

SEIGNEUR ELFE NOIR

ARMES MAGIQUES

Certains monstres possèdent des Armes Magiques, comparables à celles des guerriers. Cependant, dans le cas des monstres, ces armes sont maudites et maléfiques : elles détruiraient n'importe quel guerrier tentant de les utiliser.

Si la ligne du monstre indique qu'il porte une Arme Magique, lancez ID6 pour déterminer sa nature. Un groupe de monstres du même type est équipé du même type d'Armes Magiques, vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

1 Épée Acérée. Cette épée provoque (+ 1 blessure x le niveau du porteur). Un monstre choisi dans le tableau des monstres de niveau 3, par exemple infligera + 3 blessures supplémentaires.

2 Épée de Distorsion. Épée de Distorsion. Cette épée estompe la silhouette de son porteur, le rendant plus difficile à toucher. Tout guerrier essayant d'attaquer un monstre muni de cette arme doit déduire -1 de ses jets pour toucher. De plus, la nature distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant +1 en Endurance.

3 Épée de Douleur. Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.

4 Épée Noire. Épée Noire. Cette épée modifie le déroulement du temps dans ses parages. Une fois par tour, vous pouvez relancer la première Attaque manquée du porteur de l'épée. En plus, cette épée provoque + ID6 blessures.

5 Épée de Folie. Cette épée donne à son porteur une Valeur de Peur égale au double du niveau du guerrier qu'il combat. Si le monstre qui manie cette épée provoque déjà la Peur, il reçoit une Valeur de Terreur égale à sa Valeur de Peur d'origine.

6 Lame des Damnés. Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle frappe (déterminez les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).

SEIGNEUR ELFE NOIR

Points de vie : 34 Initiative: 9
Mouvement : 5 Force : 4
Combat : 7 Endurance : 4(8)
Tir : Auto Attaques : 4
Armure : 4

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

Les guerriers elfes noirs sont farouches et cruels. Comme les hauts elfes, ils sont fins, racés et dotés de réactions d'une rapidité hors du commun tant au niveau physique que mental.

HAINE DES HAUTS ELFES

En proie à une folie meurtrière, le guerrier gagne +1 attaque lorsqu'il combat un guerrier haut elfe. Ses attaques sont si féroces et incontrôlées qu'elles subissent un malus de -1 pour toucher.

Dommages : 3D6 + 4

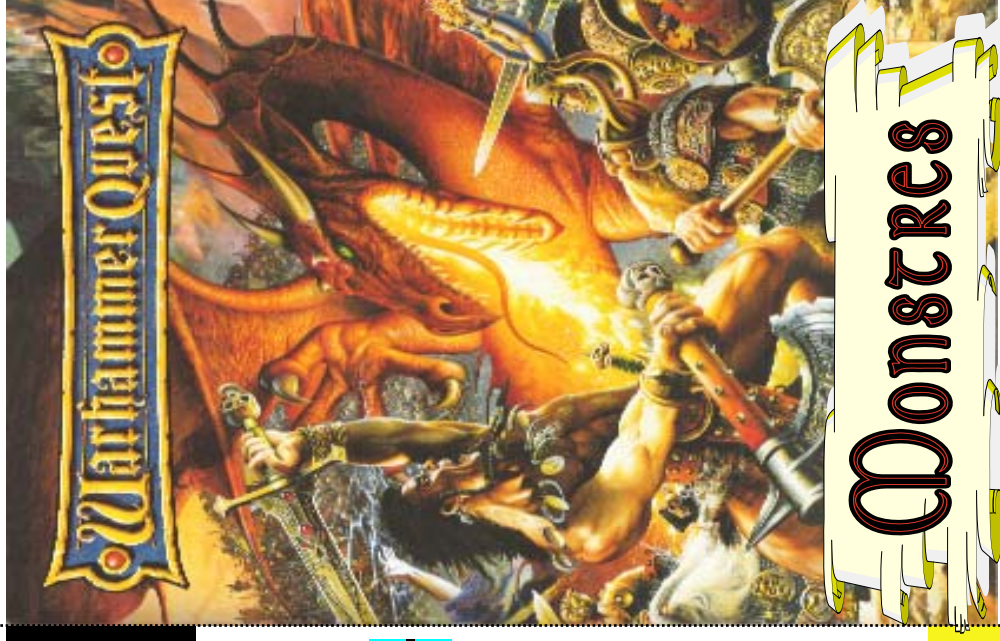
Résistance Magique 5+

Esquive 4+

2 objets magiques - 1 Armure magique

1 Arme magique

Valeur 1600 Pièces d'or



Warthammer Quest

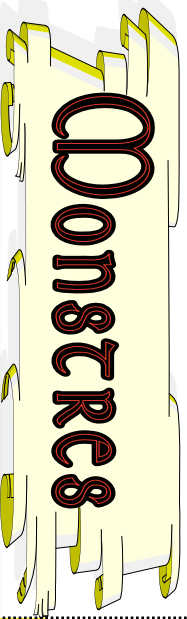
ESQUIVE 4+

Un seigneur elfe noir évite une attaque adverse sur un résultat de 4,5 ou 6 sur 1D6.

RESISTANCE MAGIQUE 5+

Les seigneurs elfe noir sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. On parle pour ces seigneurs de *Résistance Magique*.

Un seigneur elfe noir avec cette aptitude, possède une Valeur de *Résistance Magique* 5+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. Ce jet s'appelle le jet de *Résistance*. Un jet de *Résistance* séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre le seigneur elfe noir. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par celui-ci. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par seigneur elfe noir concerné. La *Résistance Magique* les protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.



SEIGNEUR ELFE NOIR

ARMURE MAGIQUE

Certains monstres portent une Armure Magique qui confère des protections spéciales, comme une armure magique possédée par un guerrier. Dans le cas des monstres, ces objets sont des artefacts maléfiques qui détruiraient tout guerrier essayant de se les approprier.

Si la ligne du monstre indique qu'il possède une armure magique, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant. Un groupe de monstre du même type, est équipé des mêmes armures. Vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

1 Armure de Chaos. Lorsque le porteur est touché, lancez 1D6. Sur un résultat de 4,5 ou 6 le coup ne provoque aucun dommage. De plus le porteur bénéficie d'une *Résistance Magique* de 5+.

2 Armure de Fer Mandit. Armure de Fer Mandit. Cette armure ajoute la valeur de Force de l'attaquant à l'Endurance de son porteur. Si, par exemple, l'attaquant possède une Force de 5, le porteur de l'armure bénéficie d'un bonus de +5 en Endurance.

3 Armure Mandite. Le halo magique qui entoure cette armure et son porteur ralentit les attaquants. N'importe quel guerrier attaquant un monstre doté d'une armure mandite subit un malus de -1 pour toucher et -1 Attaque.

4 Armure Mystique de Destruction. Les puissantes énergies maléfiques qui parcourent cette armure se retournent contre l'attaquant. Chaque fois qu'un guerrier attaque un monstre portant cette armure et provoque des dommages, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le coup revient vers l'attaquant sous forme d'un éclair d'énergie magique et celui-ci subit les dommages qu'il aurait infligés, modifiés par son Endurance et son Armure.

5 Armure Serpent. A la fin de chaque tour pendant lequel un guerrier reste dans une case adjacente au porteur de cette armure, il y a une chance qu'il soit empoisonné par le venin qui parcourt l'armure. Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modifications dus à l'Armure ou à l'Endurance. Cette attaque provoque des Dommages Critiques.

6 Armure de Carnage. Cette armure confère au porteur +2 en Endurance. De plus, elle possède une volomé propre, avide de sang, elle pousse donc celui qui la porte à combattre, même après sa mort. Tant que le porteur est en vie, il bénéficie de +1 Attaque. A la mort du porteur de l'armure, lancez 1D6 au début de chaque tour suivant. Sur un résultat de 1 ou 2, l'armure s'étrofondit, vide. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, l'armure continue à combattre grâce à l'énergie magique qui l'arme. L'armure a le même profil que son porteur mais ne possède qu'une seule Attaque. Toutes les blessures infligées par la suite à l'armure n'ont aucun effet. Notez que les armes des guerriers qui amendent les armures n'ignorent que les bonus d'Endurance que confère une armure, pas les autres qualités magiques qu'elle peut posséder. Un centaine d'anneau, par exemple, possède une caractéristique d'Armure de 2 et une armure magique. Cela signifie que le plus de profiter d'un bonus de +2 en Endurance dû à son armure, il bénéficie du caractère magique de celle-ci. Si un guerrier possédant une armure qui annule les armures touche le centaine d'anneau, le bonus d'Endurance du monstre est ignoré mais les propriétés magiques de l'armure s'appliquent magiquement.

SEIGNEUR ELFE NOIR

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 Ténébrés. 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 Mandit. 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 provoque 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.