



BESTIAIRE

LE MALMORT

	Malmort	Champion	Seigneur	
Points de vie	45	55	70	
Mouvement	5	5	5	
Combat	5	6	7	
Tir	5+	5+	4+	
Force	4	5	5	
Endurance	4 (7)	4 (8)	4 (8)	
Armure	3	4	4	
Initiative	5	6	7	
Attaques	2	3	4	
Dommages	2D6	2D6	3D6	
Or	485	850	1350	
Taille	Grande	Grande	Grande	
Moralité	Entropique	Entropique	Entropique	

MALMORT: Résistance à la magie 5+, Terreur 8, pouvoir entropique 1, épée des Malmort

Champion MALMORT: Résistance à la magie 4+, Terreur 9, pouvoir entropique 2, épée des Malmort.

Seigneur MALMORT: Résistance à la magie 5+, Terreur 10, pouvoir entropique 3, épée des Malmort.

Règle spéciale:

Immunité de la non vie : Les Malmorts tirent leur force du plan de la négation, ils possèdent les mêmes immunités que les mort-vivants.

Epée des Malmorts : Les Malmorts possède une épée baignée de leur aura de négation qui draine l'énergie de leur victime. Lorsqu'un Malmort touche un adversaire et lui inflige des dégâts, lancer 1D6, sur 5+ ces points sont ajoutés à ceux du Malmort. Le Malmort ne peut cependant pas dépasser son nombre de point de vie initial.

Pouvoir entropique: Les Malmorts détiennent une parcelle de pouvoir entropique qui leur permettent de reprendre le mal.

1	Insensibilité 10
2	Attaques empoisonnée
3	Frénésie 5+
4	Régénération 2
5	Impassibilité 5+
6	Maitre des arcannes: permettant de lancer un sort infernal

Apparence: Les Malmorts apparaissent souvent comme des individus recouverts par une bure noire couvrant leur armure. Leur visage ne peut être vu et semble se perdre dans l'infini des ténèbres.

Ecologie: Ces créatures sont aux services des puissances démoniaques...

Copyright (c) Arkandis Inc. Tous droits réservés. harendalh@hotmail.com