

## LE DHAMPIR

On surnomme souvent les vampires « les enfants de la nuit », mais ce sont plutôt les dhampirs qui devraient revendiquer ce titre. Ces rejetons mortels descendant des vampires se trouvent à mi-chemin entre la vie et la mort, pas seulement en ce qui concerne leur physiologie mais aussi au niveau de leur statut social, de leur tempérament et de la manière dont ils considèrent le monde.

Les circonstances qui entourent la naissance d'un dhampir sont plutôt rares, complexes, et souvent camouflées par des rumeurs horribles attisées par les réactions de rejet qui agitent la société à l'idée d'une monstruosité morte-vivante engendrant un rejeton mortel. Certains dhampirs ont un parent mortel et un parent vampirique alors que d'autres descendent d'une créature qui était enceinte au moment où elle a été transformée en vampire. D'autres encore sont créés par des rituels lugubres ou d'autres causes surnaturelles qui imposent une malédiction vampirique sur un nouveau-né mortel. La vie d'un dhampir est souvent difficile : rares sont les parents vampiriques qui ont le temps ou l'envie d'élever un enfant mortel, et les communautés de mortels trouvent leur peau pâle, leurs yeux perçants et leur présence inquiétante au minimum fort dérangeants.

Les dhampirs sont des créatures vivantes mais, malgré cela, les énergies positive et négative les affectent comme s'ils étaient morts-vivants. C'est pour cette raison qu'ils ne sont généralement pas les bienvenus dans les communautés religieuses d'alignement bon et que les



nécromantiques les attirent. Ils ne sont pas immortels mais ils vieillissent bien plus lentement que la plupart des mortels, atteignant une longévité similaire à celle des elfes. Les dhampirs ne produisent pas facilement des enfants ; ceux qui naissent de parents dhampirs ne sont jamais des dhampirs eux-mêmes.

Les dhampirs ont généralement l'apparence de l'ascendance de leur parent non vampirique, mais avec une pâleur fantomatique et

des yeux si clairs que leurs pupilles semblent minuscules et leur iris, inexistant. Tous les dhampirs possèdent des incisives allongées, parfois aussi longues que celles d'un vampire. Bon nombre d'entre eux sont gracieux, beaux et charmants malgré leur apparence dérangeante.

### VOUS POURRIEZ...

- Prendre de la distance par rapport à votre héritage en tentant de vous fondre dans la société ou même en chassant les morts-vivants.
- Prendre de nombreuses précautions pour éviter d'être exposé aux « bienfaits » de la magie de guérison.
- Réaliser que la vue, l'odeur ou le goût du sang vous fascine.

### LES AUTRES ONT TENDANCE À...

- Être dérangés par votre pâleur fantomatique et vos dents pointues.
- Se poser des questions ou même inventer leurs propres réponses à propos de vos origines et de vos motivations.
- Se sentir étrangement attirés par votre grâce, votre charme et votre apparence.

### DHAMPIR (HÉRITAGE PEU COMMUN)

Vous êtes le rejeton d'un vampire, mi-vivant et mi-mort-vivant, caractérisé par un charme et une grâce surnaturels, une pâleur exsangue et des incisives allongées. Vous gagnez le trait « dhampir » en plus des traits de votre ascendance. Vous possédez la capacité de guérison par énergie négative, ce qui signifie que vous êtes blessé par les dégâts positifs et soignés par les effets négatifs comme si vous étiez un mort-vivant. Vous gagnez également la capacité de vision nocturne, ou vous gagnez celle de vision dans le noir si votre ascendance bénéficie déjà de vision nocturne. Vous pouvez choisir parmi les dons de dhampir et les dons de votre ascendance chaque fois que vous gagnez un don d'ascendance.

### DONS DE DHAMPIR

Les dons suivants sont accessibles aux PJ dhampirs.

#### NIVEAU 1

#### YEUX DE LA NUIT

DON 1

#### DHAMPIR

**Prérequis** vision nocturne

Vous pouvez voir dans les ténèbres aussi facilement qu'un véritable vampire. Vous gagnez la vision dans le noir.

**Spécial** Vous ne pouvez choisir ce don qu'au niveau 1, et vous ne pouvez pas acquérir ou abandonner ce don par réentraînement.

## CROCS

DON 1

### DHAMPIR

Vos incisives sont devenues de véritables crocs longs, acérés et parfaitement adaptés pour mordre au sang. Vous gagnez une attaque sans arme de crocs qui inflige 1d6 dégâts perforants. Vos crocs sont dans le groupe des armes de pugilat et possèdent les traits « agrippement » et « sans arme ».

## STRAVEIKA

DON 1

### DHAMPIR LIGNAGE

Vous descendez d'un vampire véritablement ancien, un nosfératu condamné à la vie éternelle mais pas à la jeunesse éternelle. Les gens vous appellent straveika, ou né-de-l'ancien. Les vestiges des pouvoirs de domination de votre ancêtre se manifestent en vous par une compréhension innée de la manière dont les intentions d'une créature influencent son comportement. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux tests de Perception pour Déterminer les motivations et aux DD de Perception contre les tentatives visant à vous Mentir.

## SVETOCHER

DON 1

### DHAMPIR LIGNAGE

Vous descendez d'un moroi, les plus communs des vampires, et leur vigueur surnaturelle vous a renforcé contre les effets qui pourraient siphonner votre vitalité. Quand vous possédez la condition drainé, calculez la pénalité à vos jets de Vigueur et la réduction en Points de vie que vous subissez comme si la valeur de la condition était inférieure d'une unité.

## SAVOIR VAMPIRIQUE

DON 1

### DHAMPIR

Vous avez été élevé par votre parent vampirique, ou vous avez passé pas mal de temps et d'énergie à vous intéresser aux secrets de vos progéniteurs morts-vivants. Vous devez entraîné/qualifié en Religion et en Société. Si vous deviez déjà bénéficier de cet entraînement (via votre background ou votre classe par exemple), vous devenez plutôt entraîné/qualifié dans une autre compétence de votre choix. Vous devenez également entraîné/qualifié en Connaissances (vampires).

## VOIX DE LA NUIT

DON 1

### DHAMPIR

Vous entendez et comprenez les mots des créatures avec lesquelles vous partagez les ténèbres. Vous pouvez poser des questions aux rats, chauves-souris et loups, recevoir des réponses de leur part et utiliser votre compétence de Diplomatie envers eux. Vous gagnez également un bonus de circonstances de +1 pour Faire bonne impression sur ces animaux.

## NIVEAU 5

## ATTRAIT CAPTIVANT

DON 5

### DHAMPIR

Les pouvoirs de domination employés par vos progéniteurs se manifestent également en vous. Une fois par jour, vous pouvez lancer *charme* en tant que sort inné divin de niveau 1.

## PHYSIOLOGIE NÉCROMANTIQUE

DON 5

### DHAMPIR

Votre physiologie particulière s'est développée de telle manière qu'il est difficile pour les parasites et les autres infestations de vous prendre comme cible. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies.

## TUEUR DE MORT-VIVANT

DON 5

### DHAMPIR

Votre connaissance de votre anatomie pas vraiment vivante, ainsi que votre expérience du combat, vous aident à venir à bout facilement de vos ennemis morts-vivants. Contre les créatures mortes-vivantes, vous gagnez un bonus de circonstances aux dégâts avec les armes et les attaques sans arme égal au nombre de dés de dégâts pour la Frappe en question. Ce bonus passe au double du nombre de dés de dégâts si votre cible possède le trait « vampire ».

## NIVEAU 9

## CROCS SANGLANTS

DON 9

### DHAMPIR

**Prérequis** attaque sans arme de crocs

Vous reproduisez les techniques de vos parents vampiriques pour faire saigner vos victimes. Vos Frappes de crocs infligent 1d4 points de dégâts de saignement persistant en cas de coup critique.

## MAGIE DE LA NUIT

DON 9

### DHAMPIR

Vous pouvez utiliser la puissance de la magie qui coule dans vos veines. Vous gagnez *forme animale* (loup uniquement, utiliser les caractéristiques d'un canidé) et *brume de dissimulation* [*obscuring mist*] en tant que sorts innés divins de niveau 2. Vous pouvez lancer chacun de ces sorts une fois par jour.

## NIVEAU 13

## FORME DE CHAUVE-SOURIS

DON 13

### CONCENTRATION DHAMPIR DIVIN MÉTAMORPHOSE

### TRANSMUTATION

**Fréquence** 1/heure

Vous pouvez vous transformer en une chauve-souris inoffensive. Vous gagnez les effets d'un sort de *forme de nuisible* [*pest form*] de niveau 4 mais vous vous transformez toujours en chauve-souris.

## NIVEAU 17

## SYMPHONIE DU SANG

DON 17

### DHAMPIR

Vous attirez le sang de vos ennemis pour vous redonner de la vigueur. Une fois par jour, vous pouvez lancer *saignée du vampire* [*vampiric exsanguination*] en tant que sort inné divin de niveau 7.