



## Jouer les Lignées Vampiriques

### à Warhammer Quest

Par Thomov le Poussiéreur

"Pour ceux qui ont atteint un niveau suffisant, peut-être avez-vous ressenti comme moi un certain désappointement en affrontant au détour d'une sombre crypte un Vampire qui manquait cruellement de personnalité. Une armée entière du jeu de bataille leur est dédiée et ils occupent une place importante dans l'histoire du Vieux Monde, mais on dirait bien que nos suceurs de sang préférés soient les parents pauvres des "Périlleux Donjons du Monde de Warhammer".

Je voulais corriger cette infamie et réintroduire les célèbres Lignées Vampiriques dans notre jeu d'aventure favori.

Voici le résultat de mes efforts, j'espère que cela vous permettra de frissonner d'horreur devant la puissance brutale des Stryges et de vous pâmer en apercevant une séduisante Lahmiane.

Alors bonne lecture, et bonne chasse!"

Thomov Le Poussiéreur.



## Notes:

J'ai remplacé le "Seigneur Vampire Nécromancien" par un troisième titre plus général que j'ai intitulé "Vampire Ancien"; comme la Lignée des Nécrarques est elle-même déjà axée sur la maîtrise de la magie, le Seigneur Vampire Nécromancien n'avait plus vraiment de raison d'exister.

Je me suis basé sur le premier Livre d'Armée des Comtes Vampires (juste après la scission de l'armée unique des Morts-Vivants) pour ce qui est des Armes, Armures et Objets Magiques, ainsi que des Pouvoirs de Lignée et des modifications de profil tout en essayant de préserver l'esprit général des règles. J'espère y être parvenu.

# Arcanes Vampiriques

Les Arcanes Vampiriques remplacent la Magie Nécromantique qui est à mon sens rapidement dépassée quand le groupe de Guerrier devient un peu expérimenté.

Il s'agit en fait de la même magie, si ce n'est que le sort d'invocation de Squelettes est remplacé par l'invocation de Revenants et que l'invocations de Goules fait à présent apparaître un Spectre à la place.

- 1) Vent de Mort:** Réduisez toutes les Attaques des Guerriers de -1 pendant la Phase des Guerriers suivante.
- 2) Mangeur d'Ame:** Infligez 2D6 Blessures à un seul des Guerriers, sans prendre en compte l'Endurance ou l'Armure.
- 3) Frisson Fatal:** Réduisez l'Endurance d'un des Guerriers de -2. Si cela réduit son Endurance à 0, il est tué et ne peut pas être soigné par d'autres moyens que des sorts, des Objets Magiques, etc. qui peuvent ressusciter les morts. Si le Vampire et ses serviteurs sont tués, les Guerriers dont l'Endurance à été réduite durant ce combat et qui sont toujours en vie peuvent récupérer leur Endurance normale.
- 4) Invocation de Revenants:** Le Vampire invoque 6 Revenants. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
- 5) Invocation de Spectre:** Le Vampire invoque 1 Spectre. Il est placé sur le plateau immédiatement et peut se déplacer et combattre lors de ce tour.
- 6) Invocation de Momies:** Le Vampire invoque 6 Momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

# Profils

## Comte Vampire

M	CC	Tir	F	E	I	A	Vol	Dom	PV	Or	
6	7	2+	6	5(8)	8	4	8	2D6 (5+ = 3D6)	36	36	3000

- Arcanes Vampiriques (Niveau 2)
- Résistance Magique 5+
- Arme Magique
- Armure Magique
- Pouvoir de Lignée (1)
- Embuscade Magie - Automatique

## Seigneur Vampire

M	CC	Tir	F	E	I	A	Vol	Dom	PV	Or	
6	8	1+	7	6(9)	8	5	10	3D6	50	50	5000

- Arcanes Vampiriques (Niveau 3)
- Résistance Magique 5+
- Arme Magique
- Armure Magique
- Objet Magique
- Pouvoirs de Lignée (2)
- Embuscade Magie - Automatique

## Vampire Ancien

M	CC	Tir	F	E	I	A	Vol	Dom	PV	Or	
6	8	1+	8	7(10)	9	6	10	3D6 (5+ = 4D6)	80	80	7000

- Arcanes Vampiriques (Niveau 4)
- Résistance Magique 4+
- Dissipation Magique 4+
- Vol
- Arme Magique
- Armure Magique
- Objets Magiques (2)
- Pouvoirs de Lignée (3)
- Embuscade Magie - Automatique

## Armes Magiques Vampiriques

1) **Lame de Givre:** Si un Guerrier pers au moins 1 point de blessure à cause de cette arme, il doit réussir un test d'Endurance à la fin du tour ou tomber directement à 0 points de vie et donc être inconscient. La valeur à dépasser est égale au niveau du Donjon.

2) **Lame Vampire:** A chaque fois que le Vampire inflige des dégâts au corps à corps, cette lame lui redonne autant de Points de Vie qu'elle n'en retire à ses ennemis sans pouvoir toutefois dépasser son total de Points de Vie d'origine.

3) **Hache Noire de Krell:** (interdite aux Nécrarques et aux Lahmianes) Le Vampire gagne +2 en Force. Tout Guerrier blessé au moins une fois par la Hache Noire de Krell lance 1D6 au début de chaque Phase des Guerriers: sur un résultat de 1 ou 2, il perd 1D6 Points de Vie sans aucun modificateur. L'effet cesse dès que le Vampire est tué.

4) **Epée Maudite:** Pour chaque attaque du Vampire qui inflige des dégâts avec cette épée, il peut lancer immédiatement un sort des Arcanes Vampiriques déterminé aléatoirement.

5) **Lame Sépulcrale:** Chaque fois que le Vampire inflige des dégâts avec cette arme, il peut redistribuer les Points de Vie enlevés aux Guerriers à tous les autres Morts-Vivants dans la même Section de Donjon. Les Points de Vie excédentaires génèrent des Spectres (un Spectre doit posséder l'intégralité de ses Points de Vie avant qu'un second Spectre ne soit créé de la sorte).

6) **Arc Aspic:** (Lahmianes uniquement) La Vampire peut tirer autant de fois par tour que sa valeur en Attaques; ces attaques sont *empoisonnées* (voir les règles du Poison dans le Livre des Règles Avancées).

## Armures Magiques Vampiriques

1) **Heaume Hurlant:** Le Vampire gagne 1 point d'Armure Magique ainsi qu'une valeur de Terreur égale au niveau du Donjon.

2) **Armure d'Os:** Le Vampire gagne une Sauvegarde Invulnérable 6+. S'il possédait déjà une Sauvegarde Invulnérable, celle-ci est améliorée d'un point.

3) **Haubert de l'Ecorché:** Le Vampire gagne 1D3+1 points d'armure et toute son armure est désormais magique.

4) **Bouclier Maudit de Moussillon:** (interdit aux Nécrarques et aux Lahmianes) Le Vampire gagne un point d'armure magique et tous les Guerriers en contact avec lui perdent immédiatement 1 Attaque jusqu'à la fin de la prochaine Phase des Guerriers. Les Guerriers Bretonniens gagnent la Haine du porteur.

5) **Cuirasse Maudite:** Le Vampire gagne 1D6+1 points d'Endurance naturelle mais subit un malus de -3 en CC et en Initiative.

**6) Suaire de Nuit:** Le Vampire gagné 1 point d'Armure Magique et toutes les armes offrant des bonus aux dégâts sont inopérantes contre lui.

## Objets Magiques Vampiriques

**1) Anneau des Carstein:** (uniquement Von Carstein) Le Vampire gagne une Sauvegarde Invulnérable 4+. Si le Vampire est tué, jetez 1D6 au début de la prochaine Phase des Monstres: sur 4+, il revient en jeu avec tous ses Points de Vie et peut jouer normalement. Après chaque utilisation lancez 1D6: sur 4+, le pouvoir de l'Anneau est épuisé.

**2) Amulette d'Obsidienne:** Le Vampire gagne une Sauvegarde Invulnérable de 4+ contre les blessures infligées par des Armes Magiques, ainsi qu'un point de Résistance Magique supplémentaire.

**3) Livre Interdit:** Tous les Guerriers dans la même Section de Donjon que le Vampire subissent un malus de -1 à tous leurs jets pour toucher au tir comme au corps à corps. Le Livre n'affecte ni les Démons, ni les Morts-Vivants (dans le cas d'un groupe de Guerriers "Côté Chaos").

**4) Livre d'Arkhan:** Au début de chaque Phase des Monstres, le Vampire tentera de libérer la puissance du Livre et y parviendra sur 3+ en lançant 1D6. Si le jet est réussi, tous les Morts-Vivants dans la même Section de Donjon que le Vampire (lui compris) relancent leurs jets pour toucher ratés jusqu'au début du prochain tour.

**5) Main de Poussière:** Au début de chaque Phase des Monstres, le Vampire tentera de libérer la puissance de la Main et y parviendra sur 3+ en lançant 1D6. Si le jet est réussi, un seul Guerrier au contact avec le Vampire perd 2D6 Points de Vie sans aucun modificateur.

**6) Suaire de Drakenhof:** Le Vampire gagne une Régénération 2D6. S'il possédait déjà la Régénération, celle-ci est améliorée de 2D6.



# Pouvoirs de Lignée: Von Carstein

Les Vampires Von Carstein ne gagnent aucune modification par rapport au profil de base.

**1) Invocation de Chauves-souris:** Au début de chaque Phase des Monstres, le Vampire invoque une nuée de Chauves-souris qui assaille les Guerriers avant de disparaître à nouveau dans les ténèbres; chaque Guerrier dans la même Section de Donjon que le Vampire perd 1D6 Points de Vie sans aucun modificateur.

**2) Appel des Vents:** Le Vampire s'entoure d'une tempête magique dès qu'il est en présence de ses ennemis: jusqu'à ce que le Vampire soit tué, tous les Guerriers dans la même Section de Donjon subissent un malus de -2 en Blocage et en Mouvement et ne peuvent effectuer d'attaque de tir.

**3) Incarnation de la Mort:** Tous les Guerriers dans la même Section de Donjon que le Vampire subissent un malus de -2 en Volonté.

**4) Invocation de Loups:** Au début de chaque Phase des Monstres, le Vampire invoque de terrifiants Loups Funestes qui assaillent les Guerriers avant disparaître à nouveau dans les ténèbres; chaque Guerrier dans la même Section de Donjon que le Vampire doit réussir un test d'Initiative ou subir 1D6+3 blessures sans aucun modificateur. Le test est réussi en dépassant une valeur égale au niveau du Donjon en ajoutant 1D6 à sa valeur d'Initiative.

**5) Aura de Sombre Majesté:** Les Guerriers subissent un malus de -1 pour toucher le Vampire au tir comme au corps à corps et tout sort lancé contre lui coûtera 1D3 points de pouvoirs supplémentaire (valeur de lancement augmentée de 1 pour les Bénédiction du Prêtre-Guerrier).

**6) Transformation en Loup:** Le Vampire gagne +3 en Mouvement, +2 en Initiative, +1 en Force et n'est plus soumis aux règles de Blocage.



# Pouvoirs de Lignée : Dragon de Sang

Tous les Vampires Dragons de Sang gagnent les modificateurs suivants par rapport au profil de base:

-CC +2

-Armure +3

-Perte d'un niveau de magie

**1) Furie Rouge:** Chaque fois que le Vampire réussit un jet pour toucher au corps à corps, il peut immédiatement porter une attaque supplémentaire gratuite (qui n'en génère cependant pas de nouvelle si le jet pour toucher est également réussit).

**2) Maître d'Arme:** Chaque Guerrier situé dans une case adjacente à celle qu'occupe le Vampire pers 1 Attaque jusqu'à la fin du prochain tour.

**3) Perce-Cœur:** Le Vampire peut relancer tous ses jets pour toucher ratés.

**4) Frappe Parfaite:** Le Vampire ne compte jamais l'Armure (magique ou non) de ses ennemis pour déterminer ses Dommages.

**5) Force de l'Acier:** Le Vampire gagne 1D3+1 points de Force.

**6) L'Honneur ou la Mort:** Chaque Guerrier qui souhaite porter au moins une Attaque sur le Vampire doit au préalable réussir un test de Volonté (la valeur à dépasser est égale au niveau du Donjon) ou fuir immédiatement de 1D6 cases le plus loin possible du Vampire. Il n'est alors plus soumis aux règles de Blocage et peut librement traverser des cases occupées par d'autres figurines comme s'il disposait de la règle de Vol.



# Pouvoirs de Lignée: Nécrarques

Tous les Vampires Nécrarques gagnent les modificateurs suivants par rapport au profil de base:

-CC -2

-Résistance Magique +1

-Objet Magique +1

**1) Noble Sang de Néhekhara:** Le Vampire gagne un niveau de magie des Arcanes Vampiriques.

**2) Eveil:** Le Vampire ajoute désormais son niveau de magie au nombre normal de créatures invoquées grâce aux Arcanes Vampiriques.

**3) Acolyte Noir:** Pour chaque autre figurine dans la même Section de Donjon qui utilise la magie Nécromantique ou les Arcanes Vampiriques, le Vampire peut lancer un sort supplémentaire par Phase des Monstres.

**4) Visions Impies:** Le Vampire gagne une Dissipation Magique 6+. S'il possédait déjà une Dissipation Magique, celle-ci est améliorée d'un point.

**5) Maître des Arts Noirs:** Tous les Dégâts infligés magiquement par le Vampire (y compris à l'aide d'une Arme Magique ou de sorts) sont augmentés en y ajoutant le niveau du Donjon.

**6) Savoir Interdit:** Le Vampire gagne un sort d'Attaque et un sort de Protection issus de la liste des sorts du Sorcier et dont la valeur de lancement est égale au niveau du Donjon. Le Vampire peut désormais lancer gratuitement chacun d'eux une fois par tour.





# Pouvoirs de Lignée: Stryges

Tous les Vampires Stryges gagnent les modificateurs suivants par rapport au profil de base:

-Ne porte jamais d'Arme, d'Armure ou d'Objets Magiques.

-Les trois points d'Armure du profil de base sont transformés en autant de points d'Endurance naturelle.

-Pouvoir de Lignée +1

-Sauvegarde Invulnérable (Comte: 6+ / Seigneur: 5+ / Ancien: 4+)

-Attaques Supplémentaires (Comte: +1 / Seigneur: +2 / Ancien: +3)

**1) Malédiction de la Non-Vie:** Le Vampire gagne la Régénération (Comte: 3D6 / Seigneur: 4D6 / Ancien: 5D6).

**2) Carrure Massive:** Le Vampire gagne nD6 Points de Vie sur son profil de départ (n = niveau du Donjon).

**3) Haine Impie:** Le Vampire relance toujours ses jets pour toucher ratés.

**4) Muscles d'Acier:** Le Vampire inflige 1D6 Dommages supplémentaires.

**5) Horreur Surnaturelle:** Le Vampire gagne une valeur de Terreur égale au niveau du Donjon ajouté à son niveau de magie.

**6) Seigneur Déchu:** Toutes les Attaques que porte le Vampire sont Empoisonnées (voir la règle Poison du Livre des Règles Avancées).



# Pouvoirs de Lignée: Lahmianes

Toutes les Vampires Lahmianes gagnent les modificateurs suivants par rapport au profil de base:

-Initiative +2

-CC -1

-Tous les Guerriers dans la même Section de Donjon que la Vampire subissent un malus de -1 en Volonté.

**1) Séduction:** Au début de chaque Phase des Monstres, un seul Guerrier en contact avec La Vampire doit réussir un test de Volonté (la valeur à dépasser est égale au niveau du Donjon) ou passer sous le contrôle de la Lahmiane jusqu'à la fin du tour. Le Guerrier est alors considéré comme un Monstre à tous points de vue. La Vampire tentera toujours de séduire le Guerrier qui a le plus haut niveau.

**2) Domination:** Au début de chaque Phase des Monstres, un seul Guerrier en contact avec la Lahmiane doit réussir un test de Volonté (la valeur à dépasser est égale au niveau du donjon) ou ne pourra rien faire lors de la prochaine Phase des Guerriers et toutes les Attaques portées contre lui toucheront automatiquement.

**3) Esquive:** La Vampire gagne une Esquive 5+.

**4) Innocence Perdue:** Les Guerriers subissent un malus de -1 pour toucher la Vampire, au tir comme au corps à corps.

**5) Regard Hypnotique:** Chaque Guerrier qui souhaite porter au moins une Attaque sur la Vampire doit au préalable réussir un test de Volonté (la valeur à dépasser est égale au niveau du Donjon). En cas d'échec, toutes les Attaques qui ciblaient la Vampire sont perdues (y compris les Coups Mortels).

**6) Charme:** Au début de chaque Phase des Monstres, un seul Guerrier jeteur de sorts doit réussir un test de Volonté (la valeur à dépasser est égale au niveau du Donjon) ou tomber sous le contrôle de la Lahmiane jusqu'à la fin du tour. La Vampire le contraindra alors à lancer une fois chacun des sorts du Guerriers comme s'il était un Monstre magicien; les sorts sont lancés automatiquement sans dépenser de Points de Pouvoir.

