

# Suceurs de sang

## Notes sur l'écologie des vampires à D&D Par Marcus L Rowland

Il y a différentes espèces de vampires qui sont toutes des prédateurs.'

Capitaine Kronos, Chasseur de vampires : Hammer 1970.

Les naturalistes ont souvent fait des spéculations à propos des croyances populaires sur les vampires. Presque tous les experts sont d'accord sur le fait qu'une victime tuée par un vampire et non traité convenablement reviendra du cimetière en tant que vampire, et encore plus s'accorde pour dire que les vampires sont des prédateurs pour toutes les races conscientes.

Au-delà de ces deux faits universellement reconnu, la plupart des descriptions de ces créatures les présentent essentiellement comme des humains, et seuls quelques rapports parlent de vampires originaires d'autres races. La découverte récente du Penanggalan a provoqué une remise en cause drastique ainsi qu'une réévaluation des recherches sur le sujet. Une compilation des connaissances a donné lieu au présent document.

Tous les vampires ont en commun les caractéristiques suivantes :

1. Les vampires sont tous des morts-vivants.
2. Ils doivent retourner régulièrement dans leur cercueil, ou accomplir des rituels analogues pour pouvoir régénérer leurs pouvoirs.
3. A de rares exceptions près, (par exemple le Penanggalan) tous les vampires sont insensibles aux armes normales, ainsi qu'au sorts de sommeil, charme ou de paralysie.

Ceci dit, une analyse statistique sur plusieurs centaines d'incidents révèle une variété remarquable des

types de vampires et de leurs différents pouvoirs.

**Age.** Il est difficile d'établir une corrélation certaine entre l'âge d'un vampire (le temps écoulé depuis sa mort) et sa puissance, mais la guilde des sages apporte une aide précieuse en compilant et reliant entre eux des rapports fiables et en les rapportant à de rumeurs et des légendes. Grace à l'ensemble de ces données on peut établir la table ci-dessous évaluant une puissance relative en fonction de l'âge. On doit aussi se rappeler que les vampires gardent en partie les pouvoirs et les compétences qu'ils pouvaient posséder de leur vivant (par exemple la connaissance de la sorcellerie ou des talents particuliers) en plus de leurs pouvoirs vampiriques.

âge & puissance depuis la transformation en Vampire										
PF	CA	AG	VR	AT	DG	PS	Co	VU	FT	DV
01-05	A	1M+	M	1	1-6	1/2/2	1	6	5	4+1
06-15	B	1A+	M	1	1-6	2/2/2	1	5	5	4+2
16-30	C	10A+	S	1	2-7	2/3/2	1	5	5	5+1
31-45	D	25A+	S	1	3-8	2/3/3	2	5	4	6+2
46-60	E	50A+	V	1	4-9	2/3/3	2	4	4	7+2
61-80	F	100A+	V	1	5-10	2/3/4	2	4	4	8+3
81-90	G	250A+	F	3/2	6-11	3/4/5	2	3	4	9+3
91-00	H	500A+	F	2	7-12	4/5/6	3	2	3	9+5

Colonne PF : Pourcentage de fréquence  
Colonne CA : Catégorie d'âge  
Colonne AG : Age (M = Mois, A = Année)  
Colonne VR : Vade Retro. Le vampire est tourné comme (M= Momie, S= Spectre, V = Vampire, F = Fantôme)

Colonne AT : Nombre d'attaque  
Colonne DG : Dommages par attaque  
Colonne PS : pouvoirs spéciaux. Nombre d'attaque, de défenses et de pouvoir spéciaux

Colonne CO : Nombre de mode de contamination  
Colonne VU : Nombre de vulnérabilité  
Colonne FT : Nombre de façon de les détruire  
Colonne DV : Nombre de dés de vie

---

### Attaques spéciales.

La plupart des attaques de vampires entrent dans des catégories bien spécifiées. Par exemple, attaque de regard, touché, baiser, morsures. Quelques vampires (le Penanggalan) disposent d'attaques particulières qui sont indiquées dans la catégories 'Autres' ).

---

### Attaques spéciales

A. 01-20% le touché entraîne la perte de deux niveaux d'énergie.

B. 21-35% le touché entraîne la perte d'un niveau d'énergie.

C. 36-45% Le touché provoque un saignement pour 1D6 PV par round tant qu'il n'est pas soigné.

D. 46-48% Le touché provoque un flétrissement

E. 49-50% Le touché annule le pouvoir d'un objet magique

F. 51-70% Le regard charme une victime.

G. 71-75% Le regard hypnotise la victime.

H. 76-80% Le regard provoque la folie.

J. 81-90% Le regard rend la victime aveugle pendant 1d4 heures

K 91-95% Le baiser provoque le vieillissement 10-40 ans

L 96-00% Autres.

---

### Défenses spéciales

Approximativement 45% des défenses spéciales des vampires sont basées sur un type ou un autre de régénération, le reste reposant sur des résistances à certains types de sorts ou d'armes. Un vampire ne dispose en général que d'un seul type de régénération, mais il pourra être compléter par une autre capacité du vampire (portant un anneau de régénération par exemple). Certains vampires peuvent aussi disposer de défenses qui ne sont pas incluses dans la table ci-dessous.

---

### Défenses spéciales

A. 01-10% Régénération (normale) 1 PV/round.

B. 11-25% Régénération (normale) 2 PV/round.

C. 26-35% Régénération (normale) 3 PV/round.

D. 36-40% Régénération comme un porteur d'anneau de régénération.

E. 41-45% Régénération comme un troll.

F. 46-55% Armes magiques +2 pour le toucher.

G. 56-60% Les armes magiques qui touchent le vampire doivent réussir un jet de sauvegarde pour éviter l'annulation définitive de leur magie.

H. 61-65% Les armes touchant le vampire doivent réussir un jet de protection contre la rouille.

J. 66-75% Immunité à la paralysie et au poison.

K. 76-85% Résistance (demi dégâts) contre les attaques basées sur le froid ou l'électricité.

L. 86-95% Ne subit que demi-dégâts des la chaleur et des explosions.

M. Autres.

---

### Origines raciales

Les espèces sont listées avec une lettre les identifiant et un pourcentage de chances que le vampire soit originaire de cette espèce. 5% des vampires ont des origines inhabituelles et il y a une table spécifique pour ces créatures.

---

### Espèce d'origine

A. 01-10% Nain

B. 11-13% Elfe gris

C. 14-15% Haut Elfe

D. 16-25% Gnome

E. 23-30% Demi-elfe

F. 31-40% Petite-gens

G. 41-50% Demi-orc

H. 51-95% Humain

I. 96-00% Exotique

---

### Origines exotiques

J. 01-05% Centaure

K. 06-15% Elfe Drow

L. 16-20% Géant (de type variable)

M. 21-30% Gnoll

N. 31-40% Gobelin

O. 41-50% Hobgobelin

P. 51-55% Kobold

Q. 56-59% Homme lézard

- R. 60% Homme poisson
- S. 61-70% Orc
- T. 71-75% Sahuagin
- U. 76-90% Troglodyte
- V. 91-98% Troll
- W. 99% Yéti
- X. 00% Autre espèce

---

#### **Pouvoirs spéciaux.**

Beaucoup de vampires ont des capacités inhabituelles, dont la plupart peuvent être utilisées à volonté.

La table ci-dessous énumère un certain nombre de capacités les plus évidentes, mais il est vraisemblable qu'ils existent des capacités encore non documentées.

---

#### **Pouvoirs spéciaux**

- A. 01-20% prendre une forme gazeuse.
- B. 21-50% Prendre à volonté la forme d'un rat, d'une chauve-souris ou d'un loup.
- C. 51-70% Invoquer des chauves-souris, des rats ou des loups à volonté
- D. 81-80% Invisibilité
- E. 81-85% passage dans le monde éthéré.

- F. 86-90% irradier du silence ou des ténèbres dans un rayon de 5 mètres.
- G. 91-95% Téléportation
- H. 96-00% Autres

---

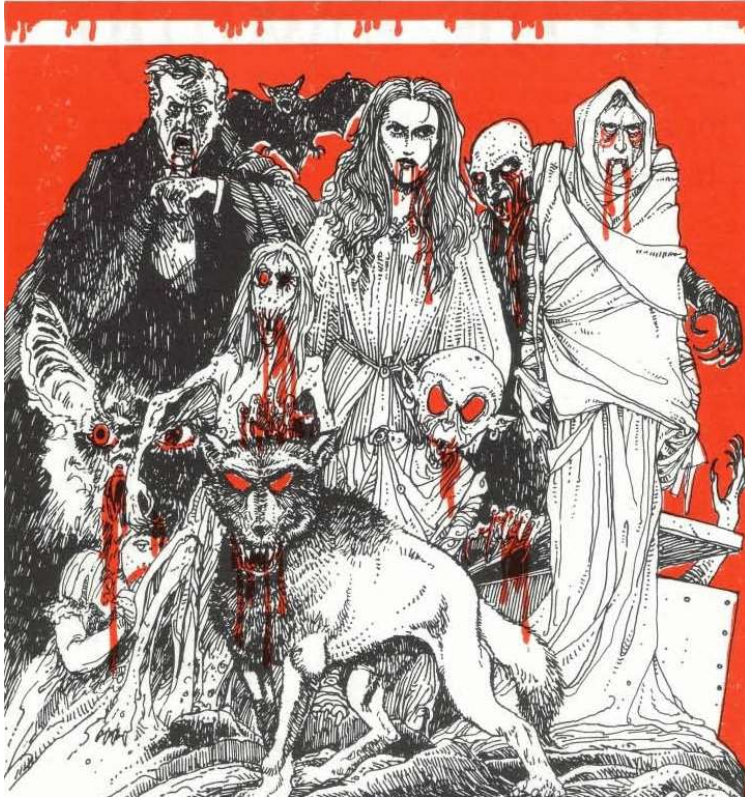
#### **Modes de contagion.**

La plupart sinon tous les vampires disposent d'un moyen de transformer leur victime en nouveau vampire. On connaît trois méthodes principales.

- A. Le vampire fait une série d'attaques quotidiennes sur sa victime. Graduellement il draine la force et la vitalité de sa victime, et si celle-ci en meurt elle reviendra d'entre les morts et sortira de sa tombe en 1d4 jours.
- B. Comme ci-dessus mais en plus la contagion peut se faire par une mort plus rapide et violente. Toute victime d'un vampire reviendra

d'entre les morts et sortira de sa tombe en 1d3 jours. (C'est le mode de contamination le plus connu)

- C. Comme les deux cas précédents, mais en plus toute victime blessée par un vampire peut tomber malade au bout de 1-4 jours, la mort intervenant ensuite en 1D3 jours. La chance d'être infecté est de 25% plus 5% par point de dommage infligé par le vampire. Une fois la maladie déclarée, elle ne peut être soignée que par un sort de Soins des blessures critiques, suivi par un sort de neutralisation du poison, ou bien un sort de souhait (limité ou non). La victime ne sera pas infectée, si un sort de soins des maladies est lancé sur la victime avant le déclenchement de la maladie.



Le premier type de contagion concerne surtout les vampires jeunes (catégories d'âge A à C) , le second type est accessible aux vampires des catégories D à G , tandis que la troisième méthode de contamination est l'apanage des vampires de catégories H (les plus anciens).

Cependant, il peut arriver que des vampires plus jeunes puissent contaminer leurs victimes avec le deuxième et/ou le troisième mode.

#### **Vulnérabilité.**

Beaucoup de vampires présentent des vulnérabilités plus ou moins importantes à différents types d'attaques ou d'objets. Ces faiblesses ne sont pas forcément mortelles pour le vampire, mais peuvent aussi être des **Beaucoup de vampires ont des contraintes psychosomatiques.**

#### **Faiblesses**

- A. 01-06% eau bénite, 2-7 points de dommages
- B. 06-10% eau bénite, 1-6 points de dommages
- C. 11-15% eau bénite, 1-4 points de dommages
- D. 16-25% ne peut regarder un symbole sacré quelque-soit son origine (ou maudit)
- E. 26-35% ne peut regarder un symbole sacré de sa propre culture (ou maudit)
- F. 36-45% ne peut regarder dans un miroir

- G. 46-50% Une arme enduite avec de l'aconit\* inflige 1D4 point de dommages supplémentaires.
- H. 51-60% L'ail repousse un vampire à 1 mètre.
- I. 61-65% un vampire ne peut traverser de l'eau vive \*\*
- J. 66-70% le vampire subit 1D6 points de dégâts lorsqu'il est immergé dans l'eau vive. \*\*
- K. 71-75% ne peut entrer chez quelqu'un sans y être invité par le propriétaire officiel.
- L. 76-85% Ne peut pas entrer dans un lieu ou bâtiment consacré. \*\*\*
- M. 86-90% le contact avec l'argent cause 1D4 points de dommage au vampire.
- N. 91-100% Autres

\*. Cette faiblesse n'affecte que les vampires pouvant se transformer en loup. L'aconit est une grande plante vivace et montagnarde très toxique, glabre à feuilles palmées très découpées, fleurissant en été jusqu'à 2 400 mètres d'altitude, dans les lieux rocheux, les prairies ou à l'orée des bois.

\*\* n'affecte pas les vampires d'origine marine tels que les homme poisson ou les sahuagin.

\*\*\* ceci inclue aussi les lieux consacrés à des cultes maléfiques, si le vampire n'y est pas invité.

---

### Manières de tuer un vampire.

Tous les vampires auront au moins une vulnérabilité qui permettra de les détruire définitivement. Quelques-unes de ces méthodes sont réversibles si la cause de la mort est retirée (par exemple si on retire un pieu du cœur du vampire) avant que le corps ne se désintègre. La liste ci-dessous n'est pas forcément exhaustive.

---

### Manière de tuer un vampire. Tous

- A. 01-05% détruire le cercueil/caveau/tombe (etc...) par le feu (I)
  - B. 06-10% détruire le cercueil/caveau/tombe (etc...) avec de l'acide (I)
  - C. 11-15% immerger le cercueil/caveau/tombe (etc...) dans l'eau (I)(III)
  - D. 16-20% traiter le cercueil/caveau/tombe (etc...) avec de l'eau bénite. (I)
  - E. 21-25% exposer le vampire à la lumière direct du soleil, pendant 1D4 tours. (VII)
  - F. 26-30% immerger le vampire dans l'eau vive pendant 1D4 rounds. (III)
  - G. 31-33% Le vampire est privé d'eau (IV)
  - H. 34-45% pieu planté dans le cœur (II)(V)
  - I. 46-50% pieu planté dans la tête (II)(V)
  - J. 51-58% le vampire est décapité, puis on met de l'eau bénite dans sa bouche.
  - K. 59-62% Le vampire est incinéré (II)
  - L. 63-70% Le vampire est décapité puis on incinère son cerveau. (II)
  - M. 71-72% le vampire est décapité avec un couteau en argent. (II)(V)
  - N. 73-75% Une lame de fer est plantée dans le cœur du vampire (II)(V)(VI)
  - O. 76-80% une épée bénite est plantée dans le cœur du vampire (II)(V)
  - P. 81-83% Le corps du vampire est gelé puis écrasé avec un maillet. (II)
  - Q. 84-85% Les yeux du vampire sont transpercés par une épingle en argent. (II)(V)
  - R. 86-88% Le vampire est décapité et sa bouche remplie d'ail. ((II)(V)
  - S. 89-90% Le vampire est pendu ou étranglé avec une corde en soie. (2)
  - T. 91-92% groupe sanguin incompatible.
  - U. 93-00% Autres.
- 

I- le vampire est affecté lorsqu'il doit retourner dans son cercueil.

II- Le vampire n'est affecté que s'il est réduit d'abord à 0 Points de vie.

III- n'affecte pas les vampires d'origine marine.

IV- n'affecte que les vampires d'origine marine

V. réversible

VI. Le fer n'est ni magique ni traité d'aucune façon.

VII. N'affectera pas un vampire résidant principalement à l'extérieur

---

Dans un environnement ou un pays donné, il est probable que tous les vampires auront des pouvoirs similaires, bien que les vampires les plus faibles auront plus de vulnérabilités que leurs aînés, qui auront pour leur part, plus de pouvoirs offensifs ou défensifs. La plupart des variations des pouvoirs interviennent lorsqu'un vampire attaque un membre d'une autre race. Les probabilités pour qu'un changement de pouvoir interviennent son indiquées dans la table ci-dessous :

---

01-20% Pas de changement

21-40% attaques spéciales

41-60% défenses spéciales

61-70% pouvoirs spéciaux

71-80% Vulnérabilité

81-95% Façon d'être tué

96-00% relancer deux fois

---

Une communauté de vampire sera organisée de la façon suivante : un vampire mature (classe d'âge F) plus deux autres vampires relativement vieux (classes d'âge C ou D), suivis par quelques recrues plus jeunes. Si tous les vampires sont de la même race, les plus jeunes auront les mêmes faiblesses et façon d'être tuer que le vampire mature, mais en auront encore plus, tout en ayant moins d'attaque et de défense que le maître.

Pour normalisation les notations, et faciliter une étude plus approfondie de ces créatures, Le Profile Caractéristique d'un Vampire (PCV) est suggéré :

J,F,E,CF/EJK/DGH,2,CIKM,FJK  
P,36 PV, NE, Pouvoir spécial H  
= Contrôle des plantes..

Dans cet exemple le vampire était originellement un centaure (J) de type féminin (F), et est devenu vampire il y a plus de 50 ans (E). Il a deux modes d'attaques à sa disposition, son touché fait saigner (C) et il peut charmer ses victimes (F). Il a trois

défenses spéciales, la régénération des trolls (E), Immunité à la paralysie et au poison (J) et Résistance (demi dégâts) contre les attaques basées sur le froid ou l'électricité (K). Il a de plus trois pouvoirs spéciaux à savoir l'invisibilité (D) la téléportation (G) et le contrôle des plantes (H pour autres). Son âge lui donne accès à deux modes de contagion, et il est vulnérable à 4 attaques ou objet (Eau bénite C, l'eau vive I, ne peut pas entrer chez quelqu'un sans être invité K, et l'argent M). Il peut en outre être tué de 4 manières différentes (l'eau vive, la décapitation et l'aspersion à l'eau bénite,

l'incinération, le gel suivi de l'écrasement).

Les dernières indications du profile concernent bien sûr son nombre de points de vie, son alignement et une indication de son pouvoir spécial.

