

# BUVEUR de SANG

## Démon majeur de KHORNE

### GRAND MONSTRE

Lorsque vous placez ce monstre sur le plateau, tirez un pion de guerrier. Le joueur désigné place la figurine n'importe où sur le plateau, tournée dans n'importe quelle direction, en déplaçant les autres monstres et les guerriers si nécessaire. Tirez un second pion de guerrier pour déterminer qui le monstre attaque. N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal au niveau du plateau d'où est tiré le monstre. Si un Grand Monstre réussit à tuer un guerrier et que certaines de ses Attaques sont inutilisées, il peut alors choisir une autre cible et finir ses Attaques sur elle.

### DRAIN MAGIQUE 5+

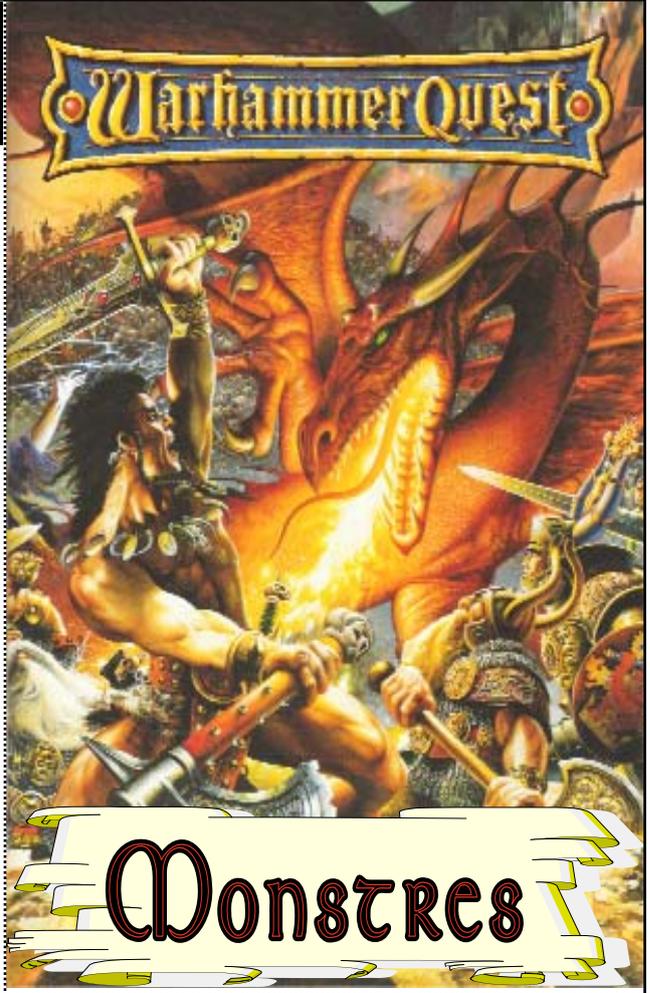
Les buveurs de sang peuvent absorber ou drainer la Magie ambiante, neutralisant ainsi toute possibilité de lancer des sorts tant qu'ils sont en vie. Le buveur de sang possède une Valeur de Drain magique de 5+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la magie soit drainée. Les effets couvrent tout le plateau. Lancez un dé par tour au cours de la phase de pouvoir, après avoir déterminé les points de pouvoir du sorcier. En cas de succès, le Sorcier perd tout son pouvoir pour ce tour.

### DEMON MAJEUR 14

Les buveurs de sang sont désignés sous l'appellation Démon Majeur car ce sont les plus puissantes des créatures d'origine démoniaque. Lors d'une attaque avec une arme non-magique contre un buveur de sang, les jets pour toucher de votre guerrier sont réduits de -2. Les attaques avec armes magiques ne subissent qu'un malus de -1.

Les buveurs de sang possède une Valeur de Terreur Démoniaque de 14. Au début d'un combat où un buveur de sang se trouve en jeu, lancez 1D6 + (le niveau de votre guerrier) pour chaque guerrier présent : ceci est le test de Terreur Démoniaque de votre guerrier. Si son résultat est supérieur à 14, votre guerrier n'est pas effrayé et peut combattre normalement.

Si le total est inférieur ou égal à 14 et n'est pas un résultat naturel de 1, ce guerrier est terrifié pendant le combat et se bat avec un malus de -2 pour toucher. Si un sorcier échoue à son test de terreur démoniaque, tous les sorts qu'il tente de lancer voient leur points de pouvoir pour lancer augmentés de +2. Si le résultat de votre guerrier est un 1 naturel, il est si terrifié qu'il ne peut rien faire du tout et peut être touché automatiquement.



# Monstres

Valeur 8000 Pièces d'or

**Dommages : 8D6 + 8**  
**Armée d'une Hache de Khorne et d'un Fouet Démon, Drain de Pouvoir - Vol - Démon Majeur 14 Impassibilité 3+ - Drain Magique 5+ - Grand Monstre - Drain Magique 5+**

**IMPASSIBILITÉ 3+**  
 Les buveurs de sang sont tellement puissants, qu'ils ignorent des coups qui teraient des monstres moins forts. Chaque fois qu'un guerrier touche en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 3, le coup rebondit sans le moindre dommage.

Les Buveurs de Sang, monstres démesurés et terrifiants, sont les plus redoutables des démons de Khorne. Leur maître, le dieu du sang, en a fait les meilleurs combattants de tous les êtres d'essence démoniaque. Ce sont des créatures féroces avec des têtes de chiens et des crocs menaçants. Leur fourrure rouge et noire est tachée de sang et leur armure est un alliage de fer noir et de bronze rougeoyant. Un Buveur de Sang porte deux armes : une hache de Khorne et un long fouet hérissé de pointes. La hache est une arme magique, ils ont une résistance hors du commun et une puissance qui en fait des guerriers capable de combattre une armée entière de mortels.

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

Points de vie : 125  
 Mouvement : 6  
 Combat : 10  
 Tir : A  
 Force : 8  
 Endurance : 7(13)  
 Attaques : 10  
 Armure : 6

**INSENSIBILITÉ 12**  
 Les buveurs de sang sont tellement coraces qu'ils ignorent la douleur des coups, à l'exception des plus terribles. Chaque fois qu'un guerrier touche un buveur de sang en corps à corps ou sur un tir déduisez 12 du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du monstre s'il y a lieu.)

**VOI**  
 Un buveur de sang peut voler et se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin. Les buveurs de sang ne peuvent pas être bloqués et peuvent changer d'adversaire à chaque tour. Tirez un pion de guerrier au début de chaque phase et pour chaque monstre afin de déterminer sa cible. (S'il n'y a pas de case vide à côté du guerrier désigné, tirez un autre pion.)

**DRAIN DE POUVOIR**  
 En tant que serviteur de Khorne, un Buveur de Sang déteste la magie et possède l'aptitude de la drainer hors du sorcier le plus proche. Au départ de chaque phase des monstres, lancez 3D6. Le résultat est le nombre de points de pouvoir immédiatement perdus par le sorcier. Tous les points en plus du résultat nécessaire pour drainer la totalité des points de pouvoir du sorcier infligent à celui-ci 1 blessure sans modifier l'Armure et l'Endurance. Le Sorcier peut, s'il le veut, abandonner des pions de pouvoir pour éviter des blessures.

**FOUET DÉMON**  
 Au début de chaque tour, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui le Buveur de Sang emprisonne avec son fouet. Cette figurine est immédiatement déplacée vers une case adjacente à celle du Buveur de Sang en écartant des figurines si nécessaire. Si le Buveur de Sang réussit à tuer un guerrier et qu'il lui reste des attaques, il peut les utiliser sur une autre cible.

**HACHE DE KHORNE**  
 Provoque la perte de +2 Points de Vie. En plus, si un jet pour toucher effectué avec une Hache de Khorne est un 6 naturel, le coup provoque double dommages.

# BUVEUR de SANG

## Démon majeur de KHORNE

# BUVEUR de SANG

## Démon majeur de KHORNE

