous ses groupements de dé et de Résistance comme la Défense sont réduits de deux pour ce temps.

Succès Exceptionnel : Le sujet subit les effets comme pour un succès normal et perd en plus son action s'il a déjà jeté son initiative. Ce pouvoir satisfait aussi la faim pour une drogue ou des effets de cette discipline. Ce pouvoir permet donc de devenir la seule possibilité d'être vraiment soulagé



et lie donc la victime a l'Anvari.

Durée par Succès

1 succès : Deux tours

2 succès : Cinq Tours

3 succès : 20 tours (1 minute)

4 succès : 10 minutes

5+ succès : Une heure ou une scène

••••• Immersion bénie

Même l'Anvari sait qu'il y a des limites aux effets positifs des narcotiques. Une forte exposition peut tuer un mortel ou lui provoquer des dégâts irréparables. Et même le corps des vampires les plus résistants peuvent subir les dommages d'une overdose. L'Anvari peut utiliser ce pouvoir pour leur faire connaître les sensations d'une overdose.

Coût : 1 point de sang

Jet de dé : Vitae : Force + médecine + Népentès contre la Vigueur du sujet + Puissance de Sang, en opposition.

Echec critique : Si l'Anvari fait un Echec critique sa

victime est immunisée à ce pouvoir pour la nuit. Si c'est la victime qui échoue, considérez que l'Anvari a une réussite critique.

Échec : Echec, mais le pouvoir peut être retenté avec la dépense d'un autre point de sang.

Succès : La victime souffre de l'overdose, elle doit faire un test pour résister à l'effet d'un poison de niveau 5 en effectuant un jet de Vigueur + Résolution avec un malus de 5 dés (comme indiqué dans le Livre du Monde des Ténèbres p. 184). En cas d'échec, la victime subit un malus de 3 dés mais ne souffre pas de malus de blessures pour la durée du pouvoir.

Succès Exceptionnel : La toxicité de la drogue atteint le niveau 7 au lieu de 5. Une victime qui respire encore meurt sur le coup si elle n'encaisse pas la toxicité. Le malus est de 1 succès.

1 succès : Deux tours

2 succès : Cinq Tours

3 succès : 20 tours (1 minute)

4 succès : 10 minutes

5+ succès : Une heure ou une scène, les effets de ce pouvoir ne peuvent pas être ignorés temporairement avec la dépense d'un point de volonté ou par une réussite au jet de vigueur.