

SVEN WIDERLICH 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:	30
Mouvement:	6
Combat:	7
Tir:	2+
Force:	7
Endurance:	6 (9)
Initiative:	8
Attaques:	3
Or:	2000
Armure:	3
Dommages:	2D6/3D6(5+)

Points de Vie
Sven Widerlich
30



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

Tandis que Sven se tient dans le cercle magique, il est immunisé contre les sorts, les armes à feu et de jet. Les sorts et les projectiles rebondissent simplement sur l'aura du cercle magique.

Règles spéciales:

Embuscade-Magie A; Vol; Magie nécromantique 2; Résistance magique 5; 2 objets magiques; Vampire.

Embuscade-Magie A:

Sven Widerlich 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 !

Sven Widerlich peut jeter ses sorts dès 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 bloqué et peut changer d'adversaire à chaque tour.

Magie nécromantique:

Au début de chaque phase des monstres, Sven Widerlich peut lancer deux des sorts suivants, en fonction de son niveau de magie. Lancez le nombre de D6 correspondants pour déterminer quels sorts il peut lancer:

1	Vent de mort. Réduisez toutes les attaques des guerriers de - 1 pendant la phase des guerriers suivante.
2	Mangeur d'Ames. Infligez 2D6 blessures à un seul des guerriers, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime.
3	Frisson Fatal. Réduisez l'Endurance d'un des guerriers de -2. S'il est tué, il ne peut être soigné que par des moyens magiques. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime. Si le vampire est tué, les guerriers récupèrent leur Endurance normale.
4	Invocation de Squelettes: Le vampire invoque 1D6 Squelettes. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
5	Invocation de Goules: Le vampire invoque 1D6 Goules. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
6	Invocation de Momies: Le vampire invoque 1D3 Momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

Résistance magique 5+

Certains monstres sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. Von Sven Widerlich 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.

Objet magique : bottes en acier magiques.

Celles-ci lui permettent de faire une attaque de coup de pied en plus de son attaque à l'épée. Les bottes en acier permettent cette attaque supplémentaire avec une force de 2 au-dessous de sa force habituelle (ainsi pour Sven, la force est de 5 avec cette attaque) et un coup de pied réussi inflige 2 D6 de dommages.

Objet magique : Trois petits os de doigt.

Trois petits os de doigt que Sven peut lancer en l'air à tout moment pendant le combat, alors qu'il se bat normalement. Les os tomberont dans les cases choisies par le MJ. De chaque os, un squelette normal prendra naissance et attaquera le guerrier le plus proche.

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 inflige 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.