

RUTGER VON BLEISTIFT COMTE VAMPIRE

Les vampires sont d'apparences humaines mais leur sang est altéré d'énergie surnaturelle. Ce sont des immortels qui doivent passer leur éternité dans les ténèbres car le jour et le soleil les brûlent atrocement.

Points de vie:	42
Mouvement:	6
Combat:	8
Tir:	1+
Force:	7
Endurance:	6 (9)
Initiative:	9
Attaques:	4
Or:	3750
Armure:	3
Dommages:	3D6

Points de Vie	42
Points de sang	6



CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4

Règles spéciales:

Embuscade-Magie A; Vol; Sorts ténébreux; Hypnose; Résistance magique 5; Régénération 2D6; Vampire.

Embuscade-Magie A:

Von Bleistift réussit ses embuscade automatiquement il peut attaquer dès qu'il apparaît et attaquer de nouveau à la phase des monstre. Une fois qu'il a tendu son embuscade, il ne peut plus combattre que lors de la phase des monstres. Dans une embuscade magique, il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé !

Von Bleistift peut jeter ses sorts dès qu'il est qu'il est placé sur le plateau puis à nouveau, lors de la phase des monstres.

Vol:

Un monstre capable de voler peut se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin.

Il ne peut pas être bloqués et peut changer d'adversaire à chaque tour.

Sorts ténébreux:

Le Conte Von Bleistift peut employer les sorts ténébreux suivants; "L'aérolithe", "Chair écorchée" et "Renforcer les Morts-vivants".

AÉROLITHE

Une boule du feu noir avec les flammes jaunes et bleues léchant les bords dévale de la main du lanceur vers la cible choisie. Placer un gabarit d'explosion n'importe où à moins de 8 cases du lanceur, suivant sa ligne de vue. Tous les personnages (des amis ou des ennemis) qui sont au moins partiellement sous le gabarit d'explosion sont automatiquement touchés. L'explosion cause 5 dés de dommages pour chaque victime touchée; sans aucunes déductions.

CHAIR ECORCHEE

Le conte lance un petit poignard sur un guerrier dans sa ligne de vue. La cible perd immédiatement 1 point de vie pendant que sa chair commence à se boursoufler, et la peau commence à se décoller de son corps. La cible perd également 1 point de force. À chaque tour de combat la victime devra faire un test de volonté. Si le test échoue, un autre point de vie est perdu de la même manière et la force courante est également réduite de 1 point.

Si les points de vie ou la force sont réduits à zéro, la cible est immédiatement tuée. Si le test de volonté est réussi, la cible ne souffre plus de pertes de point de vie ou de force, mais les pertes qu'elle a subies précédemment ne sont pas remplacées. La douleur de la chair écorchée est si forte, qu'un magicien affecté par elle ne peut pas lancer de sort jusqu'à ce qu'il fasse un test de volonté pour mettre fin aux effets du sort.

RENFORCER LES MORTS-VIVANTS

Le conte jette de la poussière de sa tombe en l'air et chuchote une incantation. Cela fait, un gémissement sinistre monte dans la pièce où se trouve le conte. Toutes les créatures mortes-vivantes (y compris, le conte) gagnent 1 point de force et d'endurance, et un dé supplémentaire de dommages. L'effet dure un tour de combat. Au tour de combat suivant, le conte doit faire à un test de volonté. S'il réussit le test, l'effet du sort est maintenu et ainsi de suite à chaque tour. Si le test de volonté échoue, l'effet du sort est immédiatement terminé.

Hypnose:

Le conte Von Bleistift peut hypnotiser n'importe quel guerrier ennemi dans la même section que lui, à chaque tour de combat. Tout qu'il doit faire est de regarder fixement ce guerrier avec le regard de ses yeux rouges sanguinolents, et la cible doit faire un test réussi de terreur, autrement il sera paralysé par la terreur pour ce tour de combat, incapable de faire autre chose que se défendre faiblement. Si le vampire est engagé dans un combat de corps à corps avec le guerrier qu'il a hypnotisé, il gagne +2 sur tous les jets lancés contre sa cible.

Résistance magique 5+

Certains monstres sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. Von Bleistift a cette aptitude, il possède une *Valeur de Résistance Magique 5+*, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. (Jet de résistance). Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés. La *Résistance Magique* protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques.

Régénération 2D6

Certains monstres peuvent régénérer leurs blessures tant qu'ils sont en vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Von Bleistift qui a cette aptitude, possède une *Valeur de Régénération de 2* qui est le nombre de D6 Points de Vie qu'il récupère à la fin de chaque tour soit 2D6 Points de Vie à la fin de chaque tour.

Un monstre ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins; et ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.

Vampire:

En plus de leurs attaques au corps à corps, les vampires peuvent faire une attaque spéciale unique par tour. Lancez 1D6 au début de la phase des monstres pour déterminer les actions du vampire pour ce tour.

1 Regard Paralysant.

Le vampire paralyse du regard un des guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer qui est affecté. Lancez 1 D6 et ajoutez l'initiative du guerrier. Si le résultat est inférieur ou égal à 11, il est paralysé pour un tour, ne pouvant entreprendre aucune action, et est touché automatiquement si attaqué.

2 Renaissance

Le vampire récupère 3D6 points de vie à la fin de ce tour, le résultat peut dépasser son total de départ. Le vampire ne peut pas renaître s'il est tué.

3 Morsure

Le vampire mord tous les guerriers se trouvant dans des cases adjacentes. Chaque cible subit un nombre de blessures égal au niveau du donjon, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. Le vampire gagne autant de points de vie qu'il a provoqué de dommages, même si cela lui fait dépasser son total de départ.

4 Immatérialité

Le vampire bénéficie d'une immatérialité -2 jusqu'au départ de la phase de monstre suivante. Pendant ce temps, il bénéficie de 3 attaques par Gel au lieu de ses attaques au corps à corps normales.

GEL (3D6)

Il fait un jet pour toucher normal mais au lieu de déterminer les dommages, il infligent 3D6 blessures, sans modificateurs d'Endurance ou d'Armure. De plus si le nombre de Points de Vie de la cible est réduit à 0, elle est immédiatement tuée et ne peut être ranimée que grâce à des sorts ou des objets magiques permettant de ressusciter les morts, comme le sort de Résurrection.

5 Cape des Ténèbres

Le vampire s'enroule dans une nappe de ténèbres. Jusqu'au début de la phase des monstres suivante, toutes les attaques faites contre lui subissent un malus de -1 pour toucher. De plus, les guerriers sur la même section de plateau perdent une attaque pour la phase des guerriers suivante.

6 Fumée

A la fin de la phase des monstres et après avoir effectué toutes ses attaques de corps à corps, le vampire s'évanouit dans un nuage de fumée. Retirez la figurine du plateau. Au début de la phase des monstres suivante, tirez un pion de guerrier et placez le vampire à côté de ce dernier. De plus, si le vampire était blessé en quittant le plateau, il aura récupéré tous ses Points de Vie lorsqu'il reviendra.