

FANRAX CHAMPION NECROMANCIEN

Niveau 1 à 3

Points de vie:	29
Mouvement:	4
Combat:	5
Tir:	2+
Force:	4 (8)*
Endurance:	3
Initiative:	4
Attaque:	3
Or:	1630
Armure:	-
Dommages:	2D6

Points de Vie	
FANRAX	29



*+ 4 = 8 Si utilisation de l'Épée Acérée.

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

Règles spéciales:

Magie Nécromantique Pouvoir: 2D6

Résistance magique 3+ (4-1)

2 Objets Magiques: Anneau de résistance et Talisman de Malepierre

Arme magique: Épée Acérée.

Régénération 2D6

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	<i>Vent de mort.</i> Réduisez toutes les attaques des guerriers de - 1 pendant la phase des guerriers suivantes.
2	<i>Mangeur d'Ames.</i> 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	<i>Frisson Fatal.</i> 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	<i>Invocation de Squelettes:</i> Le Nécromancien invoque 1D6 Squelettes. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
5	<i>Invocation de Goules:</i> Le Nécromancien invoque 1D6 Goules. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
6	<i>Invocation de Momies:</i> Le Nécromancien invoque 1D3 Momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

RESISTANCE MAGIQUE (4 +)

(+1 Objet Magique Anneau de Résistance).

Certains monstres sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. Un Nécromancien a cette aptitude, il possède une *Valeur de Résistance Magique 3+*, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne.(Jet de résistance). Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par le Nécromancien.

La *Résistance Magique* protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques.

OBJETS MAGIQUES

Inutilisable par les guerriers. Un groupe de monstres du même type est équipé des mêmes objets magiques.

Si un objet possède des capacités offensives, cela donne au monstre une Attaque de plus.

Les effets des objets suivants ne peuvent pas être dissipés.

Anneau de Résistance. Donne à son porteur une *Résistance Magique de 6 +*. Si ce dernier possède déjà l'aptitude *Résistance Magique*, celle - ci est augmentée de +1.

Talisman de Malepierre. Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur du talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.

ARME MAGIQUE

Epée Acérée. Cette épée provoque (+ 1 blessure x le niveau du porteur). FANRAX, monstre de niveau 4 infligera + 4 blessures supplémentaires, soit 8 blessures.

REGENERATION

Certains monstres peuvent régénérer leurs blessures tant qu'ils sont en vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Fanrax qui a cette aptitude, possède une *Valeur de Régénération de 2* qui est le nombre de D6 Points de Vie qu'il récupère à la fin de chaque tour soit 2D6 Points de Vie à la fin de chaque tour.

Un monstre ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins; et ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.