

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Détermination de fer

Votre guerrier est imprégné d'une détermination et d'un courage qui le tire presque de toutes les difficultés ou obstacles.

Chaque fois que votre guerrier fera un test de volonté, il n'échouera que sur un jet de 1.

En outre, il peut ajouter +1 à tous les tests de peur et de terreur qu'il fait.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Rayonnement d'Asuryan

Votre guerrier est entouré par une aura palpable. Dans le combat, cette aura vous protège des charmes et des sortilèges maléfiques. Votre guerrier peut ignorer les effets du sort d'un monstre sur un jet de 5 ou plus sur 1D6.

En outre, les objets magiques du monstre n'auront aucun effet spécial sur vous si vous pouvez tirer un 6 sur 1D6 quand vous seriez normalement affecté.

Ceci ne vous permet pas d'ignorer des points d'armure, mais vous pourrez ignorer les effets de l'armure de venin, par exemple.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Alerte d'Asuryan

Par des réactions foudroyante ou par des avertissements mystiques d'Asuryan, le seigneur d'Aenarion semble toujours avoir un coup en avance par rapport à l'ennemi.

Quand il est pris en embuscade, sur un résultat de 6 sur 1D6 le seigneur d'Aenarion est averti, les monstres ne réussissent pas leur attaque d'embuscade.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Mur d'acier

L'épée du seigneur d'Aenarion s'agite, créant une barrière de brouillard presque impénétrable devant lui.

Dans un couloir ou devant une porte, les monstres ne peuvent pas passer, même s'ils ont les compétences jamais bloqué ou vol.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Coup instinctif

Un orque jaillit des ténèbres. A peine avez-vous repéré sa forme massive que votre épée est déjà sortie et prête à frapper.

Cette compétence permet à votre guerrier d'effectuer une attaque contre un monstre qui vient d'être placé sur le plateau à côté de lui. S'il y a plus d'un monstre possible, vous pouvez choisir celui qu'attaque votre guerrier.

Cette attaque vient en plus de celles qu'il effectue lors du combat normal. Comme cette compétence est une réaction instinctive, votre guerrier ne peut pas effectuer de Coup Mortel et il n'est pas sujet aux effets Psychologiques causés par la cible.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Parade

Grâce à une manœuvre experte et une torsion habile du poignet, vous déviez de votre épée la lame de votre ennemi, envoyant cette dernière toucher le sol à votre côté.

Cette compétence permet à votre guerrier de parer un coup.

Lorsque votre guerrier est attaqué, lancez 1D6.

Sur un résultat de 1 à 5, il doit subir normalement le coup.

Sur un résultat de 6, il détourne le coup, qui ne cause aucun dommage.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Manteau d'Asuryan

Quand le seigneur d'Aenarion se déplace et combat, l'air autour de lui semble se distordre, et des minuscules étoiles tourbillonnent autour de lui.

N'importe quel monstre attaquant le seigneur d'Aenarion subit -1 sur son jet pour toucher.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Coup béni

Le seigneur d'Aenarion invoque Asuryan pour le débarrasser d'un ennemi coriace. Il frappe le monstre de toutes ses forces et canalise la puissance d'Asuryan à travers lui.

Une fois par aventure votre guerrier gagne un modificateur à sa force égale à son niveau de bataille (un seigneur d'Aenarion de niveau de bataille 3 gagne +3 en force, par exemple) cela dure un tour entier.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Maître des lames

Le seigneur d'Aenarion est habile avec tous les types de lame, et sa vitesse et sa précision sont inégalées.

Une fois par tour le seigneur d'Aenarion peut rejouer un jet de dé manqué pour recommencer l'attaque.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Épuration

Le seigneur d'Aenarion est autorisé par Asuryan à lutter contre le chaos.

Quand il se bat contre les démons ou le plus grand démon, le seigneur d'Aenarion gagne +1 pour toucher et +1 en force.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Maître enragé

Le seigneur d'Aenarion peut sentir la colère monter et il canalise une partie de l'émotion négative de ses adversaires pour améliorer ses propres capacités. Pendant qu'ils deviennent plus excités et irrités, le seigneur d'Aenarion en profite.

Toutes les fois qu'un monstre attaque votre guerrier avec frénésie, le seigneur d'Aenarion est également sujet à la frénésie du même niveau. Si le seigneur d'Aenarion est déjà sujet à la frénésie due à la prière au temple de Khaine, il gagne +1 par rapport à la valeur du monstre.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Haine de Khaine

Le seigneur d'Aenarion méprise chaque créature qui s'oppose à lui.

Au début de chaque combat, lancez 1D6. Sur un résultat de 4 ou plus (3 ou plus contre les elfes noirs), le seigneur d'Aenarion déteste tous les monstres pour la durée du combat. Voir la section de psychologie dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest pour les détails sur la haine.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Ignore le coup

Le seigneur d'Aenarion peut essayer d'ignorer un certain nombre de coups par tour égal à son nombre d'attaques. Il peut essayer d'ignorer chaque coup une fois. La valeur dépend de son titre.

Novice	6
Champion	5+
Héros	5+
Seigneur	4+



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Rafale de Khaine

Le seigneur d'Aenarion rassemble sa colère et la dirige au travers de son arme. Elle déferle comme vague de force pure sur les monstres. Une fois par aventure le seigneur d'Aenarion peut faire une attaque d'envergure. L'attaque a une portée de 10 cases et frappe automatiquement. Le seigneur d'Aenarion peut employer cette compétence même s'il est bloqué. L'attaque a une force égale au nombre de points de sang du seigneur d'Aenarion +2D6.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Vigueur

L'attaque du monstre laisse une marque sanglante sur votre poitrine, mais, faisant appel à toute votre volonté, vous serrez les dents et ignorez l'atroce souffrance.

Cette compétence permet à votre guerrier d'ignorer les blessures d'un coup qui pourrait le tuer.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par donjon.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Armure de Khaine

Le seigneur d'Aenarion est entouré par une faible lueur rouge, et les blessures qui tueraient n'importe quel être humain semblent n'avoir aucun effet sur lui.

Le seigneur d'Aenarion gagne la capacité de régénération 1. Voir le bestiaire dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest pour les détails complets de la façon dont la régénération fonctionne.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Résistance magique

Khaine protège le seigneur d'Aenarion contre la magie, en utilisant sa puissance pour contrecarrer les tentatives des utilisateurs de la magie d'ensorceler son disciple. Le seigneur d'Aenarion gagne la capacité de résistance magique (6+). Vous devez lancer 1D6 pour voir s'il résiste à N'IMPORTE QUEL sort jeté contre lui, même s'il souhaite en être affecté. Ce lancer est réalisé avant n'importe quel autre lancer pour éviter un sort prépondérant (d'un objet, d'une compétence différente, etc.). Les détails complets de la résistance magique sont dans la section de bestiaire du livre de règles avancées de Warhammer Quest.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Drain de vitalité

Le seigneur d'Aenarion a appris comment utiliser la force s'échappant de la vie d'un ennemi qu'il vient juste de tuer.

Quand le seigneur d'Aenarion tue un monstre, lancez 1D6.

Sur un résultat de 6, il peut guérir 1D3 blessures.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Main de Khaine

La main du seigneur d'Aenarion est constamment recouverte d'un film de sang et son bras possède une force mystique.

Lancez 1D6 au début de chaque tour. Rechercher le résultat sur le tableau suivant. Si les points sont égaux à ou plus grand que mentionné sur le tableau alors votre guerrier gagne une attaque supplémentaire, qui est à +2 de sa force normale.

Novice	6	Champion	5+
Héros	5+	Seigneur	4+



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Coup destructeur

L'entraînement du seigneur d'Aenarion permet à ses attaques d'être lancées précisément au défaut de l'armure de son adversaire.

Le seigneur d'Aenarion peut ignorer jusqu'à 2 points d'armure quand il attaque un monstre en combat au corps à corps.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Du Seigneur
D'Aenarion



Compétences

Assaut Soutenu

Une fois par aventure, le seigneur d'Aenarion peut faire autant d'attaques qu'il veut, aussi longtemps qu'il continue à toucher (même s'il ne cause aucun dommage). Il peut seulement utiliser cette compétence avec une épée. Aucune de ces attaques ne peut causer un coup mortel.



Compétences de Seigneur d'Aenarion

Feu de Khaine

Le seigneur d'Aenarion rassemble toute sa colère, sa haine et sa force intérieure et les libère dans une série dévastatrice de coups qui l'épuisent physiquement.

Une fois par aventure le seigneur d'Aenarion peut utiliser cette compétence. Il gagne +1D6 attaques pour 5 tours (lancez un dé au début de chaque tour). Pour ces 5 tours, il est immunisé à la peur et à la terreur puis additionne +3 à sa force. Dès que les cinq tours sont terminés, il perd -1 en endurance et -1 en force pour le reste de l'aventure.



Compétences de Seigneur d'Aenarion



