

Les Vampires Supérieurs

La soif de sang est probablement l'unique point commun entre le vampire supérieur et ses cousins primitifs (ekimme, alpyre, katanan, etc.). En fait, le vampire supérieur est plus proche de l'humain que de ces créatures sanguinaires, non seulement en termes d'apparence, mais également d'intelligence et de comportement. Il apprécie les villes, où il mène une vie normale sous bien des aspects. Même un sorcier ne peut le reconnaître, car son médaillon ne réagit pas en présence d'un vampire supérieur. En dépit de ces similitudes, une différence essentielle persiste : le vampire supérieur est un être immortel. Ceux qui ont survécu à leur rencontre avec l'une de ces néfastes créatures se comptent sur les doigts d'une main.

Fort heureusement, les vampires supérieurs sont rares et ne sont pas tous dangereux pour les humains. Ils aiment le sang, mais n'ont pas besoin d'en boire pour survivre. Certains d'entre eux ont même renoncé à boire du sang humain. Un sorcier assez brave ou assez fou pour affronter un vampire supérieur doit garder à l'esprit qu'il a devant lui un monstre doté d'une force surhumaine, invulnérable au feu et capable de manipuler hommes et animaux, de devenir invisible et de se transformer en chauve-souris géante, un monstre presque impossible à tuer de surcroît. En d'autres termes, même un sorcier expérimenté devrait y réfléchir à deux fois avant d'accepter un contrat sur l'une de ces créatures, quelle que soit la récompense.

Particularités :

Le Vampire a une apparence Humaine, il obtient donc les perceptions raciale selon les Régions où il se trouve, mais pas les bonus raciaux des Humains. Cependant, si sa nature est révélée, notamment s'il utilise de la magie ou l'un de ses attributs vampiriques, il est Craint et Fui, seul des personnes réussissant un jet de courage pourront rester.

Sens Vampiriques

Le vampire ne subit aucune pénalité en lumière tamisée, et a un Malus de -3 dans le noir complet. En parallèle, le monde lui apparaît différemment, il peut saisir certaines traces tout comme un sorcier (mais pas olfactif)

Être Surnaturel

Invisible à la Magie divinatoire, il ne peut être détecté même par de puissants sortilèges. Il a ainsi accès à la Magie Vampirique et utilise la télépathie de manière passive, notamment avec ses Goules,

Corps de Vampire

Le corps du vampire est non inflammable (il peut être cependant aveuglé), et se régénère de manière infinie (+5PS par round). Il peut faire pousser des griffes terrifiantes et inflige 4d6 dégâts (saignement 25%), cela s'accompagne d'une gueule bestiale qui peut infliger 3d6 (saignement 50%). S'il utilise ces attributs, il sera Craint et Fui par les personnes environnantes.

Des années d'expériences

Après plusieurs décennies passées sur cette terre, le vampire est plus réceptif pour apprendre et s'intéresser. Les compétences complexes comptent comme simple

Vulnérable

Comme tous les vampires, il est vulnérable à l'argent et aux huiles contre les vampires. Exposé à la lumière du soleil, il ne peut se régénérer que de 3PS par round. Capable de boire du sang, c'est une boisson de choix auquel il risque de prendre goût; chaque gorgée qu'il prend augmente son **risque d'addiction de 5%**. Il est aussi exposé à toutes les substances dedans (alcools, drogues, maladies...), inclus le Sang Noir, une mystérieuse potion de Sorcier.

Vampire



Compétence exclusive

Étreinte (COR)

Vigueur

10

Atouts magiques

Magie vampirique

2 Sortilèges Vampirique de Novice

Compétences

Déduction (Int)

Éducation (Int)

2 Langues (Int)

Survie (Int)

Furtivité (Dex)

Psychologie (Emp)

Une compétence au choix dans Technique

Intimidation (Vol)

Incantation (Vol)

Étreinte (COR)

Après avoir été étreint, le vampire étreint à son tour pour se nourrir. Il s'agit plus d'une addiction qu'une obligation pour survivre. Afin de se saisir d'une cible, le vampire fait un jet d'étreinte et se nourrit en opposition à l'esquive ou bagarre de la victime. Il se régénère de son niveau d'étreinte x2 avec le sang de sa victime.

Au niveau 1, la probabilité d'addiction au Sang est de 97%. À chaque niveau, cette probabilité baisse de 8%, donc au niveau 10, la probabilité est de 15%.

Si le Vampire entre en addiction, il devra se nourrir dans la journée qui suit et subira 25% de malus pour résister à son addiction.

Équipement

3 équipements au choix

100 Couronnes de Composant

Instruments Chirurgicaux

Nécessaire d'écriture

Ensemble d'Alchimie

Outils de Voleur

Bourse de 50 Couronnes

Un Instrument de musique

Outils d'artisan

Vêtements Noble

Ustensiles de Cuisine

Le Vampire à son éveil est dans le dénuement, soit sa monnaie n'a plus cours, soit il s'est fait dépouiller comme un vulgaire cadavre.

Ces quelques éléments sont des équipements qu'il a pu trouver pour se faire passer pour un Humain normal.

Profession	Pièces	Moyenne
Vampire	20 Couronnes x 2d6	120

Arbre de Compétences de Vampire

Étreinte (COR)

Humaniste	Vampire	Séducteur
Incognito (INT)	Invisibilité (VOL)	Charme (EMP)
<p>Le Vampire a appris de son observation des Humains et est capable de se faire passer pour n'importe qui (un médecin, un bandit, un vétéran, un marchand, un noble, un ermite...)</p> <p>Le Vampire fait un jet d'incognito en opposition au SD de la cible selon la circonstance ; duperie, résistance à la contrainte, étiquette, vigilance, éducation</p>	<p>Lorsqu'il est Invisible, le Vampire obtient +10 en Furtivité et +5 en attaque. Il redevient visible dès qu'il effectue une attaque même si une cible réussit un jet de Vigilance (en ce cas, il subit un malus de -3 pour attaquer ou se défendre).</p> <p>Yrden et Poussière de Lune rend le Vampire visible.</p> <p>Endurance requise : 8 Durée : round / niveau</p>	<p>Le vampire peut obtenir un bonus afin de charmer une cible. Il ajoute ainsi son charme à la compétence requise dans la liste suivante : Charisme, Commandement, Duperie, Persuasion, Séduction</p> <p>Au niveau 10, le Charme peut s'ajouter à Appel de la Nuit. Cependant, cette action fait briller les yeux et risque de révéler votre nature..</p>
Repaire (INT)	Puissance Vampirique	Goule (EMP)
<p>De part sa nature, le Vampire peut trouver et réclamer un repaire d'un point de vue animal (ne donne pas acte de propriété dans une ville)</p> <p>Il fait un jet de repaire et répartit les points dans le tableau de Repaire.</p> <p>Si l'endroit est habité, il faudra tuer ou faire fuir le ou les occupants.</p>	<p>À force de maîtrise, le Vampire augmente sa vigueur et sa capacité à lancer des sortilèges vampirique.</p> <p>Pour chaque point, il obtient +3 de Vigueur, il atteindra donc 40 points au niveau 10</p>	<p>Le Vampire peut se faire des alliés en donnant volontairement son sang à d'autres créatures de la nuit. Il doit réussir un jet de Goule selon le SD des créatures visées (cf tableau des créatures). Selon la créature, le Vampire dépense plus ou moins de PS</p>
À travers les Âges	Seigneur de la Nuit (VOL)	Appel de la Nuit (EMP)
<p>Avec le temps, le vampire est allé au delà de toutes capacités humaines. Par pallier de 2, le Vampire obtient +1 à chaque Caractéristiques. Il obtient en fin de compte +5 au niveau 10, et peut aller au-dessus de 10 en caractéristiques.</p>	<p>Le Vampire se transforme en une Créature de combat sanguinaire. À sa vue, toute personne doit faire un jet de Courage en SD égale à la VOL du Vampire x3 pour ne pas être terrifiés.</p> <p>Le Vampire doit réussir un jet SD 24 pour se transformer, et un autre SD 28 s'il souhaite rester aux commandes.</p>	<p>Soumet par sa volonté les créatures de la nuit environnantes afin qu'elles viennent à son aide. Le Vampire jet un jet d'Appel de la Nuit et répartit les points dans le tableau correspondant.</p>

Repaire de Vampire

Valeur	Coût
Localisation	
Caverne et galerie	1
Cave	2
Ruine en campagne	3
Égouts de ville	3
Ruine dans une ville	5
Maison de Faubourg	7
Ruines Elfiques	10
Maison de Ville	10
Manoir	13
Petit Domaine	15
Sécurité	
Aéré	1
Portes ouvertes	3
Porte cadénassée	5
Portes et fenêtres blindées	7
Illusion	10
Illusion Interactive	15
Portail Magique	20
Espace	
Exigu (quelques m ²)	1
Loge (10-20 m ²)	3
Petite maison (40-50 m ²)	5
Demeure (+ de 70m ²)	8
Manoir (150 m ²)	10
Domaine (Manoir + Jardin de 300m ²)	13
Vaste (petit Chateau ou ruine Elfique)	16



Goules

Le Vampire peut se faire des alliés en donnant volontairement son sang à d'autres créatures de la nuit. Il doit réussir un jet de Goule (EMP) selon le SD des créatures visées et le degré d'amitié souhaité. Selon la créature et la relation souhaitée, le Vampire dépense plus ou moins de PS, mais ces points ne seront pas régénéré avant deux jours, sauf si le Vampire se nourrit.

Pour l'attachement, le lien dure le niveau de Goule /jour, il faudra le renouveler par la suite si le vampire souhaite continuer à avoir ce degré d'attachement. En cas de fin de lien, la cible voit son lien baisser d'un tous les 2 jours. Le lien ne peut cependant pas descendre en dessous de Connaissance.

Créature	Coût	Dépense de PS	SD
Créatures			
Chat	1	5	12
Chien	2	8	10
Loup	4	10	12
Oiseaux	4	15	14
Insectes	4	15	10
Humain	10	20	18
Cheval	12	22	14
Alpyre	16	25	20
Ekimme	18	30	24
Katakan	20	35	28
Attachement			
Connaissance	1	1 à 5	Gratuit
Amis	3	7	3
Amis proche	8	10	6
Inséparables	10	15	8
À la vie, à la mort	15	20	10
Soumission Totale	20	30	15



Appel de la Nuit

Soumet par sa volonté les créatures de la nuit environnantes afin qu'elles viennent à son aide. Le Vampire jet un jet d'**Appel de la Nuit** et répartit les points dans le tableau correspondant.

Valeur	Coût
Créatures de la Nuit (plusieurs possible)	
Chiens	2
Loup	4
Warg	6
Chauves Souris (par nuées)	8
Goules (déjà soumis au Sang)	12
Noctule	14
Alpyre	16
Ekimme	18
Katakan	20
Vampire de rang inférieur	22
Durée	
Quelques minutes	1
Une demi-heure	5
Une Heure	8
1d6 Heures	12
1d10 Heures	15
Nuit entière	20
Discipline	
Sanguinaire	1
Rugissants	3
Ordonnés	5
Au doigt et à l'œil	8



Seigneur de la Nuit

Le Vampire se transforme en une créature massive et redoutable, optimisée pour le combat et le carnage. À sa vue, toute personne doit faire un jet de Courage en SD égale à la VOL du Vampire x3 pour ne pas être terrifiés. Le Vampire doit réussir un jet SD 24 pour se transformer, et un autre SD 28 s'il souhaite rester aux commandes. S'il souhaite le faire de jour, le SD est élevé à 30 pour sa transformation. Dans tous les cas, le Vampire épuise la moitié totale de son Endurance.

Le Seigneur de la nuit fait 3 m de haut, pèse 220kg, déchire ses vêtements et armures s'il en porte, laissant apparaître un monstre de chair visqueux, qui possède 4 bras et un paire d'Ailes. Le niveau de Seigneur de la Nuit indique le nombre d'heures que le Vampire peut tenir dans cette forme, à la suite de cela, il revient sous forme humaine, complètement nu et inconscient pour un nombre d'heures équivalent à son niveau.

L'action de s'envoler prends un Round, et il ne peut attaquer qu'avec 1 main à la fois, mais peut bloquer avec les autres. Les Mains ont 15 PS avant d'être inutilisables et doivent se régénérer complètement.

Les Ailes ont 30 PS chacune, mais si l'une est tranchée, il devra rester au sol et attendre la restauration complète avant de pouvoir revoler.

Le Pouvoir de régénération du Seigneur de la Nuit est égale à celui du Vampire, mais ne s'applique aux membres que s'ils sont inutilisables.

Le Vampire est incapable d'incanter de la magie sous cette forme, excepté une [Nuée de Chauve-souris](#)

Niveaux	Points de Santé	Dégats
1	10	Griffes : 4d6+3 Saignement 25%
		Morsures : 3d6+3 Saignement 50%
2	15	Griffes : 5d6 S = 25%
		Morsures : 4d6 S = 50%
3	20	Griffes : 5d6+3 S = 30%
		Morsures : 4d6+3 S = 55%
4	25	Griffes : 6d6 S = 35%
		Morsures : 5d6 S = 60 %
5	30	Griffes : 6d6+3 S = 40%
		Morsures : 5d6+3 S = 65 %
6	35	Griffes : 7d6 S = 45%
		Morsures : 6d6 S = 70 %
7	40	Griffes : 7d6+3 S = 50%
		Morsures : 6d6+3 S = 75 %
8	45	Griffes : 8d6 S = 55%
		Morsures : 7d6 S = 80 %
9	50	Griffes : 8d6+1 S = 60%
		Morsures : 7d6+1 S = 90%
10	55	Griffes : 8d6+3 S = 65%
		Morsures : 7d6+3 S = 100



Magie Vampirique :

Contrairement aux Sortilèges courants, et même la magie « locale » des Druides, la Magie Vampirique est instinctive et animale, et n'est pas rattaché aux éléments. Il faut cependant du temps pour arriver à maîtriser les sortilèges les plus difficiles malgré le net avantage qu'ont les vampires à savoir modifier leur corps.

Les sorts de Novice

Célérité

Coût en END : 5 ou plus

Effet : Le Vampire investit son Endurance afin d'augmenter sa Vitesse (et accorde sa Course en concordance) de +2 tous les 5 Points d'END investit. Le Vampire atteint donc +8 au maximum de sa forme, et atteint une Vitesse Surnaturelle et n'est presque plus visible à l'œil humain. Le sort peut être maintenu au prix de 5 END /Round.

Si le Vampire charge avec une pleine vitesse, la cible doit faire un jet de vigilance en opposition à l'incantation du Vampire, s'il échoue, il sera sans défense et ne pourra pas esquiver.

Durée : 5 Round

Saut

Coût en END : 5 ou plus

Effet : Le Vampire impulse une puissante force dans ses jambe et peut ainsi s'élever à plusieurs mètres au-dessus du sol. S'il attaque un ennemis, il bénéficie de +3 à l'attaque et +1d6 dégât.

Pour chaque pallier de 5 points d'END, le Vampire s'élève de 2 mètre en plus de son SAUT naturel ; au meilleur de sa forme, le Vampire peut s'élever à plus 8 mètre au-dessus de sa valeur de SAUT.

Durée : immédiat et personnel

Nuée de Chauve souris

Coût en END : 10 ou plus

Effet : Le vampire invoque des nuées de Chauve-souris afin d'attaquer ses ennemis. Pour chaque pallier de 10 point s d'END dépensé, le Vampire invoque une nuée de Chauve-souris de plus. Au sommet de sa forme, le Vampire peut invoquer 4 nuées de chauve-souris.

Le fait de les invoquer immobilise le Vampire dans sa concentration, et s'il est attaqué, il devra ré-invoquer ses chauve-souris. Chaque attaque de nuée inflige 4d6, et le lanceur peut prolonger la durée des nuées en dépensant 5 END/Round.

Durée : 5 rounds



Les Sorts de Compagnon

Corps Brumeux

Coût en END : 15

Effet : Le Vampire peut dissiper son corps en une brume surnaturelle, il devient donc impossible à attaquer. Sous forme de Brume, le Vampire vole et atteint sa COURSE x 2 afin de se déplacer. Il doit dépenser 5 points d'END pour maintenir cette forme par Round ou jusqu'à épuisement (attention à la réception !)

Durée : jusqu'à la prochaine transformation ou épuisement

Parler aux Animaux

Coût en END : 15

Effet : Le Vampire sonde les âmes animales afin de leur parler. Cela peut permettre d'interagir avec eux s'ils ne sont pas agressifs, en ce cas, il peut tenter de les calmer. Cette Capacité Magique n'est pas visible aux humains, s'ils voient le Vampire, ils verront juste un homme parler à des animaux

Durée : 5 minutes.

Les Sorts de Maître

Illusion

Coût en END : 25 et plus

Effet : Le Vampire peut dissimuler des éléments petits, à plus haut niveau, il peut dissimuler une entrée de caverne. De base, l'illusion fait 1m de diamètre, au delà, par pallier de 5, l'illusion augmente d'un mètre de diamètre. Au plus haut, le Vampire peut créer des illusions de 4m de diamètre

Durée : Jusqu'à ce que le Vampire ou quelqu'un dissipe l'illusion, en le touchant ou le dissipant.

Polymorphisme

Coût en END : 32

Effet : Polymorphisme permet de prendre la forme d'un Loup ou une grosse chauve-souris. Sous cette forme, vous avez les caractéristiques physiques de l'animal (voir le [Bestiaire](#) page 310). Les objets que vous portez se transforment avec vous. Vous devez relancer le sort pour reprendre forme humaine.

Durée : jusqu'au nouveau lancement

Dispersion en Nuée

Coût en END : 35

Effet : Le Vampire peut se transformer en une épaisse nuée de chauve-souris ou de Rats afin d'échapper à une situation dangereuse ou simplement voyager. Vous devez relancer le sort pour reprendre forme humaine.

Durée : jusqu'au nouveau lancement

