

# B'NakkAR

## Roi des Tombes

Points de vie:	55
Mouvement:	4
Combat:	5
Tir:	-
Force:	5
Endurance:	6
Initiative:	5
Attaques:	4
Or:	2100
Armure:	-
Dommages:	4D6

Points de Vie	55
PV restants	



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

### Règles spéciales:

#### *Pourriture sépulcrale* : 1D6.

Le Roi des Tombes transmet la nourriture sépulcrale par simple contact. A la fin de chaque tour, chaque guerrier se trouvant dans une case adjacente au Roi des Tombes subit 1D6 blessures sans modificateur.

#### *Peur* : 8.

Sur 1D6 + le niveau du guerrier. - 8 il est effrayé et combat avec un malus de - 1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de + 1

*1 Arme magique* : suivant tableau page 2.

*1 Armure magique* : suivant tableau page 3.

*1 objet magique* : suivant tableau page 4

*Ce personnage monstrueux est appelé à la page 39 des Catacombes de la Terreur*

## ARME MAGIQUE

Lancez 1D6 pour déterminer l'arme magique utilisée par le Roi des Tombes.

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>Epée 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>

## ARMURE MAGIQUE

Lancez 1D6 pour déterminer l'armure magique utilisée par le Roi des Tombes.

Résultat	Armure magique
1	<p><b>Bouclier rouillé :</b> Ce bouclier est forgé de fer et de pierre de distorsion, il rougeoie d'un rouge mat dans l'obscurité. Il flamboie à la vie quand il sent la magie à proximité de son porteur. Le bouclier ajoute + 1 à l'endurance du monstre. En outre, n'importe quel sort lancé au porteur peut être renvoyé sur un jet de 6 sur 1D6, et le sort affectera le guerrier qui l'a lancé normalement..</p>
2	<p><b>Bâton de Krell :</b> Krell était autrefois un guerrier puissant du Chaos qui sert maintenant Nagash dans la non-vie. Son bâton recouvert de runes peut causer la folie de ceux qui le regarde fixement. Tous les guerriers ont -1 à tous leur jets pour toucher le monstre, en combat ou en tir. En outre, n'importe quel guerrier qui lance un 1 pour frapper le porteur a été temporairement saisi par la folie de Krell, et peut ne rien faire du tout pour un tour entier. Les monstres ont +1 pour toucher un guerrier affecté par le bâton de Krell.</p>
3	<p><b>L'armure de gardien :</b> Cette armure est formée comme un squelette humain et est faite à partir de l'acier le plus dur doré avec de l'or antique. La surface brillante de l'armure détourne les sorts ennemis. Le monstre gagne la résistance magique (4). Voir la section bestiaire de Warhammer Quest pour les détails.</p>
4	<p><b>L'armure de Flétrissure :</b> <i>Cette armure est forgée de la décadence des siècles et donne la vitalité artificielle à son porteur.</i> Le monstre bénéficie de REGENERATION (2). Voir la section de bestiaire de Warhammer Quest pour les détails (page 85). Ceci en plus de toutes les capacités que le monstre peut déjà posséder.</p>
5	<p><b>Plastron de Numas :</b> Ce plastron rouge fleuri a été forgé il y a des siècles dans la ville de Numas. Son porteur peut survivre à des blessures terribles qui tueraient d'autres monstres. Quand le monstre portant cette armure est réduit à zéro Point de Vie, lancer 1D6. Sur un résultat de 5 ou de 6 il n'est pas mort, il lui reste 1D6 Point de Vie. Sur un résultat de 4 ou moins le monstre est finalement mort.</p>
6	<p><b>L'armure maudite de Qatar :</b> Cette infâme armure maudite a des milliers d'années, ouverts à un moment où les monstres écailleux glissaient au-dessus de la terre, et où les dragons de feu striaient les cieux. Qui peut maintenant deviner le destin ou le but ténébreux de son créateur. L'armure infiltre lentement la vie de son porteur, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus qu'un squelette, des os défraîchis liés par une magie mauvaise. Le monstre portant cette armure perd 1 attaque, mais a +3D6 Points de Vie supplémentaires avant de pouvoir être blessé. Aucun monstre peut jamais avoir moins d'une attaque.</p>

## OBJETS MAGIQUES

Lancez 1D6 pour déterminer l'arme magique utilisée par le Roi des Tombes.

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 a celle du guerrier et est résolue normalement.</i></p>