

Le gardien du Pont du Sort Malheureux

Seigneur revenant

Points de vie:	35
Mouvement:	4
Combat:	4
Tir:	-
Force:	4
Endurance:	4(6)
Initiative:	4
Attaque:	2
Or:	650
Armure:	2
Dommages:	2D6

Points de Vie	35
PV restants	



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

Règles spéciales:

Anneau magique qui détourne les flèches et autres armes de jet sur un résultat de **3+** sur 1D6.

Résistance magique de **4+**.

Peur : **8**

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

Arme magique : suivant tableau page 2.

Armure magique : suivant tableau page 3.

Arme magique

Lancez 1D6 pour déterminer l'arme magique utilisée par le gardien du pont.

Résultat	Arme magique										
1	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 souffre de 3 blessures, sans aucune déductions. Ce sont des dommages mortels (voir le p81 du livre de règles avancées de Warhammer Quest).										
2	Lame du Tombeau du Chaos : Cette lame est forgée de l'essence même du chaos et est constamment assoiffée 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.										
3	Lame de Résurrection : <i>Comme le sang versée par cette lame touche terre, il bouillonne sur le sol. Quand le magma sanglant mesure deux mains de large, un cadavre squelettique jaillit de la flaque rouge et attaque les guerriers.</i> Noter combien de blessures le monstre armé avec cette lame inflige. Chaque fois qu'il arrive à 10 blessures, un guerrier squelettique armé 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.										
4	Épée d'éventreur des tombes : Une lourde épée d'éventreur atrocement dentelée et faite en acier noir. En dépit de sa surface foncée elle rougeoie avec un éclat bleu 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 aléatoirement déterminé de l'armure que le guerrier affecté porte.										
5	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. D6 Effet <table><tr><td>1</td><td>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.</td></tr><tr><td>2-3</td><td>Le guerrier perd 1D6 PV de manière permanente.</td></tr><tr><td>4</td><td>Le guerrier perd 1 point en Endurance de manière permanente.</td></tr><tr><td>5</td><td>Le guerrier perd 1 point en Force de manière permanente.</td></tr><tr><td>6</td><td>Le guerrier ne souffre d'aucun effet additionnel.</td></tr></table>	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.
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.										
6	Fléau des crânes : Cette arme antique est constituée de longues chaînes noires, liant ensemble des crânes affreux qui continuent à vivre en claquant leurs mâchoires. Les mâchoires du fléau peuvent mordre un guerrier qui est frappé. Sur un jet normal pour toucher de 6, le guerrier subit 2D6 blessures supplémentaires sans aucune déductions.										

Armure magique

Lancez 1D6 pour déterminer l'armure magique utilisée par le gardien du pont.

Résultat	Armure magique
1	Bouclier rouillé : Ce bouclier est forgé de fer et de pierre de distorsion, il rougeoie d'un rouge mat dans l'obscurité. Il flamboie 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..
2	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.
3	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.
4	L'armure de Flétrissure : <i>Cette armure est forgée de la décadence des siècles et donne la vitalité artificielle à son porteur.</i> Le monstre bénéficie de REGENERATION (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.
5	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.
6	L'armure maudite de Qatar : Cette infâme armure maudite a des milliers d'années , ouverts à un moment où les monstres écailleux glissaient au-dessus de la terre, et où les dragons de feu striaient les cieux. Qui peut maintenant deviner le destin ou le but ténébreux de son créateur. L'armure infiltre lentement la vie de son porteur, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus qu'un squelette, des os défraîchis liés par une magie mauvaise. Le monstre portant cette armure perd 1 attaque, mais a +3D6 Points de Vie supplémentaires avant de pouvoir être blessé. Aucun monstre peut jamais avoir moins d'une attaque.