

Alfredo Laransheld Nécromancien

Points de vie:	11
Mouvement:	4
Combat:	3
Tir:	5+
Force:	3
Endurance:	3
Initiative:	3
Attaque:	1
Or:	600
Armure:	-
Dommages:	1D6

Alfredo LARANSHELD
PV 11



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

Règles spéciales:

A chaque tour, il tentera de lancer un sort nécromantique. Lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant pour voir s'il réussit :

- 1 Se mélangeant dans les gestes compliqués que nécessite le sort, Laransheld ne réussit qu'à marcher sur son manteau et à s'affaler au sol. Il peut rien faire pendant le reste du tour à part se remettre debout.
- 2 Un éclair de lumière et un nuage de fumée envahissent la pièce alors que Laransheld transforme accidentellement un de ses serviteurs en lapin blanc. S'il reste des rats géants en vie, ce sera l'un d'entre-deux, sinon c'est une chauve-souris géante. Sinon un zombie. Si aucun monstre n'est encore en vie, Laransheld se transforme lui-même en un lapin blanc qui s'enfuit piteusement vers les ténèbres.
- 3 Avec un geste théâtral, Laransheld invoque les pouvoirs des ténèbres pour qu'ils lui accordent une Amulette de Souffle. Pendant un instant, sa main est baignée de ténèbres, puis lorsqu'elles se dissipent sa main tient alors... une allumette de souffre!
« Non, non, crie-t-il, une Amulette de Souffle, j'ai dit ».
- 4-6 Laransheld réussit à lancer un sort de nécromancie. Reportez vous au tableau de magie nécromantique.

MAGIE NECROMANTIQUE

Au début de chaque phase des monstres, un Nécromancien peut lancer un ou plus des sorts suivants, en fonction de son niveau de magie. Lancez le nombre de D6 correspondants pour déterminer quels sorts ont été lancés: (2D6)

1	Vent de mort. Réduisez toutes les attaques des guerriers de - 1 pendant la phase des guerriers suivantes.
2	Mangeur d'Ames. Infligez 2D6 blessures à un seul des guerriers, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime.
3	Frisson Fatal. Réduisez l'Endurance d'un des guerriers de -2. S'il est tué, il ne peut être soigné que par des moyens magiques. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime. Si le Nécromancien est tué, les guerriers récupèrent leur Endurance normale.
4	Invocation de Squelettes: Le Nécromancien invoque 1D6 Squelettes. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
5	Invocation de Goules: Le Nécromancien invoque 1D6 Goules. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
6	Invocation de Momies: Le Nécromancien invoque 1D3 Momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.