

# Gunther Laranscheld

## Nécromancien

Points de vie:	29
Mouvement:	4
Combat:	5
Tir:	2+
Force:	4
Endurance:	3
Initiative:	4
Attaques:	3
Or:	1630
Armure:	-
Dommages:	2D6

Points de Vie	29
PV restants	



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

### Règles spéciales:

Si Gunther Laranscheld se situe à côté du grimoire de Nécris, celui-ci a maintenant pour effet sur lui de renforcer les jets de dés contre les guerriers, sur un résultat de 5+ à chaque tour. Alors il peut additionner +1 à l'effet du sort qu'il lance, le cas échéant. Ainsi, par exemple, la « main de la mort » réduira les attaques de tous les guerriers de -2 sur un jet de dé de 5+, et « l'invocation des momies » fera apparaître 1D6+1 momies.

#### Résistance magique de 4+.

Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, le sort n'a finalement aucun effet sur Gunther Laranscheld et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

#### Régénération : 2

Gunther Laranscheld récupère 2D6 Points de Vie à la fin de chaque tour.

#### Magie nécromantique : 2 suivant tableau ci-dessous.

1 Arme magique : suivant tableau page 2.

2 objets magiques : 1 objet des morts-vivants (tableau page 3) et 1 objet des tableaux d'objets magiques (tableau page 4)

### MAGIE NECROMANTIQUE

Au début de chaque phase des monstres, Gunther Laranscheld peut lancer un ou plusieurs des sorts suivants, en fonction de son niveau de magie. Lancez 2D6 pour déterminer quels sorts ont été lancés

MAGIE NECROMANTIQUE	
1	Le charme ne fonctionne pas, et n'a aucun effet
2	<b>Main de la mort</b> : Un guerrier au hasard perd 1 attaque dans la prochaine phase des guerriers.
3	<b>Drain Vital</b> : Un guerrier au hasard subit 1D6 blessures, sans déductions
4	<b>Invocation des Squelettes</b> : Placer 1D3 squelettes sur la section. Ils attaquent immédiatement.
5	<b>Invocation des Goules</b> : Placer les 1D3 goules sur la section. Elles attaquent immédiatement
6	<b>Invocation des Zombis</b> : Placer 1D3 zombis sur la section. Ils attaquent immédiatement.

Ce personnage monstrueux est appelé à la page 43 des Catacombes de la Terreur

## ARME MAGIQUE

Lancez 1D6 pour déterminer l'arme magique utilisée par Gunther Laranscheld.

Résultat	Arme magique
1	<p><b>Lame de Crainte :</b>            Cette épée exsude un froid glacial. L'air autour de sa lame tourbillonne avec de petits cristaux de glace, gelant tout ce qui l'entoure. N'importe quel guerrier se tenant dans une place à côté du possesseur de la lame de Crainte à la fin du tour souffre de 3 blessures, sans aucune déductions. Ce sont des dommages mortels (voir le p81 du livre de règles avancées de Warhammer Quest).</p>
2	<p><b>Lame du Tombeau du Chaos :</b>            Cette lame est forgée de l'essence même du chaos et est constamment assoiffée de sang. Chaque fois qu'un guerrier est réduit à zéro Point de Vie par une blessure de cette lame, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, le guerrier perd 1D3 Point de Vie de manière permanente.</p>
3	<p><b>Lame de Résurrection :</b>  <i>Comme le sang versée par cette lame touche terre, il bouillonne sur le sol. Quand le magma sanglant mesure deux mains de large, un cadavre squelettique jaillit de la flaque rouge et attaque les guerriers.</i> Noter combien de blessures le monstre armé avec cette lame inflige. Chaque fois qu'il arrive à 10 blessures, un guerrier squelettique armé avec une épée est créée. Le guerrier squelettique est placé en utilisant les règles normales et peut faire ses attaques dans la prochaine phase des monstres.</p>
4	<p><b>Épée d'éventreur des tombes :</b>            Une lourde épée d'éventreur atrocement dentelée et faite en acier noir. En dépit de sa surface foncée elle rougeoie avec un éclat bleu électrique et déchire les armures comme du papier. Toutes les fois que le porteur frappe son ennemi, cette lame ignore 1D6 points d'armure. Si le résultat est un 6 la lame détruit un morceau aléatoirement déterminé de l'armure que le guerrier affecté porte.</p>
5	<p><b>Haches de Nagashizzar :</b>            Ces haches ont été créées par le grand Nécromancien Nagash et ont des pierres de distorsion incorporées dans leurs lames. Elles sont toujours utilisées par paires et les pierres dans les lames peuvent avoir des effets horribles sur leurs victimes. Le monstre portant ces haches gagne une attaque supplémentaire. En outre, si un guerrier est réduit à zéro Points de Vie par une hache de Nagashizzar lancer 1D6 et consulter le tableau suivant.</p> <p style="text-align: center;"><b>D6 Effet</b></p> <p>1 Le guerrier est mort et peut ne pas être guéri par les moyens ordinaires. Il peut être le sujet d'un charme de résurrection ou d'une magie semblable aux tours postérieurs.</p> <p>2-3 Le guerrier perd 1D6 PV de manière permanente.</p> <p>4 Le guerrier perd 1 point en Endurance de manière permanente.</p> <p>5 Le guerrier perd 1 point en Force de manière permanente.</p> <p>6 Le guerrier ne souffre d'aucun effet additionnel.</p>
6	<p><b>Fléau des crânes :</b>            Cette arme antique est constituée de longues chaînes noires, liant ensemble des crânes affreux qui continuent à vivre en claquant leurs mâchoires. Les mâchoires du fléau peuvent mordre un guerrier qui est frappé. Sur un jet normal pour toucher de 6, le guerrier subit 2D6 blessures supplémentaires sans aucune déductions.</p>

## OBJETS MAGIQUES DES MORTS-VIVANTS

Lancez 1D6 pour déterminer l'objet magique utilisée par Gunther Laranscheld.

Résultat	Objet magique
1	<p><b>Bâton de la mort flamboyante</b>  <i>Ce bâton lance des gouttes de flammes brûlantes aux guerriers. Ce bâton donne au monstre l'équivalent des capacités spéciales du Souffle Enflammé (3). Lancez 1D6 au début de chaque tour, le résultat obtenu indique le nombre de guerriers noyés dans les flammes. Si le résultat est supérieur au nombre de guerriers présents, ils sont tous touchés. S'ils ne sont pas tous touchés, tirez des pions de guerriers pour déterminer qui s'est échappé. Chaque guerrier atteint par le feu subit 3D6 blessures, sans modificateurs pour l'Armure et l'Endurance.</i></p>
2	<p><b>Bâton crâne :</b>  <i>Les mâchoires du bâton grincent et murmurent, avertissant le porteur des objets magiques hostiles. Seulement un monstre employant la magie peut posséder cet objet. Si le monstre n'emploie pas la magie relancer les dés sur ce tableau. Ce bâton permet au porteur de relancer les dés de Résistance magique ou de Dissipation magique pour les tentatives d'attaques magiques des guerriers. Si ce deuxième lancer de dés échoue, le charme fonctionne normalement. En outre, n'importe quel objet magique utilisé contre le porteur n'a aucun effet sur un jet de 6 sur 1D6, l'objet est usagé. Les armes causeront des dommages normaux, mais aucun effet additionnel. Les objets avec des utilisations limitées comptent toutefois comme utilisés, même si la tentative n'a pas réussie. Par exemple, une Lame de Givre ne gèlera pas sa victime et ne pourra plus être employé pour le reste de l'aventure.</i></p>
3	<p><b>Livres maudits de Har-Ak-Iman :</b>  <i>Ces livres contiennent les divagations aliénés du Nécromancien Arabe Har-Ak-Iman, l'homme le plus diabolique et le plus dépravé que la terre est porté. Ces livres irradient tellement le mal pur que les ennemis adjacents se trouvent physiquement affectés. N'importe quel guerrier à côté d'un monstre portant un livre maudit a un modificateur de -1 sur sa capacité de combat et de tir sur ses jets pour toucher. Tout sort lancé par un guerrier sur la même section de donjon coûte 1 point de pouvoir supplémentaire.</i></p>
4	<p><b>Bracelet de Khemri :</b>  <i>Khemri est l'une des villes principales située dans les royaumes des morts. Ce bracelet semble anormalement tordu et peut être employé pour écarter des coups. Toutes les attaques au corps à corps contre ce monstre sont déviées par le bracelet sur un jet de 6 sur 1D6 et n'ont aucun effet. Ceci en plus de toutes les autres capacités que le monstre peut déjà avoir.</i></p>
5	<p><b>Amulette de Helsnicht :</b>  <i>Cette amulette en bronze a été forgés par le Nécromancien Dieter Helsnicht en personne et permet au porteur d'employer les vents ténébreux de la magie, appelant des créatures de la tombe, ou guérir ses propres blessures. Lancer 1D6 pour le porteur au début de chaque phase des monstres.</i></p> <p style="text-align: center;"><b>D6 Effet</b></p> <p><b>1-2</b> L'amulette n'a aucun effet ce tour.  <b>3-4</b> Le porteur crée 1D6 squelettes, placés immédiatement en utilisant les règles normales. Ils peuvent attaquer dans cette phase des monstres.  <b>5</b> La vitalité artificielle du porteur peut guérir 2D6 blessures immédiatement. Sans dépasser le total de Points de Vie original.  <b>6</b> Le porteur peut immédiatement lancer un charme simple de magie nécromantique. Voir la section bestiaire de Warhammer Quest pour les détails.</p>
6	<p><b>Bâton d'Osiris :</b>  <i>Ce bâton est sculpté avec le symbolique d'un serpent qui peut comme par magie frapper les guerriers des cases adjacentes. N'importe quel guerrier se tenant à côté du monstre au début de la phase des monstres sera touché sur un jet de 4, 5 ou 6. L'attaque a une force égale à celle du guerrier et est résolue normalement.</i></p>

## TABLEAU DES OBJETS MAGIQUES DU LIVRE DE REGLES AVANCEES

Si un objet possède des capacités offensives, cela donne au monstre une Attaque de plus durant la phase des monstres. Les effets des objets suivants ne peuvent pas être dissipés.

Lancez 1D6 pour déterminer l'objet magique utilisée par Gunther Laransheld.

Résultat	Objet magique
1	<b>Anneau de Résistance :</b> Cet anneau donne à son porteur une Résistance Magique de 6+. Si ce dernier possède déjà l'aptitude Résistance Magique, celle-ci est augmentée de +1.
2	<b>Cape des Ténèbres :</b> Tous les guerriers qui tentent de toucher le porteur subissent un malus de - 1 à leurs jets pour toucher.
3	<b>Talisman de Malepierre :</b> Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur de ce talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.
4	<b>Anneau de Feu Maudit :</b> Le porteur peut lancer un éclair d'énergie par tour sur les guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. Faites ensuite un jet pour toucher avec une caractéristique de Tir de 4+. Si l'attaque réussit, la cible subit 2D6 +(2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateur pour l'armure
5	<b>Masque de Kadon :</b> Avec ce masque, le porteur provoque la Peur (niveau de donjon +3). Si son porteur provoquait la Peur, il provoque à présent la Terreur (équivalente à sa valeur de Peur).
6	<b>Collier de Vengeance :</b> N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Provoque des Dommages Critiques.