

DUC du CHANGEMENT

Démon majeur de TZEENTCH

VOL

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

IMPASSIBILITÉ 5+

Le duc du changement de Tzeentch est tellement puissant, qu'il ignore des corps qui tueraient des monstres moins forts. Chaque fois qu'un guerrier touche en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, le coup rebondit sans le moindre dommage.

INSENSIBILITÉ 7

Le duc du changement de Tzeentch est tellement coriace qu'il ignore la douleur des coups, à l'exception des plus terribles. Chaque fois qu'un guerrier touche le duc du changement de Tzeentch en corps à corps ou sur un tir déduisez 7 du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'armure du monstre s'il y a lieu.)

GRAND MONSTRE

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

DUC du CHANGEMENT

Démon majeur de TZEENTCH

Points de vie : 75 Initiative: 10

Mouvement : 8 Force : 7

Combat : 9 Endurance : 7(11)

Tir : A Attaques : 6

Armure : 4

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

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 écaillées portent des serres redoutables.

Dommages : 6D6 + 7

Vol - Embuscade Magique A

Impassibilité 5+ - Insensibilité 7

Grand Monstre - Démon majeur 13

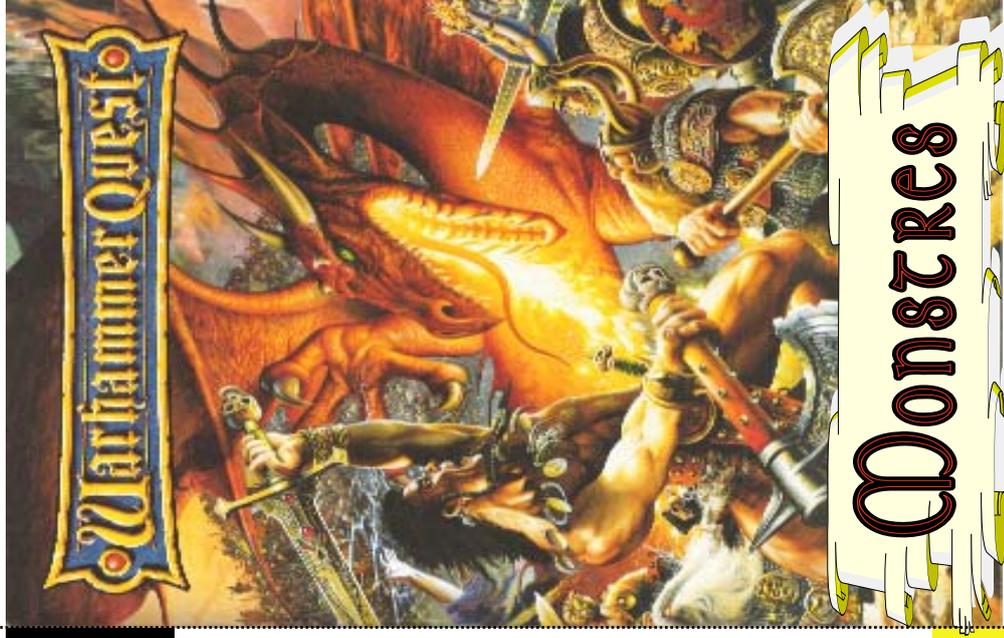
Source Magique - Pouvoir de Tzeentch

3 Objets Magiques

5 sorts de Magie du chaos

(voir fiche magie du chaos)

Valeur 5000 Pièces d'or



DUK du CHANGEMENT

Démon majeur de TZEENTCH

EMBUSCADE MAGIQUE A

Le duc du changement de Tzeentch porte ses attaques à une vitesse incroyable et peut tendre des embuscades magiques. Une embuscade magique fonctionne de la même façon qu'une classique, (attaque immédiate + attaque au tour des monstres) à la différence qu'il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé ! L'attaque magique du duc du changement de Tzeentch touche automatiquement !

DEMON MAJEUR 13

Le Duc du changement de Tzeentch est désigné sous l'appellation Démon Majeur car c'est une des plus puissantes des créatures d'origine démoniaque. Lors d'une attaque avec une arme non magique contre le Duc du changement de Tzeentch, les jets pour toucher de votre guerrier sont réduits de -2. Les attaques avec armes magiques ne subissent qu'un malus de -1.

Le Duc du changement de Tzeentch possède une Valeur de Terreur Démoniaque de **13**. Au début d'un combat où le Duc du changement de Tzeentch se trouve en jeu, lancez 1D6 + (le niveau de votre guerrier) pour chaque guerrier présent : ceci est le test de Terreur Démoniaque de votre guerrier. Si son résultat est supérieur à **13**, votre guerrier n'est pas effrayé et peut combattre normalement.

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

Si le résultat de votre guerrier est un 1 naturel, il est si terrifié qu'il ne peut rien faire du tout et peut être touché automatiquement.

DUK du CHANGEMENT

Démon majeur de TZEENTCH

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.

POUVOIR DE TZEENTCH

Un Duc du Changement possède le pouvoir de dissiper la magie envahissante, 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 lancez 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.

DUK du CHANGEMENT

Démon majeur de TZEENTCH

OBJETS MAGIQUES

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 Ténébres. 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 provoquant 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.