



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : le requiem > Aides de jeu > Famille > Lignées  
> **Discipline Mémorium**

## Discipline Mémorium

Pour la lignée Mnémosyne

mercredi 28 novembre 2007, par [Pretre](#)

Le memorium est une discipline ancienne employée simplement par la lignée des Mnémosynes. Les membres de cette lignée auraient semble-t-il même s'ils s'en défendent, la possibilité de partager des souvenirs et des connaissances à travers le sang et les liens du sang.

Mémorium :

- Vitae Analysis :

Le Vampire est capable simplement à travers une goutte de sang, de savoir à quel type de créature il appartient, ainsi qu'un certains nombres d'informations comme une évocation de sa puissance (approximative), si le sang transporte une maladie, du poison ou un quelconque additif non naturel. Voici une liste non définitive de ce qui peut être découvert :

- la puissance de sang
- l'origine (mortel, vampire ou autre)
- l'âge
- la présence d'une maladie
- la présence d'un poison
- les émotions superficielles

Etant donné que le sang de vampire perd toutes capacités peut de temps après son passage à l'air. Un mnémosyne ne peut employer ce pouvoir sur un tel sang, que si ce dernier a été conservé par le rituel Thébain : Reliquaire de Vitae ou si il emploie son pouvoir par exemple sur un cristal de sang réalisé par le niveau •••de la discipline mémorium.

Coût : aucun

Groupement de dés :

Il doit réussir un jet de : Astuce + Empathie

Chaque succès lui donne une information sur le

propriétaire du sang

- Vitae imago :

Le vampire est capable quand il fait appel à cette discipline de percevoir dans le sang qu'il goûte les dernières images ou émotions ressenties par le propriétaire. Il reçoit ces images de manière fugace et par flash, sans véritable cohérence. À lui ensuite de faire le tri dans toutes ses images pour tenter d'y comprendre quelques choses. C'est un moment intense et parfois difficile à vivre car il fait entrer le vampire dans l'âme même de celui qui a laissé cette vitae.

Coût : 1 pt de sang

Groupement de dés :

Il peut à la décision du conteur tenter de trier ses informations avec un jet de Intelligence + érudition

- Mémorium :

À travers ce pouvoir le vampire est capable de partager ses connaissances et sa vision du monde avec quelqu'un buvant son sang. Très souvent employé par les Vampires sortants de torpeur de manière à connaître rapidement le monde dans lequel ils vivent. Il est souvent demandé à un membre des Mnémosynes d'être présent au réveil d'un frère de manière à lui transmettre ses informations au travers de leur sang. La règle dit qu'il ne faut jamais que ce soit deux fois le même Mnémosyne qui réveille un même Vampire de



manière à éviter un vinculum. C'est le travail de l'Agoniste assistant au réveil de l'enregistrer dans les mémoires.

Un mnémosyne est aussi capable d'enregistrer un souvenir ou un moment particulier dans une partie de son sang. Celui qui le boit est donc capable de vivre le « message » qu'a voulu laisser le Mnémosyne. Très souvent employé par des gens sous le même Vinculum ou d'une même Coterie.

Dans le cas de l'enregistrement d'un souvenir seul le mnémosyne lui-même peut le revivre, c'est un moyen pour lui de conserver des moments importants de sa mémoire et donc de pouvoir les réapprendre à la sortie d'une torpeur.

Pour les autres vampires, les cristaux de sang ne fonctionnent en fait que comme une sorte de répondeur. Le Vampire y laisse un message ou un souvenir à lui de manière à ce que les autres puissent le vivre comme s'il était le leur. (Un peu comme une simsens de shadowrun ou comme dans strangeday le film)

Ce message de sang prend la forme d'un petit rubis rouge sang, qui une fois placé sur la langue du vampire redevient rapidement de la vitae ayant conservé assez de puissance vampirique pour garder le message, et les informations sur le propriétaire du sang. Il n'y a pas de risque de Vinculum dans le cas de l'absorption d'un cristal de sang.

Coût : 1 point de sang pour un simple message, 5 point de sang pour un transfert de souvenir dans le cas d'une sortie de Torpeur.

Groupement de dés :

Dans le cas d'un transfert de souvenir le Mnémosyne doit réussir un jet de Résolution + Empathie avec un minimum de 3 réussites. Chaque réussite excédentaire apportera des informations plus précises. En dessous, les souvenirs sont trop brouillons ou trop dispersés pour que cela soit d'une quelconque utilité.

Dans le cas d'un message de sang, le mnémosyne doit réussir un jet d'Astuce + Empathie. Plus le jet

est réussi plus le message est clair

•••• In Vitae Veritas :

A ce stade de puissance le vampire est capable de réaliser une véritable sonde psychique quand il boit le sang d'un autre être. Ainsi il peut tenter de parcourir l'esprit et l'âme de celui dont il boit le sang, à la recherche d'une information précise ou d'un souvenir lointain. La puissance de ce pouvoir est elle qu'il permet de faire remonter des souvenirs oubliés au cours d'une torpeur, et permettre ainsi de retrouver des brides d'histoires oubliées par le long sommeil.

Ce pouvoir peut aussi être employé sur une personne avec qui le vampire est lié par vinculum. Dans ce cas là, il se crée un lien extrêmement fort qui permet à l'un ou l'autre de pouvoir aller puiser dans les souvenirs de l'autre. Certains vampires à termes ne savent même plus qu'elle est leur vraie personnalité.

Coût : aucun

Groupement de dés :

Si le vampire emploie son pouvoir contre une cible volontaire, il doit simplement réaliser un jet de : Astuce + Investigation.

Contre une cible récalcitrante, il doit réussir un jet opposé de ; astuce + investigation + puissance de sang contre résolution + volonté + puissance de sang

Chaque réussite permet de répondre à une question précise en employant les connaissances mêmes inconscientes de la cible. Bien entendu pour que ce pouvoir fonctionne il faut que la cible connaisse consciemment ou non l'information recherchée. Ce pouvoir ne fonctionne pas si le vampire ne peut pas se nourrir directement à la source. Ainsi boire le sang de quelqu'un dans une poche d'hémoglobine, une fiole ou autre n'est pas suffisant pour employer ce pouvoir.

••••• In imago Dei :

À ce niveau de puissance le mnémosyne est capable de puiser dans la puissance du sang et



dans les souvenirs de sa cible une expérience qu'il peut tenter de s'approprier. Il plonge profondément dans l'âme et l'esprit de celui auprès de qui il se nourrit et une fois en ce centre puissant de l'univers de l'âme, il fait appel à la puissance de son mémorium. À ce moment là, il se créait un lien extrêmement fort entre les deux âmes et le mnémosyne en profite pour tirer une expérience enrichissante du vécu de l'autre.

En terme de règle le mnémosyne peut tenter d'apprendre sur le champ une des compétences que détient son calice au coût d'expérience normale, même si cette compétences n'a jamais été employé par lui-même et nécessiterait normalement des mois d'apprentissage. Le Vampire doit être capable de payer l'expérience sur le champ avec un malus de 3 pts d'xp supplémentaire si c'est une ouverture de compétence. Mais attention car pour cela il est obligé de voler la compétence à sa cible en puisant dans une partie de son âme, ainsi chaque point volé et transféré du calice au mnémosyne.

Le Vampire doit se nourrir d'un minimum de points de sang égal à la résolution de la cible pour lui prendre son expérience. Avec un vampire lié par le vinculum, 1 seul point de sang est nécessaire.

Il semblerait possible qu'un Vampire puisse ainsi puiser dans le sang de son calice, la possibilité d'apprendre une discipline que ce dernier connaît au coût d'expérience d'une discipline non clanique (donc x7) ou (x5) si c'est une discipline clanique qu'il tente d'apprendre, mais sans avoir besoin de rechercher un professeur.

Attention une telle chose pourrait être considérée comme de la diablerie ou en tout cas menant sur ce chemin. C'est pour cela que les mnémosyne garde

cette capacité secrète est l'emploi très peu. Un malus de 3 pts d'xp est rajouté au coût de la discipline si c'est une ouverture de nouvelle discipline. Il est bien entendu impossible par une telle capacité d'apprendre un pouvoir surnaturel d'une autre race (mage, loup garou) car l'esprit du Vampire serait incapable de comprendre et enregistrer une telle chose.

Coût : Les points d'xp nécessaires pour l'achat de la compétence + 1 point de sang par niveau de la compétence volée. Attention dans tous les cas le vampire ne peut apprendre qu'un seul point d'un seul coup.

Groupement de dés :

Si le vampire emploi sont pouvoir contre une cible volontaire, il doit simplement réaliser un jet de : Résolution + empathie

Contre une cible récalcitrante, il doit réussir un jet opposé de ; Astuce + empathie + puissance de sang contre résolution + volonté + empathie + puissance de sang

Il est nécessaire de réaliser un minimum de réussite égale au niveau de la compétence ou discipline que tente d'apprendre le mnémosyne et ce même si il n'apprend que le premier niveau.

Ainsi si un mnémosyne tente d'améliorer sa compétence Armes blanches qu'il a à • sur un calice qui la détient à •••, il devra dépenser 6 pts d'expériences, 2 pts de sang et réussir son jet de groupement de dès avec un minimum de 3 réussites (le niveau connu du calice). Si il réussit il pourra donc faire passer sa compétence de • à ••. Son calice lui, voit donc sa compétence passer de ••• à •• à cause du viol de son âme et du vol de son expérience personnelle.