

# Les Vampires

## I. Introduction

Les vampires sont bien plus que de simples créatures de la nuit se nourrissant de sang. En effet, ce sont les véritables maîtres de la nuit. Quasi-immortel, terriblement puissant, intelligent, raffiné et possédant des pouvoirs magiques et psychiques hors du commun, un comte-vampire est largement capable de tenir tête à un démon majeur, voire même de le vaincre. C'est pourquoi la plupart des vampires voient les humains comme du bétail dont la simple fonction est de les nourrir. Cependant tous ne sont pas foncièrement mauvais. Un certain nombre d'entre eux souhaitent vivre en bonne intelligence avec les mortels, et c'est encore plus vrai depuis la grande bataille d'Hel Fenn, qui consacra la suprématie des mortels.

En effet, les vampires possèdent un certain nombre de faiblesses : ils craignent l'argent, les pieux dans le cœur et sont terriblement affaiblis s'ils ne se nourrissent pas régulièrement de sang. Mais par dessus tout, les vampires craignent le soleil. Un vampire ne sera pas forcément tué par le contact des rayons du soleil mais ceux-ci lui causeront de terribles brûlures comme des coups de soleil en plus douloureux. Et un vampire affaiblis par un manque de sang, un pieu en aubépine dans le cœur ou des blessures causées par une arme en argent pourrait bien y succomber.



*Depuis quelques mois, des habitants de la petite bourgade disparaissaient régulièrement sans bruit. On retrouvait leurs cadavres exsangues plusieurs jours plus tard dans la forêt entourant la petite ville de Burchofen. Le prêtre de la petite ville, sentant que la situation n'avait rien de naturelle, décida de mener sa propre petite enquête afin de savoir s'il n'y avait pas une quelconque intervention maligne là-dessous.*

*Après quelques jours d'enquête, Frère Helmutt, prêtre de Sigmar, se tourna vers une jeune dame arrivée en début d'année. En effet, elle était arrivée quelques semaines avant le début des disparitions et ... il y avait quelque chose qui le troublait dans cette femme à la fois d'une beauté époustouflante, semblant innocente mais dont les yeux reflétait à la fois une sagesse séculaire. Il décida donc d'aller la voir dès le matin.*

*- Revenez plutôt ce soir, lui dit le vieux serviteur de la jeune Louisa. Ma dame n'est pas disponible pour l'heure*

*Bien que cela l'intrigua fortement, Helmutt décida de jouer le jeu et revint dans la soirée. Il trouva Dame Louisa tout juste habillée. L'atmosphère de son petit salon était lourde à cause des épaisses tentures tirées devant les fenêtres. Après les présentations d'usage, le prêtre alla directement au but, exposant les raisons de sa venue.*

*- Et bien, mon père, vous pensez donc que j'ai quoi que ce soit à voir avec les disparitions de ces pauvres gens ?*

*Sa voix avait la clarté du cristal.*

*- Tout du moins il est troublant que ces disparitions aient commencé juste après votre arrivée en ville, répondit le prêtre un peu perturbé par son interlocutrice.*

*- Il est vrai mais, voyez-vous, je ne suis qu'une frêle jeune fille. Me prêtez-vous sérieusement la force d'enlever autant de gens. D'autant plus que, à ma connaissance, il y avait parmi les disparus des hommes fortement bâtis.*

*La voix de la Dame était un véritable bonheur à entendre. Elle coulait dans les oreilles d'Helmutt comme du miel sur la langue. Un signal d'alarme se déclencha quelque part dans la tête du prêtre, mais il refusa d'en tenir compte. Il avait trop envie de croire que cette belle jeune fille était innocente des crimes commis ces temps derniers.*

*- Et bien je vous prie de m'excuser du dérangement, madame. Il est vrai que vous ne pouvez en aucun cas avoir enlevé tous ses gens. Permettez que je me retire en vous souhaitant une bonne soirée, termina-t-il sur une courbette.*

*- Faites, faites, mon bon père. Et si je puis vous aider en quoi que ce soit, n'hésitez pas à venir me voir, répondit-elle alors que le prêtre se retournait pour sortir de la maison. Il ne vit pas les canines anormalement longue de la jeune femme lorsque celle-ci sourit, les sentant tout juste alors qu'elles lui déchiraient la jugulaire.*

## II. Profil, compétences communs à chaque lignée

### 1. Profil :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	FM	Soc
Nouveau-né	6	40	40	4	4	13	40	3	45	50	55	50	35
Vampire	6	50	45	5	5	18	50	4	55	60	60	60	40
Maître	6	60	50	6	6	23	60	5	65	70	70	70	45
Comte	6	75	55	7	7	30	70	6	75	80	85	80	50

### 2. Magie :

- **Nouveau-né :**
  - Incantation magie mineure
  - Incantation magie des batailles (n1) - 50%
- **Vampire :**
  - Incantation Nécromancie (n1)
  - Incantation magie des batailles (n2) - 50%
- **Maître :**
  - Incantation Nécromancie (n2)
  - Incantation magie de bataille (n3) - 50%
- **Comte :**
  - Incantation Nécromancie (n3)
  - Incantation magie de bataille (n4) - 50%



*Remarque :* Les Dragons de sang portent des armures et ont donc le malus correspondant pour lancer des sorts.

### 3. Compétences communes

**Transformation en Loup de la nuit :** Le vampire peut se transformer en un Loup de la Nuit. Pour cela il a besoin d'un tour de jeu au calme (comme pour les sorts). Ainsi, il échange son profil avec celui d'un Loup de la Nuit. Il prend également son apparence mais il ne peut plus utiliser quelque équipement que ce soit, ni des sorts. (Cette capacité n'est pas utilisable par un nouveau-né).

**Saut :** Un vampire peut sauter d'une hauteur égale en mètre à 5 fois son niveau (un maître pourra ainsi sauter à une hauteur de 15m).

**Hypnotisme :** Un vampire peut utiliser la compétence hypnotisme comme décrite dans le livre des règles.

**Vision nocturne (30m) :** Un vampire peut utiliser la compétence vision nocturne comme décrite dans le livre des règles. Il pourra voir parfaitement dans un rayon de 30m.

**Acuité visuelle :** Un vampire peut utiliser la compétence Acuité visuelle comme décrite dans le livre des règles. Cette compétence n'est pas utilisable sous la lumière du soleil.

**Acuité auditive :** Un vampire peut utiliser la compétence Acuité auditive comme décrite dans le livre des règles.

### III. Lignée

Au commencement il y eut cinq vampires qu'on appela par la suite les « géniteurs », ils ont chacun engendré des descendants formant leur lignée. Et si au fil des siècles, les pouvoirs des vampires se sont affaiblis et que ceux d'aujourd'hui ne sont que l'ombre de leur géniteur, ils ont quand même hérité d'une partie des capacités de leur géniteur respectif.

- Les Lahmiannes sont des séductrices qui se servent avant tout de leurs admirateurs pour se débarrasser des importuns ou pour régler leur problème. Mais attention, sous leurs airs angéliques elles demeurent de formidables adversaires.
- Les Von Carstein sont des vampires aristocratiques, élitistes et ayant un charisme hors du commun. Ils se prennent pour les véritables *princes de la nuit* et ont une affinité particulière avec les animaux nocturnes.
- Les Stryges sont des vampires qui se sont adonnés au cannibalisme. Ce régime innommable les a rendu à la fois résistant et totalement fous. Ce sont de véritables fous à lié bavants.
- Les Dragons de Sang sont des guerriers hors normes. Ils manient l'épée et la lance mieux que quiconque et leur sens de l'honneur n'a d'égal que leur force physique.
- Les Nécrarques sont les meilleurs magiciens de cette race. Seuls les meilleurs nécromanciens égalent leur compétence dans ce domaine de magie. Ils ont en plus une bonne connaissance de la magie. Des adversaires à ne pas négliger.

Voici un tableau récapitulatif des lignées et des pouvoirs apportés aux vampires membres de cette lignée :

	Lamhianne	Von Carstein	Stryge	Dragon de Sang	Nécrarque
<b>Nouveau-Né</b>	Séduction	Éloquence	PV +5	- Équitation (cheval) - Coup puissant	- Incantation Nécromancie (n1) - FM +10
<b>Vampire</b>	- Séduction*2 - I +10	Souffle méphitique	Violence forcenée	- Arme de spécialisation (lance de cavalerie) - F +1	Incantation Nécromancie (n2)
<b>Maître</b>	Charme	Charisme	Endurance accrue	CC +10	- Incantation Nécromancie (n3) - Incantation Magie Noire (n1)
<b>Comte</b>	Domination	Transformation en chauve-souris	Régénération	CC +10	- Incantation Nécromancie (n4) - Incantation Magie Noire (n2)

Remarque : les compétences sont cumulatives. Un maître vampire possède donc les compétences d'un nouveau-né et d'un vampire en plus des siennes.

**Séduction** : Le vampire gagne un bonus de +10 en Sociabilité lors de tout échange avec un personnage de sexe opposé.

**Charme** : Au début de chaque tour de combat, le vampire peut tenter de charmer un adversaire *du sexe opposé* étant à moins de 20m. Le vampire lance un D100 et ajoute sa sociabilité, la « victime » désignée fait de même. Si le résultat du vampire est supérieur, la victime ne peut rien faire qui pourrait le blesser jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de volonté (à tenter au début de chaque round de combat).

**Domination** : Au début de chaque tour de combat, le vampire peut tenter de charmer un adversaire *quel que soit son sexe* étant à moins de 20m. Le vampire lance un D100 et ajoute sa volonté, la « victime » désignée fait de même. Si le résultat du vampire est supérieur, la « victime » est sous son contrôle et agira selon ses ordres jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de volonté (à tenter au début de chaque round de combat).



**Éloquence** : Le vampire gagne un bonus de +10 lorsqu'il essaie de baratiner, de négocier ou de marchander.

**Souffle Méphitique** : A la place d'attaquer, le vampire peut souffler sur une créature à moins de 6m de lui. Si celle-ci ne réussit pas un test d'initiative (une créature inerte ou assimilée ne peut le tenter) elle est affectée. Une créature affectée devient alors inerte pendant un tour de jeu. Elle ne peut alors plus attaquer, parer, esquiver ou faire un quelconque mouvement. Elle ne peut plus non plus parler, lancer des sorts ou utiliser une quelconque capacité. Cette capacité n'affecte que les créatures de taille humaine et vivante. Un dragon, un démon ou un mort-vivant ne sera pas affecté.

**Charisme** : Le vampire gagne +10 en Cd.

**Transformation en chauve-souris** : Le vampire peut se transformer en une chauve-souris (pas géante). Toutes les restrictions de la transformation en Loup de la Nuit s'appliquent. Il gagne ainsi le profil et la capacité de vol des chauves-souris.

**Violence forcenée** : Le vampire est sujet à la frénésie.

**Endurance accrue** : Le vampire gagne +1 en Endurance.

**Régénération** : Le vampire peut régénérer ses blessures. A moins qu'il n'ait reçu une blessure par le feu dans les 24h, il peut récupérer un PV par round, même pendant un combat.

**Équitation (cheval)** : Le vampire n'a pas de malus pour effectuer une action sur un cheval lancé au galop.

**Coup puissant** : Le vampire gagne +1 en Force lorsqu'il tape avec quoi que ce soit.

**Arme de spécialisation (lance de cavalerie)** : Le vampire n'a pas de malus pour utiliser une lance de cavalerie.

Suivant chaque lignée, l'alignement peut changer :

	Neutre	Mauvais	Chaotique
<b>Lahmianne</b>	40%	55%	5%
<b>Von Carstein</b>	35%	65%	0%
<b>Stryge</b>	0%	50%	50%
<b>Dragon de sang</b>	50%	50%	0%
<b>Nécrarque</b>	0%	70%	30%

*Le sang est la clef de notre gloire  
Il apporte force et pouvoir  
Le sang est la clef de notre survie  
Il nous soigne et nous nourrit  
Le sang EST la vie*

## IV. Règles additionnelles



- **Vampire et mort** : Un vampire dont les points de vie sont tombés à zéro n'est pas mort. Il ne subit pas non plus de coup critique ou quoi que ce soit du genre. S'il est laissé pour mort, il pourra récupérer dans son cercueil. Il lui faudra par contre deux fois plus de temps pour récupérer suite à une « mort ». Les seules choses qui peuvent réellement le tuer sont les armes en argent ou sacrées, l'eau bénite, un pieu dans le cœur ou le soleil (voir ci-dessous pour plus de précisions).
- **Vampire et ail** : Aucun effet, cela n'est qu'une des nombreuses croyances populaire totalement erronées.
- **Vampire et cercueil** : Un vampire, pour récupérer ses points de vie doit se reposer de jour dans un cercueil fermé hermétiquement. Ils sont alors récupérés au même rythme que dans les règles normales. Dans le cas où il ne pourrait le faire, il ne récupère rien. Remarque, un vampire peut récupérer des coups critiques sans soin, contrairement aux mortels.
- **Vampire et soif de sang** : Un vampire se doit de boire du sang (de préférence d'humanoïde, mais quand on n'a pas le choix, des fois ... ). Au début du troisième jour de disette, le vampire commence à ressentir les effets négatifs de la soif de sang. Il perd alors 10 dans chaque caractéristique de pourcentage. Lorsque l'une d'elle tombe à zéro, il tombe dans un profond coma dont seul le sang pourra le sortir.
- **Vampire, Argent et armes sacrées** : Les vampires sont particulièrement sensibles à l'argent. Lorsqu'ils sont blessés par une arme recouverte d'argent, les dégâts sont doublés. Il en va de même pour les armes

bénies/sacrées ...

- **Vampire et eau bénite** : Un vampire touché par de l'eau bénite subit immédiatement 2D6 dégâts sans qu'aucune magie ne puisse le protéger. Attention, il faut que l'eau bénite touche sa peau, une armure normale peut ainsi protéger le vampire (estimer le pourcentage de chance que l'eau bénite traverse). Si par malheur -pour le vampire- le mort-vivant venait à en boire, il subirait alors non pas 2D6 dégâts mais 3D6 + 6. Considérer les doubles 6 comme des critiques.
- **Vampire et pieu dans la cœur** : L'un des plus sûr moyen de tuer un vampire est de lui planter un pieu d'aubépine dans le cœur. Pour cela, il faut l'enfoncer par trois coups d'un marteau consacré. Alors le vampire sera tué (pour de bon, hein, vraiment mort, quoi ^^ )
- **Vampire et soleil** : Le principal ennemi des vampires est bien entendu le soleil. Lorsqu'ils sont exposés au soleil (pas dans l'ombre, réellement au soleil hein ^^ ) les vampires reçoivent 1D3 dégât par round. De plus, chaque heure voit toutes leurs caractéristiques de pourcentage perdent 10 points ainsi que la capacité d'utiliser une compétence de lignée. Il perd également l'usage de la magie au bout de 10 minutes d'exposition ininterrompue. Ceux-ci sont récupérés comme les points de blessure, en dormant dans un cercueil mais à un rythme 10 fois moindre. Si jamais une des caractéristiques tombent à zéro, le vampire tombe dans le coma (en plein soleil, ça craint pour lui ^^ ). Si ces points de vie tombent à zéro, il meurt pour de bon (sans revenir d'entre les morts, c'est définitif).



T