

LE MOOTLAND (TOME 19)

Aide de jeu sur La Sylvanie.

Les Vampires au-delà de l'Empire

De nombreuses cultures du Monde Connu ont des légendes reliées au mythe du Vampire. En ce qui concerne l'Empire, le mythe tailla son chemin en Sylvanie où les Vampires étaient communément appelé *Vampir* ou *Vampyre*, et en 2515 du Calendrier Impérial, ces mots ont remplacé celui de *blutsaeuger* (suceur de sang), à consonance plus impériale. En Bretonnie, le Vampire est connu sous le nom de *Nosferatu*, que l'on pense dérivé de l'expression de la Sylvanie « *celui qui est impur* » et qui se dit *necuratul*. En Estalie, ils sont connus sous le nom de *Wamphyrio*. En Tilée sous le nom de *Stregoni*. A Kislef, qui partage beaucoup de points communs avec le mythe du Vampire en Sylvanie, au moins, on les connaît sous les noms de *Upyr* et *Upior*.

Le mythe du Vampire devient très étrange quand on s'éloigne encore plus du Vieux Monde. En Cathay, on raconte des histoires à propos du *Kiang Shi* qui sont des Vampires aux yeux rouges et à la peau et la chevelure vertes. Au Nippon, le *Kyuketsuki*, peut prendre l'apparence d'un chat et dans les Terres du Sud on le nomme l'*Obayifo*. Le mythe de l'*Obayifo* a été ramené par des marins originaires du Vieux Monde, amoureux des histoires pittoresques des tribus des Terres du Sud. C'est une créature vampirique qui peut se transformer en feu et hanter la nuit à la recherche de sang, après quoi il reprendra sa forme humaine une fois sa soif assouvie. Apparemment, un *Obayifo* doit recueillir assez de sang pour faire plaisir à un démon. Un autre Vampire originaire des Terres du Sud est le *Popobawa*. Apparemment, il ressemble à un humain mais pourrait prendre la forme d'un babouin aux ailes de chauve-souris et ne possédant qu'un seul œil.

Mais les Vampires les plus intéressants proviennent du folklore d'Arabie et d'Ind. Des hiéroglyphes incroyablement anciens de Nehekhara dépeignent des créatures possédant un corps de femme pour la partie inférieure et celui d'un serpent ailé pour la partie supérieure, de mythiques Vampires féminins de la communauté des Lahmianes. En Arabie, à l'ouest des ruines qui composait autrefois le royaume de Nehekhara, le Vampire est connu sous le nom de *Algul* ou *Ekimmu*. On supposait que le *Ekimmu* était un Vampire qui se relevait pour assouvir sa faim et qui se nourrissait de sang humain si des sacrifices n'étaient pas commis sur sa tombe.

En Ind, il y a de nombreuses légendes de Vampires. On connaît le *Rakshasas*, grâce à de vieilles peintures retrouvées, brandissant un gobelet ayant la forme d'un crâne humain rempli de sang. On y parle du *Baital*, un curieux monstre vampirique qui s'accroche à l'envers comme une chauve-souris. Un autre est appelé le *Penangalen*, un Vampire dont la tête est entourée d'intestins, dont les proies de prédilection sont les enfants. L'un des plus grands Vampires en provenance de l'Est est connu sous le nom de *Kali*. Elle porte une couronne de crânes, possède des crocs, quatre bras et est adorée comme une déesse.

Les Lahmianes

Les Lahmianes furent les premières véritables Vampires malgré le fait que Nagash et ses ministres Nehekhariens, qui burent des potions imprégnées de la même sorcellerie, ne furent pas eux-mêmes des Vampires. Leur sombre destinée débuta lorsque l'alliance des prêtres rois de Nehekhara, affolée par l'essor de Nagash, le renversèrent et mirent à sac la ville de Khemri après plus d'un siècle de guerres incessantes (de -1750 à -1650 du Calendrier Impérial). Bien que la plupart des travaux du Grand Nécromancien furent détruits, certains prêtres rois au sein de la confédération, surtout des Lahmianes, emportèrent avec eux l'un des Livres de Nagash récupérés dans la bibliothèque de la Liche et, la Reine Neferata à sa tête, imitèrent sa Magie Noire. Mais les Livres de Nagash possédaient leurs propres dangers car chacun était écrit avec une encre composée de sang humain, par la main même du Grand Nécromancien. Seuls les hommes les plus déterminés pouvaient lire ces pages et ne pas devenir fous. Tel était Neferata et elle devint une nécromancienne et une alchimiste compétente. Elle créa un élixir qui donnait l'immortalité à celui qui le buvait et qui empêchait le dépérissement, ce que Nagash n'était pas parvenu à faire. Neferata resterait à jamais jeune et belle. Elle créa suffisamment de doses de cet élixir

pour créer les pères et les mères des Vampires. Cependant, une fois ingurgité, le cœur du mortel s'arrête de battre pour toujours et la jeunesse conservée seulement si le sang des vivants est consommé. De plus, cette «malédiction» peut être transmise aux autres, par le «Baiser de Sang». Le Culte du Sang fut ainsi fondé par la Reine Neferata, pas seulement pour forcer des jeunes personnes parmi la population de Lahmia à entretenir leurs appétits sanglants intérieurs mais pour créer d'autres Vampires (cette pratique devint moins commune dès qu' Abhorash fut proclamé Seigneur de Sang). La Communauté des Lahmianes fut également créée à partir de ce culte, et Neferata fut proclamée Grand Prêtresse du Culte de Sang. Comme pour Khemri, la ville de Lahmia fut assiégée par 7 Prêtres Rois : Zandri, Numas, Qatar, Mahrak, Lybabras, Bhagar et Khemri. Bien que la population mort-vivante de Lahmia ait augmentée, la ville ne pouvait pas espérer anéantir les forces combinées des sept armées. De nombreux Vampires périrent dans cet enfer de flammes que fut la bataille de Lahmia et certains des Maîtres Vampires trouvèrent également la mort par les prêtres pieux des vrais dieux de Nehekhara et ses guerriers. Seuls, sept des premières Vampires survécurent à la bataille, Neferata inclus. Elle fuit vers le Nord, avec sa communauté, en direction des contreforts montagneux. En ce qui concerne les autres Maîtres, quatre d'entre eux fuirent au Nord du Vieux Monde, un autre dans les Terres du Chaos du Nord, et le dernier vers l'Orient. Les Vampires inférieurs qui avaient survécu accompagnèrent leurs maîtres ou alors se dispersèrent aux quatre coins du monde. Le cœur de la Communauté des Lahmianes s'étend dans les Montagnes du Bout du Monde, dans un lieu qui s'appelle le Pinnacle d'Argent. On prétend que c'est là que la Reine Neferata elle-même réside bien que l'endroit en question, et ses femmes morte-vivantes, appartiennent de nos jours à aux légendes.

Physique : Les Lahmianes sont pour la plupart des femmes et appartiennent à un communauté dirigée par la Reine Neferata. Bien que ces femmes soient de magnifiques créatures, elles sont extrêmement dangereuses. Leurs toutes petites mains délicates ont la force d'ouvrir un crâne en deux et leur rapidité fulgurante leur permet de surprendre et de tuer. Cette communauté s'est spécialisée dans l'infiltration de la société humaine et épousent les riches et les puissants, les chevaliers et les barons jusqu'aux généraux voir même les Électeurs. Leur but ultime est seulement connu d'elles et de leur Reine.

Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Les Lahmianes sont immunisées à tous les effets psychologiques. Elles préféreront toujours essayer d'éviter le combat au corps à corps et si c'est possible de laisser quelqu'un combattre à leur place ou bien utiliser la magie à distance.

Règles spéciales : Une Lahmiane peut lancer des sorts comme un Enchanteur de n'importe quel niveau en choisissant librement des sorts de Magie de Bataille, de Nécromancie et de Magie Noire, et peut avoir accès également à certains sorts de Magie Illusoire ou Démonique, à la discrétion du MJ. Les Lahmianes possèdent 40 Points de Magie ou bien 9D8. En utilisant 2 Points de Magie, une Lahmiane peut se métamorphoser en chat, en serpent, en Spectre ou en Vorkudlak. Sous le forme de Vorkudlak, la Lahmiane devient plus grande, garde le haut du corps d'une femme mais le bas de celui d'un serpent ailé. Sous cette forme, la Vampire peut voler comme un *Piqueur* (cause également la *Peur*) et son profil subit les ajustements suivants : **CC** +10, **F** +1, **E** +1, **B** +4, **I** -10, **A** +1 et **Soc** -50.

Destruction des Lahmianes : une Lahmiane peut être définitivement détruite si elle est plongée dans l'eau ou l'huile bouillante, ou par un clou planté dans le nombril. Pour être certain que la créature est réellement morte on recommande qu'elle soit également décapitée. La crémation ou bien l'immersion totale dans l'eau peut détruire une Lahmiane comme un Vampire normal. Un coup critique porté par une arme magique fait tomber la Lahmiane en catalepsie.

Procréation des Lahmianes : comme le Vampire de base de WJRF p. 252.

PROFIL pour Warhammer JDR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dcx	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	57	57	6	6	23	90	3	80	43	89	89	89	100

Les Dragons de Sang

On raconte que le père des Dragons de Sang fut Abhorash, qu'il était un noble nehekharien réputé et influent, et qui fut aussi un fin bretteur. Il était capitaine de la garde du Prêtre Roi de Lahmia, et promis fidélité à la Reine Neferata peu de temps avant avoir bu à une coupe. En faisant ainsi, son destin était scellé car il avait bu l'Elixir de Neferata et comme elle, devint une chose morte-vivante : un Vampire. Abhorash possède le sens guerrier de l'honneur et du devoir et au début n'essaya pas d'apaiser sa soif de sang. Mais il succomba inévitablement aux énergies nécromantiques qui brûlaient dans ses veines et en une nuit il suçà le sang de douze hommes et douze femmes. On raconte qu'il pleura ses victimes et qu'après quoi il chassa parmi les nomades des plaines à l'extérieur de la ville plutôt que parmi son propre peuple. Il devint le commandant suprême des armées de Lahmia et reçut le titre honorifique de Seigneur de Sang.

Avec son aristocratie vampirique, la ville de Lahmia vécut en paix. On n'entendit plus parler de corruption à cause de la peur qu'instauraient les Maîtres Vampires au peuple, le crime diminua comme les assassins trouvaient une mort particulière dans le Temple de Sang. Cependant, les Vampires faisaient des incursions dans les royaumes des autres prêtres rois où ils chassaient les habitants dans les rues la nuit.

L'armée de Lahmia eut quelques victoires contre les prêtres rois avec Abhorash à leurs têtes, mais les murs de la ville ne mirent pas très longtemps à finalement s'effondrer. Abhorash ne peut empêcher à lui seul la Destruction de sa demeure. Les pyramides furent détruites, les anciens tombeaux profanés, la bibliothèque mise à sac et brûlée, et même le Temple de Sang renversé et détruit. Abhorash jura qu'il se vengerait et s'enfuit vers le Nord avec quatre de ses plus dévoués serviteurs vampiriques. Au cours de ce voyage, Abhorash fut attiré vers une grande montagne qu'il gravit. Une fois au sommet, il rencontra un Dragon Rouge, avide de tester son habileté martiale, Abhorash dégaina son épée et combattit contre le Grand Ver. Le Vampire parvint à terrasser l'animal et le vida de son sang. En mémoire de ce jour, les serviteurs d'Abhorash prirent le nom de Dragon de Sang et partirent sur les routes du Vieux Monde.

Physique : Les Dragons de Sang ont l'apparence de guerriers en armure. Leurs armures appartiennent souvent à une époque révolue et, comme leurs armes, peuvent être ornées de symboles et de runes.

Alignement : Comme les Vampires, les Dragons de Sang sont Mauvais. Ils possèdent pourtant un sens de l'honneur que la majorité des autres créatures de son espèce n'ont pas.

Traits Psychologiques : Immunisés à tous les effets psychologiques.

Règles spéciales : Bien que les Vampires Dragons de Sang privilégient la vocation de guerrier, ils peuvent avoir accès à certains sorts. Un Dragon de Sang atteint parfois la puissance d'un Enchanteur de niveau 2 et peut jeter des sorts de Magie de Bataille, de Magie Nécromantique et de Magie Noire. Un Dragon de Sang possède 40 Points de Magie ou 9D8 et la capacité de contrôler les Morts-Vivants comme les Vampires normaux (voir WJRF p.251). Les Dragons de Sang peuvent jeter des sorts de Magie Nécromantique et de Magie Noire sans aucune pénalité en portant leurs armures.

La plupart des Dragons de Sang ne possèdent pas la capacité de métamorphose, probablement du à leur recherche de prouesses martiales et la perte d'une harmonie magique. Cependant, ceux qui le peuvent se transforment en brume tourbillonnante (comme les Necrarques) en utilisant 2 Points de Magie.

Procréation des Dragons de Sang : Les Dragons de Sang agissent souvent comme des protagonistes, provoquant des disputes sur un pont approprié ou alors barrent la route pour défier tous les étrangers armés qui l'emprunte. Ils se nourrissent d'habitude de ceux qu'ils ont vaincu en combat. Beaucoup de Dragons de Sang conservent un sens de l'honneur guerrier. Ainsi, si un guerrier mortel s'avère être particulièrement habile et brave, un Dragon de Sang pourrait lui donner le «Baiser de Sang» (voir WJRF p.252)

PROFIL pour Warhammer JDR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dcx	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	81	52	7	6	23	80	4	60	89	66	89	66	40

Les Vampires Von Carstein

Vlad von Carstein fut le premier à transmettre la malédiction du Vampire à la noblesse de Sylvanie vers 1700 du Calendrier Impérial. La maison la plus dominante de cette époque était celle des von Draks. C'était des tyrans de la plus cruelle espèce et ils agissaient en toute impunité alors que le reste de l'Empire se séparait durant l'Age des Trois Empereurs. Ce qui restait de la noblesse du Comté ne valait pas mieux. La plupart était des lâches, mais aussi des individus corrompus, décadents, tyranniques et mal intentionnés.

Vlad von Carstein prit le contrôle de Sylvanie quand Otto, le dernier membre des von Draks, qui ne possédait aucun héritier, mourut. Mais au début du nouveau millénaire, Vlad prit d'assaut le Grand Comté de Stirland et la Ligue d'Ostermark et les ravagea par la suite. L'armée de Vlad marcha alors sur Altdorf où elle perdit une bataille. On raconte qu'il portait un anneau magique qui lui donnait le pouvoir de régénération et qu'il fut finalement volé par un Maître-voleur de Ranald du nom de Felix Mann. Sans l'anneau, Vlad fut tué par le Grand Théogone, qui y laissa également sa vie. Il existe d'innombrables versions de cette histoire et personne ne vit aujourd'hui pour raconter ce qui s'était réellement passé. Néanmoins, des ménestrels et des conteurs à travers l'Empire se sont emparés de cette légende. Dans ces poèmes, Vlad est généralement représenté comme un personnage tragique mais mauvais qui finalement s'en remet à Sigmar avant de mourir.

Après la mort de Vlad, les autres Vampires se querellèrent pour savoir qui allait lui succéder. Il y avait cinq nobles qui pouvaient prétendre à l'administration de la Sylvanie : Fritz, Konrad, Mannfred, Pieter et Hans. Konrad et Mannfred furent les seuls à survivre à la lutte de pouvoir. Konrad assassina Hans, Fritz fut détruit tandis qu'il essayait d'assiéger Middenheim et Pieter fut capturé dans son cercueil par un Répurgateur qui planta un pieu dans son cœur. Konrad von Carstein était le plus sanglant de tous les Vampires de la famille des von Carstein.

La Sylvanie était le seul endroit où ces nécromanciens pouvaient pratiquer leur art. Mais le règne tyrannique de Konrad qui dura près d'un siècle se termina au printemps 2121 à la bataille des Landes Macabres, durant laquelle il fut tué par Grufbad le Nain et Helmar de Marienbourg*.

Le dernier des Vampires de la famille des von Carstein fut Mannfred. Comme la plupart de ses frères, c'était quelqu'un de rusé et ce fut non seulement un puissant Nécromancien**, mais celui qui vécut le plus longtemps. En 2032 du Calendrier Impérial, Mannfred assiégea la ville d'Altdorf avec une armée composée de Morts-Vivants et de troupes régulières, mais il dut rapidement battre en retraite après que le Grand Théogone n'eut récité le Rituel de Conjuración qui réduisit en poussière l'armée morte-vivante. Le Comte Vampire tenta également d'assiéger la ville de Middenheim mais fut de nouveau contrecarré. Finalement, Mannfred fut poursuivi jusque dans les marais d'Hel Fenn en Sylvanie (2145 du CI) où il fut terrassé par le Comte du Stirland. Le corps du Comte Vampire ne fut jamais retrouvé.

C'est dans l'une des demeures de la famille Carstein que se trouverait actuellement la Couronne de Sorcellerie recherchée par les **Necrarques**. C'est l'antique relique qui appartenait autrefois au Seigneur Liche Nagash. (page 173 des Royaumes de la Sorcellerie).

* Helmar fut le fils d'Helmut qui prétendit au trône Impérial. Helmut fut abattu par Konrad et son corps a été aperçu se déplaçant comme un zombie dans l'armée du Vampire, ce qui par la suite dissuada Helmar de prétendre lui-même au Trône.

** On prétend que, d'après les aventuriers qui ont trouvé la bibliothèque des von Carstein, Mannfred voyagea à travers le Pays des Morts et y ramena l'un des Livres de Nagash, ainsi que d'autres artefacts nécromantiques.

Physique : Archétype classique du Vampire. Ils ont l'apparence de riches nobles.

Alignement : Mauvais.

Traits Psychologiques : Immunisé contre tous les effets psychologiques et cause la Peur à

volonté. Ils redoutent les hommes qui possèdent les moyens et les connaissances pour les détruire sont très redoutés.

Règles spéciales : Les Vampires de la famille von Carstein ont toujours certaines capacités magiques et peuvent posséder des pouvoirs allant du niveau jusqu'au niveau 4 de maîtrise. Ils peuvent jeter des sorts de Magie de Bataille, de Magie Nécromantique, de Magie Noire (Dark Magic) et certains de Magie Démonique. Ils peuvent également avoir accès aux sorts de Magie Elementaire suivants : Nuage de Fumée, Pluie Torrentielle et Effondrement.

Les von Carstein possèdent de puissants pouvoirs sur certaines créatures naturelles et peuvent les commander comme ils le souhaitent. Ils ont la capacité d'invoquer une nuée de rats, de chauves-souris ou d'araignées et peuvent également appeler 1D4 Loups (qui peuvent, à la discrétion du MJ, être des Loups de meute ou des Grands Loups). Il possèdent une grande empathie avec les loups en général.

Les von Carstein peuvent se métamorphoser en : nuée de rats, en chien, en chauve-souris, en loup et en Spectre. Cela leur coûte 2 Points de Magie, comme d'habitude. Ils peuvent également se transformer en brouillard tourbillonnant (comme les Necrarques, voir ci-dessous) et même en un petit tas de sable.

Excepté lors d'un combat, un Vampire de la famille des von Carstein peut rendre amnésique n'importe quel personne se trouvant à moins de 6 mètres. Le Vampire ne doit rien faire durant 1 Round afin qu'il se concentre. Si la cible rate un Test de FM, elle gagne automatiquement le Trouble Amnésie (WJRF p. 84).

Destruction des von Carstein : Comme le Vampire de base dans WJRF p. 251.

Procréation des von Carstein : Comme le Vampire de base dans WJRF p. 251.

PROFIL pour Warhammer JDR													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dcx	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	73	62	7	6	23	66	3	60	66	66	89	66	43

Les Autres Vampires

Les Vampires qui suivent se sont par la suite éloignés des autres créatures de leur genre et peuvent être considérés comme des espèces à part entière.

Les Necrarques

Les Necrarques sont plus ou moins fous et méprisent toutes les créatures vivantes. On raconte qu'elle désireraient la destruction de tout ce qui vit dans le Monde Connu. Ils distinguent le monde des vivants comme une ombre. Mais les Necrarques voient le Pays des Morts avec une clarté cristalline, ils peuvent entendre les corps dans les tombes leur murmurer. Pour un Necrarque les morts ne le sont jamais vraiment. Les charniers sont pour eux comme des chœurs. Le monde est emplie de morts, telle une vraie tombe, et les Necrarques les connaissent tous.

Les Necrarques sont des Vampires qui possèdent une connaissance en nécromancie qui n'a été surpassée par aucune autre espèce de Vampire et ce sont également de talentueux alchimistes, grâce à W'soran, le père de tous les anciens Necrarques. A partir de leurs expériences sur des êtres vivants ils créèrent toutes sortes de choses hideuses et pas nécessairement humaines. L'affreux résultat d'une telle expérience pourrait ressembler au croisement d'une araignée avec un humain à plusieurs têtes. La région qui entoure la demeure d'un Necrarque, en général une bâtisse abandonnée ou une tour en ruine, est souvent desséchée, noircie et transformée par leur présence impure et par les expériences qu'ils mènent en combinant la Magie Noire avec la matière chaotique connue sous le nom de Pierre Distordante.

Bien que les Necrarques soient des Vampires qui apprécient leur solitude, ils ont toujours besoin d'agents dans le société humaine pour leur ramener des sujets pour leurs sombres recherches de sorcellerie. Les individus qu'ils ont tendance à choisir sont des hors-la-loi ou des personnes qui possèdent une tare physique. Bref, des gens qui ne manqueront à personne. Ils ont également besoin de ce que tous les Vampires ont besoin pour entretenir leur immortalité surnaturelle : du sang. Cependant, leur soif de

sang est assouvie, non pas par leur folie mais par leur connaissance en alchimie. Des siècles d'expériences sur diverses décoctions atroces leur ont permis de survivre durant de nombreuses années sans le besoin régulier de sang frais humain.

Physique : Les Necrarques ressemblent à des carcasses pourries, dissimulées derrière de longs vêtements noirs et n'ont rien en commun avec l'allure séduisante généralement attribuée aux Vampires classiques. Leurs yeux sont comme de petits charbons incandescents enfoncés dans les orbites d'un crâne chauve, leurs oreilles sont aussi pointues et aiguës que leurs dents, deux canines aiguës situées au centre de la bouche, leur corps est mince et chétif, le dos voûté et leurs grandes mains possèdent de ongles longs comme des griffes.

Alignement : Mauvais

Traits psychologiques : Les Necrarques sont immunisés à toutes les règles de psychologie et cause la Peur à toutes les créatures vivantes. Ils ne risqueront jamais leurs vies inutilement. Ils préfèrent utiliser la magie à distance de leurs ennemis, tout en étant protégés par leurs serviteurs Morts-Vivants.

Règles spéciales : Un Necrarque possède les capacités de jeter des sorts comme un Enchanteur de niveau 3 et 4, choisissant librement ses sorts parmi la Magie de Bataille, la Magie Nécromantique et la Magie Noire (Dark Magic, voir « Realms of Sorcery ») et peut aussi, à la discrétion du MJ, avoir accès à certains sorts de Magie Illusoire. Un Necrarque possèdera 1D4+2 sorts de chaque type de Magie et à chaque niveau, plus 1D10+10 sorts de Magie Mineure.

Les Necrarques sont porteurs de la Putréfactose qu'ils peuvent transmettre. Quiconque combat contre un Necrarque risque de contracter la maladie (40% de chance).

En utilisant 2 Points de Magie, les Necrarques peuvent se transformer en brume tourbillonnante. Sous cette forme, on les considère comme éthéré mais ils ne peuvent pas passer à travers des barrières solides ou des fenêtres (un Necrarque devra passer par dessus, ou par dessous...) et ne peut pas attaquer. Les effets d'un Necrarque sous forme de brume tourbillonnante sont identiques au sort de Magie de Bataille Brouillard Mystique.

Les Necrarques sont capables de survivre sans boire de sang plus longtemps que les autres Vampires, ce qui a un probablement un rapport avec leur connaissance accomplie de la nécromancie et de l'alchimie. Ils utilisent un grand nombre de potions alchimiques, constituées de sang humain distillé et mélangé avec un peu de Pierre Distordante, pour entretenir leur immortalité de la même façon que le font les autres Vampires en buvant le sang des vivants. La potion d'un Necrarque peut redonner 1D10 Points de Magie. Seul un Necrarque peut profiter de l'une de ses potions. Il ne vaut mieux pas penser à ce que seraient les conséquences si un humain en buvait une...

Un Necrarque doit toujours se reposer dans un cercueil dont le fond est recouvert de terre provenant de sa région d'origine.

Destruction d'un Necrarque : Si un Necrarque subit un coup porté par une arme magique, par un Clerc ou un Druide, il perd tous ses Points de Magie restant et tombe en catalepsie. Il ne peut en sortir seulement que s'il accumule 10 Point de Magie en buvant du sang frais. Durant son repos, un Necrarque peut être définitivement détruit si on le décapite et si on brûle sa tête par la suite (parfois, il est sage de lui couper les mains et de lui planter un clou dans les talons avant de brûler le reste du corps). Si un pieu d'aubépine est simplement planté dans son cœur, il restera paralysé jusqu'à ce qu'on l'enlève.

Procréation d'un Necrarque : Un Necrarque donne rarement le « Baiser de Sang » à un être vivant parce qu'ils détestent tout ce qui vit. Ils ne prennent en compte que les individus possédant certains talents magiques et un Necrarque ne donner le « Don » qu'à une seule personne. Cet individu deviendra l'apprenti du Necrarque et apprendra les arts nécromantiques sous sa tutelle. Le Maître Necrarque boira le sang de la victime (jusqu'à 0 Points de B) en très peu de temps. La victime boira alors le sang du Necrarque par l'une de ses veines ouvertes. Après quoi, la victime « meure » et se retire dans un cercueil ou un sarcophage pour tomber dans un état cataleptique. Dans cet état, la victime subit durant plusieurs jours une décomposition lente, alors qu'il « dort », pour ressembler au final à un corps pourri. Quand il se réveille, il est devenu à son tour un Necrarque, gagne immédiatement le handicap Apparence Cadavéreuse au stade 3 et son contact peut entraîner la Putréfactose.

PROFIL pour Warhammer JDR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	25	6	6	23	50	2	60	43	89	66	89	14

Les Vampires Stryges

Quand Mourkain s'écroula, quelques Vampires parvinrent à échapper à leur destruction et la plupart s'enfuirent vers le Nord - personne ne sait dans quel endroit fuirent les autres. Dispersés et perdus, celles qui allaient se faire connaître sous le nom de Vampires Stryges par la suite ne pouvaient que compter sur elle-même au milieu de ces régions sauvages et désolées des terres du Sud du Vieux Monde. Ces terres étaient alors partagées et plongées à nouveau dans la barbarie après les Guerres naines et elfiques, et l'activité volcanique qui détruisit quelques temps plus tôt les royaumes nains dans ces montagnes les rendait encore plus hostiles. Les Gobelinoïdes dominaient ces terres, du moins jusqu'à la venue de Sigmar.

Les Vampires Stryges menèrent une piètre existence, se nourrissant principalement de Gobelinoïdes, mais s'attaquèrent également aux bergers humains d'Avermanni. Les Stryges devaient par la suite se nourrir principalement du corps des hommes tombés sur les champs de batailles (très nombreux en sylvanie).

Les Stryges sont devenus des monstres rejetés vivant dans ces régions sauvages comme des animaux, bien que de temps à autre elles puissent trouver de vieux châteaux ou d'anciennes cryptes abandonnées pour y élire domicile. Elles s'attaquent aux moutons et aux corbeaux, buvant jusqu'à la dernière goutte le sang du bétail des fermes de la région. Parfois une Stryge, probablement par bêtise, revenait inlassablement dans le même village pour se nourrir du sang de ses habitants. Elle peut s'en prendre également aux enfants ou au nourrisson car ils possèdent le sang le plus nourrissant.

Les Stryges sont très rares (pas autant que les Necrarques mais moins connues que les autres Vampires) et on ne les trouve que dans les provinces du Sud de l'Empire, en Tilée et dans les Principautés Frontalières. Elles ont peur de la civilisation humaine, comme les villes ou les villages, et craignent les grands rassemblements d'hommes. On prétend que le peuple errant de bohémiens connus sous le nom de Tzyganes connaît le lieu de retraite de certaines Stryges, des connaissances qui font de ces bohémiens un peuple persécuté.

Physique : La plupart des Stryges sont chauves et ont une peau parcheminée, leur chaire infestée de vermines se craquelle et suinte de putrescence (elles possèdent le Handicap Odeur déplaisante à la phase 3, voir WJRF p. 139). Leurs mains ressemblent à deux araignées dont les longues pattes sont capables de caresser avec douceur les cheveux d'un enfant endormi mais peuvent aussi briser l'échine d'un cheval. Elles ne peuvent pas rétracter leurs crocs et leur longueur disproportionnée est la cause de nombreuses plaies sur leurs lèvres et leur menton. Elles ont coutume de s'habiller de vieux vêtements en lambeaux et la majorité des Stryges ne montrent aucun goût pour les parures et les progrès personnels. Plus elles sont âgées et plus leur corps ressemble à celui d'un cadavre, les Stryges les plus vieilles ressemblant plus à des démons décharnés qu'à une créature rappelant les autres Vampires. En dépit de leur misérable condition, elles sont indéniablement mauvaises, les autres Vampires les trouvent même répugnantes.

Alignement : Mauvais

Traits Psychologiques : Les Stryges sont immunisées à tous les effets psychologiques et causent la Peur à toutes les créatures vivantes. Une Stryge prendra presque toujours la fuite devant un groupe d'humains à moins qu'elle possède des serviteurs sous ses ordres.

Règles spéciales : Les Stryges possèdent rarement un niveau de maîtrise en magie supérieur à celui d'un Enchanteur de niveau 2. Elles peuvent jeter des sorts de Magie Mineure, de Magie de Bataille, de Magie Nécromantique et de Magie Noire et possède 40 Points de Magie (ou 9D8). Au coût de 2 Points de Magie, une Stryge peut se transformer en Chauve-souris géante (voir WJRF p. 234). Les Stryges n'ont pas besoin de reposer dans leur terre natale, ce qui est inhabituel pour les Vampires.

En pratique, toutes les créatures dont elles peuvent boire le sang feront l'affaire, que ce soit des vaches, des cochons, des chevaux, des poules ou même des cadavres. Si une Stryge ne peut pas dépenser les Points de Magie requis, elle tombera dans un état cataleptique et ne pourra plus utiliser ses pouvoirs.

Comme les autres Vampires, une Stryge peut seulement gagner des Points de Magie en buvant le sang des créatures vivantes. Chaque point de Blessure perdu sur une partie du corps de la victime donnera à la Stryge un point de Magie. Le cadavre d'un homme lui rapportera 1D3 points de Magie, de même que celui d'un animal de ferme. Une poule lui rapportera 1 point de Magie, un nourrisson 10 points. Une Stryge a la pouvoir d'appeler des Goules afin de l'aider en beuglant d'une manière gutturale. La Stryge doit réussir un Test de Cd pour que l'appel soit couronné de succès (+40 quand elle se trouve proche d'un cimetière, +20 quand elle est dans une région sauvage). Si le Test est réussi, 1D6+1 Goules viendront aider la Stryge (ou plus, à la discrétion du MJ).

Une blessure infligée par une Stryge a 40% de chance de transmettre la Putréfactose. Même en cas de réussite, la blessure possède 40% de chance de s'infecter. Les Stryges n'utilisent jamais d'armes ou d'armures, préférant utiliser leurs crocs et leurs longues griffes. Elles ont tendance à accumuler comme un trésor toutes sortes d'objets qui paraissent assez beaux. Elles peuvent ainsi parfois porter une amulette étrange autour de leur cou musculeux.

Destruction des Stryges : un personnage peut enduire une arme en métal (contendante) avec de l'ail afin d'infliger 1 point de Dommage supplémentaire à une Stryge, quant à un pieu d'aubépine, il lui infligera 2 points supplémentaires. Un Clerc, un Druide, un Templier infligent 1 point de dommage supplémentaire à une Stryge. Si une Stryge se retrouve face à un tel adversaire, elle doit réussir un Test de Calme (+20 durant la nuit) ou fuir. Si une Stryge reçoit un coup mortel de l'une des armes présentées ci-dessus (armes magiques incluses), où porté par un Clerc, un Druide ou un Templier, elle perd tous ses Points de Magie restants et tombe en catalepsie. Elle ne peut se relever que si elle récupère 10 Points de Magie en buvant du sang frais, chaque point restaurant un Point de Magie. Durant cet état de sommeil, une Stryge peut être détruite en lui mettant d'abord de l'ail dans la bouche, en lui extrayant son cœur afin de le couper en deux, et de finalement lui planter un pieu d'aubépine dans la tête. Si un pieu d'aubépine est planté dans son cœur, la Stryge restera simplement paralysée jusqu'à ce qu'on l'enlève.

Procréation de la Stryge : En de rares occasions une Stryge peut créer un autre Vampire à sa façon. Une Stryge peut choisir seulement le corps d'un humain qui s'est suicidé. Le corps ne doit pas avoir été enterré depuis plus de quarante jours, ni reposé dans une terre sainte. Tout d'abord, la Stryge exhume le corps et doit boire le reste de son sang jusqu'à la dernière goutte, qu'il soit froid ou pourrissant. Cela se termine en général quand la Vampire ouvre en deux la cage thoracique du mort avec ses griffes et inonde le cœur avec un flot d'essence vitale. Le cœur est alors pressé pour permettre au sang de passer dans les artères du corps du défunt. Une fois que chaque goutte de sang est aspirée, la Stryge régurgite à nouveau l'essence vitale dans la bouche grande ouverte du mort, le cercueil est ensuite fermé et enterré. Après deux ou trois jours, le corps se transforme en Stryge et doit s'extraire de sa tombe avec ses propres griffes ou être enfermé pour toujours.

PROFIL pour Warhammer JDR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	57	17	7	7	23	60	4	30	43	43	43	43	14