

Jouer des Vampires

par Alain Bonet

Voici quelques éléments techniques permettant de jouer des vampires comme Pjs ou PSJs.

- * Lorsqu'un personnage est vampirisé (c'est-à-dire lorsqu'il est drainé de tous ses niveaux vitaux par un vampire), le personnage peut devenir vampire lui-même. Le MJ doit noter son âge apparent (qui ne se modifiera plus). Le personnage ne vieillit plus et est désormais immunisé à tous les effets de l'âge et de la maladie (y compris la lycanthropie).
- * Le personnage conserve sa profession et toutes ses compétences (y compris magiques ou psioniques). Il peut continuer à progresser normalement dans sa classe. Il possède de plus une «classe de mort-vivant» qui détermine sa résistance aux sortilèges de répulsion et de contrôle. Après la vampirisation, cette classe est d'un degré inférieure à celle du vampire ayant provoqué sa condition (un personnage vampirisé par un vampire de classe IV ne peut devenir que «standard created undead »).

Exemple: Un personnage vampirisé par un vampire de classe V (lesser) devient un vampire de classe IV (minor)

Le «niveau de vampire» indiquant la «vitalité» du personnage, à traiter comme un niveau vital, est au départ égal à 1. Ce niveau peut progresser par la suite. Un vampire est normalement limité en niveau par sa classe (IV: 20; V: 30; VI: 40).

- * Si les caractéristiques effectives et potentielles du personnage sont inférieures aux valeurs suivantes, on les augmente jusqu'à ce minimum:

| Stats | Type | Minimum |
|-----------|-----------|---------|
| RP / AG | Mineur | 85 |
| | Autres | 90 |
| RS / ME | Mineur | 80 |
| | Inférieur | 94 |
| | Supérieur | 100 |
| PR / AP | Tous | 90 |
| IN/Senses | Tous | 90 |

- * Les points de vie et de fatigue par degré sont recalculés et progressent par la suite sur de nouvelles bases: $0 * 10 * 9 * 8 * 7$. Si l'ancien total est plus avantageux il peut être conservé, mais pas l'ancienne progression.

- * Les points de pouvoir sont recalculés et progressent par la suite sur de nouvelles bases: $0 * 10 * 9 * 8 * 7$. Ces points de pouvoirs sont récupérés à chaque réveil.

- * Le personnage dispose d'un accès « naturel » au « côté obscur » et peut développer les listes de Mentaliste maléfique.
- * Le personnage ne peut être blessé que par les armes magiques, d'argent, les critiques de perforation des armes de bois, les attaques élémentaires d'eau et d'électricité, ainsi que les sorts à JR. Le personnage est immunisé aux toxines, poisons et maladies et n'a pas besoin de respirer.
- * Le personnage ne peut plus ingurgiter de nourriture normale.
- * Le personnage inflige des critiques de Froid additionnels avec toute arme de corps à corps. Il peut développer une attaque de mêlée en Morsure (taille Moyenne), et peut alors drainer d10+20 pv par round et un niveau vital tous les 3 rounds si la victime rate un JR à -15.

Remarque: Rien ne force le vampire à modifier sa moralité. Il peut s'il le désire lutter contre ses tendances. Tant qu'il n'utilise pas les listes maléfiques, il ne subit aucune corruption.

- * Le personnage peut développer des compétences de Contrôle Lycanthropique à un coût d'«occupation» pour ses formes de chauve-souris, loup ou nuage de vapeur.

Remarque: La transformation lycanthropique est totalement volontaire.

- * Le personnage ne peut se reposer ou se soigner qu'en passant un jour solaire entier dans son cercueil ou sa crypte (contenant la terre où il a été enterré). Il ne peut demeurer éveillé durant ce temps. En revanche, un jour le repose et régénère entièrement. Si le vampire n'est pas en contact avec «sa» terre, il ne peut se régénérer ni se reposer (mais sombre quand même dans l'inconscience).
- * Exposé à la lumière directe du soleil, le personnage subit un critique 'E' de chaleur à chaque round.
- * Le personnage ne peut se refléter dans un miroir, ni traverser de l'eau courante par lui-même.
- * Le personnage nécessite du sang frais d'une créature intelligente au moins une fois par nuit. L'individu doit être sain, sinon le sang ne nourrit pas le vampire. Le vampire doit absorber un niveau vital par jour (soit trois rounds de succion) sous peine de dépérir et de perdre un «niveau de vampire». Si la victime meurt avant la fin de l'opération, le vampire doit «compléter» son besoin durant la même nuit par une autre victime. En revanche, chaque fois qu'un vampire absorbe son «niveau de vampire» en niveaux vitaux supplémentaires, le personnage gagne un «niveau de vampire».

Il n'est pas nécessaire de tuer la victime, mais un vampire trouve difficile de s'arrêter. Un jet Extrêmement Difficile (-30) est nécessaire (si le vampire désire se contrôler) avec les ajustements suivants:

- | | |
|---------------------------------------------|----------|
| - Trois fois le bonus de SD | var. |
| - Le vampire est rassasié | +0 |
| - Le vampire n'a pas bu sa dose quotidienne | -10 |
| - Le vampire a perdu des « niveaux » | -20/niv. |

Le vampire peut développer une compétence en Self-Control pour se maîtriser s'il le souhaite. Dans ce cas la difficulté de la manoeuvre est seulement Moyenne (+0).

Exemple: Un vampire de niveau 15 absorbe tous les soirs 2 niveaux vitaux, soit un de plus que nécessaire. Au bout de 15 jours, il gagne 1 niveau, soit seize; seize jours plus tard, un autre, etc.

- * Un vampire peut vampiriser un autre vampire. Si la 'victime' est de classe inférieure, ou de classe égale mais de niveau inférieur, considéré comme du sang normal. Si la 'victime' est de classe égale mais de niveau supérieur, le sang absorbé augmente le niveau du buveur d'un rang par niveau absorbé. Ceci peut être renouvelé jusqu'à ce que le vampire de niveau inférieur ait rejoint le niveau du vampire de niveau supérieur. Si la victime est de classe supérieure, le buveur peut accéder à la classe supérieure en absorbant une quantité équivalente à son propre niveau (en une ou plusieurs fois).
- * Le personnage reste contrôlé par le vampire qui l'a créé. Le contrôle est rompu soit volontairement par le «maître», soit lorsque l' «apprenti» dépasse son maître en «niveaux de vampire». Le contrôle n'est pas limité en distance.