

Vam-p'Yre



Le Vam-p'Yre est une abomination né de la folie des hommes. Le premier Vam-p'Yre fût un Krillien sur qui les colons firent leurs expériences, quelques temps avant la décolonisation. Les recherches scientifiques faites à cette époque, menée par le docteur Anie Renc portaient sur l'adaptation de l'homme en milieu extrême et plus particulièrement sur la modification du génome pour une résistance accrue aux radiations solaires et/ou radioactives.

À cette époque, l'Art commençait à apparaître sans être appréhendé comme tel. Les scientifiques colons avaient constatés un lien étrange entre l'électricité et l'opale krillienne. Il avait été également constaté quelques interactions quantiques, comme l'intrication ou les phénomènes d'états simultanés lors du déploiement de fortes énergies à travers des localisateurs en o'pahl.

Dans les travaux de Renc, le sang devait être un vecteur de transmutation du génome et les flux d'énergie dit "opaliques" devaient permettre cette transmutation. Ce qui fut fait réellement n'est plus connu, seul le résultat demeure. La contamination du sang par le produit du docteur Renc apporta plusieurs effets "bénéfiques" et inattendus. La longévité d'une part par la régénérescence accélérée, et d'autre-part une force accrue. Mais par un coup du destin, ou par un caprice de la nature qui cherchait à reprendre ses droits, les molécules de sang contaminées étaient aussi destructrices, elles "avaient" peu à peu les molécules de sang saines et le poison qu'elles contenaient alors se mettaient à détruire, à phagocyter tout le système jusqu'à la mort sans qu'il n'est le temps de se régénérer.

Cette capacité régénératrice ne leur permet pas non plus d'empêcher les rayons de Krill de dévaster

leur peau. Celle-ci se couvre de plaies purulentes et de brûlures. La peau semble fondre créant une hémorragie massive entraînant la mort. Un Vam-p'Yre exposé meurt en moins d'une heure.

La nature se chargea de trouver le moyen de faire survivre ce Krillien en le dotant d'un moyen d'ingurgiter du sang sain. Ainsi obligé de prendre du sang frais régulièrement le Vam-p'Yre pu maintenir son existence en maintenant l'équilibre entre son sang contaminé et du sang sain. L'Art-A'theù est un art étrange et ses effets parfois surprenants. Quoiqu'il en soit la nature cherche l'équilibre. Le Vam-p'Yre peut prendre de force par la morsure sur une proie donnée un nombre limité de fois, car s'il abuse il pourrait laisser morte exsangue sa proie. En revanche si le vam-p'yre donnait à boire son sang, la contamination surviendrait en quelques heures.

Cependant la morsure a deux effets supplémentaires qui la rendent malheureusement très attractive pour le Vam-p'Yre et sa proie. Et c'est sans doute encore une fois un effet secondaire de l'Art-A'theù. La morsure apporte un sang "palpitant" qui procure une jouissance intense au Vam-p'Yre. Ce plaisir est contagieux et déferle également sur la victime comme pour contrebalancer sa contamination.

Une fois contaminé par un Vam-p'Yre, la transmutation survient inévitablement (à moins d'une hémodialyse complète dans les 48 heures qui suivent la morsure). Les effets d'un apport de sang sain (équivalent d'un verre) dans l'organisme du Vam-p'Yre lui donne instantanément tous ses pouvoirs pour une durée de 48 à 72 heures, on parle de la *phase ascendante*. Au-delà de ce délai, il dégénère et meurt en 72 heures, on parle de sa *phase descendante*.

Les Vam-p'Yre sont des êtres calculateurs, souvent très instruits. Leur extraordinaire longévité (qui pourrai être infinie) leur permet d'accumuler les connaissances et l'expérience. Ils savent qu'ils ne doivent pas contaminer tous les êtres vivants sous peine de disparaître à jamais. Ils ont donc une conscience aigüe de l'équilibre qu'ils doivent maintenir. La plupart ont également conscience qu'une vie immortelle conduirait quasi inexorablement à la folie. Mais profiter de cette manne est également une chance pour satisfaire les ambitions les plus folles. Ainsi un mode de vie et un code de conduite se sont-ils mis peu à peu en place, que les Vam-p'Yre suivent peu ou prou. Un Vam-p'Yre se choisit au terme de ce qu'il pense avoir été sa Vie, un successeur. Il lui transmet son savoir et les règles propres à leur vie et choisit sa mort. Certains demandent à leur successeur de les tuer violemment, car ils ne sont pas invulnérables, soit des les accompagner lors de leur fulgurante dégénérescence sans renouveler leur sang.

Quoiqu'il en soit, on ne sait pas grand chose d'eux, ni même s'il en reste encore...

Caractéristiques

Abomination - mutant ordralique de taille moyenne

- Force 6 (considérez en plus qu'il bénéficie d'un bonus de force +2 aux dégâts)
- Endurance 6
- Agilité 4
- Instinct 6
- Fascination 5
- Empathie 3

- Fatigue : 
- Vigueur : 14/27/39/50/60/69/77/84/90/95/99/102/104/105

Ces chiffres sont indicatifs car en réalité vous pourriez lui donner le même arbre que tout PJ au niveau compétence, et selon sa longévité il a pu développer un nombre impressionnant d'avantages, ses caractéristiques et ses compétences...

Combat (Force/Agilité) 11 - Pisteuse (Instinct) 7 - Territoire (Instinct/Force) 9 - Furtivité (Agilité) 7 - Courir/Sauter (Force/Agilité) 8 - érudition (toutes connaissances) (Fascination) 12



Infatigable : Le Vam-p'Yre ne se fatigue pas sauf s'il est en phase descendante, alors sa fatigue max est de 18 et il perd normalement ses PF.



Éternel : Bien que ce soit pas tout à fait vrai, le vampire qui se maintient est potentiellement éternel. Ce qui est sûr c'est que son apparence ne change plus une fois qu'il est contaminé.



Toucher par l'orden : de part sa nature semi-ordralique le Vam-p'Yre ne parvient pas à se connecter au Jidù ni à la télépathie ou à l'Inaï-mu'Waad. Mais il compense largement par le développement de ses compétences et de ses talents (Avantages) qu'il a tout le temps de faire évoluer.



Régénérescence : Uniquement en phase ascendante, pour tuer un Vam-p'Yre il faut y mettre de l'ardeur, car "la bête" est dure et résistante. Le Vam-p'yre récupère 1D6 PV par round, ses plaies se referment, ses hématomes bleuissent puis disparaissent à l'œil nu, ses fractures se ressoudent etc.



Vampirisme : Lorsqu'il mord il récupère immédiatement 1D6 PV, dégâts qu'il inflige à sa proie. Si en plus il lui fait boire le sien, sa proie est alors contaminée et deviendra elle aussi Vam-p'Yre au terme d'une fièvre de 48 heures.



La marque du sang : Les effets corrompeurs du sang contaminé injectent son iris et ses yeux deviennent rouge. Cette marque permet de le reconnaître, à condition de savoir qu'il en existe. Il peut toutefois dissimuler son regard derrière des bécilles... Par ailleurs sa peau ne semble pas être irriguée comme il faut et tous les Vam-p'Yre souffrent d'une légère dépigmentation qui éclaircit celle-ci.



La plaie du sang : Enfin, les Vam-p'Yre souffrent d'une forme particulièrement virulente de Xeroderma pigmentosum. Les rayons ultra-violet assèchent leur peau et vont jusqu'à provoquer des lésions cutanées et des cancers que même leur extrême capacité régénératrice ne permet pas d'endiguer. Ils peuvent sortir en plein jour mais doivent alors bénéficier de protections anti-UV que la technologie annuvéenne a perdu depuis bien longtemps... Par conséquent, même couvert de la tête aux pieds, il lui faut à minima se réfugier dans un carrosse ou un palanquin aux rideaux opaques pour espérer sortir et se déplacer dehors de jour.

From:
<https://mail.chroniques-annwfn.fr/> - **wikinouven**

Permanent link:
https://mail.chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:faune:monstruosites:vam_p_yre

Last update: **2025/04/30 13:39**

