

Seigneur Revenant

Points de vie : 35 Force : 4
 Mouvement : 4 Endurance : 4(6)
 Combat : 4 Attaque : 2
 Initiative : 4 Armure : 2

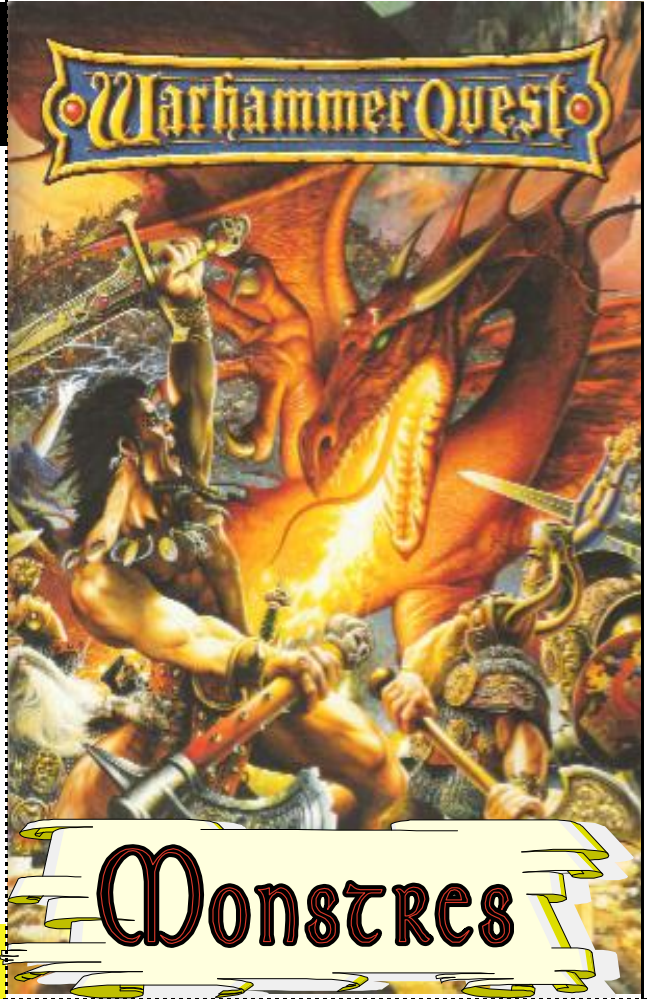
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	3	3	4	4	4	4	5	5

Bien que leurs corps ne soient plus que chair momifiée et os blanchis. Les revenants maintiennent une certaine cohérence grâce à une magie malfaisante séculaire. Ils portent d'antiques armes et armures altérées par le temps. Leur corps difformes et hideux sont couvert d'amulettes, d'anneaux et de bijoux.

Dommages : 2D6 + 4
Peur 8
Armure magique
Arme magique

Peur Sur 1D6 + le niveau du guerrier. - 8 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

Valeur 650 Pièces d'or



Monstres

- Lame de Crainte** : Cette épée exsude un froid glacial. L'air autour de sa lame tourbillonne avec de petits cristaux de glace, gelant tout ce qui l'entoure. N'importe quel guerrier se tenant dans une place à côté du possesseur de la lame de Crainte à la fin du tour souffrira de 3 blessures, sans aucune déduction. Ce sont des dommages mortels (voir le p81 du livre de règles avancées de Warhammer Quest).
- Lame du Tombeau du Chaos** : Cette lame est forgée de l'essence même du chaos et est constamment assouffie de sang. Chaque fois qu'un guerrier est réduit à zéro Point de Vie par une blessure de cette lame, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, le guerrier perd 1D3 Point de Vie de manière permanente.
- Lame de Résurrection** : Comme le sang versé par cette lame touche terre, il bouillonne et se réincarne. *Quand la magna sanglant mesure deux mains de large, un cadavre squelettique fait fi de la fleur rouge et attaque les guerriers. Notez combien de blessures la monstre arme avec cette lame inflige. Chaque fois qu'il arrive à 10 blessures, un guerrier squelettique arme avec une épée est créée. Le guerrier squelettique est placé en utilisant les règles normales et peut faire ses attaques dans la prochaine phase des monstres.*
- Épée d'éventreur des lombres** : Une lourde épée d'éventreur atrocement dentelée et faite en acier noir. En dépit de sa surface foncee elle l'eventre avec un éclat bien électrique et déchire les armures comme du papier. Toutes les fois que le porteur frappe son ennemi, cette lame ignore 1D6 points d'armure. Si le résultat est un 6 la lame détruit un morceau de la lame. *Nagashizzar* : Ces haches ont été créées par le grand Necromancien Nagash et ont des pierres de distortion incorporées dans leurs lames. Elles sont toujours utilisées par paires et les pertes dans ces lames peuvent avoir des effets supplémentaires. En outre, si un guerrier est 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.
- D6 Effet**
 - 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 positifs.
 - Le guerrier perd 1D6 PV de manière permanente.
 - Le guerrier perd 1 point en Endurance de manière permanente.
 - Le guerrier perd 1 point en Force de manière permanente.
 - Le guerrier ne souffre d'aucun effet supplémentaire.
 - Cette arme antique est constituée de longues chaînes noires, fait un ensemble de chaînes arrifex qui continuent à vivre en cliquant leurs mâchoires. Les mâchoires du fleau peuvent mordre un guerrier qui est frappé. Sur un jet normal pour toucher de 6, le guerrier subit 2D6 blessures supplémentaires sans aucune déduction.
- Élan des crânes** : Cette arme antique est constituée de longues chaînes noires, fait un ensemble de chaînes arrifex qui continuent à vivre en cliquant leurs mâchoires. Les mâchoires du fleau peuvent mordre un guerrier qui est frappé. Sur un jet normal pour toucher de 6, le guerrier subit 2D6 blessures supplémentaires sans aucune déduction.

- Bouclier rouillé** : Ce bouclier est forgé de fer et de pierre de distortion, il est rouillé et se désintègre. Il flambouille à la vie quand il sent la magie à proximité de son porteur. Le bouclier ajoute + 1 à l'endurance du monstre. En outre, n'importe quel sort lancé au porteur peut être renvoyé sur un jet de 6 sur 1D6, et le sort affectera le guerrier qui l'a lancé normalement.
- Bâton de Krell** : Krell était autrefois un guerrier puissant du Chaos qui sert maintenant Nagash dans la non-vie. Son bâton recouvert de runes peut causer la folie de ceux qui le regarde fixement. Tous les guerriers ont - 1 à tous leur jets pour toucher le monstre, en combat ou en tir. En outre, n'importe quel guerrier qui lance un 1 pour frapper le porteur a été temporairement saisi par la folie de Krell, et peut ne rien faire du tout pour un tour entier. Les monstres ont + 1 pour toucher un guerrier affecté par le bâton de Krell.
- 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 déjoue les sorts ennemis. Le monstre gagne la résistance magique (4). Voir la section bestiaire de Warhammer Quest pour les détails.
- L'armure de Flétrissure** : Cette armure est forgée de la décadence des siècles et donne la vitalité artificielle à son porteur. Le monstre bénéficie de RÈGÈNÈRATÈON (2). Voir la section de bestiaire de Warhammer Quest pour les détails (page 85). Ceci en plus de toutes les capacités que le monstre peut déjà posséder.
- Plastron de Numas** : Ce plastron rouge fleuri a été forgé il y a des siècles dans la ville de Numas. Son porteur peut survivre à des blessures terribles qui tueraient d'autres monstres. Quand le monstre portant cette armure est réduit à zéro Point de Vie, lancer 1D6. Sur un résultat de 5 ou de 6 il n'est pas mort, il lui reste 1D6 Point de Vie. Sur un résultat de 4 ou moins le monstre est finalement mort.
- L'armure maudite de Quatar** : Cette infâme armure maudite a des milliers d'années, ouverte à un moment où les monstres géants glissaient au-dessus de la terre, dans les vallées. Les monstres qui portent cette armure sont maudits et souffrent de la même malédiction que les monstres qui portent cette armure. Les monstres qui portent cette armure souffrent de la même malédiction que les monstres qui portent cette armure. Les monstres qui portent cette armure souffrent de la même malédiction que les monstres qui portent cette armure.

ARMURE MAGIQUE

ARMES MAGIQUES

Seigneur Revenant

Seigneur Revenant

