



## • APPEL SANGLANT •

Par Gareth Williams (1997). Traduit et développé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 4

Pièce Objectif : La Chambre de l'idole

**L**es hordes du chaos se ruaient en hurlant sur les murs de la ville de Talabheim sans se soucier de leurs pertes. Elles ont traversé les extensions nordiques de l'empire et ont envahies Kislev à une vitesse incroyable, sans approvisionnements pour les armées fétides, sans jamais s'arrêter pour se ravitailler en fourrage ou en nourriture dont tous les mortels ont besoin, corrompu par les ténèbres ou pas. Au prix de grandes pertes ces attaques ont été contenues, mais il est peu probable que les hommes courageux de l'empire puissent tenir encore longtemps.

Au cours des derniers mois, plusieurs collègues ont travaillé pour comprendre ce nouveau mystère, ils ont découvert beaucoup de choses au sujet de ces armées adorant Khorne presque exclusivement, mais la clef est dans la géographie. Les forces du chaos se rendent toujours dans un certain secteur, à marche forcée sans se soucier de leurs pertes pour y arriver. Quelque part dans cette région est une forteresse secrète fournissant aux hordes leurs besoins pour la campagne.

Après que les sages aient localisé la forteresse souterraine, le baron Karleneich, seigneur local, a offert une récompense de dix mille pièces d'or à ceux qui seront assez courageux et habiles pour débarrasser l'empire de cette menace critique.

## SI VOUS JOUEZ SANS MAITRE DE JEU.

### SALLES

Utiliser les pièces de donjon de la boîte de base, avec la chambre de l'idole comme salle objectif. Commencer le donjon avec un couloir droit ordinaire. Chaque fois que les guerriers rencontrent une salle, vérifier les règles spéciales ci-dessous :

#### Couloirs :

Aucune règle spéciale.

#### Jonction en T:

Aucune règle spéciale.

#### Escalier:

L'escalier est soigneusement surveillé, aussi il déclenchera un événement comme si c'étaient une salle de donjon.

#### Cercle de pouvoir:

*Quand les guerriers entrent dans cette pièce ils font voler une fine poussière qui colle à leurs vêtements.*

S'ils rencontrent plus tard Nayelor et Kadoz, cette poudre s'enflamme, infligeant 1D6 blessures sans aucun modificateur à chaque guerrier.

#### Chambre de torture:

Aucune règle spéciale.

#### Salle de garde:

Tous les monstres dans cette salle sont au courant de l'incursion des guerriers, ils ont +3 en embuscade. En plus des autres trésors, dans cette pièce se trouve un anneau de sort (Objet magique 21) avec le sort gel stocké dedans.

#### Repaire :

Sombre et inquiétante, cette pièce est un endroit déconcertant, tous les guerriers sont à -1 sur tous les tests de peur qu'ils font ici.

#### Chambre de l'idole:

Cette pièce contient Appel Sanglant, Essermar et 4 centaures. Voir la section des personnages spéciaux pour leurs caractéristiques. Les trésors dans cette salle sont une Pierre de l'Aube et une armure de Dargan (Trésors de pièce objectif 21 et 64).



## EVENEMENTS IMPREVUS

Si vous jouez sans maître de jeu, utilisez la moitié d'un jeu de carte comme paquet de cartes d'événement selon les règles ci-dessous. Pour chaque événement, tirer une carte du paquet, en utilisant seulement les cœurs et les piques. Les cartes marquées, avec de \* ou \*\* indiquent des règles spéciales ci-dessous.

	Cœurs		Piques
As	Le Depouilleur de Kiaz *	As	Kiantor le Courroucé *
Roi	Aranshko + 6 Chiens du Chaos*	Roi	Selug + Logru + 1D6 Hommes bêtes *
Reine	Nayelor + Kadoz l'infernal *	Reine	1D3 Champions Hommes bêtes **
Valet	Gruku + Kincal *	Valet	1D3 Dragon Ogres
10	1D3 Guerriers du chaos montés sur Juggernauts	10	6 Minotaures
9	2D6 Sanguinaires	9	1D3 Trolls + 1D3 Minotaures
8	2D6 Sanguinaires	8	3 Trolls de pierre
7	12 Guerriers du Chaos	7	6 Minotaures
6	1D6+2 Centaures	6	9 Hommes bêtes
5	1 Champions Hommes bêtes + 1D6+2 Hommes bêtes	5	1 Champions Hommes bêtes + 1D6+2 Hommes bêtes
4	Événement	4	Événement
3	Événement	3	Événement
2	Événement	2	Événement

\* Cet événement contient un caractère spécial qui est exposé dans les notes en fin d'aventure.

\*\* L'arme magique utilisée par tous les champions Homme-bête dans une telle éventualité est une *Lame des bêtes*, qui ignore les 2 premiers points d'armure de l'adversaire et fournit à son porteur une résistance magique de 6+.

**Événement** : Lancer un événement de donjon du tableau de la page 61 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.



## PERSONNAGES SPECIAUX

Pour tous ces personnages, les règles du bestiaire du livre de règles avancées de Warhammer Quest s'appliquent avec les additions ci-dessous. Tous les objets magiques ont été présélectionnés

### Le Dépouilleur de Kiaz (as de cœur)

*Le cercle de lumière de votre lanterne vient découvrir un homme revêtu d'une armure brûlée. Il dégage une odeur écœurante de sang frais et se met à rire. "Imbéciles, bienvenus, au temple des Cendres. Je serai heureux de rassembler toutes vos donations à mon seigneur Khorne. Je crois que vous avez assez de crânes et de sang à verser." En entendant sa voix, vous vous demandez si ce monstre peut toujours se nommer un homme.*

Le Dépouilleur est un héros du chaos de Khorne. Son attachement extrême au dieu de sang a renforcé ses capacités de combat déjà considérables. Il a 5+ en frénésie et n'est jamais bloqué. Il est équipé comme suit :

Armure de fer maudit :

Armure magique 2 à la page 80 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Pendentif Vide :

Donne le Drain magique 6+. A la page 81 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Icône de turquoise :

Donne le Souffle enflammé 2. A la page 85 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Arachnida :

Une hache puissante. N'importe quel guerrier touché doit réussir un test d'initiative sur 1D6 à la fin du tour ou être entoilé.

### Aranshko (roi de cœur)

*Un guerrier revêtu d'une armure rouge vous regarde près de la porte, il hurle "Ravage!" et une demi-douzaine de chiens du chaos se ruent en avant, ne vous laissant pas le loisir de l'observer davantage.*

Aranshko est un champion du chaos avec 6 chiens du chaos, placer ses chiens avant de placer Aranshko. Il a l'hypnose 4+.

Ses objets magiques sont:

Armure de carnage: Armure magique 6 à la page 80 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Épée noire: Arme magique 4 à la page 80 du livre de règles avancées de Warhammer Quest..

### Nayelor et Kadoz l'Infernal (reine de cœur)

Comme vous faites un pas en avant, vous entendez un chant strident, et la lumière s'évanouie autour de vous, la magie ténébreuse est en action. Une paire de magiciens fétides attendent, leurs épées hurlantes à la main.

#### Nayelor

Nayelor est un sorcier du chaos qui est équipé comme suit:

Armure maudite: Armure magique 3 à la page 80 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Anneau de résistance: donne 1 point de résistance magique. Objet magique 1 à la page 84 du livre règles avancées de Warhammer Quest.

Lame de soif: Le porteur regagne 1D6 blessures subies après chaque tour qu'il touche et blesse un guerrier. Ceci ne peut pas l'amener au-dessus de son niveau de points de vie d'origine.

#### Kadoz l'infernal

Kadoz est un sorcier du chaos qui est équipé comme suit :

Armure de négation: Le porteur est immunisé contre toutes les propriétés magiques des armes magiques.

Anneau de résistance: donne 1 point de résistance magique. Objet magique 1 à la page 84 du livre règles avancées de Warhammer Quest.

Épée de douleur: Arme magique 3 à la page 80 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

### **Gruku et Kincal (Valet de cœur)**

*Gruku et Kincal se tiennent dos à dos, l'un est un homme-bête, l'autre un champion de Khorne, dont la lame brille comme la langue de son compagnon.*

Le duo braie comme un animal, jette une lance et se jette dans la bataille.

#### **Gruku**

Gruku est un champion Homme-bête. Il essayera toujours de rester à côté de Kincal et se déplace avec lui. Il est muni d'une épée de douleur: Arme magique 3 à la page 80 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

#### **Kincal**

Kincal est un champion de chaos. Il essayera toujours de rester à côté de Gruku et se déplace avec lui. Il utilise l'équipement magique suivant:

Armure du Chaos: Armure magique 1 à la page 80 du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Lame Fouet: Le porteur peut faire des attaques normales à partir des 4 cases de distance ou moins.

### **Kiantor le Courroucé (as de pique)**

*Devant vous, se tient un minotaure d'une taille énorme, ses mains étreignent une immense épée, sa lame couverte de taches bleues immondes. La créature ne perd pas de temps en conversation et se précipite sur vous.*

Kiantor est un champion Minotaure avec une épée magique Lame Pleurante : Toutes les blessures infligées sont empoisonnées.

### **Selug et Logru (roi de pique)**

*Un chant brutal retenti pendant que les hommes-bêtes déformées jettent leurs lances depuis l'obscurité et se précipitent sur vous.*

#### **Selug**

Selug est un chamane Homme-bête avec une préférence définie pour le sort Eclair maudit. Il le lancera sur un jet de sort de 7 ou de 8 sur 2D6, et ne lancera jamais le sort Main de poussière. (Magie des hommes-bêtes page 86 du bestiaire du livre de règles avancées de Warhammer Quest).

#### **Logru**

Logru est un champion Homme-bête. Tous les deux, lui et Selug portent la même arme magique la Lame des bêtes. Cette épée ignore les 2 premiers points d'armure qu'un guerrier porte et fournit à son porteur la résistance magique 6+.



## **Appel Sanglant et Essermar (pièce objectif)**

*Se tenant seul au milieu de la salle, un homme énorme et mauvais vous regarde à travers son armure, ses flèches volent, il porte une épée runique couverte de sang séché et hurle: "Maître, je t'offre la seule chose que tu désires vraiment ! Du sang ! Du sang pour le dieu du sang ! Du sang ! Du sang!"*

### **Essermar**

Essermar est un champion centaure qui est placé dans le fond de la chambre de l'idole, alors que 4 autres centaures sont alignés devant l'idole. Il est équipé comme suit:

Pendentif du Chaos: Le porteur ignore un coup sur un 5+ sur 1D6 et un sort sur un 4+ sur 1D6.

Flèches de mutilation: Les attaques faites par l'utilisateur ne peuvent pas être esquivées ou éludées de quelque façon.

### **Appel Sanglant**

Appel Sanglant est un seigneur du chaos, après que lui et tous les monstres avec lui aient été défaits, l'aventure est terminée. Il a un grand choix d'objets magiques puissant:

Armure de régénération:

Le porteur a 1D6 de régénération.

Tabard de nuit:

Le porteur est à -2 pour être touché par des attaques à distance.

Ceinture de courage:

Le porteur a dissipation de la magie 6+.

Charme de cristal:

Un monstre portant cet objet gagne 1 en immatérialité.

Lame Mangeuse de sort:

Le porteur a la résistance magique 5+.

## **CONCLUSION**

Après la défaite des serviteurs de Khorne dans le temple des Cendres, les guerriers doivent faire un voyage de six semaines pour regagner la ville de Talabheim. Là, ils seront récompensés avec 10.000 pièces d'or à se partager entre eux comme ils l'entendent. Aucuns problèmes pour de tels aventuriers courageux. Malheureusement, les forces de Dieu de sang ne sont pas aussi facilement vaincues...

Faire un seul jet sur le Tableau des risques de voyage pour la première semaine. Si les guerriers ont prévu d'utiliser la magie pour revenir à la maison elle échoue... il y a des puissances ténébreuses au travail... Après une semaine sur la route, les guerriers tombent dans une embuscade une nuit et sont fait prisonniers. Khorne exige un sacrifice. Passer à la prochaine aventure sans aller dans une ville.

La suite de l'aventure « Le Broyeur de sang » viendra bientôt. L'aventure continue, les guerriers doivent neutraliser leurs gardes, retrouver leur équipement, et s'échapper une fois de plus du temple des Cendres, où quelqu'un a une dette à payer... Et il a l'intention de la payer avec le sang des héros...

A bientôt... Pas de repos pour le mal.

**Gareth Williams 1997**



## SI VOUS JOUEZ AVEC UN MAITRE DE JEU VOICI L'AVENTURE DEVELOPPEE AVEC LES MONSTRES SPECIAUX.

EVENEMENTS IMPREVUS 1D12	
1	1D3 Champions Hommes bêtes avec lames des bêtes
2	1D3 Dragon Ogres
3	1D3 Guerriers du chaos montés sur Juggernauts
4	6 Minotaures
5	2D6 Sanguinaires
6	1D3 Trolls + 1D3 Minotaures
7	3 Trolls de pierre
8	12 Guerriers du Chaos
9	6 Minotaures
10	9 Hommes bêtes
11	1 Champions Hommes bêtes + 1D6+2 Hommes bêtes
12	1D6+2 Centaures

### 1 Couloir.

*Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre sinistre et vide.*

Le couloir est vide, aucune règle spéciale.

### 2 Couloir.

*Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.*

**Piège : Sort de paralysie:** Le guerrier qui a déclenché le piège reçoit de plein fouet un éclair d'énergie jaillit du mur le plus proche et il est paralysé pour 1D6 tours.

Pendant qu'il est paralysé, un guerrier ne peut rien faire et aucun monstre ne l'attaquera. Il est considéré exactement comme une statue.

### 3 Cercle de pouvoir:

*Quand les guerriers entrent dans cette pièce ils font voler une fine poussière qui colle à leurs vêtements.*

Quand ils rencontreront plus tard Nayelor et Kadoz, cette poudre s'enflammera, infligeant 1D6 blessures sans aucun modificateur à chaque guerrier.

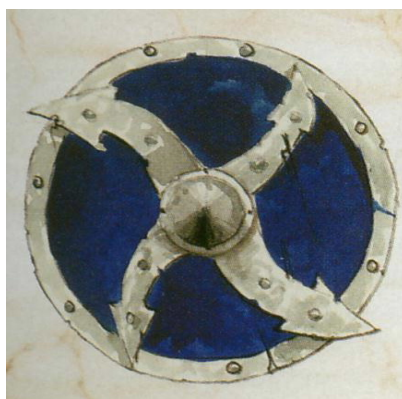
*Pour l'instant, la pièce contient un guerrier revêtu d'une armure rouge qui vous regarde près de la porte du fond, il hurle "Ravage!" et une demi-douzaine de chiens du chaos se ruent en avant, ne vous laissant pas le loisir de l'observer davantage.*

Aranshko est un champion du chaos avec 6 chiens du chaos, placer ses chiens avant de placer Aranshko.

### 4 Jonction en T

*Le couloir aux murs humides et recouverts de salpêtre se sépare en deux.*

Aucune règle spéciale.



## 5 Salle de garde:

*La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Devant vous, se tient un minotaure d'une taille énorme, ses mains étreignent une immense épée, sa lame couverte de taches bleues immondes. La créature ne perd pas de temps en conversation et se précipite sur vous.*

Kiantor le Courroucé est un champion Minotaure avec une épée magique *Lame Pleurante* : Toutes les blessures infligées sont empoisonnées.

Il est accompagné par 1D3 Champions Hommes bêtes. Tous les monstres dans cette salle sont au courant de l'incursion des guerriers, ils ont +3 en embuscade. En plus des autres trésors, dans cette pièce se trouve un anneau de sort (Objet magique 21) avec le sort gel stocké dedans.

## 6 Repaire.

*Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements.*

Sombre et inquiétante, cette pièce est un endroit déconcertant, tous les guerriers sont à -1 sur tous les tests de peur qu'ils font ici.

Pour l'instant, la pièce contient 2D6 Sanguinaires.

## 7 Escalier:

*Le cercle de lumière de votre lanterne vient découvrir un homme revêtu d'une armure brûlée. Il dégage une odeur écœurante de sang frais et se met à rire. "Imbéciles, bienvenus, au temple des Cendres. Je serai heureux de rassembler toutes vos donations à mon seigneur Khorne. Je crois que vous avez assez de crânes et de sang à verser." En entendant sa voix, vous vous demandez si ce monstre peut toujours se nommer un homme.*

Le Dépouilleur de Kiaz est un héros du chaos de Khorne. Son attachement extrême au dieu de sang a renforcé ses capacités de combat déjà considérables.

## 8 Coude

*Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.*

Aucune règle spéciale.

## 9 Crypte

*Une brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière incertaine, vous parvenez à distinguer un sarcophage de pierre.*

De chaque côté du sarcophage, se tiennent Nayelor et Kadoz, deux sorciers du chaos. La poudre récoltée dans la pièce 3 s'enflammera, infligeant 1D6 blessures sans aucun modificateur à chaque guerrier.

**Piège Voleur d'esprit:** Le héros affecté devient fou. Pendant 3 tours il est joué par le MJ qui le déplace comme il veut et le fait attaquer qui il veut, après quoi, il retrouve ses esprits. Si d'autres héros et des hommes d'armes dont les forces combinées sont au moins le triple de l'endurance du fou arrivent à se déplacer pour mettre ce dernier dans leur zone de contrôle, ils le maîtrisent. Un personnage maîtrisé ne peut ni bouger ni attaquer tant que les autres le gardent sous contrôle.



## 10 Couloir

*Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui dis paraît dans l'ombre.*

Le couloir est vide, aucune règle spéciale.



## 11 Puits maudit

*L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond. Gruku et Kincal se tiennent dos à dos, l'un est un homme-bête, l'autre un champion de Khorne, dont la lame brille.*

Le duo braie comme un animal, jette une lance et se jette dans la bataille.

### **Gruku**

Gruku est un champion Homme-bête. Il essayera toujours de rester à côté de Kincal et se déplace avec lui. Il est muni d'une épée de douleur:

### **Kincal**

Kincal est un champion de chaos. Il essayera toujours de rester à côté de Gruku et se déplace avec lui.

## 12 Jonction en T

*Le couloir se sépare en deux, vous laissant sans la moindre idée de la direction qu'il convient de prendre.*

La jonction est vide, aucune règle spéciale.

## 13 Cellule

*Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbée par son carrelage d'un bleu abyssal. Un chant brutal retenti pendant que des hommes-bêtes difformes jettent leurs lances depuis l'obscurité et se précipitent sur vous. Les hommes-bêtes sont commandés par Logru et soutenus par Selug.*

### **Selug**

Selug est un chamane Homme-bête avec une préférence définie pour le sort Eclair maudit. Il le lancera sur un jet de sort de 7 ou de 8 sur 2D6, et ne lancera jamais le sort Main de poussière.

### **Logru**

Logru est un champion Homme-bête. Tous les deux, lui et Selug portent la même arme magique la Lame des bêtes. Cette épée ignore les 2 premiers points d'armure qu'un guerrier porte et fournit à son porteur la résistance magique 6+.

## 14 Chambre de l'idole:

*La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce.*

Cette pièce contient Appel Sanglant, Essermar et 4 centaures. Voir la section des personnages spéciaux pour leurs caractéristiques. Lorsqu'ils sont tués, le temple est nettoyé et la mission terminée. Les trésors dans cette salle sont une Pierre de l'Aube et une armure de Dargan (Trésors de pièce objectif 21 et 64).

## CONCLUSION

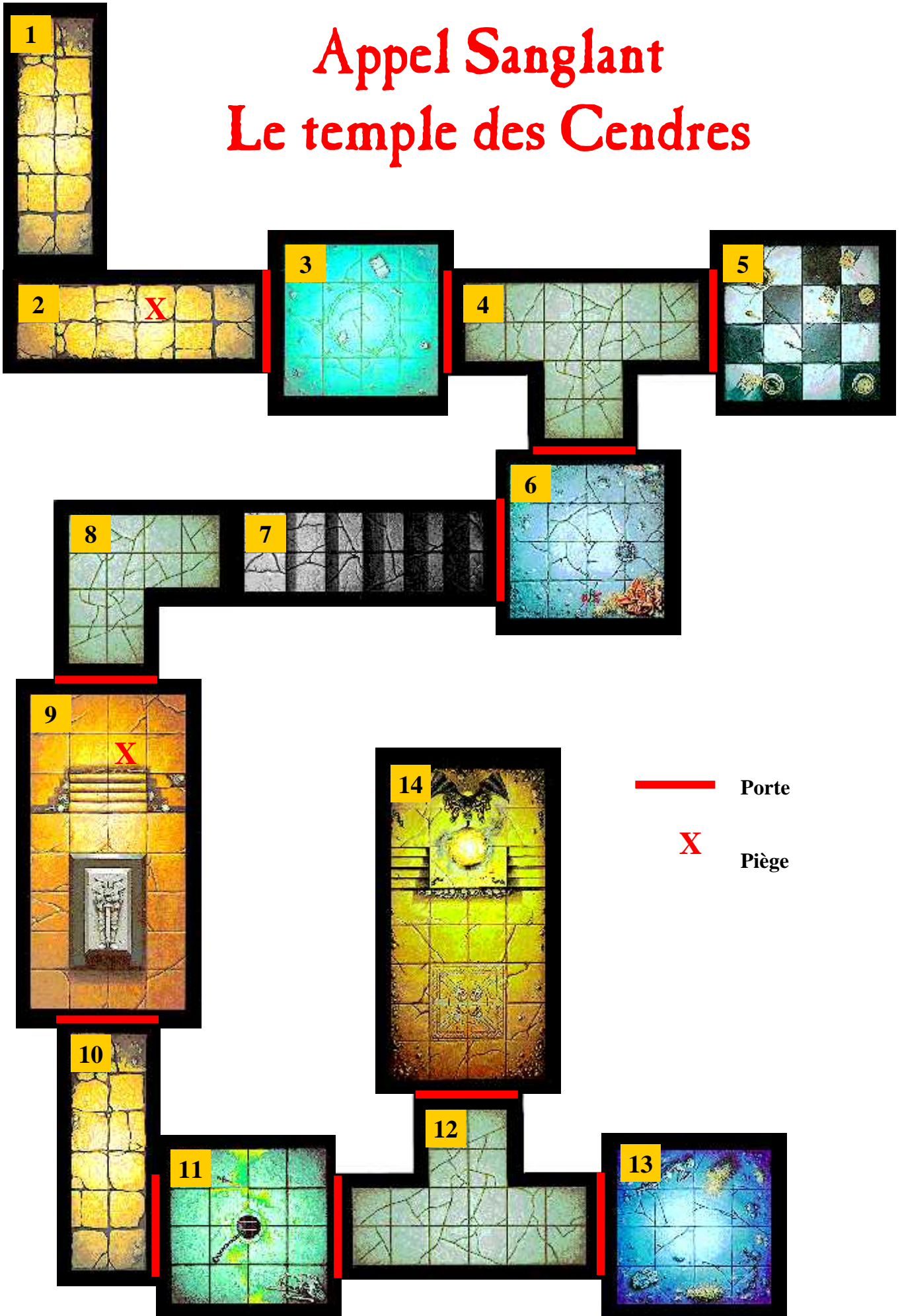
Après la défaite des serviteurs de Khorne dans le temple des Cendres, les guerriers doivent faire un voyage de six semaines pour regagner la ville de Talabheim. Là, ils seront récompensés avec 10.000 pièces d'or à se partager entre eux comme ils l'entendent. Aucuns problèmes pour de tels aventuriers courageux. Malheureusement, les forces de Dieu de sang ne sont pas aussi facilement vaincues...

Faire un seul jet sur le Tableau des risques de voyage pour la première semaine. Si les guerriers ont prévus d'utiliser la magie pour revenir à la maison elle échoue... il y a des puissances ténébreuses au travail... Après une semaine sur la route, les guerriers tombent dans une embuscade une nuit et sont fait prisonniers. Khorne exige un sacrifice. Passer à la prochaine aventure sans aller dans une ville. La suite de l'aventure « Le Broyeur de sang » viendra bientôt. L'aventure continue, les guerriers doivent neutraliser leurs gardes, retrouver leur équipement, et s'échappe une fois de plus du temple des Cendres, où quelqu'un a une dette à payer... Et il a l'intention de la payer avec le sang des héros...

A bientôt... Pas de repos pour le mal.

# Appel Sanglant

## Le temple des Cendres



# DEPOUILLEUR DE KIAZ

## HEROS DU CHAOS DE KHORNE

Points de vie:	30
Mouvement:	4
Combat:	8
Tir:	Auto
Force:	5
Endurance:	5 +Sp
Initiative:	8
Attaque:	4
Or:	1930
Armure:	Sp
Dommages:	3D6



Le Dépouilleur de Kiaz  
Héros du Chaos

**30**

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

**Règles spéciales:** Armure magique, 2 objets magiques, arme magique, frénésie 5+.

### Armure Magique:

**Armure de fer maudit.** 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.

### Objets magiques:

**Pendentif Vide :** Donne le Drain magique 6+. Le Dépouilleur de Kiaz peut absorber la magie ambiante, neutralisant ainsi toute possibilité de lancer des sorts tant qu'il est en vie.

Sur un 6 sur 1D6, la magie est drainée. Les effets couvrent tout le plateau. Lancez un dé par tour au cours de la phase de pouvoir, après avoir déterminé les points de pouvoir du sorcier. En cas de succès, le Sorcier perd tout son pouvoir pour ce tour.

**Îcône de turquoise:** Donne le souffle enflammé 2. Cette icône permet au Dépouilleur de Kiaz de cracher des flammes.. Lancez 1D6 au début de chaque tour, Le résultat obtenu indique le nombre de guerriers noyés dans les flammes. Si le résultat est supérieur au nombre de guerriers présents, ils sont tous touchés. S'ils ne sont pas tous touchés, tirez des pions de guerriers pour déterminer qui s'est échappé.

Chaque guerrier atteint par le feu subit 2D6 blessures, sans modificateurs pour l'Armure et l'Endurance.

### Arme Magique:

#### Arachnida :

Une hache puissante. N'importe quel guerrier touché doit réussir un test d'initiative sur 1D6 à la fin du tour ou être entoilé.

### Frénésie 5 +

Le Dépouilleur de Kiaz est sujet à la *Frénésie*. Chaque tour, avant les combats, il entre dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, il voit ses Attaques multipliées par deux pour le reste du combat.

# ARANSHKO

## CHAMPION DU CHAOS DE KHORNE

Points de vie:	15
Mouvement:	4
Combat:	7
Tir:	Auto
Force:	5
Endurance:	4 (6)
Initiative:	7
Attaque:	3 + 1
Or:	910
Armure:	2
Dommages:	2D6*



Aranshko
Champion du Chaos
<b>15</b>

\* +1D6 pour l'épée noire.

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

Règles spéciales: Armure magique, arme magique, hypnose 4+.

### Armure Magique:

**Armure de Carnage.** Cette armure confère au porteur +2 en Endurance. De plus, elle possède une volonté 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'effondre, vide. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, l'armure continue à combattre grâce à l'énergie magique qui l'anime. 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 annulent les armures n'ignorent que les bonus d'Endurance que confère une armure, pas les autres qualités magiques qu'elle peut posséder. Aranshko possède une caractéristique d'Armure de 2 et une armure magique. Cela signifie qu'en plus de profiter d'un bonus de +2 en Endurance due à son armure, il bénéficie du caractère magique de celle-ci. Si un guerrier possédant une arme qui annule les armures le touche, le bonus d'Endurance du monstre est ignoré mais les propriétés magiques de l'armure s'appliquent malgré tout.

### Arme Magique:

**Epée 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 +1D6 blessures.

### Hypnose 4+

Aranshko peut hypnotiser ses ennemis et ainsi les immobiliser pendant qu'ils les attaquent sur un résultat de 4+ sur 1D6 avant d'attaquer. Un guerrier hypnotisé peut combattre normalement mais ne peut pas se libérer d'un blocage (y compris l'elfe!).

# NAYELOR SORCIER DU CHAOS

Les sorciers du Chaos sont parmi les plus craints de tous les serviteurs des ténèbres. Ils manient une magie puissante aussi bien sur les champs de bataille qu'au plus profond des souterrains du Vieux Monde.

<b>Points de vie:</b>	<b>15</b>
<b>Mouvement:</b>	<b>4</b>
<b>Combat:</b>	<b>6</b>
<b>Tir:</b>	<b>1+</b>
<b>Force:</b>	<b>4</b>
<b>Endurance:</b>	<b>5(6)</b>
<b>Initiative:</b>	<b>6</b>
<b>Attaques:</b>	<b>2</b>
<b>Or:</b>	<b>840</b>
<b>Armure:</b>	<b>1</b>
<b>Dommages:</b>	<b>1D6</b>



<b>NAYELOR</b>	
PV	<b>15</b>
PV restants :	

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>Pour toucher</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>

## Règles spéciales :

Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+.

### Arme magique

**Lame de Soif :** Le porteur regagne 1D6 blessures subies après chaque tour qu'il touche et blesse un guerrier. Ceci ne peut pas l'amener au-dessus de son niveau de points de vie d'origine.

### Armure magique

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

### Objet magique

**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.

### Résistance magique 4-1 (Anneau de résistance)

Nayelor est naturellement capable de repousser les effets des sorts lancés contre lui. Sa valeur de Résistance *Magique* (3+), est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre Nayelor. Si le jet est réussi, il ignore les effets du sort. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par monstre concerné. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

### Parade 5+

Nayelor peut tenter de parer les attaques en corps à corps afin de ne pas subir de dommages. Chaque fois qu'il est attaqué, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, Nayelor détourne le coup sans subir de dommages.

## MAGIE DU CHAOS

Au début de chaque phase des monstres, Nayelor peut lancer un des sorts suivants. Lancez 1D12 pour déterminez le sort qui a été lancé :

- 2-4 **Echec.** Le Sorcier du Chaos rate son lancer de sort.
- 5 **Fièvre des combats.** Le Sorcier donne (1 x le niveau de donjon) Attaques supplémentaires aux monstres en combat avec les guerriers, en répartissant les touches aussi équitablement que possible.
- 6 **Eclair Maudit.** Un éclair d'énergie jaillit de la main du Sorcier. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair maudit inflige (2 x niveau du donjon), sans modificateur pour l'Endurance ou l'Armure.
- 7 **Main de Poussière.** Le Sorcier peut attaquer un guerrier adjacent. Au cas où plusieurs cibles sont possibles, tirez un pion pour déterminer la cible du Sorcier. Lancez 1D6 pour le guerrier choisi et ajoutez sa Force au résultat. Lancez 2D6 pour le Sorcier et ajoutez sa Force au résultat. Le résultat le plus élevé l'emporte. Si le guerrier gagne, le sort échoue.  
Si le Sorcier gagne, le guerrier subit (2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.  
Si le Sorcier n'est pas en corps à corps, ignorez le résultat et refaites un jet sur ce tableau.
- 8 **Vent de Mort.** Le Sorcier invoque une tempête d'un vent si violent qu'il coupe comme une lame. Déterminez le guerrier touché en tirant un pion. Ce guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, modifiées comme d'habitude, par l'Endurance et l'Armure.
- 9 **Drain Mental.** Le Sorcier crée une tempête de magie maléfique. Lancez 1 D6 par guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de donjon, il ne subit aucun des effets négatifs du sort. Si le résultat est inférieur, le guerrier subit (1D6 + niveau du donjon) blessures, le Sorcier lui gagne l'équivalent en Points de Vie. Ce dernier ne peut cependant pas gagner des Points de Vie au delà de son total de départ, les Points de Vie supplémentaires sont perdus.  
Si un guerrier tombe à 0 Points de Vie, à cause de ce sort, il est tué immédiatement et ne peut pas être réanimé, excepté par des sorts ou des objets magiques qui ressuscitent les morts.
- 10 **Horreur Noire d'Arnizipal.** Un nuage noir s'échappe de la bouche du Sorcier, engloutissant les guerriers dans les ténèbres. Lancez 1D6 par guerrier, puis ajoutez sa Force au résultat. Si ce dernier est supérieur ou égal à 7, aucun effet négatif. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, sans modificateurs d'Armure ou d'Endurance.
- 11 **Malédiction de Nagash.** Le Sorcier lance un sort qui fait se crevasser le corps des guerriers. Tirez un pion pour déterminer le guerrier affecté. Pendant un tour le guerrier est incapable de se déplacer, de tirer et subit un malus de -2 à tous ses jets pour toucher en corps à corps.  
A partir de ce moment et au départ de chaque tour suivant, le même guerrier subit (1 x niveau du donjon) blessures, sans modificateur pour l'Endurance et l'Armure, et ce jusqu'à ce que le Sorcier soit mort.
- 12 **Transformation de Kadon.** Le sorcier se transforme en un des monstres suivants. Lancez 1D6:  
1-2 Wyvern.  
3-4 Chimère.  
5 Manticore.  
6 Hyde.  
Si le sorcier se transforme en un monstre de valeur inférieure à la sienne, refaites le jet de dé.  
Reportez-vous au chapitre du bestiaire sur les monstres, pour plus de détails sur leurs profils.  
Le sorcier reste transformé jusqu'à ce que lui ou les guerriers soient tués. Il ne peut pas lancer de sorts tant qu'il est transformé.

# KADOZ L'INFERNAL

## SORCIER DU CHAOS

Les sorciers du Chaos sont parmi les plus craints de tous les serviteurs des ténèbres. Ils manient une magie puissante aussi bien sur les champs de bataille qu'au plus profond des souterrains du Vieux Monde.

<b>Points de vie:</b>	<b>15</b>
<b>Mouvement:</b>	<b>4</b>
<b>Combat:</b>	<b>6</b>
<b>Tir:</b>	<b>1+</b>
<b>Force:</b>	<b>4</b>
<b>Endurance:</b>	<b>5(6)</b>
<b>Initiative:</b>	<b>6</b>
<b>Attaques:</b>	<b>2</b>
<b>Or:</b>	<b>840</b>
<b>Armure:</b>	<b>1</b>
<b>Dommages:</b>	<b>1D6</b>



### KADOZ

PV **15**  
 PV restants :

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>Pour toucher</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>

### Règles spéciales :

Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+.

#### Arme magique

**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.

#### Armure magique

**Armure de négation:** Le porteur est immunisé contre toutes les propriétés magiques des armes magiques.

#### Objet magique

**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.

#### Résistance magique 4-1 (Anneau de résistance)

Kadoz est naturellement capable de repousser les effets des sorts lancés contre lui.

Sa valeur de Résistance *Magique* (3+), est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre Kadoz. Si le jet est réussi, il ignore les effets du sort. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par monstre concerné. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

#### Parade 5+

Kadoz peut tenter de parer les attaques en corps à corps afin de ne pas subir de dommages. Chaque fois qu'il est attaqué, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, Kadoz détourne le coup sans subir de dommages.

## MAGIE DU CHAOS

Au début de chaque phase des monstres, Kadoz peut lancer un des sorts suivants. Lancez 1D12 pour déterminez le sort qui a été lancé :

- 2-4 **Echec.** Le Sorcier du Chaos rate son lancer de sort.
- 5 **Fièvre des combats.** Le Sorcier donne (1 x le niveau de donjon) Attaques supplémentaires aux monstres en combat avec les guerriers, en répartissant les touches aussi équitablement que possible.
- 6 **Eclair Maudit.** Un éclair d'énergie jaillit de la main du Sorcier. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair maudit inflige (2 x niveau du donjon), sans modificateur pour l'Endurance ou l'Armure.
- 7 **Main de Poussière.** Le Sorcier peut attaquer un guerrier adjacent. Au cas où plusieurs cibles sont possibles, tirez un pion pour déterminer la cible du Sorcier. Lancez 1D6 pour le guerrier choisi et ajoutez sa Force au résultat. Lancez 2D6 pour le Sorcier et ajoutez sa Force au résultat. Le résultat le plus élevé l'emporte. Si le guerrier gagne, le sort échoue.  
Si le Sorcier gagne, le guerrier subit (2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.  
Si le Sorcier n'est pas en corps à corps, ignorez le résultat et refaites un jet sur ce tableau.
- 8 **Vent de Mort.** Le Sorcier invoque une tempête d'un vent si violent qu'il coupe comme une lame. Déterminez le guerrier touché en tirant un pion. Ce guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, modifiées comme d'habitude, par l'Endurance et l'Armure.
- 9 **Drain Mental.** Le Sorcier crée une tempête de magie maléfique. Lancez 1 D6 par guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de donjon, il ne subit aucun des effets négatifs du sort. Si le résultat est inférieur, le guerrier subit (1D6 + niveau du donjon) blessures, le Sorcier lui gagne l'équivalent en Points de Vie. Ce dernier ne peut cependant pas gagner des Points de Vie au delà de son total de départ, les Points de Vie supplémentaires sont perdus.  
Si un guerrier tombe à 0 Points de Vie, à cause de ce sort, il est tué immédiatement et ne peut pas être réanimé, excepté par des sorts ou des objets magiques qui ressuscitent les morts.
- 10 **Horreur Noire d'Arnizipal.** Un nuage noir s'échappe de la bouche du Sorcier, engloutissant les guerriers dans les ténèbres. Lancez 1D6 par guerrier, puis ajoutez sa Force au résultat. Si ce dernier est supérieur ou égal à 7, aucun effet négatif. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, sans modificateurs d'Armure ou d'Endurance.
- 11 **Malédiction de Nagash.** Le Sorcier lance un sort qui fait se crevasser le corps des guerriers. Tirez un pion pour déterminer le guerrier affecté. Pendant un tour le guerrier est incapable de se déplacer, de tirer et subit un malus de -2 à tous ses jets pour toucher en corps à corps.  
A partir de ce moment et au départ de chaque tour suivant, le même guerrier subit (1 x niveau du donjon) blessures, sans modificateur pour l'Endurance et l'Armure, et ce jusqu'à ce que le Sorcier soit mort.
- 12 **Transformation de Kadon.** Le sorcier se transforme en un des monstres suivants. Lancez 1D6:  
1-2 Wyvern.  
3-4 Chimère.  
5 Manticore.  
6 Hyde.  
Si le sorcier se transforme en un monstre de valeur inférieure à la sienne, refaites le jet de dé.  
Reportez-vous au chapitre du bestiaire sur les monstres, pour plus de détails sur leurs profils.  
Le sorcier reste transformé jusqu'à ce que lui ou les guerriers soient tués. Il ne peut pas lancer de sorts tant qu'il est transformé.



# GRUKU CHAMPION HOMME-BETE

Les hommes bêtes combattent en hardes, menées par de féroces guerriers qui ont depuis longtemps prouvé leur aptitude à commander. Ce sont des guerriers puissants et très résistants, qui possèdent des têtes bestiales, munies d'énormes cornes, et des sabots capables de défoncer une cage thoracique.

Gruku est un champion Homme-bête. Il essayera toujours de rester à côté de Kincal et se déplace avec lui.

<b>Points de vie:</b>	<b>30</b>
<b>Mouvement:</b>	<b>4</b>
<b>Combat:</b>	<b>5</b>
<b>Tir:</b>	<b>3+</b>
<b>Force:</b>	<b>4</b>
<b>Endurance:</b>	<b>4</b>
<b>Initiative:</b>	<b>5</b>
<b>Attaques:</b>	<b>2</b>
<b>Or:</b>	<b>500</b>
<b>Armure:</b>	<b>-</b>
<b>Dommages:</b>	<b>1D6/2D6/5</b>



<b>GRUKU</b>	
PV	<b>30</b>
PV restants :	

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>Pour toucher</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>

## Règles spéciales :

**Arme Magique, Lancer Lances (F8).**

**Epée 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.

### LANCER Lance

Gruku est équipé d'une lance qu'il peut lancer.

Dès qu'il est placé sur le plateau et avant que les guerriers ne puissent faire quoi que ce soit, il peut lancer son arme en une seule et unique Attaque. Lancez un dé et comparez avec sa caractéristique Tir pour voir si la cible est touchée, comme avec n'importe quelle arme de jet. La lance possède une force de 1D6+8 ou 2D6+8, selon si le jet de tir est plu ou moins de 6. L'arme cause donc (dés de dommages de Gruku) + 8 blessures, modifiées par l'Endurance et l'Armure de la cible, comme dans les règles sur les tirs avec armes de jet. Après avoir lancé son arme, Gruku combat en corps à corps au cours de la phase des monstres, comme d'habitude.



# KINCAL

## CHAMPION DU CHAOS DE KHORNE

Kincal est un champion de chaos. Il essaiera toujours de rester à côté de Gruku et se déplace avec lui.

Points de vie:	15
Mouvement:	4
Combat:	7
Tir:	Auto
Force:	5
Endurance:	4 (6)
Initiative:	7
Attaque:	3 + 1
Or:	910
Armure:	2
Dommages:	1D6



Kincal
Champion du Chaos
15

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

**Règles spéciales:** Armure magique, arme magique, résistance magique 5+.

### Armure Magique:

**Armure du 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+.

### Arme Magique:

Lame Fouet: Le porteur peut faire des attaques normales à partir des 4 cases de distance ou moins.

### Résistance magique 5+

Kincal grâce à son armure du chaos est capable de repousser les effets des sorts lancés contre lui.

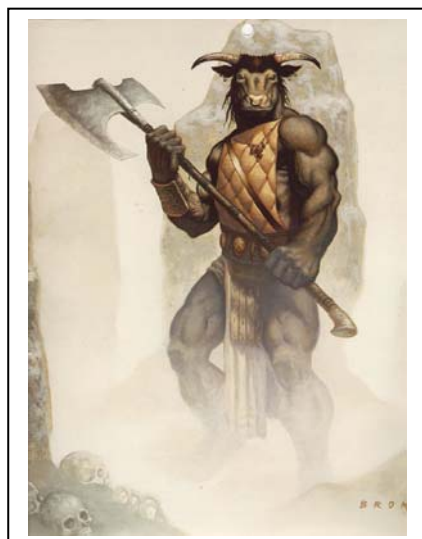
Sa valeur de *Résistance Magique* (5+), est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre Kincal. Si le jet est réussi, il ignore les effets du sort. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par monstre concerné. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.



# KIANTOR LE COURROUCE CHAMPION MINOTAURE

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.

<b>Points de vie:</b>	<b>34</b>
<b>Mouvement:</b>	<b>6</b>
<b>Combat:</b>	<b>5</b>
<b>Tir:</b>	<b>3+</b>
<b>Force:</b>	<b>5</b>
<b>Endurance:</b>	<b>4</b>
<b>Initiative:</b>	<b>4</b>
<b>Attaques:</b>	<b>3</b>
<b>Or:</b>	<b>1100</b>
<b>Armure:</b>	<b>1</b>
<b>Dommages:</b>	<b>3D6</b>



KANTOR	
PV	<b>34</b>
PV restants :	

CC Adverse	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Pour toucher	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>

## Règles spéciales :

**Arme Magique. Peur 6**

### Arme Magique:

**Lame pleurante** : Toutes les blessures infligées sont empoisonnées. Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par une attaque empoisonnée, sa Force est réduite de -1 de façon permanente, lorsqu'il revient à 1 Point de Vie ou plus. Si un guerrier voit son Endurance réduite à 0, il est tué et retiré de la partie.

### Peur 6

Certains monstres provoquent la peur; ils possèdent un indice de peur, indiqué par un chiffre. Lorsqu'un tel monstre intervient, lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Cela s'appelle le test de peur du guerrier.

Si le résultat est supérieur à l'indice de peur du monstre, le guerrier n'est pas effrayé et se bat normalement.

Si le résultat est inférieur ou égal à l'indice de peur du monstre, le guerrier 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.

Chaque test ne s'applique qu'à un même type de monstre et pendant un seul combat.

# SELUG CHAMANE HOMME-BETE

Les chamanes hommes bêtes sont révéérés par le reste de leurs congénères à cause de leur capacité à invoquer les pouvoirs du Chaos et à jeter des sorts rudimentaires mais puissants.

Selug est un chamane Homme-bête avec une préférence définie pour le sort Eclair maudit. Il le lancera sur un jet de sort de 7 ou de 8 sur 2D6, et ne lancera jamais le sort Main de poussière.

Points de vie:	26
Mouvement:	4
Combat:	4
Tir:	5+
Force:	3
Endurance:	5
Initiative:	4
Attaque:	1
Or:	680
Armure:	-
Dommages:	1D6



SELUG	
PV	26
PV restants :	

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

## Règles spéciales :

Magie hommes-bêtes, Arme magique.

### Arme Magique:

**Lame des bêtes.** Cette épée ignore les 2 premiers points d'armure qu'un guerrier porte et fournit à son porteur la résistance magique 6+.

### Résistance magique 6 (Lame des bêtes)

Selug est naturellement capable de repousser les effets des sorts lancés contre lui.

Sa valeur de Résistance *Magique* (6), est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre Selug. Si le jet est réussi, il ignore les effets du sort. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par monstre concerné. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

## MAGIE DES HOMMES BETES

Un chamarre homme bête peut lancer des sorts au début de chaque Phase des Monstres. Lancez 2D6 et reportez-vous au tableau cidessous pour les effets.

**2 - 5 Echec.** Le chamane rate son lancer de sort.

**6 Fièvre des combats.** Le chamane donne (1x le niveau de donjon) Attaques supplémentaires aux monstres en combat avec les guerriers, en répartissant les touches aussi équitablement que possible.

**7 - 8 Eclair Maudit.** Un éclair d'énergie jaillit de la main du chamane. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair maudit inflige (2 x niveau du donjon), sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.

**9 Vent de Mort.** Le chamane invoque une tempête d'un vent si violent qu'il coupe comme une lame. Déterminez le guerrier touché en tirant un pion. Ce guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, modifiées comme d'habitude, par l'Endurance et l'Armure.

**10 Drain Mental.** Le chamane crée une tempête de magie maléfique. Lancez 1D6 par guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de donjon, il ne subit aucun des effets négatifs du sort. Si le résultat est inférieur, le guerrier subit (1D6 + niveau du donjon) blessures, le chamane lui gagne l'équivalent en Points de Vie. Ce dernier ne peut cependant pas gagner des Points de Vie au delà de son total de départ, les Points de Vie supplémentaires sont perdus.

Si un guerrier tombe à 0 Points de Vie, à cause de ce sort, il est tué immédiatement et ne peut pas être réanimé, excepté par des sorts ou des objets magiques qui ressuscitent les morts.

**11 Horreur Noire d'Arnizipal.** Un nuage noir s'échappe de la bouche du chamane, engloutissant les guerriers dans les ténèbres. Lancez 1 D6 par guerrier, puis ajoutez sa Force au résultat. Si ce dernier est supérieur ou égal à 7, aucun effet négatif. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, sans modificateurs d'Armure ou d'Endurance.

**12 Malédiction de Nagash.** Le chamane lance un sort qui fait se crevasser le corps des guerriers. Tirez un pion pour déterminer le guerrier affecté. Pendant un tour le guerrier est incapable de se déplacer, de tirer et subit un malus de -2 à tous ses jets pour toucher en corps à corps.

A partir de ce moment et au départ de chaque tour suivant, le même guerrier subit (1 x niveau du donjon) blessures, sans modificateur pour l'Endurance et l'Armure, et ce jusqu'à ce que le chamane soit mort.



# LOGRU CHAMPION HOMME-BETE

Les hommes bêtes combattent en hardes, menées par de féroces guerriers qui ont depuis longtemps prouvé leur aptitude à commander. Ce sont des guerriers puissants et très résistants, qui possèdent des têtes bestiales, munies d'énormes cornes, et des sabots capables de défoncer une cage thoracique.

<b>Points de vie:</b>	<b>30</b>
<b>Mouvement:</b>	<b>4</b>
<b>Combat:</b>	<b>5</b>
<b>Tir:</b>	<b>3+</b>
<b>Force:</b>	<b>4</b>
<b>Endurance:</b>	<b>4</b>
<b>Initiative:</b>	<b>5</b>
<b>Attaques:</b>	<b>2</b>
<b>Or:</b>	<b>500</b>
<b>Armure:</b>	<b>-</b>
<b>Dommages:</b>	<b>1D6/2D6/5</b>



LOGRU	
PV	<b>30</b>
PV restants :	

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 :

**Arme Magique, Lancer Lances (F8).**

### Arme Magique:

**Lame des bêtes.** Cette épée ignore les 2 premiers points d'armure qu'un guerrier porte et fournit à son porteur la résistance magique 6+.

### Résistance magique 6 (Lame des bêtes)

Logru est naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre lui. Sa valeur de *Résistance Magique* (6), est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre Logru. Si le jet est réussi, il ignore les effets du sort. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par monstre concerné. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

### LANCER Lance

Logru est équipés d'une lance qu'il peut lancer.

Dès qu'il est placé sur le plateau et avant que les guerriers ne puissent faire quoi que ce soit, il peut lancer son arme en une seule et unique Attaque. Lancez un dé et comparez avec sa caractéristique Tir pour voir si la cible est touchée, comme avec n'importe quelle arme de jet. La lance possède une force de 1D6+8 ou 2D6+8, selon si le jet de tir est plu ou moins de 6. L'arme cause donc (dés de dommages de Logru) + 8 blessures, modifiées par l'Endurance et l'Armure de la cible, comme dans les règles sur les tirs avec armes de jet. Après avoir lancé son arme, Logru combat en corps à corps au cours de la phase des monstres, comme d'habitude.

# ESSEMAR CHAMPION CENTAURE

Les centaures vivent souvent dans les Désolations Nordiques où leur brutalité est légendaire. Ils descendent parfois vers le sud en compagnie d'hommes bêtes ou de guerriers du Chaos pour assiéger une cité naine. Leur tempérament violent les pousse aux extrémités les plus sanglantes.

<b>Points de vie:</b>	27
<b>Mouvement:</b>	8
<b>Combat:</b>	4
<b>Tir:</b>	2+
<b>Force:</b>	5
<b>Endurance:</b>	3 (5)
<b>Initiative:</b>	4
<b>Attaques:</b>	3
<b>Or:</b>	1000
<b>Armure:</b>	2
<b>Dommages:</b>	2D6/3D6/5



ESSEMAR	
PV	27
PV restants :	

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

## Règles spéciales :

Arc force 7, arme magique, armure magique, objet magique, peur 8.

### Arme Magique:

**Flèches de mutilation:** Les attaques faites par l'utilisateur ne peuvent pas être esquivées ou éludées de quelque façon.

### Armure magique :

**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 1 D6. 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.

### Objet magique :

**Pendentif du Chaos:** Le porteur ignore un coup sur un 5+ sur 1D6 et un sort sur un 4+ sur 1D6.

### Peur 8

Certains monstres provoquent la peur; ils possèdent un indice de peur, indiqué par un chiffre. Lorsqu'un tel monstre intervient, lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Cela s'appelle le test de peur du guerrier.

Si le résultat est supérieur à l'indice de peur du monstre, le guerrier n'est pas effrayé et se bat normalement.

Si le résultat est inférieur ou égal à l'indice de peur du monstre, le guerrier 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.

Chaque test ne s'applique qu'à un même type de monstre et pendant un seul combat.

# APPEL SANGLANT

## SEIGNEUR DU CHAOS

Avec le temps, certains guerriers du Chaos se font remarquer par leurs dieux versatiles, devenant à cette occasion des champions ou des seigneurs du Chaos, ceux qui conduisent les armées.

<b>Points de vie:</b>	<b>35</b>
<b>Mouvement:</b>	<b>4</b>
<b>Combat:</b>	<b>9</b>
<b>Tir:</b>	<b>Auto</b>
<b>Force:</b>	<b>5</b>
<b>Endurance:</b>	<b>5(11)</b>
<b>Initiative:</b>	<b>9</b>
<b>Attaques:</b>	<b>5</b>
<b>Or:</b>	<b>3050</b>
<b>Armure:</b>	<b>6</b>
<b>Dommages:</b>	<b>4D6</b>



Appel Sanglant	
PV	<b>31</b>
PV restants :	

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

### Règles spéciales :

**Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique.**

#### Arme magique

**Lame Mangeuse de sort:** Le porteur a la résistance magique 5+.

Appel Sanglant peut repousser les effets des sorts lancés contre lui grâce à son épée magique. Sur un résultat de 5+ sur 1D6, la protection fonctionne. Ce jet s'appelle le Jet de Résistance. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre Appel Sanglant. Si le jet est réussi, les effets du sort sont ignorés. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par monstre concerné. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

#### Armure magique

**Armure de régénération :** Le porteur a 1D6 de régénération.

#### Objets magiques

**Tabard de nuit:** Le porteur est à -2 pour être touché par des attaques à distance.

**Ceinture de courage:** Le porteur a dissipation de la magie 6+.

Appel Sanglant a la capacité de *Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de la Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Sur un résultat de 5+ sur 1D6, l'aptitude fonctionne. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation (5+), le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

**Charme de cristal:** Un monstre portant cet objet gagne 1 en immatérialité.

Pour attaquer Appel Sanglant avec une arme non magique, le jet pour toucher de votre guerrier est réduit de 1. Les attaques faites avec armes magiques sont effectuées normalement.