

# Héros minotaure

## ARMES MAGIQUES

**1** **Lame de Crainte** : 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).

**2** **Lame du Tombeau du Chaos** : 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.

**3** **Lame de Résurrection** : *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.* 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.

**4** **Épée d'éventreur des tombes** : Une lourde épée d'éventreur atrocement dentelée et faite en acier noir. En dépit de sa surface foncee 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. **5** **Haches de Nagashizzar** : 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.

### D6 Effet

- 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.
- 2-3 Le guerrier perd 1D6 PV de manière permanente.
- 4 Le guerrier perd 1 point en Endurance de manière permanente.
- 5 Le guerrier perd 1 point en Force de manière permanente.
- 6 Le guerrier ne souffre d'aucun effet additionnel.

**6** **Fléau des crânes** : 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.

# Héros minotaure

## OBJETS MAGIQUES

Certains monstres peuvent porter des objets magiques, comme les guerriers. Appartenant à des monstres, ces objets sont maléfiques et inutilisables pour les guerriers.

Si le monstre a un objet magique, lancez 1 D6 et reportez-vous au tableau suivant pour en déterminer les effets. Un groupe de monstres du même type est équipé des mêmes objets magiques. Vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

Si un type de monstres possède plusieurs objets, chacun des monstres du groupe reçoit la même combinaison, en relançant si vous obtenez le même objet plusieurs fois.

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.

**1** **Anneau de Résistance** 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.

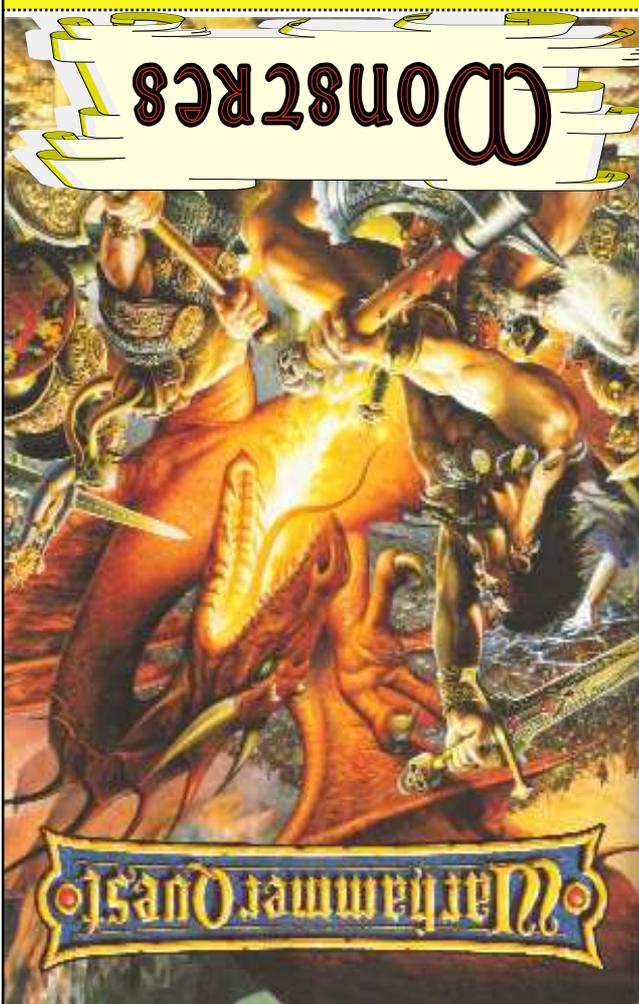
**2** **Cape des Ténèbres**. Tous les guerriers qui tentent de toucher le porteur subissent un malus de - 1 à leurs jets pour toucher.

**3** **Talisman de Malepierre**. 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** **Anneau de Feu Maudit**. 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** **Masque de Kadon**. 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** **Collier de Vengeance**. 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.



Valeur 2400 Pièces d'or

1

points de pouvoir nécessaires augmenter de + 1

sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre violent leurs jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les à 9, le guerrier est effrayé et combat avec un malus de - 1 à Sur 1D6 + le niveau du guerrier. Si le résultat est inférieur PEUR

**2 Objets magiques**

**Arme magique**

**Peur 9**

**Dommages : 3D6 / 4D6 (5+)**

Les minotaures sont d'énormes créatures possédant un torse d'humain puissamment musclé surmonté d'une tête de taureau sauvage. Leur tête est large, tassée et repoussante à cause de leurs yeux injectés de sang et de leurs crocs menaçants.

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

Points de vie : 48    Force : 5    Mouvement : 6    Endurance : 5    Combat : 6    Attaque : 4    Tir : 2+    Armure : 2    Initiative : 5

**Héros minotaure**

2