

G'hARRAK

Le prince des crânes

Gardien de Tombeau

Points de vie:	45
Mouvement:	4
Combat:	2
Tir:	-
Force:	4
Endurance:	4
Initiative:	4
Attaques:	2
Or:	1000
Armure:	2
Dommages:	2D6

Points de Vie	45
PV restants	



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

Règles spéciales:

Il porte un anneau qui sur un jet de dé de 5+ lui permet de lancer un sort magie Nécromantique au début de chaque tour.

MAGIE NECROMANTIQUE	
1	Le charme ne fonctionne pas, et n'a aucun effet
2	Main de la mort : Un guerrier au hasard perd 1 attaque dans la prochaine phase des guerriers.
3	Drain Vital : Un guerrier au hasard subit 1D6 blessures, sans déductions
4	Invocation des Squelettes : Placer 1D3 squelettes sur la section. Ils attaquent immédiatement.
5	Invocation des Goules : Placer les 1D3 goules sur la section. Elles attaquent immédiatement
6	Invocation des Zombis : Placer 1D3 zombis sur la section. Ils attaquent immédiatement.

Il est équipé des *haches de Nagashizzar* et de l'*armure de gardien*

Peur : 9.

Sur 1D6 + le niveau du guerrier. – 9 il est effrayé et combat avec un malus de - 1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de + 1

Ce personnage monstrueux est appelé à la page 48 des Catacombes de la Terreur

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.

Résultat	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.

L'armure de gardien :

Cette armure est formée comme un squelette humain et est faite à partir de l'acier le plus dur doré avec de l'or antique. La surface brillante de l'armure détourne les sorts ennemis. Le monstre gagne la résistance magique (4). Voir la section bestiaire de Warhammer Quest pour les détails.