

**GRAND MONSTRE**

Lorsque vous placez ce monstre sur le plateau, tirez un pion de guerrier. Le joueur désigné place la figurine n'importe où sur le plateau, tournée dans n'importe quelle direction, en déplaçant les autres monstres et les guerriers si nécessaire. Tirez un second pion de guerrier pour déterminer qui le monstre attaque. N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal au niveau du tableau d'où est tiré le monstre. Si un Grand Monstre réussit à tuer un guerrier et que certaines de ses Attaques sont inutilisées, il peut alors choisir une autre cible et finir ses Attaques sur elle.

**DEMON MAJEUR 13**

Les gardiens des secrets de Slaanesh sont désignés sous l'appellation Démon Majeur car ce sont les plus puissantes des créatures d'origine démoniaque. Lors d'une attaque avec une arme non-magique contre un gardien de secrets de Slaanesh, les jets pour toucher de votre guerrier sont réduits de -2. Les attaques avec armes magiques ne subissent qu'un malus de -1.

Les gardiens des secrets de Slaanesh possèdent une Valeur de Terreur Démoniaque de 13. Au début d'un combat où un gardien des secrets de Slaanesh se trouve en jeu, lancez 1D6 + (le niveau de votre guerrier) pour chaque guerrier présent : ceci est le test de Terreur Démoniaque de votre guerrier. Si son résultat est supérieur à 13, votre guerrier n'est pas effrayé et peut combattre normalement.

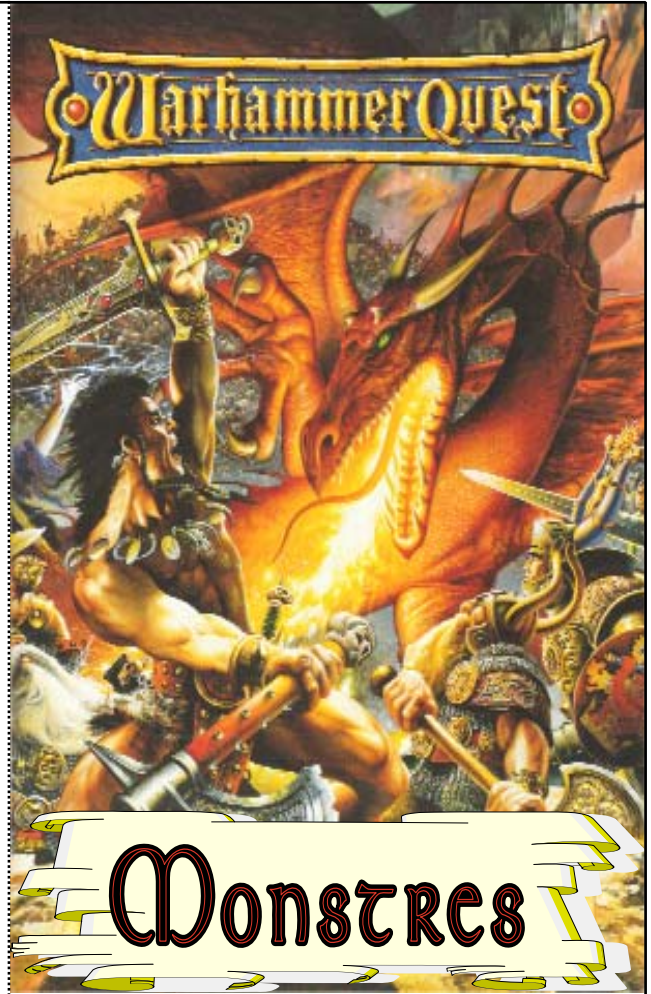
Si le total est inférieur ou égal à 13 et n'est pas un résultat naturel de 1, ce guerrier est terrifié pendant le combat et se bat avec un malus de -2 pour toucher. Si un sorcier échoue à son test de terreur démoniaque, tous les sorts qu'il tente de lancer voient leur points de pouvoir pour lancer augmentés de +2. Si le résultat de votre guerrier est un 1 naturel, il est si terrifié qu'il ne peut rien faire du tout et peut être touché automatiquement.

**DISSIPATION 4+**

Les gardiens des secrets de Slaanesh ont la capacité de Dissiper la Magie aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale 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. Le gardien des secrets de Slaanesh possède une Valeur de Dissipation de 4+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que 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 1, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

**AURA DE SLAANESH**

Un gardien des secrets de Slaanesh possède une Aura qu'il peut utiliser pour immobiliser et hypnotiser ses ennemis pendant qu'il les attaque. Une fois qu'il combat un gardien des secrets de Slaanesh, un guerrier ne peut pas se dégager du blocage (même l'elfe!) et subit un malus de -1 à ses jets pour toucher.



**Valeur 5500 Pièces d'or**

**IMPASSIBILITÉ 5+**  
Les buveurs de sang sont tellement puissants, qu'ils ignorent des coups qui à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, le coup rebondit sans le moindre dommage.

**Domages : 6D6 + 7**  
Aura de Slaanesh  
Vol - Démon Majeur 13  
Impassibilité 5+ - Insensibilité 7  
Grand Monstre - Dissipation 4+  
Résistance magique 4+ - Embuscade Magique 2+  
Jamais Bloqué.  
4 sorts de Magie du chaos  
(voir fiche magie du chaos)

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

Points de vie : 84  
Mouvement : 6  
Combat : 9  
Tir : A  
Endurance : 7(11)  
Force : 7  
Attaques : 6  
Armure : 4

**EMBUSCADE MAGIQUE 2+**  
Les gardiens des secrets de Slaanesh portent leurs attaques à une vitesse incroyable et peuvent tendre des embuscades magiques. Une embuscade magique fonctionne de la même façon qu'une classique (attaque immédiate + attaque au tour des monstres) à la différence qu'il est impossible, même pour le sorcier (ou autre) jeteur de sort, de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé ! L'embuscade magique du gardien des secrets de Slaanesh fonctionne sur 2+.

**RÉSISTANCE MAGIQUE 4+**  
Le gardien des secrets de Slaanesh possède une Valeur de Résistance Magique de 4+, 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 gardien des secrets de Slaanesh. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par le gardien des secrets de Slaanesh. 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.

**INSENSIBILITÉ 7**  
Les gardiens des secrets sont tellement coraces qu'ils ignorent la douleur des coups, à l'exception des plus terribles. Chaque fois qu'un guerrier touche un buveur de sang à corps ou sur un tir déduisez 7 du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du monstre s'il y a lieu).

**VOI**  
Un buveur de sang peut voler et se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin. Les buveurs de sang ne peuvent pas être bloqués et peuvent changer d'adversaire à chaque tour. Tirez un pion de guerrier au début de chaque phase et pour chaque monstre afin de déterminer sa cible. (S'il n'y a pas de case vide à côté du guerrier désigné, tirez un autre pion.)

**GARDIEN des SECRETS Démon majeur de SLAANESH**

**GARDIEN des SECRETS Démon majeur de SLAANESH**

