



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > Règles > **La Vraie Foi chez les êtres malfaisants**

La Vraie Foi chez les êtres malfaisants

vendredi 27 juin 2008, par [enoia](#)

La Vraie Foi est un atout qui n'est pas réservé seulement aux personnes vertueuses.

Beaucoup de maîtres du jeu considèrent que la vraie Foi, est un atout inaccessible pour les Vampires dépravés ou, les serviteurs du Ver. Pourtant il existe des Inquisiteurs du Sabbat qui peuvent invoquer la vraie Foi contre les démons.

De toute façon, réserver la Vraie Foi à des personnes irréprochables sur le plan moral est illogique, car elle ne repose pas sur la vertu mais la croyance. Et puis une personne sadique et méchante est tout à fait capable d'être très pieuse. La ferveur religieuse de certains Baalis, des Vampires qui adorent corrompre les innocents et détruire des vies, peut être très impressionnante. Le satanisme est une religion basée sur des principes douteux, mais elle est aussi légitime que le catholicisme.

Doter tous les êtres qui atteignent l'illumination de la Vraie Foi, y compris ceux qui ont un comportement sadique n'est pas de l'anti-jeu, car jouer un personnage qui a la Vraie Foi c'est contraignant.

Celui qui a la Vraie Foi n'est pas nécessairement fanatique ou obsédé, mais il doit passer une bonne partie de son temps à se consacrer à des activités religieuses (prière, recueillement, cérémonie...), si cette condition n'est pas remplie il devient incapable de profiter des avantages surnaturels de la Vraie Foi.

Il vaut mieux que le motif de dévotion de celui qui a la vraie Foi soit définissable (Satan, Mahomet, Odin...), cela facilite la communication lors des séances de jeu, cependant rien n'interdit au Vampire croyant d'adorer des entités difficiles à décrire comme les Ténèbres ou le Chaos.

Les êtres malfaisants avec la Vraie Foi sont surnommés les prêcheurs démoniaques.

Règles pour la Vraie Foi :

La Vraie Foi est un état d'esprit qui nécessite une très forte conviction, il est donc logique de réserver cet atout à ceux qui possèdent une force de conviction exceptionnelle (au moins égale à 5). Pour l'augmenter, Vraie Foi coûte niveau x 3 pour les niveaux jusque 5, puis niveau x 5 pour les niveaux 6 à 8, et niveau x10 pour les niveaux 9 à 10. Acheter Vrai Foi en cours de partie coûte 4 points.

Il est possible de dépenser des points de Foi à la place de Volonté, quand le joueur n'a plus de Volonté. Regagner de la Foi se fait en pratiquant scrupuleusement sa religion (prier une heure fait gagner un point de Foi ; assister à une cérémonie religieuse qui glorifie la divinité que l'on vénère ou, sacrifier un être vivant en l'honneur de l'entité que l'on adore apporte deux points ; présider une cérémonie en l'honneur de son dieu ou totem ou démon tutélaire restaure 3 points de Foi).

Le nombre total de points de Foi est égal au score permanent de Volonté. Le niveau de Foi détermine l'ampleur des miracles que peut invoquer un croyant, alors que le nombre de points de Foi sert à quantifier le nombre de miracles invocables. Une personne avec 5 points de Foi, et un niveau de Foi de 8 est capable d'invoquer 5 miracles de niveau 8 dans une journée. Un individu avec 9 points de Foi et un niveau de Foi de 1, peut invoquer 9 miracles chaque jour, cependant il lui est impossible de



déclencher une manifestation divine ou démoniaque d'un niveau supérieur à 1.

Il est possible pour des croyants de la même confession (satanistes, danseurs de Spirale Noire de la même meute, protestants etc) de se regrouper lors des jets de Foi. Par contre il ne faut pas oublier que 100 personnes avec 1 en niveau de Foi ne sont pas aussi puissantes qu'une seule avec un niveau de 10.

Les pouvoirs des êtres malfaisants possédant la Vraie Foi :

Pour déclencher une manifestation maléfique, le prêcheur démoniaque doit dépenser à chaque fois un point de Foi.

Protection : "Garou" : chaque succès sur le jet de Foi (SR Rage) contre un garou augmente de 1 son SR de Rage. Il est de plus possible de faire sortir de frénésie un garou, en dépensant 1 Volonté et en faisant un jet de Foi SR Rage.

"Mage" : chaque niveau de Foi donne 1 dé de contre-magie

"Esprits" : si un esprit tente de posséder une personne ayant la Foi, sa Foi est ajoutée à la Volonté.

Immunité aux attaques de Vraie Foi : Un Baali ou un serviteur du Ver ou une entité malfaisante qui a la Vraie Foi est capable, de résister à un jet de Vraie Foi à son encontre, en faisant un jet de Vraie Foi en opposition à la Vraie Foi de son ennemi, chacun de ses succès annulant ceux de son adversaire. Un Baali avec la Vraie Foi perd son défaut de clan qui le rend hyper-sensible à la Vraie Foi dirigée contre lui, par contre il hérite d'une aura démoniaque impossible à dissimuler même avec la discipline Occultation.

Bénédiction des personnes : Il y a possibilité de bénir une personne avec la Vraie Foi, cela requiert un niveau de Vraie Foi au moins égal à 2, et un jet de Foi de difficulté 6.

Pour 1 succès le bénéficiaire gagne 1 point de Volonté temporaire, avec 2 succès 2 points de Volonté temporaires sont gagnés, 3 succès la personne bénie est apaisée, pendant un jour son esprit est calme et serein, 4 succès annule un dérangement temporaire, 5 succès soigne un dérangement permanent.

Bénédiction des objets :

Une personne avec un niveau de Vraie Foi égal ou supérieur à 2 peut bénir des objets avec un jet de Foi SR6, Quand une personne dépourvue de Vraie Foi, porte sur elle un objet béni elle peut agir comme si elle possédait le niveau 1 de Vraie Foi. Une personne avec la Vraie Foi qui porte un objet béni par une personne possédant des croyances religieuses semblables à elle, bénéficie d'un bonus de 1 pour son niveau de Vrai Foi.

Pour 1 succès la bénédiction dure une journée, avec 2 succès elle agit durant une semaine, 3 succès la fait durer un mois, avec 4 succès la bénédiction agit une année, 5 succès la rend permanente.

Guérison : Il est possible d'imposer les mains. Foi SR8 (SR9 si des aggravés existent), 1 Volonté, chaque succès guérit 1 niveau. De plus, le porteur de Vrai Foi peut "donner" ses niveaux de blessure (en plus du jet). Toutefois, les blessures aggravées ne peuvent être guéries ainsi.

Toute personne malfaisante possédant 6 ou plus en Foi gagne les avantages suivants :

Les anges et les esprits non maléfiques refusent de la toucher.

Un esprit bon ou un ange ou tout être avec une humanité égale ou supérieure à 7 qui touche une personne avec un tel niveau de foi, reçoit des blessures aggravées, dont le nombre est déterminé par le niveau de foi du prêcheur démoniaque. _ Toutes les créatures surnaturelles qui font de la corruption ou de la destruction leur ligne de conduite, la traite avec respect.

Pour qu'un prêcheur démoniaque obtienne un niveau de Vraie Foi égal ou supérieur à 6, il doit avoir une personnalité hors du commun, une envie de répandre la corruption et la destruction très impressionnante, une volonté extrêmement forte ;

de ce fait les niveaux de Vraie foi égal ou supérieur à 6 sont réservés aux personnages avec une Volonté permanente ou un score de Voie égal à 10.

Liste de capacités surnaturelles liées à la Vraie Foi des prêcheurs démoniaques (rien n'interdit l'ajout d'autres pouvoirs) :

Niveau de Vraie Foi 1 : Capacité d'infliger des dégâts aggravés aux anges, aux exterminateurs, aux personnes ou aux esprits avec une haute humanité (supérieure ou égale à 8), aux lupins non corrompus par le Ver en les touchant avec un des symboles de sa Vraie Foi (image de Satan, vase avec les restes d'un Baali prestigieux, fétiche dédié au Ver...).

Pouvoir d'immobiliser un ange ou un exterminateur ou toute entité et humain avec une haute humanité (supérieure ou égale à 8), en priant ou en brandissant un symbole liée à sa Vraie Foi, en réussissant un jet de Vraie Foi en opposition avec la volonté ou la Vraie Foi de sa cible.

Niveau de Vraie Foi 2 : En dépensant de la Volonté, il devient possible d'annuler les effets d'une relique mineure ou d'un fétiche ou d'un objet magique à la puissance modérée (d'un niveau égal ou inférieur à 2). Chaque point de Volonté dépensé accorde quelques minutes de protection.

Capacité de bannir dans les Abysses ou un plan infernal ou un royaume du Ver, toutes les créatures (y compris les angéliques), avec un jet de Foi contre Volonté ou Foi.

Niveau de Vraie Foi 3 : Possibilité de détecter d'autres êtres malfaisants ou combattant la corruption et la destruction, dans un rayon de 1.5 kilomètres, avec un jet de perception de difficulté 8, le nombre de succès détermine la précision de l'information.

Niveau de Vraie Foi 4 : Immunité face aux pouvoirs mentaux des disciplines comme Aliénation, Domination, Dissimulation, Présence, et aussi de l'ensemble des pouvoirs magiques qui permettent de contrôler l'esprit d'autrui.

Niveau de Vraie Foi 5 : Quand l'être malfaisant prie ou fait un discours en l'honneur de l'entité qu'il adore ou touche quelqu'un, il contamine son entourage. Toute personne l'entendant ou le touchant doit réussir toutes les minutes un jet de volonté de difficulté 8, sinon pendant une scène elle aura une manière de penser similaire à celui qui l'a contaminé.

Capacité de réduire en cendres une relique mineure en la touchant.

Niveau de Vraie Foi 6 : Renforcer l'aura maléfique d'un endroit ou transformer une zone sans aura ou bénie en un lieu avec une aura liée au Ver ou démoniaque, avec un jet de Vraie Foi, à difficulté variable (difficulté 3 pour un temple de Satan, 6 pour une maison ordinaire, 8 pour une petite église, 10 pour la cathédrale de Notre Dame).

« Amplifier le côté sombre en chacun » : Dans un rayon d'un kilomètre les jets pour résister à la colère ou la haine ou la cupidité sont majorés d'un malus de + 2

Niveau de Vraie Foi 7 : Rendre quelqu'un maléfique de manière permanente, en réussissant un jet de Foi contre Volonté ou Foi contre Foi.

Niveau de Vraie Foi 8 : « Charisme maléfique » : Tout démon ou serviteur du Ver ou humain, goule et Vampire avec une humanité inférieure à 4, qui vous rencontre , vous voue une obéissance absolue, sauf bien sur s'il possède un niveau de Vraie Foi supérieure ou égale au votre. Possibilité de détruire une relique majeure en la touchant.

Niveau de Vraie Foi 9 : Vous émettez une aura maléfique surpuissante dans un rayon de 1 kilomètre, qui vous protège, toute personne qui subit la pression de votre aura devient incapable de vous attaquer, ainsi que vos acolytes, sauf si elle possède un niveau de Vraie Foi égal ou supérieur au



votre.

Niveau de Vraie Foi 10 :Transformer un Vampire qui a atteint Golconda en Baali, un Lupin non corrompu par le Ver en Danseur de la Spirale Noire,

un ange en démon, une Ombre en Spectre, un humain en Fomori etc.

Tuer quelqu'un juste en le touchant, et condamner son âme à errer dans un Royaume du Ver ou, en Enfer ou dans l'Abyesse.