



BESTIAIRE

LES VENGEURS NOIRS

	Exécuteur	Champion	Héros	Grand Maître
Points de vie	25	38	52	65
Mouvement	4	4	4	4
Combat	5	6	7	8
Tir	5+	4+	4+	3+
Force	4	5	5	5
Endurance	4 (7)	4 (7)	4(8)	5(10)
Armure	3	3	4	5
Initiative	5	5	6	7
Attaques	2	2	3	4
Dommages	1D6	2D6	2D6	3D6
Or	175	275	675	1250
Taille	Normale	Normale	Normale	Normale
Moralité	Entropique	Entropique	Entropique	Entropique

Exécuteur: Peur 5, Pouvoir entropique 1.

Champion Exécuteur: Peur 6, Embuscade Magique 6+, Armure magique, Arme magique, Pouvoir entropique 2.

Héros Exécuteur : Peur 7, Embuscade Magique 5+, Armure magique, Arme magique, Pouvoir entropique 2.

Grand maître Exécuteur : Peur 8, Embuscade Magique 4+, Armure magique, objet magique, Arme magique, Pouvoir entropique 3.

Règle spéciale :

Pouvoir entropique : Les vengeurs noirs gagnent une parcelle de pouvoir entropique en échange de leur dévotion ou de leur âme. Lancez 2D6, le premier dé détermine le tableau des choix possibles.

1-4	
1	Aucun
2	Force +1
3	Initiative +1
4	1 Attaque supplémentaire
5	Endurance +1
6	Mouvement +1

5-6	
1	Terreur 12
2	Résistance à la magie 5+
3	Frénésie 5+
4	impassibilité 6+
5	Régénération 2
6	Insensibilité 10

Apparence: Les vengeur noirs sont des humains le plus souvent vêtus de noirs qui servent les forces du mal en s'attaquant ou intimidant leurs ennemis.

Ecologie: Ces individus n'ont qu'un seul but: promouvoir le mal pour augmenter leur pouvoir.



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