Le vampirisme

Règles maison pour personnages joueurs • D&D 5e 2014

Une puissance qui a un prix. Cette malédiction se superpose à une race complète. Elle ajoute des possibilités au personnage : ses faiblesses ne compensent pas exactement ses dons. Le MJ l'accorde comme une récompense surnaturelle, en tenant compte des récompenses des autres aventuriers. Ce module n'utilise ni les caractéristiques du monstre Vampire ni la procédure de remplacement racial du dhampire officiel.

Votre personnage reste le vôtre. Le vampirisme ne change ni votre race, ni votre type de créature, ni votre alignement. Vous conservez vos capacités, sauf exception indiquée. La faim n'impose aucune attaque et le créateur ne contrôle jamais son descendant. Ici, « don » signifie don vampirique : il ne remplace pas un don de personnage ou une amélioration de caractéristiques.

Quatre stades. Une morsure contaminante provoque une incubation. Consommer une ration de sang pendant celle-ci vous transforme au stade 1. Un rite permet ensuite de stabiliser ou de guérir la malédiction. Les ascensions sont volontaires ; le niveau indiqué est votre niveau total de personnage, toutes classes confondues.

Stade	Nom	Niveau min.	Essence max.	Dons / faiblesses
1	Dhampire	1	2	1 / 1
2	Vampire	5	3	2 / 2
3	Vampire supérieur	11	4	3 / 3
4	Seigneur vampire	17	5	4 / 4

Méthode 1 : choix concerté. Convenez avec le MJ de l'une des deux méthodes suivantes. Au stade 1, puis à chaque ascension, choisissez avec le MJ un don et une faiblesse parmi les huit de chaque liste. Les deux choix sont indépendants : un numéro identique ne les associe pas. Conservez vos traits précédents ; les améliorations des dons s'appliquent selon votre stade actuel, même si le don vient d'être acquis. Un trait ne peut être acquis deux fois.

Méthode 2 : tirage au dé. Lancez séparément 1d8 pour le don et 1d8 pour la faiblesse dans les listes numérotées de 1 à 8, sans additionner les résultats. Relancez seulement le dé donnant un doublon ou un trait inadmissible. Fixez les exclusions avec le MJ avant les jets, sans les changer après un résultat déplaisant. Retenez un don que le personnage pourra réellement employer et une faiblesse qui interviendra en jeu sans l'exclure régulièrement de l'aventure. Écartez un trait entièrement neutralisé par une capacité permanente.

N°	Don • pages 4 à 6	Faiblesse • page 7
1	Marche de l'araignée	Aversion solaire
2	Force du prédateur	Loi du seuil
3	Célérité nocturne	Terre d'origine
4	Chair régénérante	Blessure sacrée
5	Fascination	Rejet des eaux vives
6	Forme nocturne	Sang exigeant
7	Sens du chasseur	Répulsion végétale
8	Mémoire du sang	Appétit impérieux

Lire seulement ce qui vous sert. Socle et contamination : p. 2. Sang et faim : p. 3. Dons : p. 4 à 6. Faiblesses : p. 7. Rites et guérison : p. 8. Pacte de sang : p. 9. Précisions et magie : p. 10. Guide du MJ : p. 11. Aide de jeu : p. 12.

Devenir un vampire

Socle commun • Transmission • Incubation

Une malédiction, pas une maladie. L'immunité aux maladies ne protège pas contre cette malédiction. Pour la contracter, une créature doit être vivante, pourvue de sang et ne pas être de type artificiel ou mort-vivant. Le MJ tranche les physiologies inhabituelles avant la contamination ; une simple apparence humanoïde ne suffit pas.

Morsure contaminante. Un vampire stable de stade 2 ou supérieur dispose d'une tentative, récupérée à la fin d'un repos long. Avant une attaque avec les crocs accordés par ce module, il peut annoncer cette tentative. Si la morsure inflige des dégâts à une cible admissible, celle-ci effectue une sauvegarde de Constitution contre son DD vampirique. Un échec déclenche l'incubation. Une cible consentante peut choisir d'échouer, par exception propre à cette capacité.

Dépenser la tentative. La tentative est dépensée dès que cette morsure inflige des dégâts à une cible admissible, que sa sauvegarde réussisse ou échoue. Une attaque manquée ou n'infligeant aucun dégât ne la dépense pas. Une morsure ne renouvelle pas une incubation en cours et ne contamine pas un personnage déjà vampirique.

Incubation : 24 heures. Pendant l'incubation, vous ne recevez encore aucun trait vampirique. À la douzième heure, effectuez une sauvegarde de Sagesse DD 12. Sur un échec, vous avez le désavantage aux tests de caractéristique jusqu'à la fin de l'incubation. Ce n'est pas de l'épuisement. Sans ration de sang consommée avant la vingt-quatrième heure, l'incubation et ses effets prennent fin : vous guérissez.

La première ration. Consommer une ration conforme à la page 3, volontairement ou de force, met fin à l'incubation : vous devenez un vampire instable de stade 1, avec une faim de 0. Une goutte accidentellement avalée ne suffit pas. Vous recevez votre premier don, votre première faiblesse et le socle décrit ci-dessous. Lors de votre toute première transformation, votre réserve d'essence est pleine.

Instabilité : 72 heures. Vous disposez ensuite de 72 heures pour achever un scellement ou une purge précoce (p. 8). Au-delà, vos dons deviennent inutilisables et tous leurs effets en cours prennent fin, y compris leurs sorts. Le socle, les faiblesses et la faim restent actifs. Un scellement ultérieur rétablit l'accès aux dons, sans les réactiver ni rendre d'essence. L'instabilité ne provoque jamais d'ascension automatique.

Vision dans le noir. Vous obtenez la vision dans le noir à 18 mètres. Si vous la possédez déjà à une portée supérieure, conservez cette portée ; les portées ne s'additionnent pas.

Crocs. Vos crocs sont une arme naturelle qui compte comme une arme de corps à corps dont vous avez la maîtrise. Allonge : 1,50 mètre. Dégâts : 1d4 perforants. Vous utilisez au choix la Force ou la Constitution pour les jets d'attaque et de dégâts. Cette arme n'a pas la propriété finesse et ses dégâts ne sont pas magiques par eux-mêmes. Vous pouvez l'utiliser pour une attaque de l'action Attaquer ; elle n'accorde aucune attaque supplémentaire. Elle ne vous soigne pas et ne fournit aucune ration.

Dès le stade 2. Vous cessez de vieillir naturellement et n'avez plus besoin de respirer. Vous restez vivant. Vous devez toujours vous nourrir selon la page 3, vous reposer selon les règles de votre personnage et effectuer normalement vos sauvegardes contre la mort.

Essence et DD vampirique. Votre réserve maximale d'essence vaut votre stade + 1. Un repos long rend tous les points dépensés, sauf Terre d'origine. Boire, accomplir un rite ou changer de stade ne rend aucun point : une augmentation du maximum laisse les nouveaux points vides. Au stade 1, choisissez définitivement la Constitution ou le Charisme. Votre DD vampirique vaut 8 + votre bonus de maîtrise + le modificateur choisi.

Se nourrir et gérer la faim

Une ration toutes les 24 heures • Le sang consomme une réserve réelle de vitalité

Une ration. Une ration correspond au prélèvement d'un humanoïde ou aux prélèvements de deux bêtes différentes. Dans ce second cas, les deux prélèvements doivent être consommés à dix minutes au plus l'un de l'autre. Le sang remplace vos besoins de nourriture et de boisson, même si votre race n'avait pas ces besoins. La faiblesse Sang exigeant exclut les bêtes.

Donneurs admissibles. Chaque donneur doit être vivant, pourvu de sang, de taille P ou supérieure et avoir au moins 1 PV. Il doit consentir ou être maintenu de manière à ne pouvoir interrompre le prélèvement. Le sang vampirique, celui des artificiels et des morts-vivants, ainsi que celui des créatures invoquées ou créées temporairement, ne nourrit pas. Aucun cadavre ne fournit de nouveau prélèvement.

Prélèvement. Prélever prend une minute continue et dépense un dé de vie disponible du donneur, sans le lancer, le soigner ou lui infliger des dégâts. Sans ce dé, le sang n'est pas nutritif. Chaque créature ne fournit qu'un prélèvement nutritif par période de 24 heures, quel que soit le nombre de vampires qu'elle nourrit. Le dé est dépensé à l'achèvement ; un prélèvement interrompu ne produit pas de ration.

Quelle réserve de dés de vie ? Pour un PJ, utilisez exclusivement les dés de vie de ses niveaux de personnage. Pour un PNJ sans niveaux de classe, utilisez ceux de son profil habituel. Un dé dépensé reste dépensé jusqu'à sa récupération normale. Les dés d'une forme temporaire ne peuvent jamais payer ce coût. Un donneur sous une transformation temporaire doit reprendre sa forme normale avant un prélèvement nutritif.

Boire et conserver. Boire directement pendant le prélèvement ne demande pas de minute supplémentaire. Boire une ration déjà prélevée prend une minute continue. Un prélèvement conservé dans un récipient fermé reste nutritif pendant 24 heures après son extraction. Deux flacons animaux peuvent avoir été prélevés à des heures différentes ; chacun doit encore être frais à sa consommation. Mélanger ou diviser un prélèvement ne multiplie pas les rations. Un mélange provenant de plusieurs donneurs ne permet aucune utilisation de Mémoire du sang.

Faim	Effets cumulatifs
0	Aucun effet.
1	Désavantage aux tests de caractéristique.
2	Effet précédent ; toutes vos vitesses sont réduites de moitié.
3	Effets précédents ; dons inutilisables, leurs effets prennent fin, et aucune récupération de dés de vie.

Le compteur de faim. La première transformation fixe votre faim à 0 et démarre le délai. Chaque période entière de 24 heures sans ration augmente la faim de 1, jusqu'à 3. Une ration ramène immédiatement la faim à 0 et redémarre le délai de 24 heures. Les rations supplémentaires ne constituent aucune réserve de jours nourris et ne rendent jamais d'essence.

Conséquences exactes. La faim vampirique remplace l'épuisement normalement causé par le manque de nourriture et d'eau. Elle n'affecte pas les jets d'attaque ni les sauvegardes par elle-même. Les autres causes d'épuisement restent applicables. À faim 3, vos dés déjà disponibles restent utilisables lors d'un repos court ; vous ne pouvez simplement plus en récupérer, quelle que soit la source, tant que votre faim demeure à 3. Les autres bénéfices des repos restent normaux.

Magie et volonté. Le repos, les soins, la nourriture ordinaire et la nourriture magique ne réduisent pas cette faim. Une baie nourricière peut vous soigner, mais ne remplace pas une ration de sang. Du sang créé directement par magie, sans prélèvement conforme aux règles ci-dessus, ne nourrit pas. Atteindre la faim 3 ne vous tue pas et ne vous oblige jamais à attaquer, boire ou obéir. Cette limite est un choix explicite du module.

Exemple. Vous buvez lundi à 20 h. Sans nouvelle ration, votre faim passe à 1 mardi à 20 h, à 2 mercredi et à 3 jeudi. Une ration bue jeudi à 22 h la ramène à 0 ; la prochaine échéance devient vendredi à 22 h.

Dons du sang

Dons 1 à 4 • Les améliorations s'ajoutent, sauf lorsqu'une valeur est remplacée

Activer un don. Vous devez le posséder et payer immédiatement son coût total en essence. Les surcoûts des faiblesses s'additionnent ; faute de points, l'activation est impossible. Une nouvelle activation du même effet remplace la précédente. Les dons sont magiques. Hormis les sorts expressément nommés, ils ne sont pas des sorts, n'ont pas de composantes et ne demandent pas de concentration, sauf mention contraire. La concentration suit les règles de 2014.

1 • Marche de l'araignée. Action bonus • 1 essence • 10 minutes. Vous obtenez une vitesse d'escalade égale à votre vitesse de marche. À partir du niveau 3 de personnage, vous pouvez parcourir les parois et les plafonds sans utiliser les mains ni effectuer de test d'escalade. Avant ce niveau, les règles normales d'escalade restent applicables, hormis la vitesse.

Stade	Amélioration
2	La durée devient 1 heure.
3	Le terrain difficile sur une surface escaladée ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire.
4	Tant que le don est actif, après avoir subi des dégâts, vous pouvez dépenser votre réaction et 1 essence pour vous déplacer de la moitié de votre vitesse d'escalade, sans provoquer d'attaque d'opportunité. Les surcoûts d'essence s'appliquent à cette réaction.

2 • Force du prédateur. Action bonus • 1 essence • 1 minute. Vous avez l'avantage aux tests de Force. Votre capacité de transport, ainsi que les poids que vous pouvez pousser, tirer ou soulever, sont doublés. Ce don ne modifie ni votre taille ni vos jets d'attaque.

Stade	Amélioration
2	Vos distances de saut sont doublées. Un saut reste limité par votre déplacement disponible.
3	Vous avez également l'avantage aux sauvegardes de Force.
4	Les multiplicateurs de poids et de saut passent de deux à quatre.

3 • Célérité nocturne. Action bonus • 1 essence • votre tour. Vous effectuez l'action Foncer. Le déplacement supplémentaire suit les règles normales de cette action.

Stade	Amélioration
2	La même activation vous accorde les bénéfices de Se désengager pour ce tour.
3	Vos vitesses existantes augmentent de 3 m jusqu'à la fin du tour, avant de calculer Foncer. Ce don ne vous confère aucun nouveau mode de déplacement.
4	Autre usage : lorsqu'une attaque d'une créature que vous voyez vous touche, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser 1 essence pour réduire de moitié les dégâts de cette attaque. Ce choix ne vous fait pas Foncer.

4 • Chair régénérante. Action bonus • 1 essence • instantané. Dépensez et lancez de 1 à un nombre de vos dés de vie disponibles égal à votre stade. Pour chaque dé, récupérez autant de PV que le résultat + votre modificateur de Constitution, minimum 0. Seuls les dés de vie de vos niveaux de personnage peuvent payer ce don : une transformation ne fournit aucun dé supplémentaire. En cas de multiclassage, choisissez parmi vos dés disponibles.

Limites de la régénération. Ce don ne crée ni ne récupère de dé de vie. Il ne recrée pas de membre et ne peut être utilisé à 0 PV. Après des dégâts radiants, il est inutilisable jusqu'à la fin de votre prochain tour ; hors initiative, attendez 6 secondes. Ce soin n'est pas un repos court : aucun bénéfice exigeant un repos ne se déclenche. Les effets qui modifient expressément un dé de vie lancé pour vous soigner s'appliquent normalement, notamment le Périapte de cicatrisation.

Dons des sens et de l'esprit

Dons 5, 7 et 8 • Forme nocturne est détaillée page 6

5 • Fascination. Action • 1 essence • portée 9 mètres. Vous lancez *charme-personne* (2014), sans emplacement, au niveau de sort égal à votre stade. Utilisez votre DD vampirique et les composantes verbales et somatiques habituelles. Choisissez au plus autant d'humanoïdes que votre stade : chacun doit être visible et à 9 mètres ou moins de vous, et toutes les cibles doivent être à 9 mètres ou moins les unes des autres. Le sort dure 1 heure, sans concentration.

Un charme, pas un ordre. Chaque cible effectue la sauvegarde de Sagesse du sort, avec avantage si vous ou vos compagnons la combattez. Le charme prend fin pour elle si vous ou vos compagnons lui faites du mal ; à son terme, elle sait qu'elle a été charmée. Elle vous considère comme une connaissance amicale, mais conserve ses décisions. Le don ne l'oblige pas à offrir son sang, accepter une morsure ou sceller un pacte.

Utiliser les règles du sort. Les autres règles de *charme-personne* s'appliquent normalement. Relancer Fascination met fin à votre précédente utilisation de ce don, même si vous visez d'autres cibles. Ce don et la forme gazeuse ne vous donnent pas des sorts connus ou préparés ; ils permettent uniquement de les lancer de la manière indiquée. Si vous les connaissez par une autre source, celle-ci fonctionne séparément.

7 • Sens du chasseur. Action bonus • 1 essence • 10 minutes. Vous avez l'avantage aux tests de Sagesse (Perception) fondés sur l'ouïe ou l'odorat et aux tests de Sagesse (Survie) pour suivre une piste par l'odorat. Le don ne révèle pas automatiquement une créature cachée ou invisible.

Améliorations des sens. Stade 2 : durée portée à 1 heure. Stade 3 : tant que le don est actif, vous pouvez utiliser une action bonus pour savoir si une créature pourvue de sang que vous voyez à 18 mètres ou moins possède au plus la moitié de ses PV maximums. Vous n'apprenez pas ses valeurs de PV. Cet examen n'est pas une nouvelle activation et ne coûte aucune essence supplémentaire. Stade 4 : pendant l'effet, vous avez également la vision aveugle à 3 mètres.

8 • Mémoire du sang. Action • 1 essence • instantané. Dans la minute suivant la consommation d'une ration humanoïde, désignez une personne, un lieu ou un événement suffisamment précis. Vous percevez un souvenir sensoriel du donneur, d'une durée d'au plus une minute : le souvenir pertinent le plus récent dans les 24 heures précédant le prélèvement. Si aucun souvenir ne correspond, vous le savez, mais l'essence reste dépensée. Chaque ration ne permet qu'une lecture.

Stade	Période consultable avant le prélèvement
1	24 heures
2	7 jours
3	30 jours
4	1 an

Une trace, pas une vérité absolue. La trace reflète les souvenirs présents chez le donneur au moment du prélèvement. Elle ne contient rien vécu ensuite. Le MJ décrit une scène pertinente lorsqu'il en existe une, mais seulement ce que le donneur a perçu et en a gardé : erreur d'interprétation, illusion et mémoire altérée restent possibles. Le don ne restaure pas de souvenir effacé et n'accorde ni savoir inconnu du donneur, ni compétence, ni sort, ni traduction automatique.

Conditions de lecture. Le donneur peut être absent ou mort depuis le prélèvement ; le sang devait encore être nutritif au moment de sa consommation. La lecture n'exige pas de sauvegarde. La ration doit provenir d'un seul donneur, même si vous ignorez son identité : le mélange de sang de plusieurs donneurs est illisible. Une morsure en combat ne suffit pas. Il faut obtenir et consommer la ration complète.

Exemple. Vous buvez mardi le sang prélevé lundi soir sur un témoin. Au stade 1, vous pouvez consulter un souvenir de la journée précédant ce prélèvement. Vous ne pouvez rien apprendre de ce que le témoin a fait mardi matin.

Forme nocturne

Don 6 • Une transformation de reconnaissance et de déplacement

Activation. Action • 1 essence • concentration, jusqu'à 10 minutes. Vous prenez la forme d'un rat de taille TP. Dès le stade 2, vous pouvez choisir une chauve-souris de taille TP. Vous conservez vos valeurs de caractéristiques, vos PV actuels et maximums, vos dés de vie, vos maîtrises et vos sauvegardes. Cette transformation ne change pas votre type de créature et ne vous donne aucun autre trait du profil animal.

Forme	Marche	Escalade	Vol	CA
Rat	6 m	3 m	-	12 + mod. Dextérité
Chauve-souris	1,50 m	-	9 m	12 + mod. Dextérité

Défense et mouvement. Les vitesses du tableau remplacent toutes vos vitesses habituelles ; une capacité qui modifie une vitesse peut encore s'appliquer si elle est compatible avec cette forme. La CA du tableau remplace vos autres formules de calcul de CA. Votre équipement fusionne avec vous, ne peut pas être utilisé et ne procure aucun bénéfice. Vous n'obtenez ni vision aveugle ni sonar de chauve-souris.

Actions possibles. Vous pouvez vous déplacer, vous cacher, chercher, aider si la situation le permet, Foncer ou Esquiver. Vous ne pouvez ni parler, ni lancer de sort, ni manipuler d'objet, ni effectuer d'attaque, ni infliger de dégâts, ni imposer de sauvegarde à une autre créature. Les autres capacités raciales ou de classe restent utilisables seulement si elles respectent ces restrictions et l'anatomie de votre forme. La taille TP limite normalement le transport et les passages accessibles.

Vos autres dons. Sous chacune des formes de ce don, vous ne pouvez activer aucun autre don vampirique. Leurs effets déjà actifs sont suspendus, mais leur durée continue de s'écouler ; ils reprennent au retour à votre forme normale s'ils n'ont pas expiré. Cette règle inclut les sorts issus de ces dons. Vos faiblesses continuent de s'appliquer.

Stade 3 : forme gazeuse. Au lieu d'une forme animale, vous pouvez dépenser 2 essences pour lancer *forme gazeuse* (2014) sur vous-même, sans emplacement ni composantes matérielles. Les composantes verbales et somatiques restent nécessaires. La durée maximale est de 10 minutes, avec concentration. Appliquez les règles du sort : elles remplacent le tableau et les restrictions propres aux formes animales. La suspension de vos autres dons reste applicable.

Rappel de la brume. Votre seul déplacement est un vol de 3 m. Vous pouvez franchir des ouvertures étroites et des fissures ; les liquides sont traités comme des surfaces solides. Vous résistez aux dégâts non magiques et avez l'avantage aux sauvegardes de Force, Dextérité et Constitution. Vous ne pouvez ni parler, ni manipuler d'objet, ni attaquer, ni lancer de sort. Le sort forme gazeuse (2014) précise ses autres règles.

Stade 4 : durée prolongée. La durée maximale de chacune des trois formes devient 1 heure, toujours avec concentration. Les coûts ne changent pas.

Reprendre votre forme. Vous pouvez mettre fin à votre concentration à tout moment, sans action. La forme cesse également à 0 PV, à la perte de concentration, lorsque la faim ou l'instabilité rendent vos dons inutilisables, ou lorsque vous adoptez une autre transformation. Vous ne gagnez et ne récupérez aucun PV en changeant de forme. Une interruption de vol applique les règles normales de chute.

Concentration et antimagie. Cette concentration vous empêche de maintenir en même temps un autre effet exigeant votre concentration. Une forme animale est suspendue dans une zone d'antimagie : vous reprenez votre apparence normale dans la zone, puis la forme reprend à la sortie si vous avez maintenu votre concentration et si sa durée n'est pas écoulée. La forme gazeuse suit les règles normales d'antimagie du sort. Aucune suspension ne rembourse l'essence.

Faiblesses vampiriques

Elles s'ajoutent et restent applicables sous toutes vos formes

1 • Aversion solaire. En lumière directe du soleil, chaque activation d'un don coûte 1 essence supplémentaire et vous avez le désavantage aux tests de Sagesse (Perception) fondés sur la vue. Les effets déjà actifs ne s'arrêtent pas. Un obstacle opaque qui vous place entièrement à l'ombre protège ; des vêtements ordinaires ne suffisent pas. Une lumière magique ne compte que si sa description la qualifie de lumière solaire.

2 • Loi du seuil. Vous ne pouvez entrer dans une habitation privée sans l'invitation consciente d'un occupant légitime. Cela inclut les chambres louées et les absences temporaires des habitants, mais pas les commerces ouverts au public, les salles communes d'auberge ou les ruines abandonnées. Forme animale, brume, téléportation et transport forcé ne permettent pas de contourner l'interdiction. Les invitations sont détaillées page 10.

3 • Terre d'origine. Si vous n'avez pas passé tout votre repos long à 3 mètres ou moins d'au moins 1 kg de matière de votre lieu de transformation, le repos ne vous rend qu'un nombre de points d'essence égal à la moitié de votre maximum, arrondie à l'inférieur, sans dépasser ce maximum. Il s'agit de points récupérés, pas d'un nouveau plafond. Tous les autres bénéfices du repos restent normaux. Un récipient fermé convient. L'origine et son remplacement sont détaillés page 10.

4 • Blessure sacrée. Une fois par tour, lorsque vous devez subir des dégâts radiants, augmentez ce montant de votre bonus de maîtrise avant d'appliquer résistances et vulnérabilités. L'eau bénite vous affecte comme un mort-vivant, sans changer votre type de créature. Aucun autre symbole religieux ou lieu consacré ne vous affecte automatiquement.

5 • Rejet des eaux vives. Une fois par tour, lorsque vous entrez dans une étendue d'eau courante, ou commencez votre tour dans celle-ci, vous subissez des dégâts d'acide égaux à votre bonus de maîtrise. L'eau doit vous toucher au-dessus des chevilles dans votre forme actuelle. Hors combat, appliquez ces dégâts toutes les 6 secondes d'exposition continue. La pluie, une douche et l'eau stagnante ne comptent pas ; un pont, un bateau ou un déplacement sans contact permet de traverser.

6 • Sang exigeant. Le sang des bêtes ne vous nourrit pas. Seules les rations de sang humanoïde répondant aux conditions de la page 3 conviennent. Les donneurs consentants et les rations prélevées restent utilisables. Cette faiblesse n'exige ni meurtre ni victime d'un alignement particulier.

7 • Répulsion végétale. Une créature que vous voyez à 3 mètres ou moins peut utiliser son action pour vous présenter une gousse d'ail fraîche dans une main. Effectuez une sauvegarde de Sagesse DD 12. Sur un échec, vous êtes effrayé de cette créature jusqu'à la fin de votre prochain tour. Après cette sauvegarde, réussie ou non, vous êtes immunisé à cet usage par cette même créature pendant 24 heures. Porter de l'ail ou en poser au sol ne crée aucune barrière. Une immunité à l'état effrayé s'applique normalement.

8 • Appétit impérieux. Tant que votre faim est au moins égale à 1, chaque activation d'un don coûte 1 essence supplémentaire. Ce surcoût s'ajoute notamment à celui d'Aversion solaire. À faim 3, les dons sont inutilisables et leurs effets en cours prennent fin. Cette faiblesse ne vous force jamais à attaquer ou à boire.

Surcoûts : exemple. Avec Aversion solaire et Appétit impérieux, activer un don de coût 1 sous le soleil alors que votre faim vaut 1 ou 2 coûte 3 essences. Au stade 2, cela dépense toute votre réserve pleine. Avec seulement 2 points restants, l'activation est impossible. Les deux surcoûts s'appliquent aussi aux réactions payantes de Marche de l'araignée et de Célérité nocturne. À faim 3, aucune dépense ne permet de réactiver les dons.

Rites, progression et guérison

Des procédures maison, distinctes de l'incantation rituelle des sorts

Accomplir un rite. Le porteur doit être conscient, consentant et participer pendant toute la durée. Il peut mener le rite lui-même sans maîtrise particulière ; un assistant peut lancer le sort final requis. Les composants du rite sont inclus dans son prix et ne sont consommés qu'à sa réussite. Toute interruption impose de recommencer. Aucun jet n'est requis. Un rite n'est pas un repos et ne rend aucune essence.

Rite	Durée	Coût	Conditions et effet
Scellement	1 h	25 po	Vampirisme instable. Tracer un cercle avec son sang et accepter la malédiction : elle devient stable.
Purge précoce	1 h	25 po	Incubation ou vampirisme instable. Laver la marque avec une préparation consacrée : guérison complète.
Ascension au stade 2	8 h	100 po	Stade 1 stable, niveau de personnage 5, faim 0.
Ascension au stade 3	8 h	1 000 po	Stade 2, niveau de personnage 11, faim 0.
Ascension au stade 4	8 h	5 000 po	Stade 3, niveau de personnage 17, faim 0.

Choisir l'ascension. Vous devez avoir achevé un repos long depuis votre dernier changement de stade. Les conditions d'ascension doivent être remplies au début et à la fin du rite. Vous tracez les marques du stade suivant et consumez une offrande dans votre cercle. Tuer et multiplier les repas n'accordent aucune progression. Vous pouvez rester à votre stade sans limite. Des délais narratifs de 7, 30 et 90 jours ne s'appliquent que si la table les a choisis à l'avance.

Guérir avant le scellement. *Délivrance des malédictions* ou *restauration supérieure* guérit immédiatement l'incubation ou le vampirisme instable, sans rite. La purge précoce offre aussi une solution sans lanceur de sorts. Elle reste disponible après le délai de 72 heures tant que le vampirisme n'a pas été scellé.

Guérir après le scellement. Exception maison : ces deux sorts ne retirent alors la malédiction qu'à la fin du rite de purge ci-dessous. Le sort et ses composantes habituelles s'ajoutent au coût du rite ; le prix n'inclut pas le service éventuel d'un lanceur de sorts. *Restauration supérieure* peut remplacer *délivrance des malédictions*.

Stade	Durée	Coût du rite	Sort lancé à la fin
1	8 h	100 po	Délivrance des malédictions
2	8 h	500 po	Délivrance des malédictions
3	8 h	1 500 po	Restauration supérieure
4	8 h	5 000 po	Restauration supérieure

Une purge complète. Le porteur se tient auprès d'un foyer consacré tandis que ses marques sont effacées. La réussite retire le socle vampirique, les dons, les faiblesses, la faim et le pacte de sang. Les traits raciaux modifiés retrouvent leur fonctionnement normal. Les ressources dépensées ne sont pas rendues. Le vieillissement reprend à partir de l'âge physique atteint, sans rattrapage des années écoulées.

Mort et magie exceptionnelle. La mort seule, puis un retour à la vie, ne guérit pas le vampirisme, y compris par *réincarnation*. En revanche, *résurrection suprême* le retire conformément à son effet de guérison des malédictions. *Souhait* peut reproduire le sort final d'une purge ; supprimer directement la malédiction sans rite relève de ses usages exceptionnels. La mort met en pause les délais d'incubation, d'instabilité et de faim ; ils reprennent au retour à la vie si la malédiction subsiste.

Le pacte de sang

Un lien entre créateur et descendant • Aucun pouvoir de commandement

Une transformation consentie. Le futur vampire peut accepter la morsure contaminante d'un vampire stable de stade 2 ou supérieur et choisir d'échouer à la sauvegarde. Une ration normale lui permet ensuite d'atteindre le stade 1, quel que soit le stade du créateur. Du sang vampirique échangé symboliquement ne remplace jamais cette ration. Le descendant reçoit ses propres traits et choisit son rite.

Nouer le pacte. Pendant le scellement du descendant, le créateur et lui peuvent accepter librement ce pacte. Ils doivent tous deux être présents et conscients ; un accord obtenu par menace, charme ou domination ne convient pas. Chaque vampire ne peut avoir qu'un pacte vampirique actif, quel que soit son rôle. Transformer d'autres personnes reste possible sans en nouer un.

Présence et communication. Sur le même plan d'existence, chacun sait si l'autre possède au moins 1 PV ou se trouve à 0 PV ; la mort est perçue avant la rupture du pacte. À 1 kilomètre ou moins, chacun peut transmettre volontairement une émotion simple. À 18 mètres ou moins, ils peuvent communiquer mentalement s'ils partagent une langue. Aucun renseignement n'est transmis entre des plans différents. Le pacte ne révèle ni position, ni pensée, ni souvenir non communiqué.

Partage de la souffrance. Lorsque votre partenaire, à 18 mètres ou moins et sur le même plan, subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction. Après l'application de ses résistances, vulnérabilités et PV temporaires, mais avant de retirer ses PV, réduisez les dégâts restants d'un montant de votre choix, au plus égal à votre bonus de maîtrise. Ce montant ne peut dépasser ni ces dégâts restants ni vos PV actuels moins 1.

Le prix du partage. Vous perdez autant de PV, en ignorant vos PV temporaires. Cette perte n'est pas un dégât : elle ne peut être réduite, transférée ni déclencher un effet réagissant à des dégâts, et ne vous impose pas de sauvegarde de concentration. Elle doit vous laisser au moins 1 PV. Les autres effets de l'attaque ne sont pas partagés. Vous ne pouvez réutiliser ce partage qu'après un repos long ; chacun des deux partenaires possède son propre usage.

Sous une autre forme. Si vous disposez d'une réserve de PV distincte, comme sous Forme sauvage, la perte s'applique à vos PV actuels dans cette forme. Elle doit toujours vous laisser au moins 1 PV. Ce cas ne restaure pas l'usage du partage : votre limite demeure un usage par repos long, quel que soit le nombre de transformations.

Exemple. Après ses défenses, votre partenaire doit encore perdre 12 PV. Avec un bonus de maîtrise de +3 et 8 PV actuels, vous pouvez lui éviter 3 dégâts et passer à 5 PV. Avec seulement 2 PV actuels, vous ne pourriez lui éviter qu'un seul dégât. Vous pouvez protéger un partenaire déjà à 0 PV ; si les dégâts restants ne sont pas réduits à 0, leurs conséquences habituelles s'appliquent.

Rompre ou renouer. Chaque partenaire peut rompre le pacte par une heure de recueillement, sans l'accord de l'autre. La mort ou la guérison d'un partenaire le rompt également, sans guérir l'autre. Deux anciens partenaires encore vampiriques peuvent le renouer par un rite d'une heure coûtant 25 po, avec le même consentement libre ; aucun ne doit avoir un autre pacte actif. Rompre, renouer, guérir ou changer de partenaire ne restaure jamais l'usage du partage.

Un nom réservé au module. Le « pacte de sang » est indépendant des capacités de race ou de classe portant un nom voisin, notamment le Lien de sang du Pictomancien. Sa limite d'un partenaire ne limite pas ces autres capacités.

Précisions et interactions

Des réponses communes, sans modifier les capacités de classe

L'invitation au seuil. Une invitation doit vous être adressée consciemment par un occupant légitime : parole, écrit ou geste explicite. Un écriteau général ne suffit pas. Est légitime celui qui habite le lieu avec un droit reconnu, pas un intrus. L'invitation reste valable jusqu'à sa révocation par un occupant légitime ou au changement complet des occupants. Une révocation ne vous expulse pas si vous êtes déjà dedans, mais interdit toute nouvelle entrée.

Charme et passage forcé. Un charme ne force pas une invitation ; une invitation consciemment donnée sous son effet reste valable. Cela ne constitue pas un consentement au pacte de sang. Si un déplacement devrait vous faire franchir un seuil interdit, vous restez au dernier emplacement autorisé ; pour une téléportation vers l'intérieur, votre déplacement échoue. Les autres effets de l'événement se résolvent normalement. Cette interdiction ne crée pas un mur qui protégerait les autres créatures.

Déterminer la terre d'origine. La matière doit provenir d'un rayon de 10 mètres autour du lieu où votre première ration a déclenché le stade 1. Terre, pierre ou poussière conviennent. Sur un navire ou une surface dépourvue de ces matières, un fragment solide du support convient, toujours pour un total de 1 kg. Plusieurs réserves authentiques sont possibles. La matière placée dans un espace extradimensionnel ne compte pas comme présente à proximité.

Changer de terre. Un rite de 8 heures coûtant 100 po vous rattache au lieu où vous l'accomplissez ; les règles communes aux rites s'appliquent. Les réserves issues de l'ancien lieu cessent de convenir. Le rite ne fournit ni repos ni essence. Cette solution reste possible si votre lieu d'origine est devenu inaccessible.

Antimagie : règle de ce module. Le socle vampirique, les faiblesses, la faim, l'incubation et leurs délais persistent en antimagie ; la malédiction n'est pas guérie. Les dons ne peuvent pas y être activés. Leurs effets magiques sont suspendus dans la zone, sans arrêter leur durée. Les sorts suivent les règles normales du champ d'antimagie ; les formes animales sont précisées page 6. Le pacte ne transmet aucune information et ne permet aucun partage lorsqu'au moins un partenaire est dans la zone. Il reprend quand cette condition cesse, s'il existe encore.

Dissipation et restauration. *Dissipation de la magie* ne retire pas le vampirisme et ne met pas fin à un don qui n'est pas un sort. Elle peut dissiper les sorts réellement lancés par Fascination ou Forme nocturne. *Restauration supérieure* peut produire normalement ses autres effets, mais ni elle ni *restauration partielle* ne nourrit un vampire. La guérison de la malédiction suit la page 8.

Types et transformations. Le vampirisme ne change pas votre type ; un autre effet peut le faire selon ses propres règles. Un humanoïde vampirique reste donc une cible d'*immobilisation de personne*, sans devenir une cible du Renvoi des morts-vivants. Les soins suivent votre type actuel. Une transformation ne réinitialise ni essence, ni faim, ni dons, ni faiblesses, ni délais de prélèvement. Les limitations anatomiques de chaque forme restent applicables.

Autres règles d'incantation. Fascination et la forme gazeuse sont de véritables sorts : contre-sort, composantes, Rage et règles d'incantation en action bonus s'appliquent normalement. Activer un autre don ne constitue pas une incantation. Maintenir Forme nocturne reste incompatible avec une capacité interdisant la concentration, notamment la Rage. Aucun don n'accorde une action bonus ou une réaction supplémentaire.

Guérison puis recontamination. Vous repartez au stade 1 et retrouvez les mêmes choix de caractéristique et de traits à chaque stade retrouvé. Votre essence initiale est celle qui restait avant la guérison, plafonnée au nouveau maximum ; il faut ensuite un repos long vampirique pour la récupérer normalement. Les usages de transmission et de partage déjà dépensés ne sont pas restaurés par ces changements. Les prélèvements ne sont pas réinitialisés non plus.

Folklore. Le pieu, le reflet, l'ail sans la faiblesse correspondante et les lieux consacrés n'ajoutent aucun effet spécial. Blessure sacrée crée seulement l'exception indiquée pour l'eau bénite. Si la table veut d'autres effets, elle doit les annoncer comme règles supplémentaires.

Guide du maître du donjon

Décisions de campagne • Méthodes d'attribution • Ce qui reste à éprouver en jeu

Accorder la malédiction. Ce module convient à une campagne qui accepte un supplément de puissance, comparable dans son rôle à une récompense surnaturelle. Il ne constitue pas une option gratuite automatiquement accessible à tous les personnages. Décidez avant son introduction comment il s'insère dans la progression du groupe. Une fois les règles accordées, les conditions d'ascension de la page 8 suffisent ; n'ajoutez pas d'exigences cachées après coup.

Un gain réel, des contraintes variables. L'escalade sans mains ouvre des tactiques, la régénération déplace des soins vers le combat et Mémoire du sang peut résoudre une partie d'une enquête. Ce sont des apports voulus. Aucun tableau ne prouve qu'ils valent exactement le soleil, l'eau courante ou une invitation. Évaluez la place laissée aux autres personnages et la fréquence réelle des obstacles.

Méthode 2 : les deux d8. Avec la méthode par tirage de la page 1, lancez séparément 1d8 pour le don et 1d8 pour la faiblesse. Relancez les doublons et les traits entièrement sans effet du fait d'une capacité permanente. Un chevauchement partiel ne suffit pas. Avant tout tirage, excluez pour tous les personnages les faiblesses toujours inopérantes ou constamment paralysantes dans cette campagne. Ne changez pas la liste après avoir vu un résultat déplaisant.

Le sang doit être accessible. Un groupe peut organiser des dons volontaires, conserver du sang frais ou voyager avec des bêtes admissibles. Ces solutions sont légitimes. Le coût en dés de vie rend les donneurs moins endurants ; ne le transformez pas en blessure supplémentaire non annoncée. Un humanoïde ordinaire à 1 dé de vie peut donner de nouveau après une récupération suffisante et l'expiration des 24 heures.

Ni punition permanente, ni faiblesse fictive. Loi du seuil est beaucoup plus lourde dans une enquête urbaine qu'en exploration de ruines. L'eau courante peut devenir extrêmement dangereuse en immersion prolongée. Les stocks de terre de secours sont autorisés. Prévoir des solutions crédibles vaut mieux que confisquer à répétition le seul moyen de participer du vampire.

Consentement de jeu et fiction. Une contamination involontaire peut faire partie de l'histoire, mais le scellement et les ascensions restent des décisions du personnage. Avant d'imposer durablement cette intrigue à un PJ, accordez-vous avec son joueur sur sa place dans la campagne. Les règles de faim n'autorisent pas à lui imposer des violences ou à le transformer en PNJ.

Suivi sur trois à cinq séances. Notez le nombre de dons activés, l'essence restante en fin de journée, les dés de vie dépensés pour se soigner ou nourrir un vampire, les informations obtenues par Mémoire du sang et les scènes rendues inaccessibles par une faiblesse. Observez aussi le nombre de repos courts et la place des autres PJ. Modifiez un seul paramètre à la fois si un déséquilibre se répète.

Statut des règles. Contenu maison pour D&D 2014, sans approbation de Wizards of the Coast. Les vérifications théoriques ne remplacent pas les essais dans votre campagne.

Crédits. Création originale : Shuji. Révision rédactionnelle et analyse assistées par IA. Module non officiel pour D&D 5e 2014 et ses suppléments antérieurs à la révision 2024. Aucune règle de l'édition 2024 n'est requise.

Aide de jeu

Les règles à retenir et le suivi de votre personnage

À suivre	Règle
Essence	Maximum = stade + 1. Repos long : recharge complète, sauf Terre d'origine. Boire et les rites ne rechargent rien.
DD vampirique	8 + bonus de maîtrise + modificateur de Constitution ou de Charisme choisi définitivement au stade 1.
Sang	1 prélèvement humanoïde ou 2 prélèvements de bêtes différentes consommés à 10 min au plus d'intervalle.
Donneur	Vivant, sang, taille P+, au moins 1 PV, 1 dé de vie de sa réserve normale. Un prélèvement par créature et par 24 h.
Conservation	Récipient fermé ; chaque prélèvement expire 24 h après extraction.
Faim	+1 par 24 h sans ration, maximum 3. Une ration remet à 0 et redémarre le délai.
Activation	Payer coût + soleil éventuel + Appétit impérieux éventuel. Une seule action bonus et une seule réaction selon les règles normales.
Régénération	1 essence, action bonus ; jusqu'à stade dés de vie issus de vos niveaux. Ni nouveaux dés ni repos court.
Repos longs	Suivez la limite 2014 : pas plus d'un repos long bénéfique par période de 24 h.

Faim	Effets cumulatifs
0	Aucun effet.
1	Désavantage aux tests de caractéristique.
2	Effet précédent ; toutes vos vitesses sont réduites de moitié.
3	Effets précédents ; dons inutilisables, leurs effets prennent fin, et aucune récupération de dés de vie.

Terre d'origine : exemple. Au stade 3, votre maximum vaut 4. Sans terre, un repos long rend 2 essences : avec 1 point restant, vous remontez à 3 ; avec 3 points restants, vous remontez à 4.

Personnage. Nom : _____ Race / type : _____
Niveau : _____ Stade : _____ Bonus de maîtrise : _____ DD : _____
Caractéristique choisie : Constitution / Charisme • Essence : _____ / _____
Faim : _____ Dernière ration : _____ Prochaine échéance : _____

Dons actuels. 1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Faiblesses actuelles. 1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Autres ressources. Dés de vie disponibles : _____ Transmission disponible : oui / non
Partenaire du pacte : _____ Partage disponible : oui / non
Terre d'origine et réserves : _____