

Les pouvoirs et les faiblesses des Vampires :

Introduction :

Pour éviter qu'un PJ(ou un PNJ) Vampire soit injouable, il est nécessaire de limiter ses pouvoirs mais également ses faiblesses.

J'ai donc conçu un système fonctionnant avec l'âge. Plus un Vampire est vieux plus il dispose de pouvoirs spéciaux plus il a de faiblesses.

Ainsi, un jeune vampire pourra relativement facilement passer pour un humain et se mêler à eux alors qu'un vieux ne pourrait en aucun cas le faire. Par contre, ils sera incroyablement plus puissant.

Remarque : Lorsque, dans cette page, On parle d'âge, il s'agit là du temps passé depuis que le personnage est devenu Vampire et non du temps passé depuis sa naissance. C'est en partie pour cette raison que la plus part des Vampires parlent de deuxième naissance lorsqu'il évoque leur transformation en Vampire.

Ce système procède par "étape" et, à chaque étape, le vampire acquerra un certain nombre de pouvoirs et de faiblesse. Voici la liste de ces étapes :

	Vampire Eveillé		Vampire Mineur	
	Pouvoirs :	Faiblesses :	Pouvoirs :	Faiblesses :
Transformation :	3	1	1	1
1 Semaine :	1	1	2	1
1 Mois :	2	0	1	1
3 Mois :	0	1	0	1
1 an :	2	0	1	0
5 ans :	0	1	0	1
10 ans :	2	0	1	0

Après cela, les deux types de vampires acquièrent alternativement un pouvoir ou une faiblesse tout les dix ans.

Les Pouvoirs :

Voici une liste non-exhaustive des pouvoirs des Vampires, pour déterminer quel pouvoir est acquis par le Vampire, lancer un D20 :

D20	Nom du Pouvoir	Effets
1-2	Force accrue	Donne un bonus de +20% en puissance,+10% en force des jambes, de +10% en force des bras
3-4	Pouvoirs magiques accrus	Donne un bonus de +20% en Intelligence, +10% en Khîñ, +10% en Volonté ainsi que +1D20 PA.
5-6	Agilité accrue	Donne un bonus de +10% en Réflexes, +10% en Rapidité et de +10% en Adresse.
7-8	Chauve-	Le vampire acquière un familier Chauve-Souris(cf. Livre

	souris	du MJ, p. 47)																				
9-10	Forme gazeuse	Permet au vampire de se dissoudre en un nuage de gaz plus ou moins dense. Ce pouvoir permet de s'échapper facilement de n'importe quelle prison mais doit être utilisé avec attention et prudence en extérieur. En effet, le nuage peut être éclaté par grands vents et le vampire ne pourra pas se reconstituer. Ce pouvoir ne peut être utiliser qu'une fois par jour.																				
11-12	Ombres	Le vampire peut se fondre dans les ombres obtenant ainsi un bonus de 100% à son camouflage.																				
13	Régénération	Lorsqu'il dort, le vampire régénère ses points de vie et ses points de mana. Il regagne chaque nuit selon ces tables : <table><tr><th>Puissance</th><th>Récupération</th><th>Volonté</th><th>Récupération</th></tr><tr><td>01% à 79%</td><td>1 PV</td><td>01% à 79%</td><td>1 PA</td></tr><tr><td>80% à 129%</td><td>1d2 PV</td><td>80% à 129%</td><td>1d2 PA</td></tr><tr><td>130% à 169%</td><td>1d4 PV</td><td>130% à 169%</td><td>1d4 PA</td></tr><tr><td>+ de 170%</td><td>1d4+1 PV</td><td>+ de 170%</td><td>1d4+1 PA</td></tr></table>	Puissance	Récupération	Volonté	Récupération	01% à 79%	1 PV	01% à 79%	1 PA	80% à 129%	1d2 PV	80% à 129%	1d2 PA	130% à 169%	1d4 PV	130% à 169%	1d4 PA	+ de 170%	1d4+1 PV	+ de 170%	1d4+1 PA
Puissance	Récupération	Volonté	Récupération																			
01% à 79%	1 PV	01% à 79%	1 PA																			
80% à 129%	1d2 PV	80% à 129%	1d2 PA																			
130% à 169%	1d4 PV	130% à 169%	1d4 PA																			
+ de 170%	1d4+1 PV	+ de 170%	1d4+1 PA																			
14	Réflexes éclaires	Pour le calcule du % en éviter et du % en attraper, le Vampire reçoit un bonus +30% en réflexes																				
15	Prouesses physiques	Pour la calcul du poids soulevé, de la longueur des sauts ainsi que de la vitesse en course, les scores du vampire sont multipliés pas 1.5.																				
16-17	Mort-Vivant	Le vampire réalise qu'il est vraiment mort et que son corps ne dispose plus de points faibles : IL ne subit plus de modificateur de dégâts.																				
18	Pouvoirs vampiriques	Donne un bonus d'1d10% à tout les pouvoirs innés du Vampire(Hypnose, Flammes, Lire les pensées).																				
19	Morsure mortelle	Ce pouvoir augmente d'1d4 les dégâts lors de Morsures mais augmente également de 5% les chance, pour la victime, de devenir un vampire mineur.																				
20	Résistance	Permet de supprimer une faiblesse.																				

Remarques sur les pouvoirs

- Certains pouvoirs ne sont pas cumulables ainsi il est impossible d'avoir en même temps Force accrue, Pouvoirs magiques accrus et Agilité accrue ou Chauve-souris, Forme Gazeuse et Ombres.
- La plupart des pouvoirs ne peuvent être pris qu'une fois. Les exceptions sont : Résistance, Pouvoirs vampiriques, Morsure mortelle, Réflexes éclairs et Régénération.
- Le pouvoir Chauve-souris à deux niveaux : la première fois qu'il est pris, le Vampire acquiert un familier et la seconde, il est capable de se transformer en Chauve-souris(il fusionne avec l'essence de son familier qui disparaît lors de l'acquisition du deuxième niveau).

- Les pouvoirs vampiriques ne peuvent pas être acquis par un vampire mineur.
- Au sujet du pouvoir Mort-Vivant, jusqu'à ce qu'il l'acquière, le vampire reste psychologiquement attaché à son corps et continue à encaisser les multiplicateurs.

Les Faiblesses :

Le faiblesses fonctionnent exactement comme les pouvoirs. En voici la liste :

D20	Nom du Pouvoir	Effets
1-8	Brûlure du jour	Le Vampire encaisse des dégâts pour toute exposition directe à la lumière du soleil selon cette table.
9-11	Aversion religieuse	Le vampire doit réussir un jet de volonté pour s'approcher d'un symbole religieux. Il doit réussir un jet tout les mètres dans un rayon de Niveau mètres. Le premier test est assortit d'un malus de - Niveau x 10% et la difficulté des suivants augmente de 10% par test.
		Si le Symbole est brandit par un croyant(d'une foi considérant les vampires comme des créatures démoniaque), ce sont des conflits de volonté(toujours avec les même malus) que doit remporter le vampire. S'il échoue à un test, il est obliger de laisser tomber pour 1d20 heures.
12-14	Répulsion par ail	Fonctione comme l'aversion religieuse mais le cas d'un "croyant" ne peut arriver :o).
15	Eau courante	Le vampire doit réussir un test de volonté avec un malus de - 2 x Niveau x 10% pour réussir à traverser une étendue d'eau courante(rivière, fleuve, lac avec du courant...).
16	Eau bénie	Le vampire encaisse Xd6(X étant le Niveau) lorsqu'il se fait éclabousser par une fiole d'eau bénie. Si la quantité est plus grande, utilisez des d8 ou des d12 voir des d20.
17-18	Armes en Argent	Le vampire multiplie les dégâts par 1 + 0,2 x Niveau lorsqu'il est frappé avec une arme en argent.
19-20	Armes bénies	Le vampire multiplie les dégâts par 1 + 0,5 x Niveau lorsqu'il est frappé avec une arme bénie(Si l'arme est sacrée c'est 2 + 0,5 x Niveau).

Remarques sur les faiblesses