

# BESTIAIRE

Jusqu'à présent, les guerriers ont eu à affronter des monstres assez féroces qui cherchaient à les tuer par tous les moyens. Cependant, le monde de Warhammer grouillant de créatures malfaisantes, le pire reste encore à venir.

Ce chapitre des règles avancées vous donne tous les détails sur les nombreux monstres du monde de Warhammer. Il y a des dragons et des démons, des monstres si puissants qu'ils peuvent tuer les guerriers d'un seul coup, faisant passer les rats ogres et les minotaures pour d'innocents agneaux.

D'autres, tels que les assassins skavens, sont des créatures vicieuses qui préfèrent frapper les guerriers dans le dos avec des lames empoisonnées.

Les morts vivants infestent les souterrains du Vieux Monde, les vampires et les momies sèment la terreur chez tous les mortels. Sorciers maléfiques et nécromanciens se mettent sur les rangs pour combattre les guerriers et faire triompher les ténèbres.

# BESTIAIRE

|                                      |           |                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|--------------------------------------|-----------|
| <b>LE BESTIAIRE</b>                  | <b>78</b> | <b>CHAOS</b>                         | <b>86</b> |
| Utilisation des Tableaux de Monstres | 78        | Hommes Bêtes                         | 86        |
| Niveau des Groupes                   | 78        | Chamanes Hommes Bêtes                | 86        |
| Monstres des Pièces Objectifs        | 78        | Magie des Hommes Bêtes               | 86        |
| Tableaux de Monstres                 | 78        | Guerriers du Chaos                   | 87        |
| Monstres Multiples                   | 78        | Sorciers du Chaos                    | 87        |
| Lignes des Tableaux de Monstres      | 78        | Magie du Chaos                       | 87        |
| Déplacement des Monstres             | 79        | Chiens du Chaos                      | 88        |
| Taille des Socles                    | 79        | Démons de Khorne                     |           |
| Règles Spéciales                     | 79        | Sanguinaires                         | 88        |
| Trésor                               | 79        | Juggernauts                          | 88        |
| Tour Complet                         | 79        | Lame d'Enfer                         | 88        |
|                                      |           | Buveurs de Sang                      | 88        |
| <b>REGLES SPECIALES DES MONSTRES</b> | <b>80</b> | Hache de Khorne                      | 88        |
| Anneau de Protection (+n E)          | 80        | Fouet Démon                          | 88        |
| Arme Magique                         | 80        | Drain de Pouvoir                     | 88        |
| Armure Magique                       | 80        | Démons de Slaanesh                   |           |
| Assassinat n+                        | 81        | Démonettes                           | 89        |
| Attaques Groupées                    | 81        | Bêtes de Slaanesh                    | 89        |
| Aura Démoniaque -n                   | 81        | Aura de Slaanesh                     | 89        |
| Combat en Rangs                      | 81        | Gardien des Secrets                  | 89        |
| Dard (dommages)                      | 81        | Démons de Nurgle                     |           |
| Démon Majeur n                       | 81        | Portepeste                           | 90        |
| Dissipation n+                       | 81        | Bêtes de Nurgle                      | 90        |
| Dommages Critiques                   | 81        | Nurglings                            | 90        |
| Drain Magique n+                     | 81        | Trainée de Bave                      | 90        |
| Embuscade n+                         | 82        | Grand Immonde                        | 90        |
| Embuscade-Magie n+                   | 82        | Flot de Corruption                   | 90        |
| Epée Suintante                       | 82        | Démons de Tzeentch                   |           |
| Equipé de Arme (F n)                 | 82        | Incendiaires de Tzeentch             | 92        |
| Equipé de [a-b] Arme 1 ou            |           | Horreurs de Tzeentch                 | 92        |
| [c-d] Arme Z                         | 82        | Attaque des incendiaires de Tzeentch | 92        |
| Esquive n+                           | 82        | Mort --> Horreurs Bleues             | 92        |
| Frénésie n+                          | 82        | Duc du Changement                    | 92        |
| Fuite                                | 82        | Pouvoir de Tzeentch                  | 92        |
| Gardes (monstre)                     | 82        | Source Magique                       | 92        |
| Gel n                                | 83        |                                      |           |
| Grand Monstre                        | 83        | <b>NAINS DU CHAOS</b>                | <b>93</b> |
| Haine race                           | 83        | Nains du Chaos                       | 93        |
| Hypnose n+                           | 83        | Tromblons Nains du Chaos             | 93        |
| Immatérialité -n                     | 83        | Sorciers Nains du Chaos              | 94        |
| Impassibilité n+                     | 83        | Magie des Nains du Chaos             | 94        |
| Insensibilité n                      | 83        |                                      |           |
| Jamais Bloqué                        | \$3       | <b>ELFES NOIRS</b>                   | <b>95</b> |
| Lancer objet (F n)                   | \$3       | Elfes Noirs                          | 95        |
| Magie Type n                         | 83        | Assassins Elfes Noirs                | 95        |
| Objet Magique                        | 84        | Maîtres de Meute Elfes Noirs         | 95        |
| Parade n                             | 84        | Conduite de Meute                    | 95        |
| Paralysie                            | 84        | Sorciers Elfes Noirs                 | 96        |
| Peste                                | 84        | Magie des Elfes Noirs                | 96        |
| Pétrification                        | 84        | Gardes Noirs de Naggaroth            | 97        |
| Peur n                               | 84        | Furies                               | 97        |
| Poison                               | 84        |                                      |           |
| Pourriture Sépulcrale (1 Dn)         | 84        |                                      |           |
| Régénération n                       | 85        |                                      |           |
| Résistance Magique n+                | 85        |                                      |           |
| Souffle Enflammé n                   | 85        |                                      |           |
| Tatouages n+                         | 85        |                                      |           |
| Terreur n                            | 85        |                                      |           |
| Toile (1 Dn)                         | 85        |                                      |           |
| Vol                                  | 85        |                                      |           |
| Vomi                                 | 85        |                                      |           |



**GEANTS 98**

**MONSTRES 99**

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Centaures Taureaux          | 99  |
| Squigs                      | 99  |
| Attaque des Squigs Sauvages | 99  |
| Centaures                   | 100 |
| Chimère                     | 100 |
| Cockatrice                  | 100 |
| Dragons Ogres               | 100 |
| Dragons                     | 101 |
| Souffle de Dragon           | 101 |
| Trésor                      | 101 |
| Chauve-Souris Géantes       | 102 |
| Rats Géants                 | 102 |
| Attaque Suicidaire          | 102 |
| Scorpions Géants            | 102 |
| Araignées Géantes           | 102 |
| Gorgones                    | 103 |
| Grand Taurus                | 103 |
| Griffons                    | 103 |
| Hippogriffes                | 103 |
| Hydre                       | 103 |
| Lammasu                     | 104 |
| Souffle Sorcier             | 104 |
| Manticores                  | 104 |
| Dard de Manticore           | 104 |
| Minotaures                  | 104 |
| Ogres                       | 104 |
| Rats Ogres                  | 105 |
| Trolls                      | 105 |
| Trolls de Pierre            | 105 |
| Chiens de Guerre            | 105 |
| Wyverns                     | 105 |



**ORQUES ET GOBELINS 106**

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Gobelins            | 106 |
| Filet               | 106 |
| Gobelins Fanatiques | 106 |
| Boulet              | 107 |
| Chasseurs de Squigs | 107 |
| Troupeau de Squigs  | 107 |
| Chamane Gobelin     | 107 |
| Magie des Gobelins  | 107 |
| Hobgobelins         | 108 |
| Orques              | 108 |
| Orques Noirs        | 108 |
| Orques Sauvages     | 108 |
| Chamane Orque       | 109 |
| Magie Orque         | 109 |
| Snotlings           | 109 |



**SKAVENS 110**

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Guerriers des Clans Skavens | 110 |
| Assassins Skavens           | 110 |
| Lance-Feu Skavens           | 111 |
| Lance-Feu                   | i11 |
| Jezzails Skavens            | 111 |
| Jezzail                     | 111 |
| Verminarque Skaven          | 111 |
| Vouge Maléfique             | 111 |
| Attaque Suicidaire          | 112 |
| Vermine de Choc Skavens     | 112 |
| Encenseurs à Peste Skavens  | 112 |
| Encensoir à Peste           | 112 |
| Moines de la Peste Skavens  | 112 |
| Brouillard de Mort          | 112 |
| Globadiers Skavens          | 113 |
| Globes de Vent de Mort      | 113 |
| Prophètes Gris Skavens      | 113 |
| Magie Skaven                | 113 |

**MORTS VIVANTS 114**

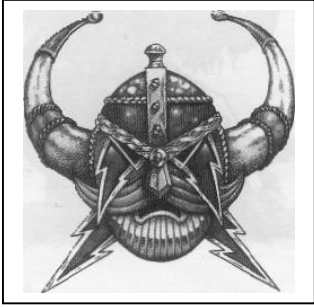
|                      |     |
|----------------------|-----|
| Fantômes             | 114 |
| Liches               | 114 |
| Goules               | 114 |
| Momies               | 114 |
| Nécromanciens        | 115 |
| Magie Nécromantique  | 115 |
| Squelettes           | 115 |
| Zombies              | 115 |
| Spectres             | 116 |
| Vampires             | 116 |
| Capacités de Vampire | 116 |
| Revenants            | 116 |

**TABLEAUX DES MONSTRES**

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| Tableau des Monstres de Niveau 1  | 117 |
| Tableau des Monstres de Niveau 2  | 118 |
| Tableau des Monstres de Niveau 3  | 119 |
| Tableau des Monstres de Niveau 4  | 121 |
| Tableau des Monstres de Niveau 5  | 123 |
| Tableau des Monstres de Niveau 6  | 125 |
| Tableau des Monstres de Niveau 7  | 128 |
| Tableau des Monstres de Niveau 8  | 131 |
| Tableau des Monstres de Niveau 9  | 134 |
| Tableau des Monstres de Niveau 10 | 138 |

# . BESTIAIRE .

Ce chapitre contient des tableaux de monstres complets ainsi que des règles spéciales pour pouvoir employer l'immense gamme des figurines fantastiques Citadel dans vos parties de Warhammer Quest.



**L**es tableaux avancés des monstres de ce chapitre fonctionnent comme celui du chapitre Autres Monstres (en fait ce tableau était une copie intégrale du tableau des monstres de niveau 1 de ce chapitre).

Bien que les règles suivantes puissent sembler comparables, elles sont un peu différentes. Si vous utilisez les tableaux avancés, assurez-vous que vous avez bien lu les règles des pages suivantes. En cas de contradiction entre ces règles et celles du chapitre Autres Monstres, ce sont celles données ici qui s'appliquent.

## UTILISATION DES TABLEAUX DE MONSTRES

Avant de démarrer une nouvelle aventure avec des guerriers de niveau 1, vous devez décider si vous utilisez les monstres des cartes Evénements, ceux du tableau des autres monstres ou ceux des tableaux avancés de ce chapitre. Bien entendu, dans les donjons de haut niveau, les guerriers seront obligés d'avoir recours aux tableaux avancés.

Si vous décidez d'utiliser les tableaux avancés, voici comment vous devez procéder pour déterminer les monstres que les guerriers vont rencontrer.

Continuez à utiliser les cartes Evénement mais au lieu de vous reporter aux caractéristiques de la carte, consultez simplement ses coins supérieurs. Si elle porte un M, faites un jet de dé classique sur le tableau des monstres, en tenant compte du niveau de la partie en cours. Si elle porte un E, lancez un dé et reportez-vous au tableau des événements de donjon pour déterminer ce qui se produit.

## NIVEAU DES GROUPES

Le système des niveaux de groupe est expliqué plus en détail aux paragraphes Niveaux Mixtes et Puissants Monstres situés dans le chapitre Le Groupe.

## MONSTRES DES PIECES OBJECTIFS

Si vous utilisez les tableaux avancés, vous devez faire un jet sur le tableau avancé des monstres des pièces objectifs (p39), afin de déterminer les monstres dans la pièce objectif finale.

Gardez à l'esprit que certains des donjons du Livre d'Aventures sont conçus spécialement pour certains types de monstres il donc vaut mieux les traiter de la façon prévue. Si vous doutez, ayez recours au bon sens.

## TABLEAUX DE MONSTRES.

Les tableaux avancés des monstres sont prévus pour des jets de D66, et fonctionnent comme ceux du chapitre Autres Monstres. En résumé, pour lancer 1 D66, jetez 2D6 et, au lieu de les ajouter, attribuez un dé aux dizaines et un aux unités. Si vous obtenez 4 et 2, le résultat est donc 42 (pas 6).

Ensuite, reportez-vous au tableau correspondant pour déterminer quels monstres les guerriers devront affronter : un groupe de niveau 1 se reporte au tableau des monstres de niveau 1, un groupe de niveau Z au tableau des monstres de niveau Z et ainsi de suite. Ensuite, lancez un nouveau dé pour déterminer le nombre des monstres, indiqué dans la colonne Nombres (Nbre) de leur ligne dans le tableau.

Chaque fois qu'un monstre est cité dans un tableau, on retrouve ses caractéristiques, comme sur la carte d'Evénement, sa valeur en or, son armure, toutes ses règles spéciales, s'il y a lieu, ainsi que le nombre de monstres présents dans la pièce.

En général, les monstres issus des tableaux sont traités comme s'ils avaient été générés par des cartes Evénements. Ils sont placés et combattent selon les règles classiques, rapportant chacun une somme en pièces d'or lorsqu'ils sont abattus. Lorsqu'ils sont tous morts, les guerriers obtiennent une carte de Trésor.

Vous aurez noté que certains monstres ont des capacités spéciales, Embuscade 5+ et Epidémie ou d'autres règles spéciales. Ces dernières sont reprises sur les tableaux et expliquées plus en détail dans le chapitre Règles Spéciales des Monstres.

## MONSTRES MULTIPLES

Certaines lignes du tableau indiquent que les guerriers ont rencontré plus d'une sorte de monstres. La ligne 42 du tableau des monstres de niveau 2, par exemple, indique que les guerriers rencontrent une force combinée d'1 D6 coureurs d'égouts, d'1 D6 encenseurs à peste et d'1 D6 globadiers. Dans ce genre de situation les monstres sont placés sur le plateau dans l'ordre des tableaux.

De la même façon, certaines lignes des tableaux nécessitent un second jet de dé pour déterminer précisément le monstre rencontré. La ligne 36 du tableau des monstres de niveau 1 demande que vous lanciez 1 D6 pour déterminer si vous rencontrez des squigs sauvages (de 1 à 3) ou si vous rencontrez des conducteurs de squigs (de 4 à 6).

## LIGNES DES TABLEAUX DE MONSTRES

Chaque ligne des tableaux de monstres comporte:

### Race et Type

La race du monstre. Dans certaines occasions, un autre D6 est nécessaire pour déterminer le type de monstre de cette race qui apparaît.

### Profil

Le profil du monstre : Mouvement (M), Caractéristique de Combat (CC), Caractéristique de Tir (CT), Force (F), Endurance (E), Points de Vie (PV), Initiative (I), Attaques (A).

Lorsqu'une caractéristique est remplacée par un 5, reportez aux règles spéciales en fin de ligne.

Un A dans la colonne Caractéristique de Tir (CT), indique que les cibles sont touchées automatiquement, lorsque les monstres utilisent des armes de jet.

### Or

La Valeur en pièces d'or de chaque monstre, qui est perçue lorsqu'il est tué.

### Armure (Ar.)

La valeur de l'armure portée par le monstre. Elle doit être ajoutée à la caractéristique d'Endurance du monstre. Dans un souci pratique, lorsqu'un monstre porte une armure, son Endurance modifiée est donnée entre parenthèses après sa caractéristique normale d'Endurance.

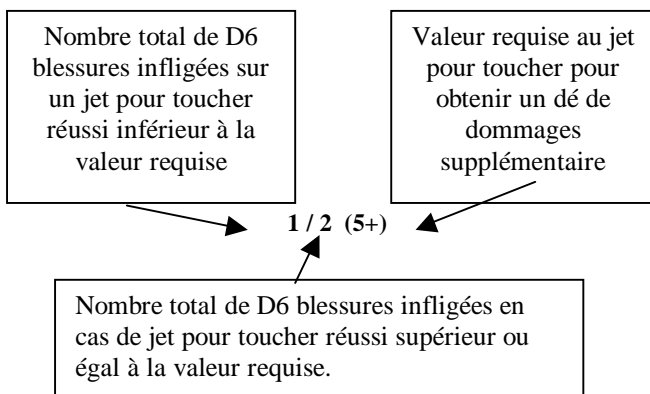
Un S dans cette colonne indique que le monstre possède des règles spéciales relatives à son armure, reportez-vous en fin de ligne pour plus de détails.

### Dommages (Dom.)

Les dommages sont les blessures infligées aux guerriers par le monstre lors des attaques réussies.

Pour déterminer les dommages provoqués consultez le tableau, un chiffre simple est le nombre de D6 qu'il faut lancer avant d'ajouter la Force du monstre. Un 2, par exemple, indique que le monstre inflige (2D6 + F) blessures, pour chaque touche réussie.

Certains monstres font des dommages supplémentaires si leur jet pour toucher est supérieur à une certaine valeur. Un ogre, par exemple, provoque normalement (1 D6 + Force) blessures, mais si son jet pour toucher est supérieur ou égal à 5, le coup atteint une zone particulièrement sensible et provoque 2D6 + Force) blessures. Cela est représenté sur le tableau ci-dessous :



Un S dans cette colonne indique que le monstre possède des règles spéciales relatives aux dommages, reportez-vous en fin de ligne pour plus de détails.

### Nombre (Nbre)

Le nombre de monstres de ce type rencontrés, déterminé par le jet de dé sur le tableau des monstres.

### Règles Spéciales

Concerne toutes les capacités du monstre ou toutes les règles spéciales qui s'y appliquent. Elles seront expliquées plus en détail dans le chapitre Règles Spéciales des Monstres ou dans les chapitres consacrés aux monstres du Bestiaire.

### DEPLACEMENT DES MONSTRES

Déplacer tel ou tel monstre en premier fait généralement peu de différence, ainsi ne vous limitez pas à une procédure rigide. Toutefois, il y aura des moments où cela sera nécessaire. En de tels cas, les monstres sont déplacés par ordre décroissant d'Initiative. Au cas où leurs Initiatives seraient égales, lancez un dé pour chacun, le plus fort résultat agit le premier.

### TAILLE DES SOCLES

Certaines figurines Citadel sont fournies avec des socles plus grands que ceux contenus dans la boîte. Ils dépassent la taille des cases des sections de Warhammer Quest. Ces monstres sont censés occuper la place définie par leur socle. Il est cependant plus simple dans la plupart des cas de résoudre ce type de problèmes en utilisant le bon sens : il est possible de mettre deux ogres côte à côte dans un couloir si vous faites se chevaucher leurs socles. Lors des déplacements, faites comme si le socle était de taille normale. Tant que vous utiliserez votre bon sens et que vos partenaires seront d'accord, vous ne devriez pas avoir trop de problèmes.

Pour plus de détails sur la façon dont fonctionnent les gros monstres, reportez vous au paragraphe Gros Monstres des Règles Spéciales du Bestiaire.

## .REGLES SPECIALES.

Tout ce qui suit est applicable aux monstres et aux règles spéciales du chapitre suivant :

### TRESORS

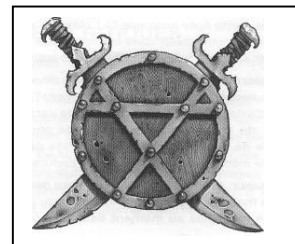
Une fois que les guerriers sont venus à bout d'un monstre, ils reçoivent de l'or, comme d'habitude. Mais comme à présent vous utilisez les tableaux avancés de monstres, vous devez également utiliser les tableaux complets de trésors.

Si les guerriers sont dans une salle ou dans un couloir, lancez un dé et consultez le tableau des trésors de donjons. S'ils sont dans une pièce objectif, lancez un dé et reportez-vous au tableau des trésors des pièces objectifs. Sauf mention contraire, chaque guerrier reçoit un objet de la pièce objectif, tandis que les trésors de donjons sont partagés entre tous.

### TOUR COMPLET

Certaines aptitudes des monstres (et certains événements ou sorts) durent un «tour complet» ou durent «un tour». Bien que la notion de tour complet soit évidente, il peut être utile de la rappeler ici.

Un tour complet est le temps écoulé entre le moment où un événement, l'aptitude d'un monstre ou un sort prend effet et le même moment au tour suivant.



Ainsi, si par exemple, un guerrier est hypnotisé par un vampire au début de la phase des monstres, il est incapable d'entreprendre quoi que ce soit avant le début de la phase des monstres du tour suivant. Dans la plupart des cas, la durée d'un tour est évidente mais si un doute subsiste, faites appel à votre bon sens pour résoudre la situation.

Notez que cela est très différent d'une action qui «dure jusqu'à la fin du tour» : les effets d'une telle action ne durent que jusqu'à la fin du tour, quel que soit le moment du tour où cette action a commencée.

# . REGLES SPECIALES DES MONSTRES .

Notez que les rubriques de ce chapitre sont classées par ordre alphabétique, aussi si la colonne Règles Spéciales d'un tableau de monstre indique qu'un monstre possède la capacité Embuscade et qu'il provoque la Peur, vous devrez vérifier les règles dans les rubriques correspondantes. Les rubriques ci-dessous sont génériques et s'appliquent à plusieurs types de monstres. Les aptitudes spécifiques qui ne s'appliquent qu'à un seul type de monstre se trouvent dans la rubrique particulière de ce monstre.

**Il n'est pas nécessaire de lire entièrement ce chapitre. Il est plus pratique de le consulter en cas de besoin, en cours de partie, ce qui vous permettra d'apprendre les règles spéciales plus efficacement.**

## ANNEAU DE PROTECTION (+n E)

Certains monstres possèdent des anneaux magiques qui leur donnent un bonus de +n en Endurance : n est le chiffre entre parenthèses situé à côté du titre Anneau de Protection.



## ARME MAGIQUE

Certains monstres possèdent des Armes *Magiques*, comparables à celles des guerriers. Cependant, dans le cas des monstres, ces armes sont maudites et maléfiques : elles détruiraient n'importe quel guerrier tentant de les utiliser.

Si la ligne du monstre indique qu'il porte une Arme Magique, lancez 1 D6 pour déterminer sa nature. Un groupe de monstres du même type est équipé du même type d'Armes Magiques, vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

**1 Epée Acérée.** Cette épée provoque (+ 1 blessure x le niveau du porteur). Un monstre choisi dans le tableau des monstres de niveau 3, par exemple infligera + 3 blessures supplémentaires.

**2 Epée de Distorsion.** Epée de Distorsion. Cette épée estompe la silhouette de son porteur, le rendant plus difficile à toucher. Tout guerrier essayant d'attaquer un monstre muni de cette arme doit déduire -1 de ses jets pour toucher. De plus, la nature distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant +1 en Endurance.

**3 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.

**4 Epée Noire.** 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.

**5 Epée de Folie.** Cette épée donne à son porteur une Valeur de Peur égale au double du niveau du guerrier qu'il combat. Si le monstre qui manie cette épée provoque déjà la Peur, il reçoit une Valeur de Terreur égale à sa Valeur de Peur d'origine.

**6 Lame des Damnés.** Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle frappe (déterminez les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).

## ARMURE MAGIQUE

Certains monstres portent une Armure Magique qui confère des protections spéciales, comme une armure magique possédée par un guerrier. Dans le cas des monstres, ces objets sont des artefacts maléfiques qui détruiraient tout guerrier essayant de se les approprier.

Si la ligne du monstre indique qu'il possède une armure magique, lancez 1 D6 et reportez-vous au tableau suivant. Un groupe de monstre du même type, est équipé des mêmes armures. Vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

**1 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.

**2 Armure de Fer Maudit.** 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.

**3 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.

**4 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.

**5 Armure Serpent** A la fin de chaque tour pendant lequel un guerrier reste dans une case adjacente au porteur de cette armure, il y a une chance qu'il soit empoisonné par le venin qui parcourt l'armure. Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateurs dus à l'Armure ou à l'Endurance. Cette attaque provoque des Dommages Critiques.

**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 1 D6 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. Un centaure taureau, par exemple, 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 touche le centaure taureau, le bonus d'Endurance du monstre est ignoré mais les propriétés magiques de l'armure s'appliquent malgré tout.

**ASSASSINAT  $n+$** 

Certains monstres peuvent perpétrer des assassinats. Cette action est traitée comme une attaque de corps à corps normale, sauf en ce qui concerne la résolution des dommages, où les coups annulent l'Endurance de la cible. De plus, si le jet pour toucher est un résultat naturel de  $n+$ , ( $n+$  étant le chiffre suivant «Assassinat», s'il en existe un), le coup ignore également l'armure de la cible. Par exemple, "Assassinat 6+", signifie que les jets pour toucher de 6 permettent de ne tenir compte ni de l'Endurance ni de l'Armure de la victime.

**ATTAQUES GROUPÉES**

Certains monstres peuvent se mettre à plusieurs pour se battre, espérant utiliser le poids du nombre pour vaincre. Plutôt que de répartir uniformément ces monstres entre les différents guerriers lorsque vous les placez sur le plateau, tirez un pion de guerrier et placez autant de monstres que vous le pouvez autour de ce guerrier. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les monstres soient placés sur le plateau. Chaque groupe de monstres entourant un des guerriers effectue une attaque combinée pour chaque Attaque du profil des monstres : chaque groupe de nurlings peut par exemple, délivrer deux attaques combinées. Pour cela, comptez le nombre de monstres attaquant le guerrier. Pour chaque monstre à partir du deuxième en contact avec le guerrier, ajoutez +1 au jet pour toucher et +1 à la Force de l'attaque. Si, par exemple, 4 snotlings font une attaque groupée, ils ont une Attaque de Force 4 avec un bonus de +3 pour toucher. Une fois l'attaque déclenchée, les monstres en groupe ne peuvent pas arrêter, ils attaquent jusqu'à ce qu'ils soient tous morts ou que le guerrier soit tué. Lorsqu'ils se défendent, chaque monstre du groupe combat individuellement, voir la caractéristique Combat de son profil.

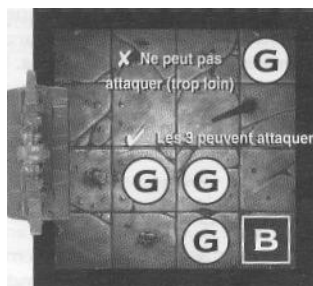
**AURA DEMONIAQUE  $-n$** 

Certains monstres sont d'essence démoniaque, ce qui les rend difficiles à tuer. Si vous attaquez une de ces créatures avec une arme non magique, votre guerrier voit ses jets pour toucher réduits de  $n$ ,  $n$  étant le chiffre rappelé à côté de la caractéristique Aura Démoniaque. Les armes magiques attaquent normalement. Un monstre avec une Aura Démoniaque de  $-Z$ , réduit les jets pour toucher de son adversaire de 2.

**COMBAT EN RANGS**

Certains monstres, comme les gobelins armés de lances, sont équipés d'armes leur permettant de se battre en rangs et donc d'engager en corps à corps des adversaires situés à deux cases de distance, à condition que les cases intermédiaires soient vides ou occupées par des alliés. Le schéma ci-contre illustre plus clairement le propos.

4 Gobelins contre un Barbare

**DARD (dommages)**

Certains monstres peuvent piquer leurs adversaires, mais seulement si toutes leurs Attaques normales atteignent leur cible dans un même tour. Le dard inflige le nombre de dommages indiqué entre parenthèses. Ces Attaques

exploitent également les règles sur le Poison expliquées à cette rubrique.

**DEMON MAJEUR  $n$** 

Certains monstres 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 une telle créature, les jets pour toucher de votre guerrier sont réduits de -2. Les attaques avec armes magiques ne subissent qu'un malus de -1. Chaque Démon Majeur possède une Valeur de Terreur Démoniaque, indiquée par un  $n$  après «Démon Majeur». Au début d'un combat où un Démon Majeur 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 la valeur de terreur démoniaque du démon, votre guerrier n'est pas effrayé et peut combattre normalement. Si le total est inférieur ou égal à la valeur de terreur démoniaque du démon 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. Dans le cas où un Démon Majeur est aussi magicien, il obtient un bonus de +1 pour les jets sur son tableau de magie. Notez que les démons majeurs utilisent généralement le tableau de la magie du Chaos : pour plus de détails, voir la rubrique sur les sorciers du Chaos dans le bestiaire de ce livre.

**DISSIPATION  $n+$** 

Certains monstres 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. Un monstre doté de cette aptitude possède une Valeur de Dissipation ( $n+$ ), 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 la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

**DOMMAGES CRITIQUES**

Certaines attaques de monstres ou d'objets magiques, comme l'Armure serpent ou la Pourriture Sépulcrale, infligent des dommages particuliers, appelés Dommages Critiques. Ils fonctionnent exactement de la même façon que les dommages normaux mais sont calculés à la fin de chaque tour et après que les soins pour ce tour aient été donnés. Cela signifie qu'un guerrier qui subit suffisamment de dommages critiques pour l'amener à 0 Points de Vie ou en dessous n'a aucune chance d'être soigné et meurt automatiquement.

**DRAIN MAGIQUE  $n+$** 

Certains monstres peuvent absorber ou Drainer la Magie ambiante, neutralisant ainsi toute possibilité de lancer des sorts tant qu'ils sont en vie. Un monstre avec cette aptitude possède une Valeur de Drain magique ( $n+$ ), qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la magie soit 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.

**EMBUSCADE n+**

Certains monstres sont capables de tendre des embuscades aux guerriers, jaillissant des ténèbres pour les attaquer avant qu'ils ne puissent réagir.

Chaque type de monstre doté de cette capacité possède une Valeur d'Embuscade (n) qui indique le résultat à obtenir sur 1 D6 pour réussir l'embuscade. Les démonettes de Slaanesh, par exemple, ont une valeur d'embuscade de 5 + et doivent donc obtenir 5 ou 6 avec 1 D6 pour tendre avec succès une embuscade. Une valeur d'embuscade A indique que le monstre réussit automatiquement son embuscade et n'a pas à lancer le dé.

Les monstres qui réussissent leur embuscade ne sont pas soumis à la règle qui oblige les monstres à attendre la phase des monstres suivante pour attaquer. Si le monstre apparaît lors de la phase de pouvoir, par exemple, il peut faire une série d'attaques durant cette phase et attaquer de nouveau lors de la phase des monstres. Une fois que les monstres ont tendu leur embuscade, ils ne peuvent plus combattre que lors de la phase des monstres.

Notez que toutes sortes d'attaques peuvent être faites au cours des embuscades, les aptitudes spéciales qui peuvent être ainsi utilisées sont indiquées par la présence du mot Embuscade dans la case correspondante des tableaux de monstres.

Une hydre, par exemple, possède l'aptitude spéciale Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), une fois placée sur le plateau elle réussit automatiquement ses embuscades avec les 4D6 dommages de son attaque de souffle enflammé

**EMBUSCADE MAGIQUE n+**

Certains monstres portent leurs attaques à une vitesse incroyable et peuvent tendre des embuscades magiques. Une embuscade magique fonctionne de la même façon qu'une classique, à la différence que si le monstre la réussit, il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé !

De plus, si le monstre qui tend l'embuscade magique est un jeteur de sort, il peut jeter ses sorts dès qu'il est placé sur le plateau puis à nouveau, lors de la phase des monstres.

**EPEE SUIVANTE**

Les épées suivantes sont des armes empoisonnées. Voir la rubrique *Poison*.

**EQUIPE DE ARME (F N)**

Certains monstres sont Equipés d'Armes spéciales. Les règles pour ces objets sont généralement disponibles dans la description des monstres ou sur les tableaux d'équipement dans les chapitres correspondants. Dans la plupart des cas, de telles armes remplacent simplement la Force du monstre par le chiffre (n) donné entre parenthèses.

**EQUIPE DE**

[a-b] arme 1 ou [c-d] arme 2

Certains monstres peuvent être équipés de combinaisons d'armes. Cette mention indique que sur un jet de D6, pour un résultat dans la fourchette a-b le monstre possède l'arme 1 et pour un résultat dans la fourchette c-d il possède l'arme 2.

Par exemple, la ligne 43 sur le tableau des monstres de niveau 2 pour les gobelins : Equipés de [1-3] arc (F1) ou [4-6] lance (Combat en Rangs). Cela signifie que sur un résultat compris entre 1 et 3 (sur le jet d'1 D6) tous les gobelins du groupe seront armés d'arcs de Force 1 et que sur un résultat compris entre 4 et 6, ils seront armés de lances.

**ESQUIVE n+**

Certains monstres sont capables, à l'instar des guerriers elfes, d'esquiver. Chaque monstre muni de cette aptitude est doté d'une valeur d'Esquive (n+), qui représente le résultat à obtenir sur 1 D6 pour esquiver un coup.

Un monstre avec une valeur d'Esquive de 5+, évite une attaque adverse sur un résultat de 5 ou 6 sur 1D6.

**FRENESIE n +**

Certains monstres sont sujets à la *Frénésie*. Chaque tour, avant les combats, de tels monstres entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à n, n étant l'indice de frénésie (indiqué après la caractéristique Frénésie), les monstres voient leur nombre d'Attaques multiplié par deux pour le reste du combat.

**FUITE**

Certains monstres ont une couardise innée et, lorsque le combat tourne mal, ils tournent les talons et s'enfuient. Ces monstres possèdent un Point de Rupture. A la fin de chaque tour durant lequel, un ou plusieurs monstres dotés d'un point de rupture ont été tués, lancez 1D6 pour chaque groupe de monstres du même type ayant subi des pertes. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de monstres survivants dans le groupe, ils sont mis en fuite et disparaissent dans les ténèbres. Retirez-les du plateau. Les guerriers ne touchent pas la Valeur en Or de ces monstres en fuite, bien qu'à la fin du combat ils perçoivent, comme d'habitude, une carte de Trésor.

**GARDES (monstre)**

Dans certaines occasions des monstres sont annoncés comme Gardes et, comme leur nom l'indique, leur tâche est de garder un ou plusieurs autres monstres avec lesquels ils se trouvent. Ils doivent être placés de façon à cerner le monstre dont ils doivent assurer la protection (donné entre parenthèses).

Une fois placés, les gardes tiennent leurs positions, ils ne doivent pas s'avancer vers les guerriers, à moins que la créature qu'ils protégeaient n'ait été tuée. Ils peuvent utiliser normalement leurs armes de jet s'ils en possèdent.

Si la créature que les gardes protègent est tuée, ils sont si enrégés qu'ils obtiennent +1 Attaque pour le reste du combat.



**GEL (n)**

Certains monstres peuvent faire une attaque de Gel au lieu de livrer un corps à corps. Ils font un jet pour toucher normal mais au lieu de déterminer les dommages, ils infligent nD6 blessures, sans modificateurs d'Endurance ou d'Armure (n étant le chiffre situé à côté de la caractéristique Gel). Par exemple, Gel 4 signifie que le monstre inflige 4D6 blessures.

De plus si le nombre de Points de Vie de la cible est réduit à 0, elle est immédiatement tuée et ne peut être ranimée que grâce à des sorts ou des objets magiques permettant de ressusciter les morts, comme le sort de Résurrection.

**GRAND MONSTRE**

Certains monstres sont si imposants qu'ils ont reçu l'appellation Grands Monstres. Les exemples les plus flagrants sont les géants et les dragons. Lorsque vous placez un de ces monstres 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.

**HAINE race**

Certains monstres détestent certains types de guerriers (indiqué comme ci-dessus à côté de la caractéristique). Les elfes noirs, par exemple, haïssent les elfes. Si un monstre Hait un guerrier, il l'attaquera avec une férocité sans bornes. Le monstre gagne +1 Attaque lorsqu'il combat ce guerrier et il frappe en proie à une folie meurtrière. Ses Attaques sont si féroces et incontrôlées qu'elles subissent un malus de -1 pour toucher. De même, si un guerrier est affecté par la Haine envers un monstre, il a +1 Attaque mais -1 pour toucher ce monstre.

**HYPNOSE n+**

Certains monstres peuvent Hypnotiser leurs ennemis et ainsi les immobiliser pendant qu'ils les attaquent. Chaque monstre doté de cette aptitude possède un Indice d'Hypnose (n+), qui est le résultat requis sur 1 D6 pour réussir cette attaque. Un guerrier hypnotisé peut combattre normalement mais ne peut pas se libérer d'un blocage (y compris l'elfe!).

**IMMATERIALITE -n**

Certains monstres, comme les spectres, sont Immatériels. Ils ne peuvent pas être bloqués et peuvent se déplacer librement au travers des autres monstres ou des obstacles. De plus, pour attaquer cette créature avec une arme non magique, le jet pour toucher de votre guerrier est réduit de n, n étant le nombre situé à côté de la caractéristique d'Immatérialité. Les attaques faites avec armes magiques sont effectuées normalement.

**IMPASSIBILITE n+**

Certains monstres sont tellement grands et puissants, qu'ils ignorent des coups qui tueraient des monstres moins forts. Chaque fois qu'un guerrier touche un tel monstre en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à l'Indice d'Impassibilité (n+) du monstre, le coup rebondit sans le moindre dommage.

**INSENSIBILITE n**

Certains monstres sont tellement coriaces qu'ils ignorent la douleur des coups, à l'exception des plus terribles. Chaque fois qu'un guerrier touche un tel monstre en corps à corps ou sur un tir déduisez l'Indice d'Insensibilité du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du monstre s'il y a lieu).

**JAMAIS BLOQUE**

Certains monstres ne sont Jamais Bloqués et peuvent combattre comme ils le désirent.

Si les monstres en question sont équipés d'armes de jet, ils peuvent se déplacer à chaque tour pour se mettre en position de tir. Tirez un pion de guerrier pour chaque monstre afin de déterminer quel guerrier est sa cible.

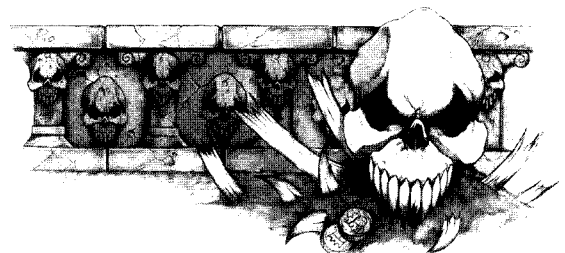
Si les monstres sont armés d'armes de corps à corps, tirez un pion de guerrier par tour pour chaque monstre pour déterminer quel guerrier il attaque.

**LANCER objet (F n)**

Certains monstres sont équipés d'armes qu'ils peuvent Lancer, des lances par exemple.

Dès que ces monstres sont placés sur le plateau et avant que les guerriers ne puissent faire quoi que ce soit, ils peuvent lancer leurs armes en une seule et unique Attaque. Lancez un dé et comparez avec leur caractéristique Tir pour voir si la cible est touchée, comme avec n'importe quelle arme de jet. L'arme lancée possède une force de n, n étant la valeur inscrite entre parenthèses à côté de la caractéristique Lancer. L'arme cause donc (dés de dommages du monstre) + n blessures, modifiées par l'Endurance et l'Armure de la cible, comme dans les règles sur les tirs avec armes de jet. Un seigneur homme bête avec une lance de force 10, par exemple provoque 3D6 + 10 blessures, modifiées par l'Endurance et l'Armure de la cible.

Après avoir lancé leurs armes spéciales, les monstres combattent en corps à corps au cours de la phase des monstres, comme d'habitude.

**MAGIE Type de magie n**

Certains monstres peuvent utiliser la magie. Les descriptions du bestiaire relatives à ces monstres contiennent la gamme de sorts qui leur est accessible.

Les monstres avec cette aptitude possèdent un Niveau de Magie (n) qui indique le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer par tour. Un sorcier nain du Chaos avec un niveau de magie de 3 peut lancer 3 sorts déterminés dans la liste de ceux disponibles, à chaque tour. Contrairement au Sorcier, les monstres jeteurs de sorts n'utilisent pas de points de pouvoir.

Les monstres utilisant la magie sont placés sur le plateau comme s'ils utilisaient des armes de jet et, sauf mention contraire, sont toujours placés en premier.

De plus, tous les monstres utilisateurs de magie sont défendus par des sorts mineurs qui les protègent des projectiles. Tous les tirs contre des monstres utilisant la magie subissent un malus de -1 aux jets pour toucher.

**OBJET MAGIQUE**

Certains monstres peuvent porter des objets magiques, comme les guerriers. Appartenant à des monstres, ces objets sont maléfiques et inutilisables pour les guerriers.

Si le monstre a un objet magique, lancez 1 D6 et reportez-vous au tableau suivant pour en déterminer les effets. Un groupe de monstres du même type est équipé des mêmes objets magiques. Vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe. Si un type de monstres possède plusieurs objets, chacun des monstres du groupe reçoit la même combinaison, en relançant si vous obtenez le même objet plusieurs fois.

Si un objet possède des capacités offensives, cela donne au monstre une Attaque de plus durant la phase des monstres. Les effets des objets suivants ne peuvent pas être dissipés.

1 **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.

2 **Cape des Ténèbres**. Tous les guerriers qui tentent de toucher le porteur subissent un malus de -1 à leurs jets pour toucher.

3 **Talisman de Malepierre**. Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur de ce talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.

4 **Anneau de Feu Maudit**. Le porteur peut lancer un éclair d'énergie par tour sur les guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. Faites ensuite un jet pour toucher avec une caractéristique de Tir de 4+. Si l'attaque réussit, la cible subit 2D6 +(2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateur pour l'armure

5 **Masque de Kadon**. Avec ce masque, le porteur provoque la Peur (niveau de donjon +3). Si son porteur provoquait la Peur, il provoque à présent la Terreur (équivalente à sa valeur de Peur).

6 **Collier de Vengeance**. N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Provoque des Dommages Critiques.

**PARADE n**

Certains monstres peuvent tenter de parer les attaques en corps à corps afin de ne pas subir de dommages. Chaque fois qu'un monstre de ce type est attaqué, lancez 1 D6. Si le résultat est supérieur ou égal à n, n étant la valeur de Parade indiquée à côté de la caractéristique, le monstre détourne le coup sans subir de dommages.

**PARALYSIE**

En plus des dommages qu'ils peuvent causer dans leurs conditions normales d'attaque, certains monstres peuvent provoquer la Paralysie. A la fin de chaque tour au cours duquel un guerrier est blessé par un tel monstre, déduisez 1 de son Mouvement. Si le Mouvement d'un guerrier est réduit à 0, il est tué et retiré du jeu. Au départ du tour suivant celui durant lequel le joueur a été touché, lancez 1 D6 et ajoutez sa Force. Si le résultat est supérieur ou égal à 8, la paralysie s'estompe et le guerrier retrouve son Mouvement normal. Si le guerrier survit au combat, et une fois qu'il ne reste plus de monstres sur le plateau, la paralysie s'évanouit et son Mouvement revient à son niveau de départ. La paralysie peut être soignée par des sorts ou des potions de soins, mais pas par des bandages, des rations et autres choses du même genre.

**PESTE**

Certains monstres sont atteints d'une maladie qui les déforme horriblement et peuvent contaminer leurs ennemis lors des combats. Si votre guerrier voit ses Points de Vie réduits à 0 par un monstre ainsi atteint, son Endurance est réduite de -1 de façon permanente,

même s'il est soigné. Si l'Endurance d'un guerrier est réduite à 0, il est tué et retiré du jeu.

**PETRIFICATION**

Certains monstres peuvent pétrifier leurs ennemis, les transformant en pierre d'un seul regard. N'importe quel guerrier qui attaque un tel monstre subit un malus de -2 à ses jets pour toucher, car il est trop occupé à éviter son regard. De plus, si un guerrier attaquant un tel monstre obtient un résultat naturel de 1 à son jet pour toucher, il est pris par le regard de la créature et se transforme en pierre. Il subit immédiatement 3D6 blessures, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure et subit un malus de -i en Mouvement pour le reste de l'aventure. Si, pour une raison ou pour une autre, son Mouvement est par la suite réduit à 0 pendant qu'il est encore dans le donjon, il est immédiatement changé en pierre, sans espoir de rémission, magique ou non.

Tous les monstres avec attaque pétrifiante possèdent une Résistance Magique de 4+ et, si ce jet est un 6 naturel, ils peuvent immédiatement lancer une attaque pétrifiante contre le joueur de sort et lui infliger les effets décrits ci-dessus.

**PEUR n**

Certains monstres provoquent la Peur, souvent à cause de leur apparence. Les zombies, par exemple, sont les cadavres ressuscités d'anciens guerriers humains et sont horribles à regarder. Les minotaures, eux, provoquent la peur par leur stature et leur férocité.

Chaque monstre qui provoque la peur possède un Indice de Peur, indiqué par un chiffre. Lorsqu'un Événement génère des monstres provoquant la peur, lancez immédiatement 1 D6 + (le niveau du guerrier) pour chaque guerrier qui veut affronter un monstre provoquant la peur. 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 continue à se battre 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 fois que les guerriers rencontrent de nouveaux types de monstres provoquant la peur, vous devez faire un test de peur et les effets bénéfiques ou négatifs ne s'appliquent qu'à ce type de monstre et pendant ce seul combat.

S'il existe deux types de monstres qui provoquent la peur dans la pièce, faites un jet par guerrier pour le monstre qu'il combat. Notez que dans les niveaux élevés des tableaux de monstres, certains d'entre-eux comme les minotaures ne provoquent plus la peur car la plupart des autres monstres de ces niveaux sont plus gros, plus horribles et plus redoutables qu'eux.

**POISON**

Certains monstres ont des attaques 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.

**POURRITURE SEPULCRALE ( 1Dn )**

Certains monstres transmettent la Pourriture Sépulcrale, leur présence suffit à faire pourrir les créatures alentour. N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du monstre subit 1 Dn blessures (n étant le chiffre situé à côté), sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. La Pourriture Sépulcrale inflige des Dommages Critiques.

Un guerrier qui se tient près de deux momies, par exemple, subit 2D3 blessures à la fin de chaque tour.

**REGENERATION**

Certains monstres peuvent régénérer leurs blessures tant qu'ils sont en vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Chaque monstre avec cette aptitude, possède une Valeur de Régénération (n), qui est le nombre de D6 Points de Vie que le monstre récupère à la fin de chaque tour.

Un monstre avec une valeur de régénération de 2, par exemple, récupère 2D6 Points de Vie à la fin de chaque tour.

Un monstre ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins. A part le vampire, aucun monstre ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.

**RESISTANCE MAGIQUE**

Certains monstres sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. On parle pour ces monstres de Résistance *Magique*.

Un monstre avec cette aptitude, possède une Valeur de Résistance *Magique* (n+), qui est le résultat requis sur 1 D6 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 monstre. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par ce monstre. 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.

Notez que pour certains monstres, la résistance magique n'est pas



une aptitude innée mais est due à un objet. Lorsque c'est le cas, l'objet magique est donné entre parenthèses après la valeur de résistance magique.

**SOUFFLE ENFLAMME n**

Certains monstres peuvent cracher des flammes. Chaque type de monstre qui possède l'aptitude Souffle Enflammé, possède une valeur de souffle (n), qui indique les dommages infligés. Lancez 1 D6 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 nD6 blessures, sans modificateurs pour l'Armure et l'Endurance. Une hydre, par exemple, provoque 4D6 dommages.

**TATOUAGES n+**

Certains monstres arborent des tatouages protecteurs qui agissent comme une armure. On ne sait si cela est dû au pouvoir des tatouages, ou juste à la foi de leurs porteurs.

Chaque fois qu'un monstre portant des tatouages de ce genre est touché, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à n, n étant le chiffre situé à côté de la caractéristique Tatouages, le coup est sans effet.

Un monstre avec Tatouages 5+, par exemple, ignore un coup s'il obtient 5 ou 6 sur 1D6.

**TERREUR**

Certains monstres provoquent la Terreur. Cela fonctionne comme la Peur, mais en pire.

Chaque monstre qui provoque la Terreur possède une Valeur de Terreur, indiquée par l'indice n situé à côté de la caractéristique Terreur. Lorsqu'un événement génère un monstre qui provoque la Terreur, lancez 11D6 + (le niveau de votre guerrier) par guerrier, dès que le monstre est placé sur le plateau. C'est le Test de Terreur du guerrier. Si le résultat est supérieur à la Valeur de Terreur du monstre, le guerrier n'est pas effrayé pendant la durée du combat et peut combattre normalement.

Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Terreur du monstre, le guerrier est terrifié et subit un malus de -2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test, tous les sorts qu'il tente de jeter contre ce monstre voient les points de pouvoir nécessaires pour être lancés augmenter de +2.

Chaque fois qu'un guerrier rencontre un type de monstre particulier provoquant la Terreur, il doit faire un test de Terreur car les effets, bons ou mauvais, ne s'appliquent qu'à ce type de monstre et pour ce combat seulement.

**TOILE (1Dn)**

Certains monstres (principalement les araignées), tentent d'emprisonner leurs proies dans une Toile, ils peuvent ainsi les achever à leur rythme. A chaque tour, le monstre peut tenter d'emprisonner autant de victimes qu'il possède d'Attaques.

Si le monstre touche votre guerrier, il est happé par la toile, placez un pion Entoilé près du guerrier. Pendant qu'il est entoilé, le guerrier ne peut plus rien faire.

Une fois entoilé, le guerrier peut être mordu avec le reste des Attaques du monstre (pas besoin de jets pour toucher) et subir 1 Dn blessures (n étant le chiffre entre parenthèses à côté de la caractéristique Toile), sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Un monstre ne peut pas utiliser ses Attaques par morsures si le guerrier n'est pas entoilé. Un monstre sans la capacité Toile mais qui est impliqué dans un combat avec un guerrier entoilé bénéficie d'un bonus de +2 pour toucher ce dernier. ,

Au début de chaque phase des guerriers, lancez 11D6 par guerrier entoilé puis ajoutez sa Force. Si le résultat est 7 ou plus, il se libère et peut agir normalement.

**VOL**

Certains monstres sont capables de Voler et donc de se déplacer plus facilement dans les donjons. Un monstre capable de voler peut se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin.

Les monstres capables de voler ne peuvent pas être bloqués et peuvent changer d'adversaire à chaque tour. Tirez un pion de guerrier au début de chaque phase de monstre pour chaque monstre volant afin de déterminer sa cible. (S'il n'y a pas de case vide à côté du guerrier désigné, tirez un autre pion).

**VOMI**

Certains monstres (plus particulièrement les trolls) ont des attaques spéciales consistant à vomir le contenu de leur estomac sous forme d'un liquide corrosif qu'ils peuvent cracher sur leurs ennemis.

En plus des Attaques classiques, lancez 1D6. Si le résultat est 5 ou 6, le monstre a vomi sur son ennemi. Si la victime possède une armure (y compris bouclier et heaume), elle en perd une pièce, rongée par l'acide. Le joueur concerné doit décider quelle partie est perdue. S'il n'en possède pas (ou plus), il perd 1D6 Points de Vie, sans déduction pour l'Endurance.

# • CHAOS •

Au nord du Vieux Monde se trouve une région peuplée de créatures cauchemardesques connue sous le nom de Royaumes du Chaos. Là résident les forces du Chaos, les armées de Khorne, le dieu du sang, celles de Slaanesh, le maître du plaisir, de Nurgle, le seigneur de la déchéance et de Tzeentch, l'architecte du changement, se livrant sans fin des guerres éternelles. Occasionnellement, elles déferlent sur le monde civilisé pour établir des têtes de pont dans les ténèbres d'endroits oubliés, comme les vieilles cités naines.

## -HOMMES BETES -

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 capable de défoncer une cage thoracique.

**Règles Spéciales (Homme Bête):** Lancer Lances (F3)

**Règles Spéciales: (Champion Homme Bête):**  
Arme Magique, Lancer Lances (F8).

**Règles Spéciales (Héros Homme Bête):**  
Arme Magique, Objet Magique, Lancer Lances (F9).

**Règles Spéciales (Seigneur Homme Bête):**  
Armure Magique, 2 x Objet Magique, Arme Magique; Lancer Lances (F10).

**Règles Spéciales (Chamane Homme Bête):**  
Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Champion Chamane Homme Bête):**  
Magie Hommes Bêtes 2, Objet Magique, Arme Magique.

### CHAMANES HOMMES BETES

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.

### MAGIE DES HOMMES BETES

Un chamane homme bête peut lancer des sorts au début de chaque Phase des Monstres. Lancez 2D6 et reportez-vous au tableau ci-dessous 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 **Eclair Maudit.** Un éclair d'énergie jaillit de la main du chamane. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair maudit inflige (Z x niveau du donjon), sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.
- 8 **Main de Poussière.** Le chamane peut attaquer un guerrier adjacent. Au cas où plusieurs cibles sont possibles, tirez un pion pour déterminer la cible du chamane. Lancez 1D6 pour le guerrier choisi et ajoutez sa Force au résultat. Lancez 2D6 pour le chamane et ajoutez sa Force au résultat. Le résultat le plus élevé l'emporte. Si le guerrier gagne, le sort échoue.  
Si le chamane gagne, le guerrier subit 2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.  
Si le chamane n'est pas en corps à corps, ignorez le résultat et refaites un jet sur ce tableau.

- 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.

|              | Homme Bête | Champion Homme Bête | Héros Homme Bête | Seigneur Homme Bête | Chamane Homme Bête | Champion Chamane |
|--------------|------------|---------------------|------------------|---------------------|--------------------|------------------|
| Points de    | 6          | 30                  | 34               | 47                  | 26                 | 34               |
| Mouvement    | 4          | 4                   | 4                | 4                   | 4                  | 4                |
| Combat :     | 4          | 5                   | 6                | 7                   | 4                  | 4                |
| Tir :        | 4+         | 3+                  | 2+               | 1+                  | 5+                 | 4+               |
| Force :      | 3          | 4                   | 4                | 4                   | 3                  | 4                |
| Endurance :  | 4          | 4                   | 5(7)             | 5 (7)               | 5                  | 5                |
| Initiative : | 3          | 4                   | 5                | 6                   | 4                  | 4                |
| Attaques:    | 1          | 2                   | 3                | 4                   | 1                  | 1                |
| Or:          | 100        | 610                 | 1300             | 2000                | 680                | 1340             |
| Armure :     | -          | -                   | 2                | 2                   | -                  | -                |
| Dommages     | 1D6        | 1D6/2D6/5           | 2D6              | 3D6                 | 1D6                | 2D6              |

| CC ADVERSE          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| HOMME BETE          | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| CHAMPION HOMME BETE | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| HEROS HOMME BETE    | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| SEIGNEUR HOMME BETE | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| CHAMANE HOMME BETE  | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| CHAMPION CHAMANE    | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |

## -GUERRIERS DU CHAOS -

Les guerriers du Chaos sont de rudes combattants. Au fil du temps, ils acquièrent des mutations comme des crocs, des cornes, des griffes et autres innombrables difformités qui les rendent extraordinairement forts et résistants. De nombreux guerriers du Chaos sont engoncés dans d'imposantes armures qui cachent leur vraie nature. 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.

## -SORCIERS 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 p l u s profond des souterrains du Vieux Monde.

**Règles Spéciales (Guerrier du Chaos):** Aucune

**Règles Spéciales: (Champion du Chaos):**  
Armure Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Héros du Chaos):**  
Armure Magique, 2 x Objet Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Seigneur du Chaos):**  
Armure Magique, 3 x Objet Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Sorcier du Chaos):**  
Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+.

**Règles Spéciales (Maître sorcier du Chaos):**  
Magie du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 x Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+.

### MAGIE DU CHAOS

Au début de chaque phase des monstres, un sorcier du Chaos peut lancer un o u p l u s des sorts suivants. Lancez le nombre de D6 adéquat et déterminez les sorts qui ont été lancés :

- 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 modificateurs 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 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.
- 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..

|              | Guerrier du Chaos | Champion du Chaos | Héros du Chaos | Seigneur du Chaos | Sorcier du Chaos | Maître Sorcier du Chaos |
|--------------|-------------------|-------------------|----------------|-------------------|------------------|-------------------------|
| Points de    | 12                | 15                | 30             | 35                | 15               | 31                      |
| Mouvement    | 4                 | 4                 | 4              | 4                 | 4                | 4                       |
| Combat :     | 6                 | 7                 | 8              | 9                 | 6                | 6                       |
| Tir :        | 1+                | Auto              | Auto           | Auto              | 1+               | 1+                      |
| Force :      | 4                 | 5                 | 5              | 5                 | 4                | 5                       |
| Endurance :  | 4 (6)             | 4 (6)             | 5(11)          | 5 (11)            | 5 (6)            | 5 (6)                   |
| Initiative : | 6                 | 7                 | 8              | 9                 | 6                | 8                       |
| Attaques:    | 2                 | 3                 | 4              | 5                 | 2                | 3                       |
| Or:          | 240               | 910               | 1930           | 3050              | 840              | 2400                    |
| Armure :     | 2                 | 2                 | 6              | 6                 | 1                | 1                       |
| Dommages     | 1D6               | 1D6               | 3D6            | 4D6               | 1D6              | 4D6                     |

| CC ADVERSE              | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| GUERRIER DU CHAOS       | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| CHAMPION DU CHAOS       | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| HEROS DU CHAOS          | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4  |
| SEIGNEUR DU CHAOS       | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4  |
| SORCIER DU CHAOS        | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| MAITRE SORCIER DU CHAOS | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |

## CHIENS DU CHAOS

Certains guerriers du Chaos mènent des meutes de féroces chiens, mutés à la suite de trop longues expositions au Chaos, ces bêtes ont des visages squelettiques, des têtes et des membres supplémentaires, ainsi que des queues hérissées de pointes.

|                     |       |
|---------------------|-------|
| <b>Point de vie</b> | 8     |
| <b>Mouvement</b>    | 6     |
| <b>Combat</b>       | 4     |
| <b>Tir</b>          | -     |
| <b>Force</b>        | 4     |
| <b>Endurance</b>    | 4 (6) |
| <b>Armure</b>       | 2     |
| <b>Initiative</b>   | 4     |
| <b>Attaques</b>     | 2     |
| <b>Dommages</b>     | 1D6   |
| <b>Or</b>           | 160   |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR              | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5         |
| TOUCHER           |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |

**Règles Spéciales:** Embuscade 5+, Attaques Groupées.

## DEMON DE KHORNE

### SANGUINAIRES

Les Sanguinaires possèdent une peau écailleuse rouge sang et des griffes noires luisantes. Ces créatures démoniaques sont de féroces combattants avec des bras et des serres d'une rare puissance. Mais leurs armes les plus terribles sont les Lames d'Enfer. Ces armes brillent d'un mortel enchantement et provoquent de terribles blessures qui peuvent terrasser même les plus braves des héros.

### JUGGERNAUTS

Les juggernauts sont d'énormes créatures démoniaques dont la peau est faite d'airain et le sang de métal en fusion. Ce sont des créatures bestiales d'une violence aveugle.

|                     | <b>Sanguinaire</b> | <b>Juggernaut</b> |
|---------------------|--------------------|-------------------|
| <b>Point de vie</b> | 7                  | 35                |
| <b>Mouvement</b>    | 4                  | 7                 |
| <b>Combat</b>       | 5                  | 3                 |
| <b>Tir</b>          | 2+                 | -                 |
| <b>Force</b>        | 4                  | 5                 |
| <b>Endurance</b>    | 3                  | 5 (7)             |
| <b>Initiative</b>   | 6                  | 2                 |
| <b>Attaques</b>     | 2                  | 2                 |
| <b>Or</b>           | 200                | 700               |
| <b>Armure:</b>      | -                  | 2                 |
| <b>Dommages</b>     | 1D6                | 2D6               |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| SANGHINAIRE       | 2        | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |
| JUGGERNAUT        | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

### Règles Spéciales (Sanguinaire)

Armés d'Une Lame d'Enfer, Démoniaque -1, Peur 5.

### Règles Spéciales (Juggernaut)

Aura Démoniaque -1, Peur 7, Résistance Magique 5+, Jamais Bloqué.

### Lame d'Enfer

Une lame d'Enfer provoque 1D3 blessures supplémentaires à la cible, sans modificateur pour l'Endurance ou l'Armure.

## BUVEURS DE SANG

### DEMON MAJEUR DE KHORNE

Les Buveur de Sang, monstres démesurés et terrifiants, sont les plus redoutables des démons de Khorne. Leur maître, le dieu du sang, en a fait les meilleurs combattants de tous les êtres d'essence démoniaque. Ce sont des créatures féroces avec des têtes de chiens et des crocs menaçants. Leur fourrure rouge et noire est tachée de sang et leur armure est un alliage de fer noir et de bronze rougeoyant.

Un Buveur de Sang porte deux armes : une hache de Khorne et un long fouet hérissé de pointes. La hache est une arme-démon assoiffée de sang. Bien que les Buveurs de Sang n'aient aucun pouvoir magique, ils ont une résistance hors du commun et une puissance qui en fait des guerriers capable de combattre une armée entière de mortels.

|                     |     |                 |      |
|---------------------|-----|-----------------|------|
| <b>Point de vie</b> | 125 | <b>Attaques</b> | 10   |
| <b>Mouvement</b>    | 6   | <b>Or</b>       | 8000 |
| <b>Combat</b>       | 10  | <b>Armure</b>   | 6    |
| <b>Tir</b>          | A   | <b>Dommages</b> | 8D6  |
| <b>Force</b>        | 8   |                 |      |
| <b>Endurance</b>    | 7   |                 |      |
| <b>Initiative</b>   | 8   |                 |      |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR              | 2        | 2        | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 3        | 3        | 4         |
| TOUCHER           |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |

### Règles Spéciales:

Armé d'une Hache de Khorne et d'un Fouet Démon, Drain de Pouvoir, Vol, Démon Majeur 14, Impassibilité 3+, Insensibilité 12, Grand Monstre, Drain Magique 5+.



### Hache de Khorne

Provoque la perte de +2 Points de Vie. En plus, si un jet pour toucher effectué avec une Hache de Khorne est un 6 naturel, le coup provoque double dommages.

### Fouet Démon

Au début de chaque tour, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui le Buveur de Sang emprisonne avec son fouet. Cette figurine est immédiatement déplacée vers une case adjacente à celle du Buveur de Sang en écartant des figurines si nécessaire. Si le Buveur de Sang réussit à tuer un guerrier et qu'il lui reste des attaques, il peut les utiliser sur une autre cible.

### Drain de Pouvoir

En tant que serviteur de Khorne, un Buveur de Sang déteste la magie et possède l'aptitude de la drainer hors du sorcier le plus proche. Au départ de chaque phase des monstres, lancez 3D6. Le résultat est le nombre de points de pouvoir immédiatement perdus par le sorcier. Tous les points en plus du résultat nécessaire pour drainer la totalité des points de pouvoir du sorcier infligent à celui-ci 1 blessure sans modificateur pour l'Armure et l'Endurance. Le Sorcier peut, s'il le veut, abandonner des pions de pouvoir pour éviter des blessures.

## . DEMONS DE SLAANESH.

### DEMONETTES

Les Démonettes sont les plus communs des démons de Slaanesh. Elles ont une beauté perverse, dénaturée et inquiétante, mais elle n'en sont pas moins des monstres redoutables.

### BETES DE SLAANESH

La bête de Slaanesh est un étrange mélange de scorpion, de reptile et d'humain. Avec sa longue queue hérissée de pointes, elle peut frapper ses ennemis par dessus sa tête.

|                     | Démonette de Slaanesh | Bête de Slaanesh |
|---------------------|-----------------------|------------------|
| <b>Point de vie</b> | 15                    | 8                |
| <b>Mouvement</b>    | 4                     | 6                |
| <b>Combat</b>       | 6                     | 3                |
| <b>Tir</b>          | 2+                    | -                |
| <b>Force</b>        | 4                     | 3                |
| <b>Endurance</b>    | 3                     | 3                |
| <b>Initiative</b>   | 6                     | 3                |
| <b>Attaques</b>     | 3                     | 3                |
| <b>Or</b>           | 300                   | 250              |
| <b>Armure</b>       | -                     | -                |
| <b>Dommages</b>     | 1D6                   | 1D6              |

| <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> |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Démonette         | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |
| Bête de Slaanesh  | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

#### Règles Spéciales: (Démonette)

Embuscade 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+.

#### Règles Spéciales: (Bêtes de Slaanesh)

Aura de Slaanesh, Aura Démoniaque -1, Peur 6.

#### Aura de Slaanesh

Une Bête de Slaanesh possède une Aura qu'elle peut utiliser pour immobiliser et hypnotiser ses ennemis pendant qu'elle les attaque. Une fois qu'il combat une Bête 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.



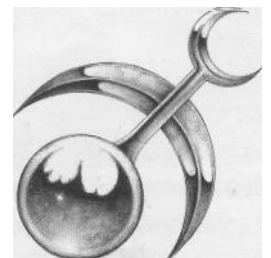
Démonettes



## . GARDIEN DES SECRETS .

### DEMON MAJEUR DE SLAANESH

Le Gardien des Secrets est un monstre gigantesque doté de deux paires de bras dont l'une se termine par une paire de pinces démesurées. Son corps puissant et musculeux est recouvert de bijoux et de soieries et ses redoutables pinces sont décorées de peinture laquée.



|                     |        |
|---------------------|--------|
| <b>Point de vie</b> | 84     |
| <b>Mouvement</b>    | 6      |
| <b>Combat</b>       | 9      |
| <b>Tir</b>          | A      |
| <b>Force</b>        | 7      |
| <b>Endurance</b>    | 7 (11) |
| <b>Initiative</b>   | 7      |
| <b>Attaques</b>     | 6      |
| <b>Or</b>           | 5500   |
| <b>Armure:</b>      | 4      |
| <b>Dommages</b>     | 6D6    |

| <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> |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| POUR TOUCHER      | 2        | 2        | 3        | 2        | 3        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4         |

#### Règles Spéciales

Embuscade-Magie 2+, Aura de Slaanesh, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance magique 4+, Jamais Bloqué.

# DEMONS DE NURGLE.

## PORTEPESTE

Les Portepeste sont générés à partir de toutes les victimes de cette terrible maladie qu'est la Pourriture de Nurgle. Ce mal incurable est une des créations les plus raffinées de Nurgle

Les Portepeste ont une peau verte et putréfiée, crevassée et rance à l'image de Nurgle. Ils ne possèdent qu'un oeil et une corne jaillit de leur front.

## BETES DE NURGLE

Les Bêtes de Nurgle sont de gigantesques créatures semblables à des limaces. Leurs têtes sont surmontées de gros tentacules d'où suinte une bave paralysante. Ces ignobles créatures laissent également, comme les escargots et les limaces, une traînée de bave corrosive derrière eux.

## NURGLINGS

Les Nurglings, de minuscules démons copies conformes de Nurgle lui-même, se nourrissent de la bave et du pus qui suinte des Grands Immondes.

Bien que minuscules, ils sont tellement nombreux qu'ils se déplacent en véritables marées, ce qui leur permet de submerger l'ennemi pour le couvrir de morsures infectées.

|                     | Portepeste | Bête de Nurgle | Nurting |
|---------------------|------------|----------------|---------|
| <b>Point de vie</b> | 9          | 25             | 2       |
| <b>Mouvement</b>    | 4          | 3              | 4       |
| <b>Combat</b>       | 5          | 3              | 3       |
| <b>Tir</b>          | 2+         | -              | 4+      |
| <b>Force</b>        | 4          | 3              | 3       |
| <b>Endurance</b>    | 3          | 5              | 3       |
| <b>Initiative</b>   | 6          | 3              | 4       |
| <b>Attaques</b>     | 2          | 1D6            | 2       |
| <b>Or</b>           | 200        | 750            | 50      |
| <b>Armure</b>       | -          | -              | -       |
| <b>Dommages</b>     | 1D6        | 2D6            | Spécial |

| <b>CC ADVERSE</b> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Portepeste        | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Bête de Nurgle    | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |
| Nurting           | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |



### Règles Spéciales: (Portepeste)

Aura Démoniaque -1, Peur 5, Peste.

### Règles Spéciales: (Bêtes de Nurgle)

Aura Démoniaque -1, Paralysie, Peste, Traînée de bave.

### Règles Spéciales: (Nurting)

Embuscade A, Aura Démoniaque -1, Peur 4, Attaques Groupée, Peste.

### Traînée de bave

Les Bêtes de Nurgle secrètent une traînée de bave. Un guerrier qui termine son tour dans une case adjacente à celle d'une Bête de Nurgle perd 1 Point de Vie, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure car le poison attaque les chairs.

# GRAND IMMONDE.

## DEMON MAJEUR DE NURGLE

Les Grands Immondes ressemblent trait pour trait à Nurgle : verts, immenses et boursoufflés de maladies. Du pus et de la sanie ne cessent de couler de crevasses de leur peau lépreuse. Un Grand Immonde peut vomir un flot de sang, de glaires, d'asticots et autres immondices pour engloutir ses ennemis.

|                     |        |
|---------------------|--------|
| <b>Point de vie</b> | 100    |
| <b>Mouvement</b>    | 4      |
| <b>Combat</b>       | 7      |
| <b>Tir</b>          | A      |
| <b>Force</b>        | 7      |
| <b>Endurance</b>    | 8 (12) |
| <b>Initiative</b>   | 4      |
| <b>Attaques</b>     | 7      |
| <b>Or</b>           | 5500   |
| <b>Armure:</b>      | 4      |
| <b>Dommages</b>     | 6D6    |



| <b>CC ADVERSE</b> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| POUR TOUCHER      | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4  |

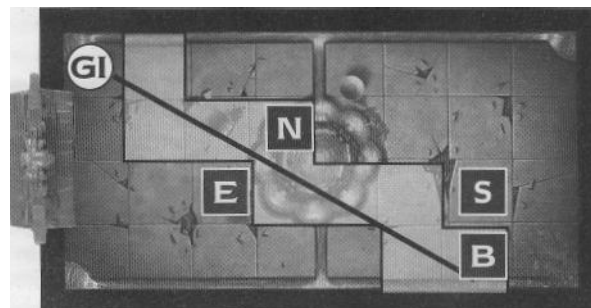
### Règles Spéciales

Embuscade-Magie 5+, Magie du Chaos 4, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Pesté, Flot de Corruption.

### Flot de Corruption

Les Grands Immondes ont une attaque spéciale qui leur permet de vomir un flot de pus et de putréfaction sur leurs ennemis. Cette attaque spéciale s'appelle le Flot de Corruption. Un Grand Immonde peut utiliser cette attaque une fois par tour, au début de la phase des monstres. N'importe quel guerrier qui se trouve sur la même section de donjon que le Grand Immonde peut être attaqué par le Flot de Corruption. Tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est touché

Tracez une ligne depuis le centre de la case du Grand Immonde : chaque case se trouvant sur le trajet de cette ligne est affectée par le Flot de Corruption (voir le schéma ci-dessous). Lancez 2D6 par guerrier se trouvant dans une de ces cases. Si le résultat est inférieur ou égal à son Initiative, le guerrier réussit à esquiver le Flot de Corruption et ne subit aucun effet. Si le résultat est supérieur à son Initiative, le guerrier subit alors 3D6 blessures, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par le Flot de Corruption, son Endurance est réduite de -1 point de façon permanente. Si cette Endurance tombe à 0, il est tué et retiré de la partie.



Les zones claires indiquent quelles cases sont affectées par le Flot de Corruption. Alors que c'est le Barbare qui est visé, le Nain est également affecté car il se trouve dans l'aire d'effet de l'attaque du Grand Immonde de Nurgle





# . DEMONS DE TZEENTCH.

## INCENDIAIRES DE TZEENTCH

Les Incendiaires sont parmi les plus étranges de tous les démons. La partie inférieure de leur corps ressemble à un champignon inversé muni de deux bras crachant des flammes. Ils n'ont pas à proprement parler de têtes mais leurs yeux et leur gueule béante sont situés entre leurs bras.

## HORREURS DE TZEENTCH

Les Horreurs sont des créatures faites de magie pure. Elles sont imprégnées d'énergie et ne cessent de sauter et de tourbillonner. Lorsqu'une Horreur Rose est tuée, elle se transforme en deux Horreurs Bleues qui continuent à combattre.

|                     | Incendiaire | Horreur rose | Horreur bleue |
|---------------------|-------------|--------------|---------------|
| <b>Point de vie</b> | 17          | 8            | 4             |
| <b>Mouvement</b>    | 9           | 5            | 4             |
| <b>Combat</b>       | 3           | 5            | 3             |
| <b>Tir</b>          | 2+          | 2+           | 4+            |
| <b>Force</b>        | 5           | 4            | 3             |
| <b>Endurance</b>    | 4           | 3            | 3             |
| <b>Initiative</b>   | 4           | 6            | 7             |
| <b>Attaques</b>     | Spécial     | 2            | 1             |
| <b>Or</b>           | 300         | 200          | 100           |
| <b>Armure</b>       | -           | -            | -             |
| <b>Dommages</b>     | Spécial     | 1D6          | 1D6           |

| <b>CC ADVERSE</b> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Incendiaire       | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |
| Horreur rose      | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Horreur bleue     | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |

### Règles Spéciales: (Incendiaire de Tzeentch)

Embuscade-Magie 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 7, Attaque des Incendiaires de Tzeentch, Résistance Magique 6+.

### Règles Spéciales: (Horreur rose)

Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+, Mort => Horreurs Bleues.

### Règles Spéciales: (Horreur bleue)

Aura Démoniaque -1, Peur 4, Résistance Magique 6+.

### Attaques des Incendiaires de Tzeentch

Les Incendiaires ne font pas d'attaques de corps à corps classiques. Au lieu de cela, ils embrasent n'importe quelle section de donjon où se trouvent les guerriers, les baignant dans le Feu Rose de tzeentch. Lancez 1D6 par Incendiaire pour chaque figurine sur le plateau afin de déterminer combien de Points de Vie elle perd (les modificateurs normaux d'Armure et d'Endurance s'appliquent). Si cinq Incendiaires attaquent, lancez 5D6 pour chaque figurine se trouvant sur le plateau.

Chaque Incendiaire ne peut effectuer son attaque qu'une fois par tour (à moins qu'il n'ait réussi avec succès une Embuscade) et est immunisé contre les effets du feu rose de Tzeentch.

### Mort -> Horreurs Bleues

Chaque fois qu'une Horreur Rose est tuée, deux Horreurs Bleues se relèvent à sa place. Les Horreurs Bleues sont placées à côté du guerrier qui a tué l'Horreur Rose qui les a générées. Si cela est impossible, placez-les dans la case vide la plus proche. Aussitôt que les Horreurs Bleues apparaissent, effectuez un jet de Peur pour chaque guerrier.

# . Duc du Changement .

## DEMON MAJEUR DE TZEENTCH

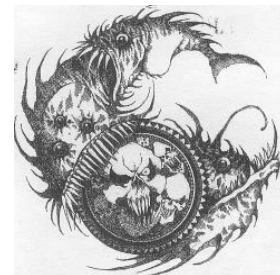
Le Duc du Changement possède une apparence terrifiante avec ses vastes ailes multicolores et emplumées. Sa tête celle d'un monstrueux oiseau de proie et ses jambes écailleuses portent des serres redoutables.

|                     |        |
|---------------------|--------|
| <b>Point de vie</b> | 75     |
| <b>Mouvement</b>    | 8      |
| <b>Combat</b>       | 9      |
| <b>Tir</b>          | A      |
| <b>Force</b>        | 7      |
| <b>Endurance</b>    | 7 (11) |
| <b>Initiative</b>   | 10     |
| <b>Attaques</b>     | 6      |
| <b>Or</b>           | 5000   |
| <b>Armure:</b>      | 4      |
| <b>Dommages</b>     | 6D6    |

| <b>CC ADVERSE</b> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| POUR TOUCHER      | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4  |

### Règles Spéciales

Embuscade-Magie A, Démon Majeur 13, Magie du Chaos 5, Vol, Impassibilité 5+, insensibilité 7, Grand Monstre, Source Magique, 3 x Objets Magiques, Pouvoir de Tzeentch.



### Pouvoir de Tzeentch

Un Duc du Changement possède le pouvoir de dissiper la magie environnante, comme certains autres monstres, mais à un degré supérieur. Cette aptitude fonctionne exactement comme une dissipation normale, dans la mesure où le Duc peut intervenir activement et neutraliser n'importe quel sort lancé sur le plateau et pas seulement ceux lancés contre lui.

Pour dissiper la magie lancée contre les séides du Duc du Changement, vous devez réussir 4 ou 5 sur 1 D6 et un résultat de 6 renvoie le sort vers celui qui l'a lancé. De plus, lorsque les guerriers se lancent eux-mêmes un sort bénéfique, ce dernier est dissipé sur 4 ou 5 sur 1 D6 et affecte le Duc sur un 6.

Un Duc du Changement possède également une Résistance Magique, comme certains autres monstres mais à un niveau bien supérieur.

Le Duc du Changement possède une Résistance Magique de 4+. De plus, si le jet de résistance est un 5 ou un 6, le sort est repoussé au lieu d'être simplement annulé et il affecte le joueur qui l'a lancé.

Notez que la résistance magique ne protège le Duc du Changement que contre les sorts, pas contre les coups portés par une arme magique ou autres effets magiques.

### Source Magique

Un Duc du Changement est un sorcier extrêmement puissant et il agit inconsciemment comme source de pouvoir pour les autres jeteurs de sorts. Quand un Duc du Changement est sur le plateau, le Sorcier double à chaque tour les résultats de ses jets de pouvoir pour tout autre résultat qu'un 1. Si le sorcier obtient 1, il a droit à un seul point de pouvoir.

# • NAIN DU CHAOS •

Les Nains du Chaos ont été altérés par des forces démoniaques, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus qu'une parodie de leurs congénères les nains. Gouvernés par de puissants sorciers, les Nains du Chaos utilisent les pouvoirs de la lave et du feu pour leurs funestes réalisations. Ils utilisent de puissants sort et des machines de destruction pour atteindre leur but, à savoir découvrir les secrets que les nains ont enfouis sous les Montagnes du Bord du Monde.

## • NAINS DU CHAOS •

Les Nains du Chaos sont des créatures égoïstes, maléfiques et consacrant tout leur labeur à la construction de leur grande capitale, la tour de Zharr-Naggrund.

|              | Nain du Chaos | Tromblon | Champion    | Seigneur |
|--------------|---------------|----------|-------------|----------|
| Point de vie | 8             | 8        | 16          | 33       |
| Mouvement    | 3             | 3        | 3           | 3        |
| Combat       | 4             | 4        | 5           | 7        |
| Tir          | 4+            | 4+       | 3+          | 1+       |
| Force        | 3             | 3        | 4           | 4        |
| Endurance    | 4 (6)         | 4 (5)    | 4 (6)       | 5 (8)    |
| Initiative   | 2             | 2        | 3           | 5        |
| Attaques     | 1             | 1        | 2           | 4        |
| Or           | 140           | 140      | 480         | 1600     |
| Armure       | 2             | 1        | 2           | 3        |
| Dommages     | 1D6/2D6 (6)   | 1D6      | 2D6/3D6(5+) | 3D6      |

| CC ADVERSE    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Nain du Chaos | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5  |
| Champion      | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Seigneur      | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4  |

Règles Spéciales: (Nain du Chaos)



Résistance Magique 6+.

Règles Spéciales: (Nain du Chaos avec tromblon)  
Équipés de tromblon, Résistance Magique 6+.

Règles Spéciales: (Champion Nain du Chaos)  
Résistance Magique 6+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.

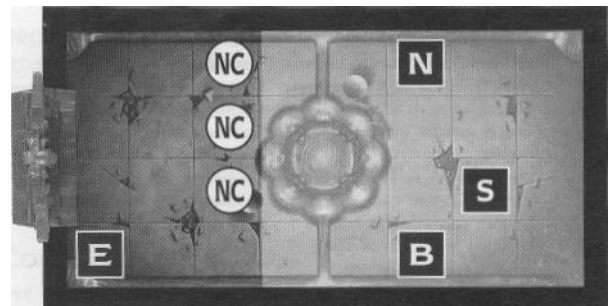
Règles Spéciales: (Seigneur Nain du Chaos)  
Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.

### TROMBLON DES NAINS DU CHAOS

Certains Nains du Chaos utilisent un immense tromblon pour cribler l'ennemi de mitraille. Les Nains du Chaos armés de tromblons sont placés comme des figurines équipées d'armes de jet.

Notez qu'à la différence des autres nains du Chaos, ceux qui sont équipés de tromblons ne bénéficient pas du bonus d'1D6 dommages sur un 6 naturel pour toucher, ils ne possèdent en outre qu'un point d'Armure.

Une attaque de tromblon est différente des attaques d'armes de jet classiques : elle tire une volée de projectiles dans une même direction, faites un jet pour toucher afin de déterminer si aucune ou toutes les cibles de la zone sont touchées. Chaque décharge provoque pour chacun des guerriers de la zone 1D6 Dommages, modifiés par l'endurance et l'armure. Notez que les alliés des Nains du Chaos ne sont pas affectés par les tirs, ils semblent pouvoir les éviter. Peut-être un signal magique les prévient-il...



Dans l'attaque ci-dessus, le pion du Barbare a été tiré, indiquant que tout les Nains du Chaos tirent sur lui. La zone en clair indique les cases affectées par les tromblons des Nains du Chaos. Notez que l'Elfe est hors de la zone d'effet car tous les Nains du Chaos doivent tirer dans la même direction (en direction du Barbare).

## SORCIER NAIN DU CHAOS.

|              | Sorcier Nain du Chaos | Maître Sorcier | Seigneur Sorcier |
|--------------|-----------------------|----------------|------------------|
| Point de vie | 8                     | 26             | 40               |
| Mouvement    | 3                     | 3              | 3                |
| Combat       | 4                     | 4              | 4                |
| Tir          | 4+                    | 4+             | 4+               |
| Force        | 3                     | 4              | 4                |
| Endurance    | 5+1* (8)              | 5 (8)          | 5 (8)            |
| Initiative   | 3                     | 4              | 5                |
| Attaques     | 1                     | 2              | 3                |
| Or           | 590                   | 2190           | 3280             |
| Armure       | 2                     | 3              | 3                |
| Dommages     | 1D6/2D6 (6)           | 2D6            | 3D6/4D6 (5)      |

| CC ADVERSE       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Sorcier          | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| Maître Sorcier   | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| Seigneur Sorcier | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |

### Sorcier Nain du Chaos

Magie Nain du Chaos 1 ; Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 4+ ; Anneau de Protection (+1 E\*).

### Champion Sorcier Nain du Chaos

Magie Nain du Chaos 2 ; Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 4+ ; Armure Magique ; Objet Magique ; Arme Magique.

### Maître Sorcier Nain du Chaos

Magie Nain du Chaos 3 ; Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 4+ ; Armure Magique ; Objet Magique x2 ; Arme Magique.

### Seigneur Sorcier Nain du Chaos

Magie Nain du Chaos 3 ; Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 3+ ; Armure Magique ; Objet Magique x3 ; Arme Magique.

## MAGIE DES NAINS DU CHAOS

Au début de chaque phase des monstres, un sorcier nain du Chaos peut lancer un ou plus des sorts suivants, suivant son niveau de magie. Lancez le nombre de D6 correspondant au tableau afin de déterminer quels sorts sont lancés.

- Rugissement Maléfique.** Le sorcier prend la forme d'Hashut, le dieu taureau et, après avoir vigoureusement secoué sa tête cornue, il lance un terrifiant rugissement qui pousse ses serviteurs à l'attaque. Pour ce tour, tous les monstres ont un bonus de +1 Attaque.
- Eruption.** Une éruption de magma se produit juste sous les pieds d'un guerrier. Tirez un pion pour déterminer quel guerrier est affecté. Il subit 5D6 Dommages, modifiés comme d'habitude par l'Armure et l'Endurance.
- Nuage de Cendres.** Le souterrain est envahi par des nuages de cendres. Tous les guerriers subissent un malus de -2 pour toucher au cours de la phase des guerriers suivante. Malédiction du Sorcier. Avec une voix terrible, le sorcier prononce une malédiction contre un des guerriers. Tirez un pion pour déterminer lequel est affecté. A moins qu'il ne soit immédiatement soigné par un sort de soin, le guerrier maudit est immédiatement changé en pierre et retiré du jeu. S'il reçoit le traitement, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, le guerrier subit un malus de -7 en Mouvement, -1 en Initiative et -1 pour toucher jusqu'à ce que le sorcier soit tué, moment où le guerrier redevient normal. Sur un résultat de 5 ou 6, le sort n'a aucun effet.
- Tempête de Lave.** D'un majestueux revers de bras, le sorcier nain du Chaos lance des boules de feu. Il y a 2D6 boules réparties le mieux possible entre les guerriers. Chaque boule provoque 2D6 blessures, sans aucun modificateur d'Armure.
- Flammes d'Azgorh.** Le sorcier expire des tourbillons de flammes. Tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est attaqué. La cible et chacune des figurines adjacente à cette dernière, amie ou non, subissent 2D6 blessures sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure. Notez que les sorciers du Chaos sont les seules figurines à être immunisées contre les effets de ce sort.



**D**azzhrak Gargan triturait sa barbe en observant le brasero qui se trouvait au sommet de l'autel de pierre noire.

"Regarde, ils approchent. Oui, ils arrivent." Il frotta ses mains l'une contre l'autre et se tourna vers ses serviteurs. Les nains du Chaos et les hobgobelins levèrent les yeux vers lui sachant ce qui allait arriver et ils commencèrent à fourbir leurs armes pour le combat à venir.

La caverne était vaste et ses murs se perdaient dans les ténèbres. Le sorcier se tenait sur une estrade, un brasero illuminait son visage et le plafond d'une intense lueur rouge. L'air était chaud et sec. Les ombres dansaient autour de lui tandis que des bêtes aux ailes de cuir planaient au-dessus. Son regard fixe était braqué sur la porte de bronze ornementée qui s'ouvrait dans le mur opposé. Un par un, ses serviteurs se tournèrent dans la même direction pour regarder. Les centaures taureaux se frayaient un chemin à travers la foule et un groupe de nains du Chaos équipés de tromblons fit face à la porte.

"Mon piège est en place, les idiots arrivent. Tout le monde en position !" Gargan fit un signe de tête et ses serviteurs s'évanouirent dans l'ombre.

Un moment après, les double portes s'ouvrirent à la volée. Quatre guerriers chargèrent dans la pièce, leur lanterne éclairait les ténèbres.

"Gargan," cria le sorcier gris et un éclair de lumière jaillit de ses doigts.

Gargan rit bruyamment en renvoyant l'éclair de lumière au moyen d'un bouclier de ténèbres qu'il avait fait jaillir du néant puis une horde de monstre jaillit du noir.

Le piège avait fonctionné...

# • ELFES NOIRS •

Les elfes noirs sont des cousins dégénérés des hauts elfes. Ce sont des maîtres de la magie noire et sans conteste la race la plus cruelle du Monde de Warhammer. Il y a bien longtemps, ils prêtèrent l'oreille aux dieux du Chaos et s'engagèrent sur le chemin des ténèbres. Depuis leur sombre royaume de Naggaroth, ils envoient leurs guerriers, leurs sorciers et leurs assassins afin de répandre leur doctrine maléfique dans le Monde de Warhammer.

## • ELFES NOIR •

Les guerriers elfes noirs sont farouches et cruels. Comme les hauts elfes, ils sont fins, racés et dotés de réactions d'une rapidité hors du commun tant au niveau physique que mental.

|              | Guerrier | Champion | Héros | Seigneur | Assassin |
|--------------|----------|----------|-------|----------|----------|
| Point de vie | 6        | 14       | 25    | 34       | 12       |
| Mouvement    | 5        | 5        | 5     | 5        | 5        |
| Combat       | 4        | 5        | 6     | 7        | 9        |
| Tir          | 3+       | 5        | 1+    | A        | A        |
| Force        | 3        | 4        | 4     | 4        | 4        |
| Endurance    | 3 (4)    | 3 (5)    | 4 (8) | 4 (8)    | 4        |
| Initiative   | 6        | 7        | 8     | 9        | 10       |
| Attaques     | 1        | 2        | 3     | 4        | 2        |
| Or           | 100      | 480      | 1040  | 1600     | 410      |
| Armure       | 1        | 2        | 4     | 4        | -        |
| Dommages     | 1D6      | 2D6      | 2D6   | 3D6      | 1D6      |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Guerrier   | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| Champion   | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Héros      | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Seigneur   | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Assassin   | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4  |



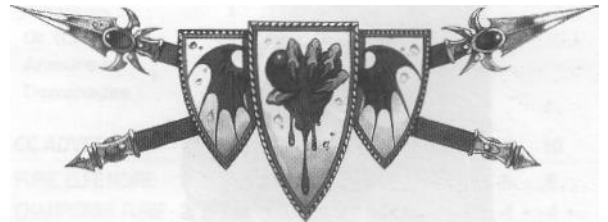
**Règles Spéciales:** Guerrier Elfe Noir  
Équipés d'Arbalètes (F4), Esquive 6+ ; Haine des Hauts Elfes.

**Règles Spéciales:** (Champion Elfe Noir)  
Esquive 6+ ; Haine des Hauts Elfes ; Arme Magique.

**Règles Spéciales:** (Héros Elfe Noir)  
Esquive 4+ ; Haine des Hauts Elfes ; Résistance Magique 5+ ;  
Armure Magique ; Arme Magique ;

**Règles Spéciales:** Seigneur Elfe Noir  
Esquive 4+ ; Haine des Hauts Elfes ; Résistance Magique 5+ ;  
Armure Magique ; 2 Objets Magiques, Arme Magique.

**Règles Spéciales:** Assassin Elfe Noir  
Embuscade ; Magie 5+ ; Assassinat 6+ ; Esquive 5+ ; Haine des Hauts Elfes ; Epée suintante.



## • MAITRE DE MEUTE ELFES NOIRS •

Les maîtres de meutes sont des guerriers elfes noirs qui contrôlent des meutes de chiens du Chaos ou des chiens de combat, les dirigeant vers les guerriers ennemis au moyen de fouets.

|              | Maître de Meute | Chien du Chaos | Chien de Combat |
|--------------|-----------------|----------------|-----------------|
| Point de vie | 15              | 8              | 6               |
| Mouvement    | 5               | 6              | 5               |
| Combat       | 5               | 4              | 4               |
| Tir          | 2+              | -              | -               |
| Force        | 4               | 4              | 3               |
| Endurance    | 3 (5)           | 4 (6)          | 3               |
| Initiative   | 7               | 4              | 6               |
| Attaques     | 2               | 2              | 1               |
| Or           | 150             | 160            | 130             |
| Armure       | 2               | 2              | -               |
| Dommages     | 1D6             | 1D6            | 1D6             |

| CC ADVERSE      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Maître de Meute | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Chien du Chaos  | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| Chien de Combat | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |

**Règles Spéciales:** (Maître des Meute Elfe Noir)  
Équipé d'une Arbalète (F 5) ; Conduite de Meute ; Haine des Hauts Elfes.

**Règles Spéciales:** (Chien du Chaos)  
Embuscade 5+ ; Attaques Groupées.

**Règles Spéciales:** (Chien de Combat)  
Embuscade 5+ ; Attaques Groupées.

### Conduite de Meute

Les maîtres des Meute elfes noirs contrôlent des meutes de chiens lors des combats. Lancez 1D6 pour déterminer la composition de chaque meute. Sur un résultat de 1 à 3, il s'agit d'1D6 Chiens du Chaos. Sur un résultat de 4 à 6, il s'agit d'1D6 chiens de Combat. Lorsque vous décidez de faire entrer un maître de meute en jeu, placez d'abord ses animaux.



• **SORCIERS ELFES NOIRS** •

|              | Sorcier | Champion | Maître | Seigneur Sorcier |
|--------------|---------|----------|--------|------------------|
| Point de vie | 12      | 20       | 30     | 41               |
| Mouvement    | 5       | 5        | 5      | 5                |
| Combat       | 4       | 4        | 4      | 4                |
| Tir          | 3+      | 3+       | 3+     | 3+               |
| Force        | 3       | 4        | 4      | 4                |
| Endurance    | 4       | 4 (5)    | 4 (6)  | 4 (7)            |
| Initiative   | 7       | 7        | 8      | 9                |
| Attaques     | 1       | 1        | 2      | 3                |
| Or           | 590     | 1210     | 2190   | 3280             |
| Armure       | -       | 1        | 2      | 3                |
| Dommages     | 1D6     | 1D6      | 2D6    | 3D6              |

| CC ADVERSE       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Sorcier          | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| Champion         | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| Sorcier          | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| Seigneur Sorcier | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |

**Règles Spéciales:** (Sorcier Elfe Noir)  
Magie Noire 1 ; Haine des Hauts Elfes; Résistance Magique 6+;  
Objet Magique.

**Règles Spéciales:** (Champion Sorcier Elfe Noir)  
Magie Noire 2; Haine des Hauts Elfes; Résistance Magique 5+;  
Objet Magique; Arme Magique.

**Règles Spéciales:** (Maître Sorcier Elfe Noir)  
Magie Noire 3; Haine des Hauts Elfes; Dissipation Magique 4+ ;  
Résistance Magique 4+ ; 2 Objets Magiques ; Arme Magique.

**Règles Spéciales:** (Seigneur Sorcier Elfe Noir)  
Embuscade Magie A ; Magie Noire 4 ; Haine des Hauts Elfes;  
Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 3+ ; 3 Objets  
Magiques; Arme Magique.

**MAGIE ELFE NOIRE**

Au début de chaque phase des monstres, un sorcier elfe noir peut lancer un ou plusieurs des sorts suivants. Lancez 2D6 et reportez-vous au tableau suivant :

- 2-4 **Echec.** Le sorcier ne réussit pas à lancer son sort.
- 5 **Fièvre des combats.** Le sorcier donne (1x 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 inflige (2 x niveau du donjon) blessures, sans modificateurs 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 sa cible. Lancez 1 D6 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 par l'Endurance et l'Armure.
- 9 **Drain Mental.** Le sorcier 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 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 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.
- 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 1 D6 :
- |       |           |
|-------|-----------|
| 1 - 2 | Wyvern    |
| 3 - 4 | Chimère   |
| 5     | Manticore |
| 6     | Hydre     |
- 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.

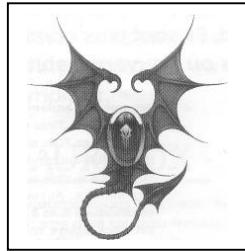


• GARDE NOIR DE NAGGAROTH •

Les gardes noirs sont célèbres parmi les elfes noirs pour les attaques sauvages qu'infligent leurs hallebardes.

**Garde Noir de Naggaroth**

|              |       |
|--------------|-------|
| Point de vie | 6     |
| Mouvement    | 5     |
| Combat       | 5     |
| Tir          | 3+    |
| Force        | 4     |
| Endurance    | 3 (5) |
| Initiative   | 7     |
| Attaques     | 1     |
| Or           | 150   |
| Armure       | 2     |
| Dommages     | 1D6   |



|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| Garde Noir        | 2        | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |

**Règles Spéciales:** (Garde Noir de Naggaroth)  
 Equipés de Hallebardes (combat en rang) ; Haine des Hauts Elfes.

• FURIE ELFE NOIRE •

Les furies sont cruelles et sauvages. Elles ne portent pas de bouclier, n'attachant que peu d'importance à leur protection. Elles sont armées d'épées effilées et de longs couteaux.

|              |              |                         |
|--------------|--------------|-------------------------|
|              | <b>Furie</b> | <b>Championne Furie</b> |
| Point de vie | 11           | 13                      |
| Mouvement    | 5            | 5                       |
| Combat       | 4            | 5                       |
| Tir          | 3+           | 2+                      |
| Force        | 3            | 4                       |
| Endurance    | 3            | 3                       |
| Initiative   | 6            | 7                       |
| Attaques     | 1            | 2                       |
| Or           | 140          | 600                     |
| Armure       | -            | -                       |
| Dommages     | 1D6          | 1D6                     |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| Furie             | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5         |
| Championne        | 2        | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |

**Règles Spéciales:** (Furie Elfe Noire)  
 Frénésie 4+; Haine des Hauts Elfes.

**Règles Spéciales:** (Championne Furie)  
 Frénésie 3+ ; Haine des Hauts Elfes.



# • GEANTS •

Les géants se font rares dans les régions civilisées du Vieux Monde, car depuis longtemps ils ont été traqués et exterminés par la chevalerie bretonnienne ou par ces héros que sont les nains tueurs de géants. Dans les pays du nord, ils sont plus nombreux car ces terres sont sauvages, inhospitalières et pleines de grottes où peuvent habiter géants et trolls.

Les géants sont, comme leur nom l'indique, très grands. En revanche, ils ne sont pas très futés et on peut même dire qu'une bonne partie d'entre-eux sont d'irré récupérables crétins. Ce sont des ivrognes notoires qui considèrent tout ce qui est plus petit qu'eux comme de la nourriture potentielle.

|                     |        |                   |         |
|---------------------|--------|-------------------|---------|
| <b>Point de vie</b> | 64     | <b>Initiative</b> | 3       |
| <b>Mouvement</b>    | 6      | <b>Attaques</b>   | Spécial |
| <b>Combat</b>       | 3      | <b>Or</b>         | 2000    |
| <b>Tir</b>          | 4+     | <b>Armure</b>     | 5       |
| <b>Force</b>        | 7      | <b>Dommages</b>   | 5D6     |
| <b>Endurance</b>    | 6 (11) |                   |         |

|                     |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|---------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

## Règles Spéciales:

Peur 11, Attaques de géant, Insensibilité 10, Impassibilité 5+, Grand Monstre, Jamais Bloqué

## Attaques de Géants

Les géants sont des créatures démesurées et imprévisibles, on ne sait jamais à quoi va ressembler leur attaque. Au début de chaque phase des monstres, lancez 1 D6 et reportez-vous au tableau suivant pour chaque géant du plateau afin de déterminer précisément ce qui arrive.

**1 Coup de Massue.** Grâce à son envergure, un géant peut frapper des figurines se trouvant jusqu'à deux cases de distance. Tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est attaqué. Le géant fait 1 D6 Attaques contre sa cible, faites des jets pour toucher normaux. Calculez les Dommages normalement mais ignorez les modificateurs d'armure de la cible.

**2 Balayage.** Un géant peut grâce à son envergure, frapper tous les guerriers se trouvant jusqu'à deux cases de distance. Lancez 3D6 par cible potentielle. Chaque résultat de 4, 5 ou 6, provoque le nombre obtenu de blessures, sans modificateurs pour l'armure. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le coup est raté et les guerriers ont pu esquiver.

**3 Coup de Pied.** Le géant lève sa gigantesque botte ferrée et donne un coup de pied terrible au guerrier se trouvant dans une case adjacente, le projetant dans les ténèbres. S'il y a plus d'une cible possible, tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Le guerrier est propulsé jusqu'à 7 cases tout droit en arrière. S'il percute un mur en route, il subit 1 D6 blessures, sans modification d'armure, pour chaque case en moins des 7 prévues, en plus de la Force de 7 du géant.

Par exemple, si un guerrier atteint par le Coup de Pied touche le mur après 2 cases, il subit (7-2 = 5D6 blessures) + la Force du géant (7), sans modification d'armure, le résultat final sera donc 5D6+7 blessures.

**4 Ramassage.** Un géant peut grâce à sa taille attraper un guerrier se trouvant jusqu'à 2 cases de distance. Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est ramassé. Placez la figurine sur le socle du géant, lancez 1 D6 et consultez le tableau ci-dessous :

1 **Ecrasement.** Le géant écrase le guerrier dans sa main. Le guerrier subit 7D6 blessures. Refaites un jet sur ce sous-tableau.

2 **Jet sur les ennemis.** Le géant lance le guerrier sur ses compagnons. Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est la cible. Lancez 7D6, séparez les dés pairs et impairs. Le guerrier

lancé subit autant de blessures que la somme des dés pairs, tandis que la cible subit autant de blessures que la somme des dés impairs. Aucun des deux guerriers ne bénéficie des modifications dues à l'armure ou à l'Endurance. Le guerrier lancé est placé à terre sur la case où se trouvait précédemment le guerrier cible, qui est lui-même poussé vers une case adjacente, repoussant si besoin est son occupant.

3 **Collé au plafond.** Le géant saisit un guerrier par les pieds et le tape joyeusement contre le plafond de la caverne. Cela ne réussit pas très bien au guerrier. Le géant tape le guerrier 1D6 fois, infligeant à chaque fois une perte de 7 Points de Vie, sans modifications dues à l'Endurance ou à l'armure. Puis relancez le dé et consultez à nouveau ce sous-tableau.

4 **Mâchouillage.** Le géant commence à mâchouiller un des guerriers avec des dents de la taille de pierres tombales. Le guerrier subit 1D6 blessures, non modifiées par l'Endurance ou l'armure. Si le résultat est 2, 3, 4, 5 ou 6, le géant continue à mastiquer le guerrier au tour suivant, même si ce dernier est descendu à 0 Points de Vie ou moins. Lancez un autre D6 pour les Dommages. Vous devez continuer à faire ces jets jusqu'à ce que vous obteniez t et que le géant arrête de mastiquer le guerrier et le lâche, désintéressé. Placez le guerrier à terre.

Si les Points de Vie du guerrier tombent à -50, le géant l'avale tout rond, le retirant de façon définitive de la partie.

5 **En-Cas.** Le géant attrape un guerrier et le fourre dans son sac, afin de le garder pour plus tard. L'intérieur du sac est sombre, malodorant et peuplé de choses sordides. Dans un coin un vieux prospecteur nain lui donne à grand peine une clé en lui murmurant d'une voix éteinte et éraillée "C'est la clé de la herse...".

Tant que le géant trouve des ennemis à combattre le guerrier ne risque rien. Si le géant tue tous les autres guerriers, celui du sac sera dégusté à l'occasion. Une fois le géant tué, le guerrier peut s'échapper du sac, placez-le alors sur une case adjacente. Une fois libéré du sac, il reste choqué et ne peut rien entreprendre pendant un tour.

6 **Cueillette.** Le géant fourre tout bonnement et simplement le guerrier dans son sac. Et comme cela fait longtemps qu'une pareille aubaine ne s'était pas présentée, le géant cherche immédiatement à se saisir d'un autre guerrier. Lancez 1 D6 et consultez à nouveau ce sous-tableau.

5 **Saut à Pieds Joint.** En expédiant des bouts de rochers partout à cause de ses bottes ferrées, le géant saute à pieds joints sur un guerrier se trouvant dans une des cases adjacentes. Si plus d'un guerrier peut être pris pour cible, tirez un pion de guerrier pour désigner la victime. Le guerrier choisi subit t D6 touches, les dommages sont comme d'habitude déterminés pour chaque touche. Si les Points de Vie de la victime sont réduits à 0, le géant fait à nouveau 1 D6 sauts sur un autre guerrier dans une case adjacente. Cela continue jusqu'à ce que le géant ne réussisse pas à tuer un guerrier ou jusqu'à ce que tous les guerriers dans des cases adjacentes soient réduits à 0 Points de Vie.

6 **Hurlement.** Sentant monter en lui une pulsion incontrôlable, le géant se penche jusqu'au niveau des guerriers, puis se met à hurler aussi fort qu'il peut.

Lancez 2D6 par guerrier. Si le résultat est supérieur ou égal à la somme de l'Endurance et de la Force du guerrier, il est jeté à terre par l'onde de choc. Il ne subit aucun dommage.



# • MONSTRES •

Dans les sinueux tunnels s'étendant sous les montagnes du monde de Warhammer, d'innombrables créatures maléfiques rôdent dans les ténèbres. Certaines sont petites et sournoises, remplies d'une malveillance haineuse, d'autres sont des monstruosité rugissantes d'une telle puissance qu'elles sèment la terreur dans le coeur des infortunés qui les contemplant.

## • CENTAURE TAUREAU •

Les centaures taureaux sont des créatures issues du Chaos. Ils ont le torse d'un nain du Chaos et le corps d'un taureau furieux. Ce sont des créatures rusées et des combattants redoutables

|              | Centaure Taureau | Champion | Héros           | Seigneur        |
|--------------|------------------|----------|-----------------|-----------------|
| Point de vie | 12               | 23       | 32              | 42              |
| Mouvement    | 8                | 8        | 8               | 8               |
| Combat       | 4                | 5        | 6               | 7               |
| Tir          | 4+               | 3+       | 2+              | 1+              |
| Force        | 4                | 5        | 5               | 5               |
| Endurance    | 4 (6)            | 4 (6)    | 5 (8)           | 5 (8)           |
| Initiative   | 3                | 4        | 5               | 6               |
| Attaques     | 2                | 3        | 4               | 5               |
| Or           | 410              | 1060     | 2320            | 3680            |
| Armure       | 2                | 2        | 3               | 3               |
| Dommages     | 1D6/2D6<br>(5+)  | 2D6      | 3D6/4D6<br>(5+) | 4D6/5D6<br>(5+) |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Centaure   | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| Champion   | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Héros      | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Seigneurs  | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4  |



**Règles Spéciales** (Centaure Taureau)  
Peur 5 ; Résistance Magique 6+.

**Règles Spéciales** (Champion Centaure Taureau)  
Peur 7 ; Résistance Magique 5+ ; Armure Magique; Objet Magique; Arme Magique.

**Règles Spéciales** (Héros Centaure Taureau)  
Peur 7 ; Résistance Magique 5+ ; Armure Magique ; 2 Objets Magiques;  
Arme Magique.

**Règles Spéciales** (Seigneur Centaure Taureau)  
Peur 7 ; Résistance Magique 4+ ; Armure Magique ; 3 Objets Magiques;  
Arme Magique.

## • SQUIG DES CAVERNES •

Moitié champignon, moitié chair, ces créatures féroces sont presque entièrement composées d'une mâchoire capable de sectionner la jambe d'un homme d'un simple coup de dent.

|              | Squig Sauvage | Squig Dressé |
|--------------|---------------|--------------|
| Point de vie | 3             | 3            |
| Mouvement    | Spécial       | Spécial      |
| Combat       | 4             | 4            |
| Tir          | -             | -            |
| Force        | 5             | 5            |
| Endurance    | 3             | 3            |
| Initiative   | 5             | 5            |
| Attaques     | 2             | 2            |
| Or           | 200           | 200          |
| Armure       | -             | -            |
| Dommages     | 1D6           | 1D6          |

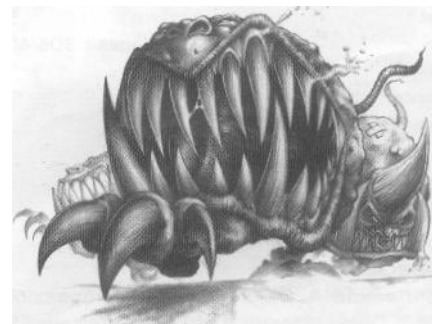
| CC ADVERSE    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Squig Sauvage | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| Squig Dressé  | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |

**Règles Spéciales** (Squig Sauvage)  
Jamais Bloqué ; Attaque de Squig Sauvage.

**Règles Spéciales** (Squig Dressé)  
Jamais Bloqué.

### Attaque de Squig Sauvage

Au début de la phase au cours de laquelle ils apparaissent, et dans chaque phase des monstres suivante, lancez 1D6 par squig sauvage. Sur un résultat de 1, le squig s'endort et ne fait plus rien pour le tour. Sur un résultat de 2, 3 ou 4, il attaque immédiatement un guerrier. Sur un résultat de 5 ou 6, le squig, le squig se jette sur le premier monstre à portée. Si plusieurs monstres sont dans ce cas, utiliser un dé pour déterminer lequel.



## • CENTAURES •

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.

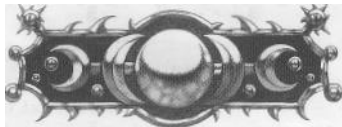
|              | Centaure | Champion     | Héros |
|--------------|----------|--------------|-------|
| Point de vie | 12       | 27           | 40    |
| Mouvement    | 8        | 8            | 8     |
| Combat       | 3        | 4            | 5     |
| Tir          | 3+       | 2+           | 1+    |
| Force        | 4        | 5            | 5     |
| Endurance    | 3        | 3 (5)        | 4 (8) |
| Initiative   | 3        | 4            | 5     |
| Attaques     | 2        | 3            | 4     |
| Or           | 300      | 1000         | 2200  |
| Armure       | 6        | 2            | 4     |
| Dommages     | 2D6      | 2D6/3D6 (5+) | 3D6   |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Centaure   | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6  |
| Champion   | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| Héros      | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |

**Règles Spéciales (Centaure)**  
Equipés d'Arcs (F4), Peur 4.

**Règles Spéciales (Champion Centaure)**  
Equipé d'un Arc (F7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Héros Centaure)**  
Equipé d'un Arc (F8), Peur 9, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.



## • CHIMERE •

La chimère est un monstre énorme et féroce qui compte parmi les plus redoutables prédateurs du Vieux Monde. Cette créature terrible possède trois têtes, une de lion, une de bélier et une de dragon. Son corps imposant est puissant et vif, tandis qu'elle dispose de griffes longues et redoutables. La chimère possède également une longue queue munie d'aiguillons empoisonnés.

|              |              |
|--------------|--------------|
| Point de vie | 60           |
| Mouvement    | 6            |
| Combat       | 4            |
| Tir          | -            |
| Force        | 7            |
| Endurance    | 6 (9)        |
| Initiative   | 4            |
| Attaques     | 6            |
| Or           | 2500         |
| Armure       | 3            |
| Dommages     | 3D6/4D6 (5+) |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Chimère    | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6  |

**Règles Spéciales**  
Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Dard (3D6), Terreur 11

## • COCKATRICE •

La cockatrice est un monstre redoutable dont le corps trapu est couvert d'écaillures et de plumes. De puissantes ailes de cuir lui permettent de voler et de piquer sur ses proies pour les déchirer grâce à ses griffes acérées. La tête de la cockatrice est munie d'un bec monstrueux et couverte de barbillons rouges, ce qui la rend hideuse et étrange. La cockatrice peut pétrifier ses ennemis en les regardant, c'est cette capacité qui la rend très difficile à combattre.

|              |              |
|--------------|--------------|
| Point de vie | 26           |
| Mouvement    | 4            |
| Combat       | 3            |
| Tir          | -            |
| Force        | 4            |
| Endurance    | 4            |
| Initiative   | 4            |
| Attaques     | 3            |
| Or           | 1500         |
| Armure       | -            |
| Dommages     | 3D6/4D6 (5+) |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Cockatrice | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |

**Règles Spéciales:** Peur 10, Vol, Pétrification.

## • DRAGONS OGRES •

Les dragons ogres sont d'antiques créatures reptiliennes qui vivent au plus profond des montagnes, n'émergeant qu'au plus fort des tempêtes pour s'affronter au sommet des montagnes.

|              | Dragon Ogre | Champion | Héros |
|--------------|-------------|----------|-------|
| Point de vie | 40          | 44       | 53    |
| Mouvement    | 6           | 6        | 6     |
| Combat       | 4           | 5        | 6     |
| Tir          | 5+          | 4+       | 3+    |
| Force        | 5           | 6        | 6     |
| Endurance    | 5 (7)       | 5 (7)    | 6 (8) |
| Initiative   | 2           | 3        | 4     |
| Attaques     | 3           | 4        | 5     |
| Or           | 870         | 1550     | 3300  |
| Armure       | 2           | 2        | 2     |
| Dommages     | 2D6         | 2D6      | 3D6   |

| CC ADVERSE    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Dragons Ogres | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 6  |
| Champion      | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Héros         | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |

**Règles Spéciales (Dragons Ogres)**  
Peur 8.

**Règles Spéciales (Champion Dragons Ogres)**  
Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales (Héros Dragons Ogres)**  
Peur 9, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.

## • DRAGONS •

Les dragons somnolent dans des grottes enfouies au coeur même du Vieux Monde, couchés sur leur trésor. Malheur aux guerriers assez imprudents pour tenter de les voler, car rares sont les créatures capables de rivaliser avec un dragon en colère

|              | Dragon | Grand Dragon | Dragon Empereur |
|--------------|--------|--------------|-----------------|
| Point de vie | 74     | 84           | 94              |
| Mouvement    | 6      | 6            | 6               |
| Combat       | 6      | 7            | 8               |
| Tir          | -      | -            | -               |
| Force        | 6      | 7            | 8               |
| Endurance    | 6 (12) | 7 (11)       | 8 (13)          |
| Initiative   | 8      | 7            | 6               |
| Attaques     | 7      | 8            | 9               |
| Or           | 4500   | 6000         | 7500            |
| Armure       | 6      | 7            | 8               |
| Domages      | 6D6    | 6D6/7D6(5+)  | 8D6             |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Dragon     | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Champion   | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| Héros      | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4  |

### Règles Spéciales (Dragon)

Souffle du Dragon (Emboscade-Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor +1.

### Règles Spéciales (Grand Dragon)

Souffle du Dragon (Emboscade-Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 1, Terreur 13, Trésor + 1.

### Règles Spéciales ( Dragon Empereur)

Souffle du Dragon (Emboscade-Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 3D6, Grand Monstre, Magie du Chaos 2, Terreur 14, Trésor + 2.

## SOUFFLE DU DRAGON

Dans les innombrables cavernes et tunnels du Vieux Monde on peut trouver plusieurs sortes de dragons, chacun possédant un souffle différent (tous les dragons ne possèdent pas le souffle enflammé traditionnel).

Pour déterminer le type de dragon rencontré par les guerriers, et par conséquent le souffle qui lui sert d'arme, lancez 1 D6 et reportez-vous au tableau ci-dessous:

**1-2 Dragon de Feu - Souffle Enflammé.** Au début de chaque tour, lancez 1D6. Le résultat indique combien de guerriers sont engloutis par les flammes. Si le résultat est supérieur au nombre de guerrier présents, tous ont été touchés. Sinon, pour déterminer les guerriers touchés, ayez recours aux pions de guerriers.

Chaque guerrier touché par le feu subit 3D6 blessures, sans prendre en compte l'armure.

**3 Dragon Noir - Souffle de Fumée.** Au début de chaque tour, lancez 1D6. Le résultat indique combien de guerriers sont engloutis par la fumée nocive. Si le résultat est supérieur au nombre de guerrier présents, tous ont été touchés. Sinon, pour déterminer les guerriers touchés, ayez recours aux pions de guerriers.

Lancez 1 D6 pour chaque guerrier touché par la fumée, soustrayez son Endurance et multipliez le résultat par 2. Le total est le nombre de D6 blessures subies par le guerrier, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance.

Par exemple, Vous obtenez un 6 pour un guerrier d'une Endurance de 4. Il subit  $\{(6-4) \times 2\} = 4D6$ , sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

**4 Dragon Vert - Souffle Corrosif.** Lancez 1 D6 par guerrier et ajoutez son Endurance. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, le guerrier n'est pas affecté. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, il subit 3D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

**5 Dragon Bleu - Souffle Electrique.** Les dragons bleus génèrent de l'électricité qu'ils libèrent par la bouche sous forme d'arcs électriques de grande puissance. Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est touché. La victime subit 2D6 blessures sans prendre en compte l'armure.

Après avoir résolu cette attaque, lancez un autre D6. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, les éclairs se répercutent jusque sur un autre guerrier. Tirez un autre pion de guerrier pour déterminer lequel. Il subit également 2D6 blessures, sans prendre en compte l'armure. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'arc électrique échoue à toucher un guerrier.

**6 Dragon Blanc - Souffle Glacial.** Lancez 1D6 au début de chaque tour. Le nombre indique combien de guerriers sont touchés par le souffle. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de guerriers présent alors tous sont touchés. Pour déterminer quels guerriers sont touchés, ayez recours aux pions de guerriers. Chaque guerrier subit 1D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. De plus, il est gelé pour un tour : son Mouvement baisse d'1 point, il peut être touché automatiquement et un jet de dé pour n'importe quelle action doit obligatoirement être un 6 pour réussir.

Lorsqu'un dragon utilise son souffle, il peut également effectuer toutes ses attaques normales.

### TRESOR DE DRAGON +n

Les dragons possèdent des trésors bien plus riches que tout ce que l'on trouve normalement.

Lorsqu'un dragon est tué, lancez 1D6+n, n étant le nombre indiqué, et reportez-vous au tableau ci-dessous pour déterminer la composition du trésor :

**1 Or.** Chaque joueur jette autant de D6 qu'il veut, ajoute les résultats et multiplie le total par 10 pour obtenir le montant de l'or qu'il découvre. Si un des dés donne un 1, le guerrier ne gagne rien du tout.

**2-3 Trésor de Salle de Donjon.** Lancez un dé pour chaque guerrier et reportez-vous au tableau des trésors des salles de *donjon*, afin de déterminer ses gains.

**4-5 Trésor de Salle de Donjon et Or.** Lancez un dé pour chaque guerrier et reportez-vous au tableau des trésors des salles de donjon, afin de déterminer ses gains.

De plus, chaque joueur jette autant de D6 qu'il veut, ajoute les résultats et multiplie le total par 10 pour obtenir le montant de l'or qu'il a découvert. Si un des dés donne un 1, le guerrier ne gagne pas d'or.

**6+ Trésor de Pièce Objectif.** Lancez un dé et consultez le tableau des trésors des pièces *objectif* pour chaque guerrier afin de déterminer ce qu'il trouve.



## • CHAUVE-SOURIS GEANTES •

Au coeur des grottes les plus sombres volent les chauve-souris géantes. Ces créatures munies de terribles crocs volent grâce à de grandes ailes de cuir et se tapissent dans l'ombre pour pouvoir planer en silence et fondre sur leurs proies toutes griffes dehors.

|               |     |
|---------------|-----|
| Points de vie | 1   |
| Mouvement     | 8   |
| Combat        | 2   |
| Tir           | -   |
| Force         | 2   |
| Endurance     | 2   |
| Initiative    | -   |
| Attaques      | 1   |
| Or            | 15  |
| Armure        | -   |
| Dommages      | 1D6 |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 3        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 6        | 6        | 6        | 6         |

Règle Spéciale: Embuscade A, Vol.

## • RATS GEANTS •

Les rats géants sont de loin les plus dangereux et les plus grands des rongeurs qui rôdent dans les coins sombres du Vieux Monde. Ils sont bouffis à force de manger n'importe quoi.

Lorsqu'ils sont acculés, ils se précipitent sur leurs adversaires en proie à une frénésie suicidaire, cherchant la veine jugulaire de l'ennemi sans penser à leur propre sécurité.

|               |         |
|---------------|---------|
| Points de vie | 1       |
| Mouvement     | 6       |
| Combat        | 2       |
| Tir           | -       |
| Force         | 3       |
| Endurance     | 3       |
| Initiative    | 4       |
| Attaques      | 1       |
| Or            | 25      |
| Armure        | -       |
| Dommages      | Spécial |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 3        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 6        | 6        | 6        | 6         |

Règle Spéciale: Suicidaire



### Suicidaire

Les rats géants font une attaque spéciale, appelée *suicidaire*. Effectuez les attaques normales du rat mais lancez 2D6+2 pour les dommages. Une fois que le rat géant a attaqué votre guerrier, lancez 1D6. Sur un résultat de 3,4,5 ou 6, l'attaque suicidaire du rat a laissé une ouverture à votre guerrier qui en profite pour le tuer automatiquement, reportez ceci sur votre fiche d'aventure.

## • SCORPIONS GEANTS •

Les souterrains les plus obscurs des Montagnes du Bord du Monde servent de refuge à une foule de monstres terribles et maléfiques. Ils croissent et grossissent en se nourrissant des choses innombrables qui grouillent sous la terre.

Le scorpion géant a une carapace brillante qui lui sert d'armure et ses pinces chitineuses sont aussi tranchantes que des rasoirs. Mais son arme la plus terrible reste son dard empoisonné.

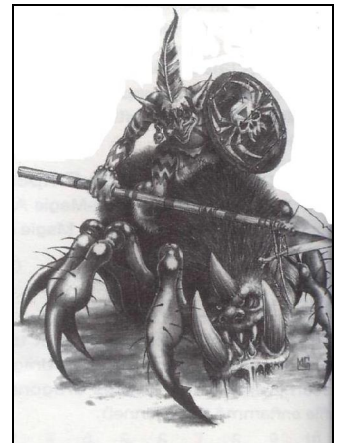
|               |     |
|---------------|-----|
| Points de vie | 20  |
| Mouvement     | 5   |
| Combat        | 3   |
| Tir           | -   |
| Force         | 5   |
| Endurance     | 6   |
| Initiative    | 1   |
| Attaques      | 2   |
| Or            | 450 |
| Armure        | -   |
| Dommages      | 2   |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

Règle Spéciale: Dard (2D6).

## • ARAIGNEES GEANTES •

Sous les Montagnes du Bord du Monde au plus profond de cavernes sombres et humides rôdent les araignées géantes. Leurs corps sont couverts d'épaisses plaques chitineuses et leurs crocs ruissellent d'un poison innervant. Tapies dans les ténèbres, elles attendent, tissant leurs toiles pour prendre au piège leurs victimes inconscientes.



### Araignée géantes Mère des araignées

|              |         |         |
|--------------|---------|---------|
| Point de vie | 1       | 20      |
| Mouvement    | 6       | 5       |
| Combat       | 2       | 3       |
| Tir          | -       | -       |
| Force        | Spécial | Spécial |
| Endurance    | 2       | 4       |
| Initiative   | -       | 1       |
| Attaques     | 1       | 2       |
| Or           | 15      | 450     |
| Armure       | -       | -       |
| Dommages     | 1       | 2D6     |

|                    |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|--------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| Araignée géante    | 3        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 6        | 6        | 6        | 6         |
| Mère des araignées | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

Règles Spéciales (Araignée géante): Toile (1D3)

Règles Spéciales (Mère des araignées): Toile (1D6)

## • GORGONE •

La gorgone est une vision horrible, il s'agit d'une créature femelle dont la chevelure est faite de serpents. Ses dents fines et acérées laissent parfois échapper un sifflement ophidien. Comme la cockatrice, elle a le pouvoir de transformer ses ennemis en pierre. Les gorgones tiennent parfois des armes dans leurs mains mal formées et s'habillent avec des détroques de cadavres.

|              |      |
|--------------|------|
| Point de vie | 35   |
| Mouvement    | 4    |
| Combat       | 2    |
| Tir          | 4+   |
| Force        | 3    |
| Endurance    | 3    |
| Initiative   | 5    |
| Attaques     | 1    |
| Or           | 1100 |
| Armure       | -    |
| Dommages     | 2D6  |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 3        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 6        | 6        | 6        | 6         |

Règle Spéciale: Peur 9, Pétrification

## • GRAND TAURUS •

Le grand Taurus est le plus redoutable de tous les serviteurs Nains du Chaos. C'est un gigantesque taureau ailé crachant des flammes. Ses sabots font des étincelles lorsqu'ils frappent le sol et la bête est environnée de flammes et de fumée.

|              |       |
|--------------|-------|
| Point de vie | 50    |
| Mouvement    | 6     |
| Combat       | 6     |
| Tir          | -     |
| Force        | 6     |
| Endurance    | 6 (9) |
| Initiative   | 7     |
| Attaques     | 4     |
| Or           | 2250  |
| Armure       | 3     |
| Dommages     | 4D6   |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |

Règles Spéciales: Souffle Enflammé ; Vol ; Terreur 10.

## • GRIFFONS •

Les griffons possèdent une tête farouche, au bec crochu. Leurs membres antérieurs sont couverts de plumes et terminés par des serres écaillées et tranchantes. Leurs ailes sont immenses et couvertes de plumes et leur queue est semblable à celle des grands félins. Certains griffons ont un pelage doré comme celui des lions des montagnes, d'autres sont zébrés, mouchetés ou d'un noir de jais.

|              |      |
|--------------|------|
| Point de vie | 52   |
| Mouvement    | 6    |
| Combat       | 5    |
| Tir          | -    |
| Force        | 6    |
| Endurance    | 5    |
| Initiative   | 7    |
| Attaques     | 4    |
| Or           | 1500 |
| Armure       | 6    |
| Dommages     | 4D6  |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |

Règle Spéciale: Vol ; Terreur 10.

## • HIPPOGRIFFES •

L'hippogriffe est un animal extrêmement féroce. Sa tête est couverte de plumes comme celles des oiseaux de proie et il peut déchirer les ennemis de son redoutable bec.

La partie antérieure du corps est celle d'un félin, couverte de fourrure et possédant de terribles griffes. La partie postérieure, semblable à celle d'un cheval est munie de sabots et d'une queue en panache.

|              |              |
|--------------|--------------|
| Point de vie | 55           |
| Mouvement    | 8            |
| Combat       | 5            |
| Tir          | -            |
| Force        | 6            |
| Endurance    | 5            |
| Initiative   | 6            |
| Attaques     | 3            |
| Or           | 1450         |
| Armure       | -            |
| Dommages     | 3D6/4D6 (5+) |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |

Règle Spéciale: Vol ; Terreur 10.

## • HYDRE •

L'hydre est un monstre reptilien dont la peau est écaillée et qui possède de nombreuses têtes serpentine. Ces dernières crachent des flammes mais peuvent également attaquer en mordant l'ennemi ou le broyant dans leurs anneaux. Le corps est trapu, puissamment musclé et couvert d'écaillés aussi dures que l'acier.

|              |       |
|--------------|-------|
| Point de vie | 70    |
| Mouvement    | 6     |
| Combat       | 3     |
| Tir          | -     |
| Force        | 5     |
| Endurance    | 6 (9) |
| Initiative   | 3     |
| Attaques     | 5     |
| Or           | 2250  |
| Armure       | 3     |
| Dommages     | 4D6   |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

Règles Spéciales: Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Résistance Magique 5+, Jamais Bloqué, Terreur 11.



## • LAMMASU •

On pense que le Lammasu est une mutation particulière du grand Taurus. C'est une créature ailée avec un corps de taureau et une tête monstrueuse. Il n'expire pas de l'air mais son souffle empoisonné est connu sous le nom de *souffle sorcier*.

|              |      |
|--------------|------|
| Point de vie | 50   |
| Mouvement    | 6    |
| Combat       | 6    |
| Tir          | -    |
| Force        | 6    |
| Endurance    | 7    |
| Initiative   | 6    |
| Attaques     | 3    |
| Or           | 2000 |
| Armure       | -    |
| Dommages     | 4D6  |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |

### Règles Spéciales:

Vol ; Résistance Magique 4+ ; Souffle Sorcier ; Terreur 10.



### Souffle Sorcier

Le Lammasu expire des tourbillons d'énergie qui lui fournissent une protection contre les attaques magiques. Toutes les attaques faites avec une arme magique contre le Lammasu subissent un modificateur de -2 pour toucher.

## • MANTICORE •

La manticore est une créature ressemblant à un monstrueux lion doté d'ailes et d'une queue hérissée de pointes. C'est un combattant d'une farouche détermination, qui attaque avec une fureur dévastatrice grâce à ses griffes longues et acérées.

|              |      |
|--------------|------|
| Point de vie | 50   |
| Mouvement    | 6    |
| Combat       | 6    |
| Tir          | -    |
| Force        | 7    |
| Endurance    | 7    |
| Initiative   | 4    |
| Attaques     | 4    |
| Or           | 2000 |
| Armure       | -    |
| Dommages     | 4D6  |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |

### Règles Spéciales:

Vol, Dard de Manticore (Embuscade Magie A), Terreur 11.

### Dard de Manticore

Durant la phase des monstres, en plus de ses attaques normales et après s'être déplacée, la manticore peut faire une attaque spéciale empoisonnée grâce à son dard. Chaque guerrier situé dans une case adjacente à la manticore est touché et subit 3D6 blessures, modifiées par l'armure et l'Endurance. Cette attaque étant empoisonnée, les règles de l'aptitude Poison s'appliquent.

## • MINOTAURES •

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.

|              |           |          |             |
|--------------|-----------|----------|-------------|
|              | Minotaure | Champion | Héros       |
| Point de vie | 15        | 34       | 48          |
| Mouvement    | 6         | 6        | 6           |
| Combat       | 4         | 5        | 6           |
| Tir          | 4+        | 3+       | 2+          |
| Force        | 4         | 5        | 5           |
| Endurance    | 4         | 4        | 5           |
| Initiative   | 3         | 4        | 5           |
| Attaques     | 2         | 3        | 4           |
| Or           | 440       | 1100     | 2400        |
| Armure       | -         | 1        | 2           |
| Dommages     | 2D6       | 3D6      | 3D6/4D6(5+) |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| Minotaure         | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5         |
| Champion          | 2        | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |
| Héros             | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |

Règles Spéciales (Minotaure); Peur 5.

Règles Spéciales (Champion Minotaure)  
Peur 6, Arme magique.

Règles Spéciales (Héros Minotaure)  
Peur 9, 2 Objets magiques, Arme magique.

## • OGRES •

Un ogre fait deux fois la taille d'un homme et est puissamment musclé. Il a des crocs proéminents et un front épais. Une fois qu'un ogre a décidé d'agir, il est quasiment impossible à arrêter

|              |             |
|--------------|-------------|
| Point de vie | 13          |
| Mouvement    | 6           |
| Combat       | 3           |
| Tir          | 5+          |
| Force        | 4           |
| Endurance    | 5           |
| Initiative   | 3           |
| Attaques     | 2           |
| Or           | 400         |
| Armure       | -           |
| Dommages     | 1D6/2D6(5+) |



|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

Règle Spéciale: Peur 5.

## • RATS OGRES •

Les rats ogres sont les plus redoutées de toutes les créations du clan Moulder. Leur petit cerveau est entièrement voué au carnage. Un rat ogre est une véritable machine à tuer, puissamment musclé mais aussi rapide et féroce qu'un skaven.

|               |     |
|---------------|-----|
| Points de vie | 20  |
| Mouvement     | 6   |
| Combat        | 4   |
| Tir           | -   |
| Force         | 5   |
| Endurance     | 5   |
| Initiative    | 5   |
| Attaques      | 2   |
| Or            | 500 |
| Armure        | -   |
| Dommages      | 2D6 |

| CC ADVERSE   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| POUR TOUCHER | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5  |

Règle Spéciale: Peur 5.

## • TROLLS •

Les trolls sont des créatures énormes et hideuses avec de grandes jambes dégingandées et une peau froide et humide. Réputés pour leur force et leur férocité imbécile, ils sont capables de mettre un homme en pièces à mains nues.

Les trolls peuvent régénérer leurs blessures et sont donc presque impossibles à tuer. En plus de cela, ils possèdent la capacité de vomir un liquide acide sur leurs victimes, faisant fondre du même coup les armures et la chair.

### TROLLS DE PIERRE



Une des plus dangereuses races de trolls est le troll de pierre, dont la peau est aussi dure que du roc et qui possède la particularité d'absorber l'énergie magique des environs.

|              | Troll | Troll de pierre |
|--------------|-------|-----------------|
| Point de vie | 30    | 25              |
| Mouvement    | 6     | 6               |
| Combat       | 3     | 3               |
| Tir          | 6+    | 6+              |
| Force        | 5     | 5               |
| Endurance    | 4     | 4               |
| Initiative   | 1     | 1               |
| Attaques     | 3     | 3               |
| Or           | 650   | 650             |
| Armure       | -     | -               |
| Dommages     | 2D6   | 2D6             |

| CC ADVERSE      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Troll           | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |
| Troll de pierre | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |

Règles Spéciales (Troll): Peur 6, Régénération 2, Vomi.

Règles Spéciales (Troll de pierre): Peur 6, Drain Magique, Régénération 2.

## • CHIENS DE COMBAT •

Les guerriers du Chaos et les elfes noirs peuvent mener des meutes de chiens de combat, plutôt que des chiens du Chaos.

|               |     |
|---------------|-----|
| Points de vie | 6   |
| Mouvement     | 5   |
| Combat        | 4   |
| Tir           | -   |
| Force         | 3   |
| Endurance     | 3   |
| Initiative    | 6   |
| Attaques      | 1   |
| Or            | 130 |
| Armure        | -   |
| Dommages      | 1D6 |

| 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: Embuscade 5+, Attaque groupée.

## • WYVERN •

Les wyverns ressemblent à des dragons bien que moins grandes et sans pattes avant. Elles possèdent une peau écailleuse et des plaques de corne qui les couvrent de la tête aux pieds.

Les wyverns possèdent un long cou sinueux, qui leur permet de mouvoir leur tête avec une rapidité incroyable. Leur gueule est garnie de crocs acérés et est toujours ouverte pour pousser des hurlements terrifiants. Leur queue est hérissée de pointes et terminée par un dard.

|              |              |
|--------------|--------------|
| Point de vie | 46           |
| Mouvement    | 6            |
| Combat       | 5            |
| Tir          | -            |
| Force        | 5            |
| Endurance    | 6 (9)        |
| Initiative   | 4            |
| Attaques     | 3            |
| Or           | 1800         |
| Armure       | 3            |
| Dommages     | 3D6/4D6 (5+) |



| 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:

Capture, Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 6, Grand Monstre, Jamais Bloqué, Dard (3D6), Terreur 10.

### Capture

Au début de chaque tour, tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est attaqué par la wyvern. Elle étire alors son long cou pour tenter d'emprisonner sa victime et l'amener à elle.

La wyvern fait un jet pour toucher normal. S'il est réussi, il ne provoque aucun dommage mais le guerrier est saisi. La figurine est immédiatement attirée vers une case adjacente à celle de la wyvern, en déplaçant les autres figurines si nécessaire. Toutes les attaques de la wyvern sont alors portées normalement contre le guerrier capturé. Si 2 ou plus de ces attaques atteignent leur cible le guerrier est touché par le dard.

Notez que le guerrier ne peut tenter d'esquiver que la saisie initiale, pas les autres attaques.

# • ORQUES & GOBELINS •

C'est la race orque qui la première chassa les nains de leurs antiques demeures pour transformer ces cités autrefois fières en cloaques. Les orques, les gobelins et leurs petits cousins les snotlings sont tous, pour employer terme humain, des peaux-vertes. Ce sont de féroces pillards et des guerriers infatigables dont les attaques constantes menacent de submerger le Vieux Monde. Tous les orques viennent au monde pour combattre et c'est ce qui les rend si dangereux. C'est cet amour démesuré du combat qui est aussi leur plus grande faiblesse car ils ne peuvent pas s'empêcher de se battre entre eux. Les gobelins sont un peu plus malins que les orques mais tout aussi belliqueux. Ils privilégient juste la ruse à la force brute et comptent beaucoup sur leurs cousins les orques lorsque le moment de cogner est arrivé.

## • GOBELINS •

Comme leurs grands cousins les orques, les gobelins sont de taille variable bien qu'ils restent plus petits que les orques et les humains. Ils ont des doigts agiles et rapides, de petits yeux perçants et des dents minuscules mais pointues. Comparés aux orques, les gobelins ont l'air chétif avec leurs bras malingres. Leur voix est plus perchée que celle des orques et ils sont extrêmement bavards, tandis que les orques sont plutôt enclins à parler lentement ou à se taire (considérant généralement qu'un regard mauvais est souvent un moyen de communiquer suffisamment éloquent).

|              | Gobelin | Chef Gobelin | Grand Chef | Rétiaire Gobelin |
|--------------|---------|--------------|------------|------------------|
| Point de vie | 2       | 6            | 12         | 2                |
| Mouvement    | 4       | 4            | 4          | 4                |
| Combat       | 2       | 3            | 4          | 2                |
| Tir          | 5+      | 3+           | 2+         | 5+               |
| Force        | 3       | 4            | 4          | 3                |
| Endurance    | 3       | 3 (5)        | 4 (6)      | 3                |
| Initiative   | 2       | 3            | 4          | 2                |
| Attaques     | 1       | 2            | 3          | 1                |
| Or           | 20      | 150          | 330        | 35               |
| Armures      | -       | 2            | 2          | -                |
| Dommages     | 1D6     | 1D6          | 1D6        | Spécial          |

| CC ADVERSE   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| GOBELINS     | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6  |
| CHEF GOBELIN | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |
| GRAND CHEF   | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| RETAIRE      | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6  |

### Règles Spéciales: (Gobelins)

Equipé de [1 à 3] Arcs (F 1) ou [4 à 6] Lances (Combat en rangs).

### Règles Spéciales: (Chef Gobelin)

Arme Magique.

### Règles Spéciales: (Grand Chef Gobelin)

Arme Magique, Résistance Magique 5+ (Anneau).

### Règles Spéciales: (Rétiaires).

Equipé de Filets.

### Filet

Faites un jet pour toucher normal. N'importe quel guerrier atteint par le filet est rapidement empêtré. Une fois le guerrier immobilisé, en cas de réussite du jet pour toucher, lancez 1 D6 par rétiaire qui allait attaquer le guerrier mais qui ne l'a pas encore fait. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le guerrier est à nouveau pris par le filet du gobelin. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 le gobelin agresse le guerrier avec un gourdin, infligeant (1D6 + F) blessures en cas de succès. Une fois pris dans le filet, un guerrier ne peut faire aucune attaque, y compris magique.

Au début de chaque tour, lancez 1 D6 pour chaque guerrier immobilisé, ajoutez sa Force au résultat et déduisez le nombre de filets qui l'emprisonnent. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, il se libère de tous les filets et peut combattre normalement.

## • GOBELINS FANATIQUES •

Les gobelins de la nuit cultivent, dans leurs cavernes froides et humides, de nombreuses variétés de champignons toxiques. Une des variétés, connue sous le nom de Bonnet de Fou est particulièrement prisée pour ses propriétés hallucinogènes. Au cours des combats, les fanatiques gobelins en avalent de pleines poignées afin de devenir des machines de destruction tourbillonnantes. Les fanatiques deviennent alors imperméables à la douleur, puissant et presque totalement inconscients des réalités du monde extérieur.



|              | Fanatique Gobelin |
|--------------|-------------------|
| Point de vie | 2                 |
| Mouvement    | 4                 |
| Combat       | 2                 |
| Tir          | 5+                |
| Force        | 3                 |
| Endurance    | 3                 |
| Initiative   | 2                 |
| Attaques     | 1                 |
| Or           | 300               |
| Armures      | -                 |
| Dommages     | Spécial           |

| CC ADVERSE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| FANATIQUE  | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6  |

### Fanatique Gobelin de la Nuit

Equipé d'un Boulet, Jamais Bloqué.



**Boulet**

Cette arme tourbillonnante au-dessus de la tête des fanatiques gobelins est un danger pour tous les guerriers qui se tiennent aux alentours et même malheureusement, pour le goblin lui-même. Un fanatique goblin tente toujours de se rapprocher d'autant de guerriers que possible. A la fin de chaque phase des monstres, tous les guerriers situés dans des cases adjacentes au fanatique goblin subissent 1D6+3 blessures, sans modificateur pour l'armure. Toutefois, si un résultat est un 1 naturel, le fanatique s'étrangle tout seul avec son propre boulet.

**• CHASSEUR DE SQUIG •**

Les gobelins qui vivent sous les Montagnes du Bord du Monde traquent les squigs sauvages qui vivent dans ces cavernes. Lorsqu'ils sont dressés, les squigs sont utilisés pour monter la garde ou en troupeau pour la guerre.



|                     |     |
|---------------------|-----|
| <b>Point de vie</b> | 2   |
| <b>Mouvement</b>    | 4   |
| <b>Combat</b>       | 2   |
| <b>Tir</b>          | 5+  |
| <b>Force</b>        | 3   |
| <b>Endurance</b>    | 3   |
| <b>Initiative</b>   | 2   |
| <b>Attaques</b>     | 1   |
| <b>Or</b>           | 25  |
| <b>Armures</b>      | -   |
| <b>Dommages</b>     | 1D6 |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 3        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 6        | 6        | 6        | 6         |

**Règles Spéciales:** Troupeau de Squig.

**Troupeau de Squig**

Etant des créatures plutôt sauvages, il faut deux chasseurs par squigs pour pouvoir le contrôler en le poussant avec une longue fourche appelée Aiguillon à Squig.

Lorsque vous placez les chasseurs et les squigs sur le plateau, placez d'abord un squig puis deux chasseurs et recommencez autant de fois que nécessaire.

Chaque chasseur de l'équipe est un goblin normal, mais ils doivent se déplacer par paire et rester dans des cases adjacentes les unes aux autres. Pour contrôler leur animal, les deux membres de l'équipe doivent se trouver sur la même section de donjon que le squig. Aussi longtemps qu'il y a deux chasseurs par squig, ces derniers ne s'endorment pas et n'attaquent les autres squigs, sauf en cas de 6 naturel (voir la rubrique sur les squigs). Si les chasseurs de squig ne sont pas assez nombreux, ceux-ci redeviennent sauvage.

Si les deux chasseurs de squig sont présents et qu'ils attaquent un guerrier avec leur aiguillon, ils infligent 1D6 blessures supplémentaires en plus de leur jet de dommage normal.

**• CHAMANE GOBELIN •**

Bien qu'ils ne soient pas aussi puissants que les chamanes orques, les chamanes gobelins pratiquent une forme de magie orque rudimentaire, inspirée de la puissance de la Waaagh!, générée par les gobelins des alentours

|                     |     |
|---------------------|-----|
| <b>Point de vie</b> | 3   |
| <b>Mouvement</b>    | 4   |
| <b>Combat</b>       | 2   |
| <b>Tir</b>          | 5+  |
| <b>Force</b>        | 3   |
| <b>Endurance</b>    | 4   |
| <b>Initiative</b>   | 3   |
| <b>Attaques</b>     | 1   |
| <b>Or</b>           | 280 |
| <b>Armures</b>      | -   |
| <b>Dommages</b>     | 1D6 |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 3        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 6        | 6        | 6        | 6         |

**Règles Spéciales:**

Magie Gobeline 1, Résistance Magique 5+ (Anneau).

**MAGIE GOBELINE**

Au début de chaque phase des monstres, un chamane goblin peut jeter un des sorts suivants. Lancez 1 D6 et consultez le tableau suivant pour déterminer lequel.

**2-4 Echec.** Le chamane ne réussit pas à jeter son sort.

**5 On Y Va !** Le chamane baigne ses alliés de pouvoir. Tous les orques et gobelins du plateau reçoivent un bonus de +1 en Attaques et de +1 en Endurance.

**6 Waaagh !** Lancez 2D6 pour chaque guerrier jeteur de sort sur le plateau. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau du guerrier, celui-ci est envoyé au tapis pendant 1 tour, temps durant lequel il ne peut rien faire.

**7 Kass' Têt'.** Un éclair jaillit de la tête du chamane, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui est la victime. Lancez 2D6, si le résultat est supérieur ou égal au niveau de la cible, le guerrier est touché, lancez un autre D6 :

1 Sa tête explose et il est tué instantanément.

2-5 Le guerrier subit (2 x le niveau de donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

6 Le guerrier subit 1 D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure.

**8 Main de Gork.** Ce sort déplace le chamane ainsi que les monstres alliés qui utilisent des armes de jet, à qui il permet de quitter les corps à corps. Déplacez les monstres pour qu'ils ne se trouvent plus dans des cases adjacentes à celles des guerriers, en déplaçant les autres figurines si besoin est. Si le chamane n'est pas en corps à corps refaites le jet de dé.

**9 Poing de Gork.** Les bras du chamane se mettent à luire d'une énergie surnaturelle. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Le guerrier subit alors 1 D6 touches avec la Force du chamane + 4.

**10 Krunch !** Un des guerriers est écrasé par le terrible pied de Gork. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Cette dernière subit 1D6 +10 blessures.

**11 Au secours Mork !** Lancez 1 D6 par guerrier jeteur de sorts. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 tous les points de pouvoirs du guerrier concerné sont perdus. Ce sort n'affecte pas ses pions de pouvoir.

**12 Coup d'Boule.** Le chamane donne un coup de boule mental à un guerrier jeteur de sorts. S'il y en a plus d'un, tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Lancez (1D6 + niveau du donjon) pour le chamane et (1D6 + niveau du guerrier) pour la cible. Si le chamane l'emporte ou qu'il obtient un nul, additionnez les deux dés, la cible subit l'équivalent du résultat en blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure et elle ne peut pas jeter de sorts au tour suivant. Si le guerrier gagne, le sort n'a aucun effet.

## • HOBGOBELINS •

Les hobgobelins sont de proches parents des autres peaux vertes, à la fois plus grand que les gobelins et moins costaud que les orques. Ils sont lâches et fourbes, préférant écraser leurs adversaires sous le nombre. Ils sont souvent employés par les nains du chaos.

|                     |       |
|---------------------|-------|
| <b>Point de vie</b> | 4     |
| <b>Mouvement</b>    | 4     |
| <b>Combat</b>       | 3     |
| <b>Tir</b>          | 4+    |
| <b>Force</b>        | 3     |
| <b>Endurance</b>    | 3 (4) |
| <b>Initiative</b>   | 2     |
| <b>Attaques</b>     | 1     |
| <b>Or</b>           | 50    |
| <b>Armures</b>      | 1     |
| <b>Dommages</b>     | 1D6   |



|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

**Règles Spéciales:** Embuscade Magie A, Fuite.

## • ORQUES •

Les orques varient plus en taille que les humains, certains sont de taille humaine mais la plupart sont largement plus grand. Ils sont plus trapus que les humains car ils possèdent de volumineuses cages thoraciques, de larges épaules et des bras musclés. Les orques ont de grosses têtes munies d'énormes crocs mais avec des fronts ridiculement petits derrière lesquels se cache un crâne sacrement épais mais peu d'intelligence.

|                     | <b>Orque</b> | <b>Chef Orque</b> | <b>Grand Chef</b> | <b>Seigneur de guerre</b> |
|---------------------|--------------|-------------------|-------------------|---------------------------|
| <b>Point de vie</b> | 3            | 18                | 25                | 33                        |
| <b>Mouvement</b>    | 4            | 4                 | 4                 | 4                         |
| <b>Combat</b>       | 3            | 4                 | 5                 | 6                         |
| <b>Tir</b>          | 4+           | 3+                | 2+                | 1+                        |
| <b>Force</b>        | 3            | 4                 | 4                 | 4                         |
| <b>Endurance</b>    | 4            | 4 (6)             | 5 (8)             | 5 (8)                     |
| <b>Initiative</b>   | 2            | 3                 | 4                 | 5                         |
| <b>Attaques</b>     | 1            | 2                 | 3                 | 4                         |
| <b>Or</b>           | 55           | 330               | 720               | 1100                      |
| <b>Armures</b>      | -            | 2                 | 3                 | 3                         |
| <b>Dommages</b>     | 1D6          | 2D6               | 2D6               | 2D6/3D6 (5+)              |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| ORQUE             | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |
| CHEF ORQUE        | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5         |
| GRAND CHEF        | 2        | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |
| SEIGNEUR          | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |

**Règles Spéciales: (Orque)**

Equipés de [1 à 3] Arcs ou [4 à 6] Epées.

**Règles Spéciales: (Chef Orque)** Arme Magique.

**Règles Spéciales: (Grand Chef Orque)**

Impassibilité 6+, Armure Magique, Arme Magique.

**Règles Spéciales: (Seigneur de Guerre Orque)**

Impassibilité 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.

## • ORQUES NOIRS •

Les orques noirs sont les plus forts et les plus gros des orques. Ce sont des guerriers puissants et disciplinés qui considèrent les autres orques et les gobelins comme des mauviettes.

|                     | <b>Orque Noir</b> | <b>Champion</b> | <b>Chef</b> | <b>Grand Chef</b> |
|---------------------|-------------------|-----------------|-------------|-------------------|
| <b>Point de vie</b> | 7                 | 10              | 20          | 23                |
| <b>Mouvement</b>    | 4                 | 4               | 4           | 4                 |
| <b>Combat</b>       | 4                 | 4               | 5           | 6                 |
| <b>Tir</b>          | 4+                | 4+              | 3+          | 2+                |
| <b>Force</b>        | 4                 | 4               | 5           | 5                 |
| <b>Endurance</b>    | 4 (5)             | 4 (6)           | 4 (6)       | 5 (8)             |
| <b>Initiative</b>   | 2                 | 2               | 3           | 4                 |
| <b>Attaques</b>     | 1                 | 2               | 2           | 3                 |
| <b>Or</b>           | 90                | 140             | 420         | 910               |
| <b>Armures</b>      | 1                 | 2               | 2           | 3                 |
| <b>Dommages</b>     | 1D6               | 1D6/206(5+)     | 2D6         | 2D6               |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| ORQUE NOIR        | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5         |
| CHAMPION          | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5         |
| CHEF              | 2        | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |
| GRAND CHEF        | 2        | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |



**Règles Spéciales (Orque Noir):** aucune

**Règles Spéciales (Champion Orque Noir):**

Equipés de [1 à 3] Arcs ou [4 à 6] Epées..

**Règles Spéciales (Chef Orque Noir):**

Arme Magique.

**Règles Spéciales ( Grand Chef Orque Noir):**

Armure Magique, Arme Magique.

## • ORQUES SAUVAGES •

Il y a de nombreuses tribus orques qui sans cesse se brisent et se reforment sous la conduite de seigneurs de guerre ambitieux. Les orques sauvages ont un style de vie plus primitif que les autres orques. Ils s'habillent avec des peaux et des fourrures, ils se couvrent également le corps de tatouages. Comme ils sont plus proches de la nature, les orques sauvages font généralement de bons chamanes.

|                     |        |
|---------------------|--------|
| <b>Point de vie</b> | 5      |
| <b>Mouvement</b>    | 4      |
| <b>Combat</b>       | 3      |
| <b>Tir</b>          | 4+     |
| <b>Force</b>        | 3      |
| <b>Endurance</b>    | 4*     |
| <b>Initiative</b>   | 2      |
| <b>Attaques</b>     | 1      |
| <b>Or</b>           | 65     |
| <b>Armures</b>      | Spècia |
|                     | 1      |
| <b>Dommages</b>     | 1D6    |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

**Règles Spéciales**

Equipés d'Arcs (F 4), Tatouages 6+.

## • CHAMANE ORQUE •

Les chamanes orques sont plus puissants que leurs cousins gobelins, ils absorbent l'énergie psychique produite par les peaux vertes des alentours pour créer la magie Waaagh ! Et la déversent sur leurs ennemis.

|              | Chamane Orque | Champion Chamane | Seigneur     | Chamane Orque Sauvage |
|--------------|---------------|------------------|--------------|-----------------------|
| Point de vie | 16            | 20               | 42           | 16                    |
| Mouvement    | 4             | 4                | 4            | 4                     |
| Combat       | 3             | 3                | 3            | 3                     |
| Tir          | 4+            | 4+               | 5+           | 4+                    |
| Force        | 3             | 4                | 4            | 3                     |
| Endurance    | 5             | 5 (7)            | 5 (7)        | 5*                    |
| Initiative   | 3             | 3                | 5            | 3                     |
| Attaques     | 1             | 1                | 3            | 1                     |
| Or           | 590           | 1180             | 2870         | 590                   |
| Armures      | -             | 2                | 2            | *Spécial              |
| Dommages     | 1D6           | 1D6/2D6 (5+)     | 2D6/3D6 (5+) | 1D6                   |

| CC ADVERSE       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| CHAMANE ORQUE    | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |
| CHAMPION         | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |
| SEIGNEUR         | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |
| CHAMANE ORQ SAUV | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |

### Règles Spéciales (Chamane Orque)

Magie Orque 1, Résistance Magique 6+ ; Arme Magique.

### Règles Spéciales (Champion Chamane Orque)

Magie Orque 3, Résistance Magique 5+ ; Arme Magique.

### Règles Spéciales (Seigneur Chamane Orque)

Magie Orque 3, Dissipation Magique 5+, Résistance Magique 4+, Objet Magique, Arme Magique.

### Règles Spéciales (Chamane Orque Sauvage)

Magie Orque 1, Résistance Magique 6+, Arme Magique, Tatouages 5+.



Orque sauvage

## MAGIE ORQUE

Un chamane orque peut lancer des sorts au début de chaque phase des monstres. Lancez 2D6 et reportez-vous au tableau suivant pour les résultats :

**2 Echec.** Le chamane ne réussit pas à jeter son sort.

**3 On Y Va !** Le chamane baigne ses alliés de pouvoir. Tous les orques et gobelins du plateau reçoivent un bonus de +1 en Attaques et de +1 en Endurance.

**4 Waaagh !** Lancez 2D6 pour chaque guerrier jeteur de sort sur le plateau. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau du guerrier, celui-ci est envoyé au tapis pendant 1 tour, temps durant lequel il ne peut rien faire.

**5 Kass' Têt'.** Un éclair jaillit de la tête du chamane, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui est la victime. Lancez 2D6, si le résultat est supérieur ou égal au niveau de la cible, le guerrier est touché, lancez un autre D6 :

1 Sa tête explose et il est tué instantanément.

2-5 Le guerrier subit (2 x le niveau de donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

6 Le guerrier subit 1 D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure.

**6 Main de Gork.** Ce sort déplace le chamane ainsi que les monstres alliés qui utilisent des armes de jet, à qui il permet de quitter les corps à corps. Déplacez les monstres pour qu'ils ne se trouvent plus dans des cases adjacentes à celles des guerriers, en déplaçant les autres figurines si besoin est. Si le chamane n'est pas en corps à corps refaites le jet de dé.

**Poing de Gork.** Les bras du chamane se mettent à luire d'une énergie surnaturelle. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Le guerrier subit alors 1 D6 touches avec la Force du chamane + 4.

**8 Krunch !** Un des guerriers est écrasé par le terrible pied de Gork. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Cette dernière subit 1D6 +10 blessures.

**9 Au secours Mork !** Lancez 1 D6 par guerrier jeteur de sorts. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 tous les points de pouvoirs du guerrier concerné sont perdus. Ce sort n'affecte pas ses pions de pouvoir.

**10-12 Coup d'Boule.** Le chamane donne un coup de boule mental à un guerrier jeteur de sorts. S'il y en a plus d'un, tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Lancez (1D6 + niveau du donjon) pour le chamane et (1D6 + niveau du guerrier) pour la cible. Si le chamane l'emporte ou qu'il obtient un nul, additionnez les deux dés, la cible subit l'équivalent du résultat en blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure et elle ne peut pas jeter de sorts au tour suivant. Si le guerrier gagne, le sort n'a aucun effet.

## • SNOTLING •

Les snotlings sont les plus petits des peaux vertes. Ils ne sont pas très intelligents et se comportent plutôt comme de jeunes chiots. Ils peuvent ramasser et porter des choses pour les orques et les gobelins ou effectuer d'autres petites tâches mais ils sont de peu d'utilité dès qu'il s'agit de vrai travail.

|              |   |            |         |
|--------------|---|------------|---------|
| Point de vie | 1 | Initiative | 1       |
| Mouvement    | 4 | Attaques   | 1       |
| Combat       | 1 | Or         | 10      |
| Tir          | - | Armures    | -       |
| Force        | 1 | Dommages   | Spécial |
| Endurance    | 1 |            |         |

| CC ADVERSE   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| POUR TOUCHER | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6  |

### Règle Spéciale

Embuscade-Magie A, Attaques Groupées.

# • SKAVENS •

Dans un lointain passé, des rats infestant une ville en ruines se nourrissent d'une puissante source de pouvoir magique. Cette substance était la malepierre, des fragments de sorcellerie brute solidifiée. Sous son influence, la vermine muta, grandit en taille et en intelligence pour devenir l'infâme engeance du Chaos connue sous le nom de Skavens.



La malepierre est vitale pour les skavens, ils en dépendent pour maintenir leur civilisation et est nécessaire à leurs rituels pour l'adoration de leur dieu maléfique, le Rat Cornu.

La majorité de leur arsenal, depuis les redoutables et mortels lance-feu, jusqu'aux fumées létales des encensoirs à peste utilisent la malepierre comme source d'énergie.

Les quatre principaux clans skavens sont les clans Moulder, Eshin, Skryre et Pestilens. Ces quatre clans majeurs commandent les skavens et dirigent l'empire souterrain appelé le Cloaque, ils exercent en outre une domination totale sur la masse grouillante des clans guerriers mineurs.

## • GUERRIERS DES CLANS •

Individuellement les guerriers skavens sont féroces mais couards, ne se sentant rassurés qu'en très grand nombre. Le guerrier le plus puissant emmène ses congénères au combat et un champion skaven n'hésitera pas une seconde avant de poignarder son chef dans le but de prendre sa place.

|              | Guerrier des Clans | Champion Skaven | Chef de clan Skaven |
|--------------|--------------------|-----------------|---------------------|
| Point de vie | 3                  | 11              | 20                  |
| Mouvement    | 5                  | 5               | 5                   |
| Combat       | 3                  | 4               | 5                   |
| Tir          | 4+                 | 3+              | 2+                  |
| Force        | 3                  | 4               | 4                   |
| Endurance    | 3                  | 3(5)            | 4(6)                |
| Initiative   | 4                  | 5               | 6                   |
| Attaques     | 1                  | 2               | 3                   |
| Or           | 40                 | 270             | 590                 |
| Armure       | -                  | 2               | 2                   |
| Dommmages    | 1D6                | 2D6             | 2D6                 |

| CC ADVERSE         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| GUERRIER DES CLANS | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |
| CHAMPION           | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| CHEF DE CLAN       | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |

**Règles Spéciales (Guerrier des Clans):** Aucune

**Règles Spéciales (Champion Skaven):**  
Arme Magique, Jamais Bloqué.

**Règles Spéciales (Chef de Clan Skaven):**  
Esquive 5+, Jamais Bloqué, Epée Suintante.

## • ASSASSINS SKAVENS •

Tous ceux qui ont eu affaire avec les assassins vêtus de noir du clan Eshin les craignent et non sans raisons. Ils sont entraînés depuis leur naissance pour devenir des tueurs rapides, furtifs et implacables. Ce sont des experts du garrot, du poison, des shurikens et autres armes exotiques. Depuis le coureur nocturne jusqu'au maître assassin, tous sont craints et respectés.

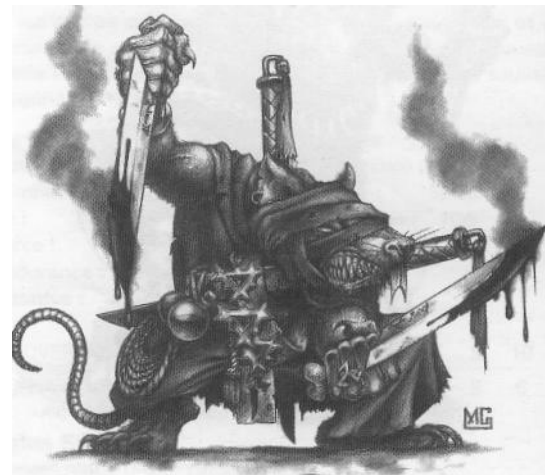
|              | Coureur d'Egout | Assassin Skaven | Maître Assassin |
|--------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Point de vie | 5               | 7               | 32              |
| Mouvement    | 6               | 6               | 6               |
| Combat       | 4               | 5               | 8               |
| Tir          | 3+              | 3+              | 1+              |
| Force        | 4               | 4               | 4               |
| Endurance    | 3               | 3               | 4               |
| Initiative   | 5               | 5               | 10              |
| Attaques     | 1               | 2               | 5               |
| Or           | 120             | 300             | 2300            |
| Armure       | -               | -               | -               |
| Dommmages    | 1D6             | 1D6             | 4D6             |

| CC ADVERSE       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| COUREURS D'EGOUT | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| ASSASSIN SKAVEN  | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| MAITRE ASSASSIN  | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4  |

**Règles Spéciales Coureur d'Egout):** Embuscade 4+.

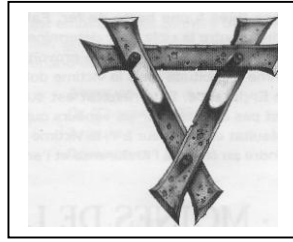
**Règles Spéciales (Assassin Skaven):**  
Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epée Suintante.

**Règles Spéciales (Maître Assassin Skaven):**  
Embuscade Magie A, Assassinat 4+, Résistance Magique 5+, Esquive 4+, Arme Magique, Epée Suintante.



## • LANCE-FEU SKAVEN •

|              |         |
|--------------|---------|
| Point de vie | 3       |
| Mouvement    | 4       |
| Combat       | 3       |
| Tir          | 5+      |
| Force        | 3       |
| Endurance    | 3(4)    |
| Initiative   | 4       |
| Attaques     | 1       |
| Or           | 700     |
| Armure       | 1       |
| Dommages     | Spécial |



|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

### Règles Spéciales

Equipés de Lance-Feu, (Armes de jets.)

### Lance-Feu Skaven

Les équipes de lance-feu sont placées comme des troupes équipées d'armes de jet. Le lance-feu qu'elles transportent se compose d'un réservoir de malepierre chauffée à blanc, connecté à un mécanisme qui permet de propulser les flammes sur une grande surface. Chaque lance-feu nécessite une équipe de deux skavens pour le manœuvrer. Si un skaven est tué, l'autre ne peut pas utiliser le lance-feu seul mais il peut continuer à attaquer au corps à corps.



Au début de la phase des monstres, tirez un pion pour déterminer quel guerrier est pris pour cible. Si plus d'une équipe est engagée en combat, distribuez les touches en fonction de la règle du *Un Contre Un*.

Chaque fois qu'un lance-feu tire, les flammes forment un couloir de flammes d'une case qui traverse la pièce en droite ligne vers la cible, atteignant tout ce qui se trouve sur le chemin.

Si une figurine est touchée par un lance-feu, elle subit 3D6 blessures. Si dans le résultat vous obtenez deux ou trois 1 naturels, le lance-feu connaît un incident de tir, reportez-vous au tableau suivant :

**1-4 Baoum !** le lance-feu explose infligeant 4D6 blessures à chacune des figurines de la section. Lancez 1D6 pour chaque lance-feu supplémentaire dans la pièce. Sur un résultat de 1,2 ou 3 il explose également et ainsi de suite.

**5-6 Vrouff !** Il se produit un retour de flammes, provoquant 3D6 blessures aux membres de l'équipage.

De plus, lancez 1D6 par objet magique que transporte la victime. Sur un résultat de 1, l'objet est détruit et inutilisable jusqu'à la fin du donjon. Au début du second donjon, l'objet peut-être utilisé à nouveau normalement.

## • JEZZAILS SKAVENS •

Les jezzails du clan Skyre sont de puissantes armes à longue portée qui tirent des charges de malepierre capables de traverser les armures les plus solides.

|              |       |
|--------------|-------|
| Point de vie | 6     |
| Mouvement    | 5     |
| Combat       | 3     |
| Tir          | 4+    |
| Force        | 3     |
| Endurance    | 3 (4) |
| Initiative   | 4     |
| Attaques     | 1     |
| Or           | 300   |
| Armure       | 1     |
| Dommages     | 1D6   |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

### Règles Spéciales

Equipés de jezzails, F 5, Ignore 3 Points d'Armure).

### Jezzail Skaven

Les jezzails skavens sont des armes de jet et les skavens peuvent donc les porter comme telles. Le jezzail possède une force de 5 ce qui lui permet d'ignorer jusqu'à 3 points d'armure chez l'adversaire au moment où les dommages sont déterminés.

## • VERMINARQUE •

Un Verminarque est une des formes démoniaques du Rat Cornu en personne, une incarnation du dieu des skavens. Il possède une Vouge maléfique et détient de grands pouvoirs, ce qui en fait un ennemi que seuls les plus puissants guerriers peuvent affronter.

|              |       |
|--------------|-------|
| Point de vie | 75    |
| Mouvement    | 8     |
| Combat       | 8     |
| Tir          | Auto  |
| Force        | 8     |
| Endurance    | 7(13) |
| Initiative   | 10    |
| Attaques     | 8     |
| Or           | 6000  |
| Armure       | 6     |
| Dommages     | 6D6   |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4         |

### Règles Spéciales

Embuscade Magie A, Equipé d'une Vouge Maléfique, Esquive 3+, Frénésie 5+, Démon Majeur 14, Insensibilité 6, Grand Monstre, Magie Skaven 4\*, Dissipation Magique 4+, Résistance Magique 4+, Téléportation.

\* Notez que le tableau de magie skaven n'allant que de 1 à 6, le Verminarque n'obtient pas le bonus de +1 pour le fait d'être un démon majeur.

### Vouge Maléfique

Un guerrier touché par la vouge maléfique subit 2 blessures supplémentaires, sans modificateur d'endurance ou d'armure.

### Téléportation

Ce pouvoir permet au Verminarque de disparaître puis, après s'être transporté dans le Warp, de se rematérialiser près de sa victime. Lorsqu'il se déplace de cette façon, il ne peut pas être bloqué et il peut traverser les obstacles comme s'il n'était pas là. Si le Verminarque réussit à tuer l'un des guerriers et qu'il lui reste des attaques, il peut les utiliser sur une autre cible.

## • VERMINES DE CHOC •

Les plus grands, les plus forts et les plus féroces des guerriers skavens sont organisés en unités d'élite, connues sous le nom de vermines de choc. Ces guerriers sont très craints parmi les guerriers des clans et généralement les meilleurs d'entre eux deviennent des chefs pour les guerriers inférieurs.

|              | Vermine de Choc | Champion | Seigneur de Guerre |
|--------------|-----------------|----------|--------------------|
| Point de vie | 5               | 10       | 30                 |
| Mouvement    | 5               | 5        | 5                  |
| Combat       | 4               | 4        | 6                  |
| Tir          | 4+              | 4+       | 1+                 |
| Force        | 4               | 4        | 4                  |
| Endurance    | 3(4)            | 3(4)     | 4(7)               |
| Initiative   | 5               | 5        | 7                  |
| Attaques     | 1               | 1        | 4                  |
| Or           | 95              | 110      | 900                |
| Armure       | 1               | 1        | 3                  |
| Dommages     | 1D6             | 1D6      | 2D6                |

| CC ADVERSE         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| VERMINE DE CHOC    | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| CHAMPION VERMINE   | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| SEIGNEUR DE GUERRE | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |



Règles Spéciales (Vermine de Choc): Aucune

Règles Spéciales (Champion Vermine de Choc) :  
Armé d'une Hallebarde (combat en rang).

Règles Spéciales (Seigneur de Guerre Skaven):  
Esquive 5+, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.

## • ENCENSEUR A PESTE •

Les membres les plus fanatiques du clan Pestilens reçoivent le singulier honneur de porter des encensoirs à peste. A l'intérieur de la boule de l'encensoir qu'ils font tourner au-dessus de leurs têtes, brûle de la malepierre qui émet des vapeurs toxiques atroces. La chair exposée à ses terribles vapeurs se recouvre rapidement de bubons et de plaies purulentes.

|              |         |
|--------------|---------|
| Point de vie | 4       |
| Mouvement    | 5       |
| Combat       | 4       |
| Tir          | -       |
| Force        | 4       |
| Endurance    | 4       |
| Initiative   | 4       |
| Attaques     | 1       |
| Or           | 150     |
| Armure       | -       |
| Dommages     | Spécial |

| 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: Armés d'Encensoir à Peste.

## Encensoir à Peste

Un encensoir à peste est une lourde boule liée à une chaîne elle-même fixée à une barre de fer. Faites un jet pour toucher normal contre la cible pour déterminer si elle est touchée. Si la cible est touchée, l'encensoir provoque 1D6+F blessures comme d'habitude mais la victime doit en plus lancer 1D6 plus son endurance. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, elle n'est pas affectée par les vapeurs qui entourent l'encensoir. Si le résultat est inférieur à 7, la victime subit 1D3 blessures sans tenir compte de l'endurance et l'armure.

## • MOINES DE LA PESTE •

Les moines de la peste du clan Pestilens forment un ordre religieux totalement dévoué à la propagation des épidémies, pour la plus grande gloire du Rat Cornu. Ils sont initiés aux arcanes de la maladie qu'ils répandent grâce à leurs agents dispersés dans tout le Vieux Monde. Les résultats de leurs ignobles expériences sont regroupés dans un volume maléfique, connu sous le nom de Livre des Contagions, qui contient une description de toutes les maladies. Les moines de la peste sont conduits par les prêtres de la peste ou par un puissant seigneur de la peste, qu'ils suivront avec une même ferveur mystique.

|              | Moine de La Peste | Prêtre de la Peste | Seigneur de la Peste |
|--------------|-------------------|--------------------|----------------------|
| Point de vie | 5                 | 23                 | 30                   |
| Mouvement    | 5                 | 5                  | 5                    |
| Combat       | 3                 | 5                  | 6                    |
| Tir          | 4+                | 2+                 | 2+                   |
| Force        | 3                 | 4                  | 4                    |
| Endurance    | 4                 | 5                  | 5                    |
| Initiative   | 4                 | 6                  | 7                    |
| Attaques     | 1                 | 3                  | 4                    |
| Or           | 60                | 730                | 2250                 |
| Armure       | -                 | -                  | -                    |
| Dommages     | 1D6               | 1D6                | 3D6                  |

| CC ADVERSE           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| MOINE DE LA PESTE    | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |
| PRETRE DE LA PESTE   | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| SEIGNEUR DE LA PESTE | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |

Règles Spéciales (Moine de La Peste)  
Frénésie 5+, Epée suintante.

Règles Spéciales (Prêtre de la Peste)  
Embuscade Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epée Suintante.

Règles Spéciales (Seigneur de la Peste)  
Nuage de Mort, Esquive 3+, Frénésie 3+, Résistance Magique 3+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Jamais Bloqué, Terreur 10, Epée Suintante.



## Nuage de Mort

Tout guerrier dans une case adjacente à celle d'un seigneur de la peste est pris par des vapeurs délétères. A la fin de chaque tour, ces guerriers subissent 2 blessures, sans modificateur d'endurance et d'armure. Si un guerrier tombe à 0 point de vie à cause du nuage de mort puis est ramené à la vie, son total de point de vie est réduit de -1D3 de façon permanente.

## • GOBLADIERS SKAVENS •

Un fragile globe de cristal est rempli d'un gaz délétère très violent. Lorsque le globe est brisé, une vapeur jaune extrêmement toxique en émane et se répand dans les pièces et les couloirs.

|              |         |
|--------------|---------|
| Point de vie | 5       |
| Mouvement    | 3       |
| Combat       | 3       |
| Tir          | 4+      |
| Force        | 3       |
| Endurance    | 4       |
| Initiative   | 4       |
| Attaques     | 1       |
| Or           | 200     |
| Armure       | -       |
| Dommages     | Spécial |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

**Règles Spéciales:** Equipés de Globe de Vent Mortel.

### Globe de Vent Mortel

Les gobladiers du clan Skyre sont considérés comme des troupes équipées d'armes de jet, avec toutes les règles qui s'y appliquent. Déterminez quel guerrier est touché. Les attaques par globes affectent le guerrier touché et ceux des cases adjacentes. Chaque guerrier affecté doit lancer 1D6 et ajouter son endurance. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le guerrier subit 1D3 blessures, sans prendre en compte l'endurance ou l'armure. Les globes étant empoisonnés, les victimes souffrent des dommages provoqués par le poison en plus des dommages de l'attaque par les globes de vent mortel. En résumé, si un guerrier voit son nombre de points de vie réduit à 0, sa Force est réduite de -1 de façon permanente. Et si la force du guerrier est réduite à 0, il est tué et retiré du jeu.

## • PROPHETES GRIS •

Les skavens les plus mystérieux, les Prophètes Gris, sont les serviteurs des Seigneurs de la Ruine et leurs émissaires auprès des clans. Les Prophètes Gris sont forcément des sorciers d'un grand pouvoir qui peuvent parfois conduire des armées au combat. Les autres mages skavens, depuis les sorciers jusqu'aux maîtres sorciers, reconnaissent tous leur supériorité, prenant même peur à l'approche de l'un d'entre eux.

|              | Sorcier Skaven | Champion Skaven | Maître Skaven | Prophète Gris |
|--------------|----------------|-----------------|---------------|---------------|
| Point de vie | 15             | 18              | 30            | 43            |
| Mouvement    | 5              | 5               | 5             | 5             |
| Combat       | 3              | 3               | 3             | 6             |
| Tir          | 4+             | 4+              | 4+            | 1+            |
| Force        | 3              | 4               | 4             | 4             |
| Endurance    | 4              | 4               | 4             | 4             |
| Initiative   | 5              | 5               | 6             | 7             |
| Attaques     | 1              | 1               | 2             | 4             |
| Or           | 560            | 1180            | 1900          | 3400          |
| Armure       | -              | 2               | -             | -             |
| Dommages     | 2D6            | 2D6             | 2D6           | 3D6           |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| SORCIER SKAVEN    | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |
| CHAMPION SORCIER  | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |
| MAITRE SORCIER    | 2        | 3        | 3        | 3        | 3        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |
| PROPHETE GRIS     | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4         |

### Règles Spéciales (Sorcier Skaven):

Esquive 5+, Magie Skaven 1, Dissipation Magique 6+.

### Règles Spéciales (Champion Sorcier Skaven):

Magie Skaven 2, Dissipation Magique 5+, Résistance Magique 5+, Objet Magique, Epée Suintante.

### Règles Spéciales (Maître Sorcier Skaven):

Magie Skaven 3, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique.

### Règles Spéciales (Prophète Gris):

Magie Skaven 4, Dissipation Magique 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique.

## MAGIE SKAVEN

Au début de chaque phase des monstres, un lanceur de sorts skaven peut lancer un ou plusieurs des sorts suivants. Lancez 1 D6 par sort sur le tableau suivant pour déterminer quels sorts sont lancés par le sorcier skaven :

- 1 Magie du Warp.** Les skavens utilisent les pouvoirs du Warp pour se soigner. Ils peuvent récupérer jusqu'à 2D6 Points de Vie, sans toutefois dépasser leur total de départ.
- 2 Souffle Pestilentiel.** Le skaven ouvre la gueule et des fumées pestilentielles noires s'en échappent et se répandent dans tous le donjon. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur à 7, il n'est pas affecté. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, il subit (7D3 x niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.
- 3 Eclairs du Warp.** Couinant de fureur, le skaven pointe une patte griffue vers un des guerriers et lui envoie une décharge d'énergie du Warp. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. L'éclair provoque (2D6 + niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'armure.
- 4 Flétrissure.** Une pâle lueur verte se répand lorsque le skaven étend les bras. Tous les guerriers adjacents subissent (1 D6 + niveau du donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. Si aucun guerrier n'est dans une case adjacente, relancez le dé.
- 5 Putréfaction.** Le guerrier voit tout ce qui trouve à proximité se mettre à dépérir et à pourrir, des asticots et des chancre apparaissant dans les cadavres alentour. L'hallucination créée par le sorcier skaven est terriblement réaliste. lancez 1 D6 par guerrier. Sur un résultat de 5 ou 6, il n'est pas affecté. Sur un résultat de 1 à 4, le guerrier ne peut rien faire jusqu'à la phase des guerriers suivante.
- 6 Feu Enchanté.** Les flammes engloutissent un des guerriers, le transformant en une colonne de feu. Tirez un pion guerrier pour déterminer la cible. Les flammes provoquent 4D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.



# • MORT-VIVANT •

Dans le Vieux Monde, les morts ne trouvent pas si aisément le repos. Les Nécromanciens pratiquent leurs rites impies dans de lointains châteaux ou de sombres cryptes, les Vampires rôdent dans les ténèbres. Les momies, les squelettes et les fantômes protègent leurs sépultures, gardant jalousement les trésors qu'ils convoitaient lorsqu'ils étaient vivants.

## • FANTOME •

Les fantômes sont des créatures désincarnées, des esprits, les ombres de défunts revenus hanter la terre des vivants.

|                     |         |
|---------------------|---------|
| <b>Point de vie</b> | 16      |
| <b>Mouvement</b>    | 4       |
| <b>Combat</b>       | 2       |
| <b>Tir</b>          | -       |
| <b>Force</b>        | -       |
| <b>Endurance</b>    | 3       |
| <b>Initiative</b>   | 3       |
| <b>Attaques</b>     | 1       |
| <b>Or</b>           | -       |
| <b>Armures</b>      | -       |
| <b>Dommages</b>     | Spécial |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 3        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 6        | 6        | 6        | 6         |

### Règles Spéciales

Gel, Immatérialité -1, Peur 6.

## • LICHES •

Certains sorciers sont assez puissant pour défier la mort et revenir parmi les vivants sous la forme funeste d'un liche. Bien que leur apparence physique ne soit pas brillante, les liches sont toujours détenteur d'un énorme pouvoir.

|                     | <b>Liche</b> | <b>Roi Liche</b> |
|---------------------|--------------|------------------|
| <b>Point de vie</b> | 40           | 63               |
| <b>Mouvement</b>    | 4            | 6                |
| <b>Combat</b>       | 7            | 7                |
| <b>Tir</b>          | Auto         | Auto             |
| <b>Force</b>        | 5            | 7                |
| <b>Endurance</b>    | 4            | 6 (12)           |
| <b>Initiative</b>   | 6            | 4                |
| <b>Attaques</b>     | 5            | 5                |
| <b>Or</b>           | 3500         | 7500             |
| <b>Armures</b>      | -            | 6                |
| <b>Dommages</b>     | 4D6          | 6D6              |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| LICHE             | 2        | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4         |
| ROI LICHE         | 2        | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4         |

### Règles Spéciales (Liche)

Peur 10, Magie Nécromantique 3 (voir Nécromancien), 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.

### Règles Spéciales (Roi Liche)

Magie du Chaos 2, Grand Monstre, Magie Nécromantique 3, Armure Magique, Dissipation Magique 4+, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique; Terreur 14; Régénération 2.

## • GOULES •

Les goules sont les descendants de cannibales malfaisants, d'hommes qui se nourrissaient de la chair des cadavres. Au fil des âges, ce régime alimentaire les a rendu fous et ils n'ont plus rien à voir avec des humains. Ils vivent dans des lieux où la mort rôde sans cesse, se nourrissant de cadavres et attaquant parfois les voyageurs solitaires.

|                     |     |
|---------------------|-----|
| <b>Point de vie</b> | 4   |
| <b>Mouvement</b>    | 4   |
| <b>Combat</b>       | 2   |
| <b>Tir</b>          | -   |
| <b>Force</b>        | 3   |
| <b>Endurance</b>    | 4   |
| <b>Initiative</b>   | 3   |
| <b>Attaques</b>     | 2   |
| <b>Or</b>           | 80  |
| <b>Armures</b>      | -   |
| <b>Dommages</b>     | 1D6 |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 3        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 6        | 6        | 6        | 6         |

Règles Spéciales: Fuite; Peur 4.

## • MOMIES •

Les momies sont protégées par une puissante magie qui les préserve de la déchéance et de la mort. Ce sont de redoutables adversaires, capables de délivrer des coups d'une force stupéfiante.

|                     | <b>Momie</b> | <b>Roi des Tombes</b> |
|---------------------|--------------|-----------------------|
| <b>Point de vie</b> | 40           | 45                    |
| <b>Mouvement</b>    | 3            | 3                     |
| <b>Combat</b>       | 3            | 4                     |
| <b>Tir</b>          | -            | -                     |
| <b>Force</b>        | 4            | 5                     |
| <b>Endurance</b>    | 5            | 5 (7)                 |
| <b>Initiative</b>   | 3            | 4                     |
| <b>Attaques</b>     | 2            | 3                     |
| <b>Or</b>           | 450          | 1000                  |
| <b>Armures</b>      | -            | 2                     |
| <b>Dommages</b>     | 2D6          | 3D6                   |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| MOMIE             | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |
| ROI DES TOMBES    | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5         |

### Règles Spéciales (Momie)

Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3).

### Règles Spéciales (Roi des Tombes)

Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D6).



## • NECROMANCIENS •

Un nécromancien est un sorcier qui possède, grâce à ses pouvoirs, un contrôle sur la mort et les trépassés. Ce pouvoir magique lui permet d'étendre la durée de sa vie au delà des siècles et de lever des armées de squelettes et de zombies.

|                     | Nécromancien | Champion Nécromancien | Maître Nécromancien | Seigneur Nécromancien |
|---------------------|--------------|-----------------------|---------------------|-----------------------|
| <b>Point de vie</b> | 25           | 29                    | 34                  | 39                    |
| <b>Mouvement</b>    | 4            | 4                     | 4                   | 4                     |
| <b>Combat</b>       | 4            | 5                     | 6                   | 7                     |
| <b>Tir</b>          | 3+           | 2+                    | 1+                  | A                     |
| <b>Force</b>        | 4            | 4                     | 5                   | 5                     |
| <b>Endurance</b>    | 3            | 3                     | 4                   | 4                     |
| <b>Initiative</b>   | 3            | 4                     | 5                   | 6                     |
| <b>Attaques</b>     | 2            | 3                     | 4                   | 5                     |
| <b>Or</b>           | 680          | 1630                  | 2780                | 4100                  |
| <b>Armures</b>      | -            | -                     | 3                   | 4                     |
| <b>Dommages</b>     | 2D6          | 2D6                   | 3D6                 | 3D6                   |

| <u>CC ADVERSE</u> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| NECROMANCIEN      | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5  |
| CHAMPION NEC      | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| MAITRE NEC        | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  |
| SEIGNEUR NEC      | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4  |

### Règles Spéciales (Nécromancien)

Magie Nécromantique 1, Résistance Magique 5+; Arme Magique, Régénération 2.

### Règles Spéciales (Champion Nécromancien)

Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 4+, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.

### Règles Spéciales (Maître Nécromancien)

Magie Nécromantique 3, Dissipation Magique 4+, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.

### Règles Spéciales (Seigneur Nécromancien)

Embuscade Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation Magique 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.

### MAGIE NECROMANTIQUE

Au début de chaque phase des monstres, un nécromancien peut lancer un ou plus des sorts suivants, en fonction de son niveau de magie. Lancez le nombre de D6 correspondants pour déterminer quels sorts ont été lancés :

**1 Vent de Mort.** Réduisez toutes les attaques des guerriers de -1 pendant la phase des guerriers suivantes.

**2 Mangeur d'Ames.** Infligez 2D6 blessures à un seul des guerriers, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime.

**3 Frisson Fatal.** Réduisez l'Endurance d'un des guerriers de -2. Si cela réduit son Endurance à 0, il est tué et ne peut pas être soigné par d'autres moyens que des sorts, des objets magiques, etc. qui peuvent ressusciter les morts. Utiliser les pions de guerriers pour déterminer quel guerrier est affecté.

Si le nécromancien et ses serviteurs sont tués, les guerriers dont l'Endurance a été réduite lors de ce combat et qui sont toujours en vie peuvent récupérer leur Endurance normale.

**4 Invocation de Squelettes.** Le nécromancien invoque 6 squelettes. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

**5 Invocation de Goules.** Le nécromancien invoque 6 goules. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

**6 Invocation de Momies.** Le nécromancien invoque 6 momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

## • SQUELETTES •

Les squelettes sortent de la terre pour attaquer les vivants. Ils manient des armes rouillées et antiques. Parfois des vestiges de vêtements restent attachés à leur carcasse. Certains champions squelettes sont les dépouilles de guerrier mort depuis longtemps défendant leur sépulture contre les vivants.

|                     | Squelette | Gardien des Tombes |
|---------------------|-----------|--------------------|
| <b>Point de vie</b> | 5         | 15                 |
| <b>Mouvement</b>    | 4         | 4                  |
| <b>Combat</b>       | 2         | 3                  |
| <b>Tir</b>          | 5+        | 6+                 |
| <b>Force</b>        | 3         | 3                  |
| <b>Endurance</b>    | 3         | 3 (4)              |
| <b>Initiative</b>   | 2         | 2                  |
| <b>Attaques</b>     | 1         | 1                  |
| <b>Or</b>           | 80        | 110                |
| <b>Armures</b>      | -         | 1                  |
| <b>Dommages</b>     | 1D6       | 2D6                |

| <u>CC ADVERSE</u>  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| SQUELETTE          | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6  |
| GARDIEN DES TOMBES | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6  |

### Règles Spéciales (Squelettes)

Equipés [1 à 3] d'Arcs (F3), ou [4 à 6] d'Epées, Peur 5, Régénération 1.

### Règles Spéciales (Gardien des Tombes)

Peur 5, Régénération 1.

## • ZOMBIES •

Les zombies sont des cadavres ramenés à la vie par les pouvoirs d'un nécromancien. Du fait de leur mort récente, ils sont plus intelligents et plus semblables aux humains que les autres morts vivants, mais ils sont soumis aux caprices du nécromancien qui les a tirés de la mort. Bien que maintenus par la nécromancie, ils continuent néanmoins à se décomposer et leur vêtement tombent en lambeaux.

Comme les squelettes, les zombies sont mus par magie et ce lien peut être brisé pendant les combats, ce qui revient à dire qu'ils sont vulnérables aux armes des vivants. Ils sont repoussants et très difficiles à combattre, même si des troupes armées de sang-froid peuvent en venir à bout.

|                     |     |
|---------------------|-----|
| <b>Point de vie</b> | 5   |
| <b>Mouvement</b>    | 4   |
| <b>Combat</b>       | 2   |
| <b>Tir</b>          | -   |
| <b>Force</b>        | 3   |
| <b>Endurance</b>    | 3   |
| <b>Initiative</b>   | 1   |
| <b>Attaques</b>     | 1   |
| <b>Or</b>           | 40  |
| <b>Armures</b>      | -   |
| <b>Dommages</b>     | 1D6 |



| <u>CC ADVERSE</u> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| POUR TOUCHER      | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6  |

Règles Spéciales: Peur 3.

## • SPECTRE •

L'utilisation de la magie noire draine les force vitale de l'âme et bientôt le corps perd de sa substance, jusqu'à devenir immatériel. Les sorciers à qui cet «accident» arrive deviennent des spectres. Ils ne sont plus que des ombres prisonnières des limbes. Leur cape est leur seul lien avec l'univers matériel car rien ne reste de leur corps et seuls de leurs rouges brillent à la place de leur yeux dans leur capuchon. Ils sont dangereux car leur contact glacé draine la vie.

|              |         |
|--------------|---------|
| Point de vie | 30      |
| Mouvement    | 4       |
| Combat       | 3       |
| Tir          | -       |
| Force        | 3       |
| Endurance    | 4       |
| Initiative   | 3       |
| Attaques     | 2       |
| Or           | 750     |
| Armures      | -       |
| Dommages     | Spécial |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| POUR TOUCHER      | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |

Règles Spéciales: Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.



## • VAMPIRES •

Les vampires sont d'apparences humaine mais leur sang est altéré d'énergie surnaturelle. Ce sont des immortels qui doivent passer leur éternité dans les ténèbres car le jour et le soleil les brûlent atrocement.

|              | Comte Vampire | Seigneur Vampire | Seigneur Vampire Nécromancien |
|--------------|---------------|------------------|-------------------------------|
| Point de vie | 30            | 42               | 38                            |
| Mouvement    | 6             | 6                | 6                             |
| Combat       | 7             | 8                | 7                             |
| Tir          | 2+            | 1+               | 2+                            |
| Force        | 7             | 7                | 6                             |
| Endurance    | 6 (9)         | 6 (9)            | 5 (9)                         |
| Initiative   | 8             | 9                | 8                             |
| Attaques     | 3             | 4                | 3                             |
| Or           | 2000          | 3750             | 4750                          |
| Armures      | 3             | 3                | 4                             |
| Dommages     | 2D6/3D6 (5+)  | 3D6              | 4D6                           |

|                      |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|----------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| COMTE VAMPIR         | 2        | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4         |
| SEIGNEUR VAM         | 2        | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4         |
| NECROMANCIEN VAMPIRE | 2        | 2        | 2        | 3        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4         |

### Règles Spéciales (Comte Vampire)

Embuscade Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 5+, Vampire.

### Règles Spéciales (Seigneur Vampire)

Embuscade Magie A, Vol, Magie Nécromantique 3, Résistance Magique 5+, Vampire.

### Règles Spéciales (Vampire Nécromancien)

Embuscade Magie A, Dissipation Magique 4+, Vol, Magie Nécromantique 4, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Résistance Magique 4+, Arme Magique, Vampire.

## APTITUDE DE VAMPIRE

En plus de leurs attaques au corps à corps, les vampires peuvent faire une attaque spéciale unique par tour. Lancez 1D6 au début de la phase des monstres pour déterminer les actions du vampire pour ce tour.

### 1 Regard Paralysant.

Le vampire paralyse du regard un des guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer qui est affecté. Lancez 1 D6 et ajoutez l'initiative du guerrier. Si le résultat est inférieur ou égal à 11, il est paralysé pour un tour, ne pouvant entreprendre aucune action, et est touché automatiquement si attaqué.

### 2 Renaissance

Le vampire récupère 3D6 points de vie à la fin de ce tour, le résultat peut dépasser son total de départ. Le vampire ne peut pas renaître s'il est tué.

### 3 Morsure

Le vampire mord tous les guerriers se trouvant dans des cases adjacentes. Chaque cible subit un nombre de blessures égal au niveau du donjon, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. Le vampire gagne autant de points de vie qu'il a provoqué de dommages, même si cela lui fait dépasser son total de départ.

### 4 Immatérialité

Le vampire bénéficie d'une immatérialité -2 jusqu'au départ de la phase de monstre suivante. Pendant ce temps, il bénéficie de 3 attaques par Gel au lieu de ses attaques au corps à corps normales.

### 5 Cape des Ténèbres

Le vampire s'enroule dans une nappe de ténèbres. Jusqu'au début de la phase des monstres suivante, toutes les attaques faites contre lui subissent un malus de -1 pour toucher. De plus, les guerriers sur la même section de plateau perdent une attaque pour la phase des guerriers suivante.

### 6 Fumée

A la fin de la phase des monstres et après avoir effectué toutes ses attaques de corps à corps, le vampire s'évanouit dans un nuage de fumée. Retirez la figurine du plateau. Au début de la phase des monstres suivante, tirez un pion de guerrier et placez le vampire à côté de ce dernier. De plus, si le vampire était blessé en quittant le plateau, il aura récupéré tous ses Points de Vie lorsqu'il reviendra.

## • REVENANT •

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.

|              | Revenant | Seigneur Revenant |
|--------------|----------|-------------------|
| Point de vie | 14       | 35                |
| Mouvement    | 4        | 4                 |
| Combat       | 3        | 4                 |
| Tir          | -        | -                 |
| Force        | 3        | 4                 |
| Endurance    | 4 (6)    | 4 (6)             |
| Initiative   | 3        | 4                 |
| Attaques     | 1        | 2                 |
| Or           | 370      | 650               |
| Armures      | 2        | 2                 |
| Dommages     | 2D6      | 2D6               |

|                   |          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <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> |
| REVENANT          | 2        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5        | 5        | 6         |
| SEIGNEUR REVENANT | 2        | 3        | 3        | 4        | 4        | 4        | 4        | 4        | 5        | 5         |

Règles Spéciales: (Revenant): Peur 7.

Règles Spéciales: (Seigneur Revenant)

Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.