

LES VAMPIRES DE BORDEciel

Solution écrite par Lilou, webmistress du site www.nerevarine.fr

Dernière mise à jour le 14 Février 2014

Un Elder Scrolls sans Vampire, c'est un peu comme un Pac Man sans Fantômes, comme Link sans Zelda ! La tradition est là : OUI ! Vous pouvez vous transformer en un être aux chicots pointus :-D et même plus encore grâce à l'extension Dawngard !!

Et comme d'habitude, rien de plus simple : trouvez un Vampire, tapez-lui sur l'épaule style *Yo ma couille ça roule OUESH*, il n'appréciera pas et vous balancera méchamment une bonne dose de Sanguinaire Vampiris dans vot'face !!!

Cette maladie se soigne comme toutes les autres : par une potion, un sort de guérison, ou encore en allant prier sur un Autel. Mais si vous attendez 3 jours, vous deviendrez enfin un beau Vampire :-D

Avec l'add-on Dawngard, vous avez la possibilité de vous transformer en Vampire sans passer par la case "Trouver la tanière d'un Vampire" ni gagner la maladie "Sanguinaire Vampiris" ^^

Bien évidemment, en tant que Vampire, vous ne serez plus trop le bienvenu parmi les vivants ... Ils vous haïront et vous attaqueront même à vue lorsque vous serez au stade 4 de la maladie !!! Cependant, si vous avez été recruté dans une faction avant de tomber malade, vos collègues ne réagiront pas et votre état ne les inquiètera pas le moins de monde (même le niveau 4). Vous ne serez banni de vos factions que si vous êtes surpris à les vider de leur sang la nuit !

Avec l'add-on Dawngard, les habitants de Bordsciel n'auront jamais peur de vous quel que soit le stade du vampirisme, sauf si vous vous transformez en Seigneur Vampire, ils vous attaqueront à vue ... en vain ;-)

SOMMAIRE

- 1 - Les stades du vampirisme
- 2 - Les vampires de Dawngard
- 3 - Se guérir du vampirisme

1 - LES STADES DU VAMPIRISME

Il existe quatre stades du vampirisme. Vous passez d'un stade à l'autre toutes les 24h. Si vous vous nourrissez de sang bien frais de vos victimes endormies, vous rétrogradez d'un stade (ou restez au stade 1 le jour suivant).

La première chose que vous apprendrez très vite en tant que Vampire est que le soleil n'est pas votre ami ! Il est plus que préférable de sortir la nuit ^^ . D'autre part, les PNJs seront plus facilement "buivables" pendant leur sommeil ... Cependant, dès le stade 2, le pouvoir de Séduction de Vampire vous permettra de charmer n'importe quel PNJ, n'importe quand, afin de lui sucer le sang sans qu'il ne s'en rende compte MOUHAHAHAHAHA >:-D

Je vous liste ici les effets, sorts et pouvoirs du vampirisme SANS l'installation de l'extension Dawngard !!

1.1 - Stade 1

Effets passifs :

- Vulnérabilité au soleil : La santé, la magie et la vigueur sont réduites de 15 points et ne se reconstituent pas à la lumière du jour (la pénalité de récupération est de 100%).
- Résistance à la maladie : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % à la maladie.
- Résistance au poison : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % au poison.
- Résistance à la glace : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 25 % à la glace.
- Vulnérabilité au feu : Votre sang vampirique vous octroie -25% de vulnérabilité au feu.
- Marche silencieuse : Les vampires sont 25 % plus difficiles à détecter en cours de furtivité.
- Influence nocturne : Les sorts d'illusion lancés par un vampire sont 25 % plus puissants.

Sort de Destruction :

- Festin vampirique : Absorbe 2 points de santé par seconde à la cible.

Douvoirs :

- Serviteur de vampire : Ranime un cadavre faible pendant 60 secondes afin qu'il se batte à vos côtés.
- Vue de vampire : Vision nocturne améliorée pendant 60 secondes.

1.2 - Stade 2**Effets passifs :**

- Vulnérabilité au soleil : La santé, la magie et la vigueur sont réduites de 30 points et ne se reconstituent pas à la lumière du jour (la pénalité de récupération est de 100%).
- Résistance à la maladie : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % à la maladie.
- Résistance au poison : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % au poison.
- Résistance à la glace : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 50 % à la glace.
- Vulnérabilité au feu : Votre sang vampirique vous octroie -50% de vulnérabilité au feu.
- Marche silencieuse : Les vampires sont 25 % plus difficiles à détecter en cours de furtivité.
- Influence nocturne : Les sorts d'illusion lancés par un vampire sont 25 % plus puissants.

Sort de Destruction :

- Festin vampirique : Absorbe 3 points de santé par seconde à la cible.

Douvoirs :

- Serviteur de vampire : Ranime un cadavre plus puissant pendant 60 secondes pour qu'il se batte à vos côtés.
- Vue de vampire : Vision nocturne améliorée pendant 60 secondes.
- Séduction du vampire : Les créatures et les personnages de niveau 10 et inférieur cessent de se battre pendant 30 secondes.

1.3 - Stade 3**Effets passifs :**

- Vulnérabilité au soleil : La santé, la magie et la vigueur sont réduites de 45 points et ne se reconstituent pas à la lumière du jour (la pénalité de récupération n'est pas de 100% mais de 75% ! C'est une petite erreur de frappe des développeurs ^^).
- Résistance à la maladie : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % à la maladie.
- Résistance au poison : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % au poison.
- Résistance à la glace : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 75 % à la glace.
- Vulnérabilité au feu : Votre sang vampirique vous octroie -75% de vulnérabilité au feu.
- Marche silencieuse : Les vampires sont 25 % plus difficiles à détecter en cours de furtivité.
- Influence nocturne : Les sorts d'illusion lancés par un vampire sont 25 % plus puissants.

Sort de Destruction :

- Festin vampirique : Absorbe 4 points de santé par seconde à la cible.

Douvoirs :

- Serviteur de vampire : Ranime un cadavre puissant pendant 60 secondes pour qu'il se batte à vos côtés.
- Vue de vampire : Vision nocturne améliorée pendant 60 secondes.
- Séduction du vampire : Les créatures et les personnages de niveau 10 et inférieur cessent de se battre pendant 30 secondes.

1.4 - Stade 4**Effets passifs :**

- Vulnérabilité au soleil : La santé, la magie et la vigueur sont réduites de 60 points et ne se reconstituent pas à la lumière du jour (la pénalité de récupération est de 100%).
- Résistance à la maladie : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % à la maladie.
- Résistance au poison : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % au poison.
- Résistance à la glace : Votre sang de vampire vous octroie une résistance de 100 % à la glace.
- Vulnérabilité au feu : Votre sang vampirique vous octroie -100% de vulnérabilité au feu.
- Marche silencieuse : Les vampires sont 25 % plus difficiles à détecter en cours de furtivité.
- Influence nocturne : Les sorts d'illusion lancés par un vampire sont 25 % plus puissants.

Sort de Destruction :

- Festin vampirique : Absorbe 5 points de santé par seconde à la cible.

Pouvoirs :

- Serviteur de vampire : Ranime un cadavre très puissant pendant 60 secondes pour qu'il se batte à vos côtés.
- Vue de vampire : Vision nocturne améliorée pendant 60 secondes.
- Séduction du vampire : Les créatures et les personnages de niveau 10 et inférieur cessent de se battre pendant 30 secondes.
- Étreinte de l'ombre : Les vampires sont invisibles et leur vision nocturne s'améliore pendant 180 secondes.

2 - LES VAMPIRES DE DAWNGARD

Grâce à la superbe extension Dawngard, vous allez avoir la possibilité de devenir un Seigneur Vampire du Clan Volkíhar, le plus ancien et le plus puissant Clan de Vampires de Tamriel. Vos pouvoirs seront décuplés !!!

Le Seigneur Vampire est une créature terrifiante et très puissante. Sa lévitation lui permet de se déplacer dans un silence total et de fondre sur ses victimes (et par conséquent cette lévitation permet de marcher sur l'eau !!). Le Seigneur Vampire ne peut pas manier d'arme et ne possède que ses griffes mais sa puissance physique est telle que même la meilleure arme ne peut rivaliser face à lui ! Le Seigneur Vampire ne peut plus utiliser ses Thu'ums, mais il peut lancer des sorts puissants et invoquer des créatures.

Bref, le Seigneur Vampire fait peut-être un peu pâle figure quand on le regarde avec ses chétives ailes atrophiées, ses pitres griffes, son air ronchon et son teint palichon ... Et pourtant cette créature est quasiment invincible oui m'sieurs dames !

2.1 - Améliorations du Seigneur Vampire

Effets passifs

Plus haut je vous ai listé les effets passifs du Vampire "de base". Tout cela ne change pas exceptés la résistance à la glace, la vulnérabilité au feu et celle au soleil qui ont été modifiées et revues à la baisse pour le Seigneur Vampire ; voici ce que ça donne désormais :

- Au stade 1, la résistance à la glace et la vulnérabilité au feu sont de 20% au lieu de 25%.
- Au stade 2, la résistance à la glace et la vulnérabilité au feu sont de 30% au lieu de 50%.
- Au stade 3, la résistance à la glace et la vulnérabilité au feu sont de 40% au lieu de 75%.
- Au stade 4, la résistance à la glace et la vulnérabilité au feu sont de 50% au lieu de 100%.

D'autre part, et ce quel que soit le stade, à la lumière du jour, la santé, la magie et la vigueur du Seigneur Vampire sont réduites de 60 points et la pénalité de récupération est de 90%.

Mais d'autres améliorations ont été ajoutées pour le Seigneur Vampire :

- Ses attaques à mains nues euh ... avec ses griffes infligent 20 points de dégâts de plus que le coup de poing d'un homme.
- Sa Santé et sa Magie sont renforcées de 100 points chacune.
- Sa magie se régénère 2 % plus rapidement.

Les Griffes de Vampire

Derrière cette autre capacité passive se cache des améliorations non négligeables de votre Seigneur Vampire :-). Ces améliorations sont levellées et en voici les détails :

NIVEAU	RENFORT DE SANTÉ	RENFORT DE MAGIE	RENFORT DE VIGUEUR	RENFORT DE DEGATS A MAINS NUES	RESISTANCE AUX DEGATS PHYSIQUES
1 - 10	+ 50	+ 40	0	0	+ 100
11 - 15	+ 75	+ 60	+ 10	+ 5	+ 125
16 - 20	+ 100	+ 80	+ 20	+ 10	+ 150
21 - 25	+ 125	+ 100	+ 30	+ 15	+ 175
26 - 30	+ 150	+ 120	+ 40	+ 20	+ 200
31 - 35	+ 175	+ 140	+ 50	+ 25	+ 225
36 - 40	+ 200	+ 160	+ 60	+ 30	+ 250
41 - 45	+ 225	+ 180	+ 80	+ 35	+ 275
+ 46	+ 250	+ 200	+ 100	+ 40	+ 300

2.2 - Les sorts et pouvoirs du Seigneur Vampire

Les sorts et pouvoirs disponibles pour votre Seigneur Vampire se trouvent dans le menu des favoris.

Pour lancer un sort, votre Seigneur Vampire doit obligatoirement léviter ! Sachant que la main droite sera toujours occupée par le sort Festin Vampirique, seule la main gauche est donc disponible pour les autres.

Quant aux pouvoirs, ils se lancent en lévitation ou pas.

Dès votre première transformation en Seigneur Vampire, vous obtenez deux sorts et deux pouvoirs. Vous acquerrez les autres en les débloquent de votre Arbre de Talent (voir plus loin).

Festin vampirique

Festin Vampirique est LE sort de base de votre Vampirounet ^^ . Et bien qu'il possède le même nom que celui utilisé par votre Vampire "de base", celui manié par votre Seigneur Vampire est bien différent.

D'une part parce que c'est sous la forme de Seigneur Vampire que vous pourrez le lancer, les stades ne comptent donc plus, mais en contrepartie, ce sort est levellé. D'autre part, ce sort est toujours placé dans la main droite de votre Seigneur Vampire, vous ne pourrez jamais le changer !

NIVEAU	EFFET
1 - 10	Puise 15 points de santé, de magie et de vigueur par seconde à la cible. Pénalité de santé 50 pts.
11 - 20	Puise 17,5 points de santé, de magie et de vigueur par seconde à la cible. Pénalité de santé 70 pts.
21 - 30	Puise 20 points de santé, de magie et de vigueur par seconde à la cible. Pénalité de santé 90 pts.
31 - 40	Puise 22,5 points de santé, de magie et de vigueur par seconde à la cible. Pénalité de santé 120 pts.
+ 41	Puise 25 points de santé, de magie et de vigueur par seconde à la cible. Pénalité de santé 150 pts.

Le réveil des morts

Le Réveil des Morts est un sort de réanimation. Ce sort ne peut être placé que dans sa main gauche. Et en plus il est levellé :

NIVEAU	EFFET
1 - 10	Réanimation 8 pts sur 60 sec
11 - 20	Réanimation 16 pts sur 60 sec
21 - 30	Réanimation 24 pts sur 60 sec
31 - 40	Réanimation 30 pts sur 60 sec
+ 41	Réanimation 36 pts sur 60 sec

Chauve-souris

Ce pouvoir vous permet de vous transformer en une nuée de chauve-souris pendant 2 secondes. Vous ne pourrez pas diriger cette nuée, vous serez automatiquement projeté vers l'avant. Mais c'est tout de même bien utile pour échapper à un combat au corps à corps !

Vue de vampire

Ce pouvoir vous permet de voir dans l'obscurité pendant 60 secondes.

2.3 - L'arbre de talents

Enfin je termine paradoxalement par la toute première chose importante que vous découvrirez en tant que Seigneur Vampire : votre Arbre de Talent !

Pour déverrouiller les atouts, utilisez jusqu'à plus soif votre Festin Vampire et mordez jusqu'à l'indigestion vos victimes !!! Ainsi de nouveaux sorts et pouvoirs s'ajouteront à vos compétences MOUHAHAHAHAHA



AMELIORATION	DESCRIPTION	AMELIORATION REQUISE
Pouvoir de la tombe	Bonus de 50 points de santé, de magie et de vigueur en tant que seigneur vampire.	/
Détection de créatures	Pouvoir nocturne : détecte toutes les créatures, y compris les automates dwemers.	Pouvoir de la tombe
Forme brumeuse	Pouvoir nocturne : transformez-vous en une brume invulnérable pendant que santé, magie et vigueur se régénèrent. Peut être sélectionné dans le menu des favoris.	Détection de créatures
Réflexes surnaturels	Pouvoir nocturne : tout ralentit tandis que vous vous déplacez plus rapidement. Peut être sélectionné dans le menu des favoris.	Forme brumeuse
Poigne du vampire	Magie du sang : permet d'attirer une créature vers vous à distance. Peut être sélectionnée dans le menu des favoris.	Pouvoir de la tombe
Invocation de gargouille	Magie du sang : permet d'invoquer une gargouille qui combat à vos côtés. Peut être sélectionnée dans le menu des favoris.	Poigne du vampire
Malédiction cadavérique	Magie du sang : la cible est paralysée. Peut être sélectionnée dans le menu des favoris.	Invocation de gargouille
Soin de sang	Tuez une personne avec une attaque puissante de morsure pour récupérer toute votre santé.	Pouvoir de la tombe
Volonté surnaturelle	Réduit de 33 % le coût des Pouvoirs nocturnes et de la Magie du sang.	Pouvoir de la tombe
Griffes empoisonnées	Les attaques au corps à corps infligent 20 points de dégâts de poison.	Soin de sang Volonté surnaturelle
Aura de la nuit	Pendant un combat, une nuée de chauves-souris vous entoure et se nourrit des ennemis les plus proches.	Griffes empoisonnées

Et c'est vraiment une toute nouvelle façon de jouer un Vampire que nous propose enfin les développeurs de Bethesda :-D

2.4 - En conclusion

Pour conclure, je voulais juste vous dire qu'à haut niveau, votre Seigneur Vampire est vraiment très puissant car tout ce que je viens de vous lister s'accumule ! Oui vous m'avez bien comprise !

Par exemple, au niveau 50, avec l'Arbre des Talents complètement débloqué, des stats de base de votre Seigneur Vampire, vous pouvez ajouter :

- Pour sa santé : + 100 de base, + 250 de renfort avec la capacité Griffes de Vampire, + 50 de renfort avec la capacité Pouvoir de la Tombe ... Soit un total de + 400 de points de santé !
- Pour sa magie : + 100 de base, + 200 de renfort avec la capacité Griffes de Vampire, + 50 de renfort avec la capacité Pouvoir de la Tombe... Soit un total de + 350 de points de magie !
- Pour ses attaques à coup de griffes : + 20 de base, + 40 de renfort avec la capacité Griffes de Vampire ... Soit un total de 60 points de dégâts physiques améliorés de 20 points de dégâts de poison sur 4 secondes avec la capacité Griffes empoisonnées !

3 - SE GUERIR DU VAMPIRISME

Si vous ne vous guérissez pas de la maladie Sanguinaire Vampiris dans les trois jours après l'avoir contractée, vous deviendrez un Vampire et seul Falion, un mage de Morthal, sera capable de vous aider et de vous guérir du vampirisme.

Jusqu'au lever du jour

Pour savoir comment vous guérir de votre état, le mieux est d'écouter les rumeurs colportées par les aubergistes ; ils vous diront que Falion de Morthal a étudié les vampires, les draugr et autres morts-vivants.

Falion est un mage puissant. Ses connaissances sont telles que dès qu'il vous voit, il reconnaît en vous un Vampire ! Il admet pouvoir vous aider : il connaît un rituel qui vous guérirait.

Mais pour cela, vous devez revenir avec une Gemme Spirituelle Noire remplie. Or seules les âmes Mers, Khajiïtes, Argoniennes ou Humaines peuvent être emprisonnée dans une gemme spirituelle noire : vous devrez donc tuer quelqu'un. Si vous n'avez pas de gemme spirituelle noire en votre possession, Falion peut vous en vendre une. Ensuite, trouvez un volontaire et capturez son âme :-)

Il ne vous reste plus qu'à rejoindre Falion près du cercle d'invocation du marais à l'aube (à partir de 1h du mat') et il célébrera le rituel :

J'en appelle aux royaumes d'Oblivion, la patrie de ceux qui ne sont pas nos ancêtres. Entendez ma supplique !
Comme la mort engendre la vie, il y a en Oblivion le début de toute fin.
J'en appelle à cette puissance ! Acceptez l'âme que nous vous offrons !
Comme le soleil éclaire la nuit, éclairez l'obscurité de cette âme, insufflez la vie en cette créature !

Et voilà, vous êtes redevenu humain (ou mer, ou khajiït, ou argonien).

Ah ? Votre ancien état vous manque ? Mais vous pouvez recommencer !!! Vous n'êtes pas définitivement immunisé à la maladie Sanguinaire Vampiris !!!