

VAMPIRE : CELUI QUI A LA DENT DURE

Le cas du vampire est un peu spécial : c'est dans les légendes une des seules, si ce n'est la seule, créature magique dont le pouvoir soit transmissible (le coup du garou est surtout dans la version Hollywoodienne, autrement d'un simple point de vue légendaire c'est héréditaire ou une malédiction).

Dans Scales, je me permets de faire un petit addenda spécifique aux Vampires pour les nombreux amateurs qui existent.

L'Histoire

Les Vampires sont parmi les rares êtres magiques qui n'ont jamais réellement disparu. Mais pourquoi donc, ces êtres ne se sont-ils pas fondus dans la population humaine comme les autres êtres magiques. En fait, la majorité des vampires a fait comme les autres bestioles, mais une petite partie, ceux qui étaient en Phase Légende ont eu la capacité de survivre aux périodes de diète en Mana.

Mais pourquoi ?

C'est assez simple, les vampires se nourrissent de sang, mais aussi de Mana. Quand ils pompent le sang d'une victime, ils aspirent aussi la Mana nécessaire à leur survie. Le sang sert pour la partie corporelle du vampire et la Mana permet au mort de conserver son esprit. Donc, à la différence des autres êtres magiques Légendaires qui ont survécu, les vampires n'ont jamais eu besoin de se retrouver dans des lieux très riches en Mana pour survivre, il leur a suffi de boire du sang et d'ainsi aspirer de la Mana.

C'est pourquoi, à l'heure actuelle, il existe des Vampires en Phase Légende qui ont quelques siècles de vécu derrière eux. On peut en compter une vingtaine dans le monde entier.

La Transmission du Don

Seul un vampire sous sa forme Naturelle, celle avec les grandes dents, l'apparence de cadavre, le cœur arrêté, etc... peut transmettre son état de vampire. Je rappelle pour information qu'un vampire peut être sous sa forme naturelle sous certaines conditions avant sa Phase Légende.

Tout d'abord, pour transmettre le don, le vampire doit tuer sa cible en lui suçant les veines. Ce qui, je le précise, prend tout de même un certain temps puisqu'il lui faut boire un bon paquet de sang. Ainsi, tout en vidant sa victime de son sang, il la vide aussi de sa Mana. Ensuite dans le corps sans vie et sans Mana, le caractère vampirique est transmis au cadavre par la salive (pomper le sang pendant plusieurs minutes permet à la salive du vampire de s'infiltrer dans le corps de la victime, c'est plein de microbes et autres saloperies la salive).

Ensuite, dans certains cas, trois jours plus tard la victime se réveillera sous forme d'un nouveau vampire. En fait, il existe quatre cas possibles :

1^{er} cas : la victime est un humain normal, un être en Phase Nature, Identité, Légende ou un dragon. Dans ce cas, la victime meurt et ne se relève pas. Kaput, finito, adios, on change de personnage.

2^{ème} cas : la victime est un humain qui possède le potentiel pour devenir un être magique. C'est-à-dire que la personne n'est même pas en Phase de Frémissement, mais que sous de bonnes conditions, elle pourrait devenir un être magique. Dans ce cas, la victime se relève trois jours plus tard sous la forme d'un Vampire en Phase Légende. Certes, elle est morte, mais on ne va pas s'arrêter à quelques détails.

A sa « renaissance », le nouveau vampire possède les pouvoirs d'un vampire en Phase Légende, et uniquement ceux de la Phase Légende. C'est-à-dire que la bestiole possède : polymorphie brume 3, loup ou dog allemand 3, allergie soleil totale, allergie eau courante 3, ne respire plus, immortel, ne mange que du sang (attention il garde sa polymorphie en humain, ce qui lui permet de sortir le jour), impossibilité de rentrer dans une habitation s'il n'a pas été invité (au moins implicitement).

Ensuite, elle va tranquillement, comme tout être magique suivre un développement normal de créature magique. Elle fera sa Phase de Frémissement, de Connaissance, etc normalement. Mais les Phases de Nature et Identité n'existeront plus.

De plus, elle suivra un développement qui correspondrait à celui que la créature aurait eu normalement si elle n'avait pas été transformée en vampire. C'est-à-dire par exemple pour un humain qui avait le potentiel pour devenir un Basilic : Majoration (endurance) 4, Résistance (chaleur) 3, Résistance (magie) 2, Majoration (force) 1.

Pouvoir unique (Regard magique): A la phase du frémissement, le simple regard d'un basilisk rend mal à l'aise. A la phase suivante, il cause un malus de 1 point à tout jet ayant trait à une communication verbale avec la créature (baratin, discussion, etc...). A la phase suivante, le malus est valable pour tous les jets et enfin, à la phase de la transformation, un basilisk peut paralyser un adversaire simplement en le regardant et ce pour une très courte durée (1d10 tours).

Bien sûr, les polymorphies qu'elle aurait dû suivre si son cycle naturel n'avait pas été perturbé disparaissent.

Ceci est la raison pour laquelle il existe de nombreuses sortes de Vampires différents. Si cela vous amuse, vous pouvez même les répartir en familles.

Chouette, vous direz-vous, je peux jouer un gros vampire méchant avec pleins de gros muscles. Oui ! c'est vrai. Le seul problème, c'est que le vampire de base, dit Seigneur Vampirique possède la capacité de commander et faire obéir tout vampire qui n'est pas un vampire de base à l'origine. Et c'est très con ! Aussi bien vous êtes un super vampire, balaise et qui fout des baffes à tout le monde et le moindre petit vampire de base peut vous commander, même s'il est en Frémissement.

Le fonctionnement est simple : c'est un duel de Volonté (avec tous les pouvoirs pouvant aider) entre vous et le Vampire de base. Sauf que lui, il possède en plus sur son jet de dé l'avantage de pouvoir rajouter 1 à son jet par Phase dans laquelle il est (on ne compte pas la Phase Humaine). Donc un vampire en Phase de Frémissement rajoute 1, en Phase de Transformation 4 et 7 en Légende. (je précise que le « Seigneur Vampire » n'a pas besoin d'être mort, il suffit qu'il soit un simple être magique, l'hérédité suffit, pas besoin pour lui d'avoir été contaminé par un autre Vampire.)

Et vous obéissez à n'importe quel Vampire de base, pas seulement à celui qui vous a mordu.

Donc, vous vous apprêtez à fracasser la tête à ce petit vampire de merde, tout beau, tout mignon et tout frêle, quand il vous dit : « Nettoie mes pompes ! » Et s'il gagne son duel, vous vous exécutez.

3^{ème} cas : la victime humaine possède le potentiel pour devenir un vampire. Elle meurt, se réveille trois jours plus tard, choppe les pouvoirs d'un vampire en Phase Légende, et poursuit tranquillement son petit bonhomme de chemin sur les Phases suivantes. Bien évidemment, les Phases Nature et Identité n'existent plus. Son gros avantage, c'est qu'elle n'est en rien obligée d'obéir aux autres vampires. Elle fait elle-même partie des Seigneurs Vampires, et on fait le décompte du bonus de contrôle à partir de la Phase de Frémissement. Et elle passe directement de +4 de la Phase de Transformation au +7 de la Phase Légende.

4^{ème} cas : la victime a déjà commencé sa transformation en être magique. Dans ce cas, elle est au moins en Phase de Frémissement et au plus en Transformation. Dans ce cas, elle meurt, se réveille un jour plus tard, ne possède pas les pouvoirs d'un vampire en Phase Légende, et perd plein de choses. Elle ne conserve que ses pouvoirs et caractéristiques en relation avec le Physique (soit par exemple, la Force, l'Endurance, la Vitesse, les Sens Accrus et garde ses compétences liées au Physique) et perd les autres pouvoirs de la race (capacité de lancement de sorts, de chance, compétences intellectuelles, etc.). Elle conserve ses dons au niveau où elle les avait quand elle a été tuée, et n'évolue plus. De plus, elle devient très très conne, avec l'équivalent d'un -3 en Volonté et elle obéit sans résistance au Vampire qui l'a créé et seulement à lui.

Et le pire est qu'elle ne peut plus être guérie de ses blessures, même par magie.

Elle devient un simple mort-vivant complètement con et obéissant à son maître, c'est tout juste si elle est capable d'articuler quelques mots.

Par contre, son état de mort-vivant apporte quelques avantages. Elle devient invulnérable à toute forme d'attaque mentale (charme, séduction, peur, etc.). En fait, elle n'a plus suffisamment d'esprit pour y être sensible.

Elle a tellement peu d'esprit qu'elle ne ressent plus la douleur et que son corps agit quasiment seul, par instinct. Ainsi, les résultats de blessures tels que Blessures Légères, Sonné et Assommé ne sont plus comptabilisés et un résultat de Coma compte comme une Blessure Grave.

Elle reste sensible au Légèrement Sonné et aux Blessures Graves. Ces résultats signifient des lésions qui endommagent fortement son corps (tendons coupés, fractures, muscles esquinés, etc.) et qui gênent sa mobilité (toujours un malus de 2 par Blessure Grave).

Enfin, il faut l'équivalent de 3 Blessures Graves pour parvenir à Mort. Et Mort élimine la bestiole.

Donc en fait, tout ça ne s'applique pas à un autre mort-vivant en phase Légende car ils ont assez de cerveau.

On appelle ce genre de monstre un Vrylokas et il sert souvent de serviteur puissant à un Vampire.

Pour survivre, ce type de bestiole doit se nourrir de l'équivalent d'un humain par mois, elle peut varier sa nourriture en bouffant des insectes ou des animaux. Si elle ne se nourrit pas en dévorant ses victimes, elle pourrit, se corrompt, se flétrit, etc.

Le Vrylokas est à la base de nombreuses légendes concernant des morts-vivants qui attaquent connement les passants et qui ne songent qu'à bouffer.

Le pourquoi du comment ?

Toutes ces transformations sont la résultante de la présence de la Mana et de la génétique. En partant du principe que plus un être magique est avancé dans ses phases, plus son organisme est en phase avec la Mana (ce qui est la raison pour laquelle les technomanciens préfèrent des morceaux de bestiole en phase avancée). On peut alors considérer le virus vampirique comme une sorte de vrai virus, et plus une créature est avancée dans ses phases plus son système immunitaire est efficace.

Dans le 1^{er} cas, c'est simple, pour les dragons et les humains, la personne est trop ancrée dans sa nature, avec une malléabilité génétique trop faible pour que l'absence de Mana permette la transformation. Le virus vampirique (on l'appellera comme ça) n'est pas assez puissant pour transformer un corps. Concernant les créatures qui ont atteint des Phases très élevées (en l'occurrence Nature, Identité et Légende), elles ont un lien trop fort avec la Mana, ce qui fait que le virus vampirique fait subir au corps des modifications tellement rapides que l'organisme ne le supporte pas. Dans ce cas, le système immunitaire de la créature est trop puissant et il rejette tout bonnement le virus.

Dans le 2^{ème} cas, la personne est encore très malléable génétiquement, et le lien qu'entretient le corps avec la Mana est suffisamment faible pour que le virus vampirique puisse agir tranquillement sur l'organisme. L'absence de Mana dans le corps permet au virus vampirique de remplacer une partie des caractéristiques génétiques d'origine. Seules les caractéristiques les plus fortes de la créature subsistent (c'est-à-dire, les 4 premiers pouvoirs et le pouvoir inné). Ici, le système immunitaire est trop faible et le virus peut donc s'installer, tranquille.

Dans le 3^{ème} cas, cela ne fait qu'accélérer la caractéristique vampirique de la personne.

Dans le 4^{ème} cas, la créature est trop en phase avec la Mana, donc le processus de vampirisation est trop rapide pour que l'organisme puisse le supporter sans dommage et ainsi cela stoppe l'évolution et génère des problèmes mentaux. Ici, le système immunitaire est suffisamment développé pour lutter et perdre contre le virus, mais non sans entraîner une difficile lutte qui fait que l'organisme subit de dures conséquences

Les Vampires et les autres

Les Vampires deviennent les ennemis naturels des êtres magiques. Ils ont besoin de serviteurs pour agir le jour, mais aussi, ils peuvent avoir envie de se faire des copains pour renforcer leur pouvoir politique.

Les dragons, ils s'en foutent complètement. En fait, comme ils ne sont pas transformables, ils sont considérés à titre individuel comme dangereux à cause de leur puissance, mais en tant que groupe, ils sont moins dangereux que les humains car moins nombreux.

De plus, les dragons, en dehors de Wiesarëk, les considèrent comme les autres êtres magiques, c'est-à-dire comme quantité négligeable.

Les technomanciens sont considérés comme dangereux, mais pas plus que pour tout autre être magique.

De l'Ancienneté du Vampire

Avant on disait, c'est un « Grand Ancien » (heu...non !, ça c'est pour Chthulu), donc un vieux con surpuissant. C'était vrai avant, à l'époque où les êtres magiques n'étaient pas encore aussi liés à la Mana terrestre. A cette époque, effectivement, les vampires passaient leurs différentes phases par siècles d'existence. Ensuite à partir du XII^{ème} et la baisse de Mana, le Vampire, comme les autres êtres magiques, a commencé à se lier à la Mana. Le seul problème, c'est que pendant cette période, c'est justement l'absence de Mana qui posait problème et qui ralentissait les passages de Phase.

A l'heure actuelle, les conditions sont optimales : les vampires passent leurs phases à toute vitesse (proportionnellement à avant) et l'ancienneté d'un vampire est beaucoup moins importante qu'avant.

Les Buts des Vampires Anciens

Ce que vous voulez. De la domination du monde à la vie tranquille et pépère. Vous pouvez même les organiser en une organisation mondiale qui s'appellerait la Camarilla. Une seule chose reste évidente, les vampires Antiques surveillent les créations de gestalt. C'est pour eux la meilleure manière de repérer à coup sûr des êtres magiques qui ne sont pas encore en Phase de Frémissement, et ainsi savoir où frapper pour se faire, en cas de nécessité, de nouveaux copains ou serviteurs.

De la Fréquence des Vampires

En soit, j'ai dit qu'il existait à l'heure actuelle une vingtaine de Vampires antiques (qui ne sont d'ailleurs pas forcément tous des Seigneurs Vampires), mais en fait, mettez en autant que vous le souhaitez en fonction de l'importance que vous voulez donner aux Vampires. De la même manière, à vous de choisir la fréquence des autres types de vampire, tout cela en fonction de l'importance des êtres magiques que vous attribuez à votre monde. Une seule chose à prendre véritablement en compte est que les Vampires tiennent quand même à garder le secret sur leur existence et pouvoirs véritables.

Si vous considérez les vampires comme très actifs, la « maladie » risque de se répandre assez rapidement dans la population des êtres magiques. S'ils sont peu actifs, la maladie reste à un niveau très faible.

La seule certitude, c'est qu'avant la campagne « Jeux de Piste », le vampirisme n'était pas encore transmissible. Aussi, le développement du vampirisme ne peut prendre vraiment une importance réelle qu'après cette campagne où le niveau de Mana augmentant, cela permet la transmission du virus et une véritable pandémie.

Idées d'introduction

Dans la ville, on constate que les membres de la famille d'êtres magiques disparaissent ou sont tués. Mais pourquoi donc ? Parce que partant du principe que les caractéristiques magiques sont héréditaires, un vampire s'est dit que les membres de la famille d'une créature magique sont peut-être eux-mêmes des êtres magiques en puissance. Et il veut des serviteurs.

Les joueurs tombent sur un gestalt qui se met à les attaquer, après avoir réussi à les éliminer, ils s'aperçoivent que le gestalt n'est plus constitué que de Vrylokas. Mais qu'est-ce qu'il a bien pu leur arriver ?

Un laboratoire de génétique sponsorisé par des êtres magiques demande des volontaires parmi les créatures magiques pour quelques expériences. Le pourquoi est que le labo est dirigé par un Vampire en Phase Légende qui recherche un moyen de repérer les signes génétiques qui lui permettraient de créer à coup sûr de vrais vampires.

Un vampire infecté, cas n°2, demande de l'aide aux joueurs pour éliminer un Vampire Seigneur. En effet, lui-même ne peut que difficilement agir directement à cause du pouvoir de domination que le vampire possède sur lui.

Une personne inconnue se met à éliminer tous les vampires qui existent. Pourquoi ? C'est simplement un vampire infecté qui ne veut obéir à personne, alors il prend les devants.

Le thériomorphisme transmissible ?

Pour les garous, aussi bien vous pouvez appliquer le même principe. Un être magique en devenir, survivant à une morsure se transformera en garou. Avec toutes les caractéristiques du garou et seulement celles-là.

Ps c'est une option totale