



## Sensorium

Discipline des Duchagne

jeudi 18 mai 2006, par [MaëL](#)

### O Intimité

Il y a des moments où l'on perçoit jusque une esquisse d'odeur, où l'on a l'impression d'entendre un bruit qui fait remonter d'anciens souvenirs. Bien qu'ils soient rarement clairs, ils peuvent apporter un sentiment de familiarité, la sécurité de l'enfance ou faire resurgir une peur oubliée. Uniquement d'un regard, un Duchagne peut créer cette sensation. Ces souvenirs ne doivent pas être connus par le vampire. Il doit néanmoins choisir quelle émotion il veut transmettre. Avec une utilisation réussie de ce pouvoir, la cible associe immédiatement un son, une odeur ou un autre sens avec un ancien souvenir lié à l'émotion déterminée. Alors que certains Duchagnes utilisent ce pouvoir pour manipuler les émotions de leurs protégés pour leur propre amusement pervers, beaucoup d'autres trouvent que les émotions inspirées par Intimité donnent du piment à la vitae.

**Coût** : Aucun

**Action** : Instantanée

**Jet** : Intelligence + Empathie + Sensorium - Calme de la cible + Puissance du Sang

**Résultat du jet**

- **Echec critique** : Le vampire utilisant le pouvoir se souvient d'une perte importante dans son passé et perd un point de Volonté. Le Duchagne ne pourra pas non plus réutiliser ce pouvoir sur la même cible avant la fin de la nuit.

- **Echec** : La cible ne ressent rien et le personnage ne pourra plus utiliser ce pouvoir contre elle durant cette scène.

- **Succès** : La cible a un flash de souvenir, qu'il soit bon ou mauvais. Ceci ajoute un modificateur de +1 à tous les jets effectués pour manipuler la cible, mais uniquement si le type de souvenir rappelé y

correspond.

- **Succès exceptionnel** : La cible a un flash de souvenir si intense qu'elle est distraite un moment. Ceci lui cause un malus de -2 à ses jets d'initiative et donne un +1 au Duchagne pour la manipuler.

### OO Touché Illusoire

Parfois, plus qu'une once de souvenir est nécessaire pour concrétiser les désirs de quelqu'un, quelque chose de moins subtil. Alors que le souvenir d'un moment de passion torride pourrait allumer une chandelle de désir dans le sujet, une caresse douce au bon endroit et au bon moment peut transformer un désir ardent en un feu rugissant. Bien sûr, l'inverse est tout aussi vrai. Un mortel paniqué ou apeuré va probablement le rester s'il est bousculé agressivement. Un Duchagne peut instiller une sensation de touché, bien que physiquement, il ne se passe rien. La cible du Touché illusoire restera physiquement intouchée, bien qu'elle puisse se croire blessée. Pour créer cette sensation, le vampire a seulement besoin de voir sa cible.

**Coût** : 1 point de volonté

**Action** : Instantanée

**Jet** : Manipulation + Subterfuge + Sensorium - Calme de la cible + Puissance du Sang

**Résultat du jet**

- **Echec critique** : Le personnage subit une attaque par des mains invisibles. Bien que ce ne soit que dans sa tête, il souffrira d'une pénalité de -1 à tous ses jets de dés. Il ne pourra pas non plus utiliser ce pouvoir contre la même cible jusqu'à la fin de la nuit.

- **Echec** : Le pouvoir n'a pas d'effet et la cible y est immunisée pour la scène.

- **Succès** : La cible ressent soit une caresse, soit

une petite tape. Ceci n'a aucun effet physique sur la cible, mais peut la distraire ou faciliter les essais de manipulation ou d'intimidation de la cible. Il s'agit d'une sensation rapide durant au plus une poignée de secondes.

- **Succès exceptionnel** : Le Duchagne peut administrer une série complexe de "touches" qui peuvent durer plusieurs minutes. Bien qu'il n'y ait aucun effet physique, la cible y croit réellement et y réagit comme si c'était vrai.

### 000 Insensibilité

Bien que beaucoup puisse être accompli au travers de stimuli adéquats, l'absence de perceptions peut parfois être bien plus vicieux. Les vampires sadiques utilisent ce pouvoir pour rendre leur victime complètement sans défense, leur ôtant leurs sens un à un jusqu'à ce que le sujet souffre d'une absence complète de perceptions. Le Duchagne doit parler à sa cible et suggérer le sens qui lui est enlevé. Même s'il choisi de lui ôter l'ouïe, les ordres suivants sont toujours transmis à travers la surdité. La voix du vampire peut toujours être entendue. Assez étonnement, les vampires sont plus facile à affecter avec ce pouvoir. Certains disent que ce serait parce que les vampires sont déjà partiellement détachés de leurs sensations. Toute tentative d'utilisation d'Insensibilité sur un vampire bénéficie d'un bonus de +1.

**Coût** : 1 point de volonté

**Action** : Instantannée

**Jet** : Manipulation + Subterfuge + Sensorium - Calme de la cible + Puissance du sang

**Résultat du jet**

- **Echec critique** : Le vampire perd un de ses propres sens pour le reste de la scène. Il ne peut plus utiliser ce pouvoir sur la même cible pour le reste de la nuit.

- **Echec** : Le pouvoir n'a pas d'effet et la cible y est immunise pour la scène.

- **Succès** : La cible perd un de ses sens. Cela dure une scène. Il est possible d'utiliser ce pouvoir pour enlever plusieurs sens un à un à la victime.

- **Succès exceptionnel** : Le Duchagne peut choisir d'ôter plusieurs sens à la fois (un sens supplémentaire par succès au-dessus du

quatrième), ou d'étendre la durée du pouvoir à 24h.

### 0000 Leurre

Les pouvoirs précédents de Sensorium sont plutôt limités. Ils n'affectent qu'un seul sens à la fois ou n'induisent qu'un effet mineur. A ce niveau de compréhension, le Duchagne peut créer une situation qui trompe les sens de la victime. Des mains invisibles l'étrangeant, des flammes leur brûlant les chairs ou à l'opposé des caresses imaginaires de corps emplis de passions. Aucune de ces visions n'est réelle, elles ne sont que des sensations projetées par le vampire. Pour un observateur, la victime apparaît comme souffrant d'hallucinations. Néanmoins, en ce qui concerne la victime du pouvoir, ce n'est que trop réel. Si le vampire crée une situation qui devrait infliger des dommages, traitez-les comme étant contondants, mais une fois que le personnage atteint le point létal, il tombe inconscient ou en torpeur. Les mortels à la santé faible peuvent très bien souffrir d'une attaque cardiaque ou d'autres problèmes de santé réels.

**Coût** : 1 point de vitae

**Action** : Etendue / Opposition

**Jet** : Manipulation + Subterfuge + Sensorium contre Calme + Résolution + Puissance du Sang

**Résultat du jet**

- **Echec critique** : Le vampire souffre d'un cauchemar affreux, il fait l'expérience de ses pires peurs. Il est incapacité pour le reste de la scène et ne peut plus utiliser ce pouvoir sur la même cible pour le reste de la nuit.

- **Echec** : Le pouvoir n'a pas d'effet et la cible y est immunise pour la scène.

- **Succès** : La cible souffre d'une hallucination qu'il croit être réelle. Cette vision est assez simple et limitée à un effet simple : Une torche enflammée, une lumière vive qui se déplace, une cage d'épines, un amant tendre, etc... Cette hallucination dure le temps de la scène. Tout effet qui normalement causerait des dommages causera des dommages contondants fantômes. Cela veut dire que le sujet prend des dommages contondants uniquement pour suivre ce qu'il croit subir. Une fois que ses niveaux de santé sont tous marqués, il sombre dans



l'inconscience.

- **Succès exceptionnel** : L'hallucination semble si réelle que la cible peut en fait en subir de réels dommages. Bien que les dégâts ne soient pas réels, l'esprit réagit comme s'ils l'étaient. Un effet qui devrait causer des dégâts infligera des dommages contondants fantômes. Quand les niveaux de santé de la cible sont tous marqués, il sombre dans l'inconscience. Néanmoins, si la cible subit plus de dégâts que son score de Vigueur, son corps réagira comme s'il avait subi de réels dommages. Les effets complets de ces dégâts sont laissés à l'appréciation du Conteur.

## OOOOO Jardin d'Agrément

Le summum de Sensorium, Jardin d'Agrément, permet au Duchagne d'envelopper sa cible dans une fausse réalité que lui seul peut percevoir. Quelle que soit sa complexité, ça n'en reste pas moins qu'une illusion. Aussi le pouvoir se sert de l'esprit de la cible pour donner corps à l'illusion. Le résultat étant une vision d'une qualité presque irréelle. Souvent, les cibles de Jardin d'Agrément ressentent qu'elles sont dans un rêve puissant, ou d'un cauchemar, et qu'elles sont incapable de s'en réveiller. Le Duchagne ne doit pas forcément créer l'illusion complète de toute pièce, il peut simplement la faire différer de la réalité de quelques détails. Par exemple, il peut changer la personne à qui la cible croit s'adresser ou changer l'heure du

jour (ou de la nuit). Les vampires cibles de ce pouvoir y semblent plus résistants. Le même aspect de la condition vampirique qui les coupe de leurs émotions leur offre une certaine protection contre ces hallucinations.

**Coût** : 1 point de vitae + 1 point de Volonté

**Action** : Opposition

**Jet** : Manipulation + Subterfuge + Sensorium vs. Calme + Résolution + Puissance de Sang

**Résultat du jet**

- **Echec critique** : Le vampire est victime de son propre pouvoir. La vision doit être créée par le Conteur et durer une scène. Il ne peut plus utiliser ce pouvoir pour le reste de la nuit.

- **Echec** : Le pouvoir n'a pas d'effet et la cible y est immunisée pour la nuit.

- **Succès** : Le Duchagne crée un monde que seuls lui et la cible peuvent percevoir. Cette scène est construite en accord avec ce que le vampire souhaite y voir, que ce soit un décor bucolique le long d'une rivière ou une vision horrible de l'Enfer. Quoi qu'il en soit, la scène a une qualité un peu trop réelle, comme un rêve très convainquant qui contiendrait des indices subtiles des pensées et des expériences du subconscient de la cible. Ceci dure une scène. Les « dégâts » infligés avec ce pouvoir sont traités de la même façon qu'avec Leurre.

- **Succès exceptionnel** : La vision est indiscernable de la réalité. Bien que les effets ne soient que dans la tête de la cible et du Duchagne, les dégâts infligés sous l'influence de ce pouvoir sont considérés comme réels. L'effet réel est à déterminer par le Conteur.