

Warhammer Quest™

· MAGIE DES GLACES ·

A Norsca, certains sorciers étudient la Magie des Glaces, croyant qu'elle est plus puissante que toute autre sorte de magie. La Magie des Glaces se concentre sur des aspects communs à Norsca : la Glace, la Neige, le Vent etc. Quand les Guerriers rencontrent un Monstre lanceur de sort à Norsca, il sera sans aucun doute un adepte de la Magie des Glaces. Il sera toujours capable de lancer ses sorts normaux, mais les complétera avec la Magie des Glaces. Pour représenter ceci, chaque fois qu'un Monstre lance un sort, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 il lance un sort de sa spécialité. Sur un résultat de 4 à 6 il lance un sort de Magie des Glaces. Les Chamanes Nordiques et les Prêtres des Runes utiliseront toujours la Magie des Glaces. Tous les sorts qui restent actifs sont dissipés lorsque le lanceur est tué.

2 ECHEC

Le Sorcier ne réussit pas à lancer son sort.

3 PONT DE GLACE

Un pont de glace magique apparaît sous le lanceur, le transportant vers une section adjacente. Si ce Sort est lancé plus d'une fois par le même lanceur, alors il ne le ramènera pas dans la même section sauf s'il n'y en a pas d'autres.

4 VENTS FROID

Soudainement un vent hurle à travers le donjon. Jusqu'au prochain tour tout les tir subissent un modificateur de -2 pour toucher, car évidemment le vent emporte les projectiles. Si les Vents froids soufflent déjà, relancez un autre sort.

5 SURFACE GELEE

Le lanceur dirige ce sort sur le sol sous les pieds des Guerriers. Le sol est aussitôt glacé, faisant perdre l'équilibre aux Guerriers. Pour les 1D3 prochains tours, si un Guerrier obtient un 1 pour toucher, en plus de rater son adversaire, il glisse sur la glace et passe le reste de son tour à se relever. Si le sort est relancé alors que le sol est encore glacé, relancer un sort.



6 BLIZZARD

Le lanceur crée un vent chargé de glace sur la section où il est actuellement, aucun Guerrier ne peut bouger, et ils ont -2 pour toucher, aucun tir ne peut être effectué, le blizzard est si puissant que les Guerriers ne voient pas à un pied. De plus aucun sort ne peut être lancé par les Guerriers tant que le blizzard souffle. Si le blizzard souffle déjà dans cette section, relancez un autre sort.

7 CAPE DE CRISTAL

Un tourbillon de glace et de neige enveloppe le sorcier dans un nuage de lumière chatoyante. Toute attaque portée à l'encontre du sorcier par une arme non magique est déviée sur un jet de 5+ n'infligeant aucun dommage. Les armes magique toucheront toujours, mais détruiront la cape laissant le sorcier vulnérable aux autres attaques. La Cape de Cristal reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit détruite, ou que le sorcier meure. Si le lanceur a déjà une Cape de Cristal, relancez un autre sort.

8 BOUCLIER DE FROID

Le lanceur et toutes les figurines adjacentes sont entourés par un bouclier de froid intense. Toute touche faite contre une figurine sous le bouclier ne traversera que sur un jet de 3+ après avoir déterminé si une attaque touche. Sinon le bouclier dévie l'attaque et elle ne cause pas de dommage. Toute figurine à l'intérieur du bouclier touche normalement. Le sort dure un tour. Tout Bouclier de Froid supplémentaire lancé alors qu'un autre est déjà en jeu ajoute +1 au score nécessaire pour traverser le bouclier. Aucune figurine ne peut rentrer ou sortir du bouclier tant qu'il est actif.

9 EXPLOSION DE GLACE

Une explosion de glace part du sorcier et frappe le Guerrier le plus proche. Si les Guerriers sont à la même distance du sorcier, choisissez-en un au hasard. Le Guerrier est glacé jusqu'aux os, lui causant des engelures, et cassant en deux son équipement. Le Guerrier perd immédiatement 1D6 + Niveau Points de Vie sans aucun modificateur. Si le résultat est de 1, alors en plus de perdre des Points de Vie, il perd un Point de Vie permanent. En plus sur un résultat de 1 ou 2, l'explosion gèle un Trésor au hasard, le brisant en deux. Le Guerrier doit se défaire de ce trésor.

10 PICS DE GLACES

Des pics de glaces effilés volent depuis la main du Sorcier et frappent un Guerrier au hasard. Lancez 3D6 pour le nombre de pics de glaces qui touchent le Guerrier. Chacun inflige 1 Point de dommage sans aucun modificateur.

11 GEL DE MORT

Ce sort est lancé sur un Guerrier au hasard. Les membres du Guerrier commencent à geler. Lancez 2D6. La différence entre ces dés est le nombre de D6 de Points de dommages infligés au Guerrier sans aucun modificateur. Si plus d'un Gel de Mort cible le même joueur en un tour, ne résolvez pas les effets séparément. Au lieu de cela, ajoutez +1 au plus gros des dés pour chaque sort en plus du premier.

12 INVOCATION DE MONSTRES DES GLACES

Le Sorcier invoque 1D6 monstres des Glaces. Ils peuvent bouger et se battre ce tour. Lancez 1D6 pour déterminer la nature des monstres

- 1 Yétis
- 2 Loups-garous
- 3 Ours polaire
- 4 Loups
- 5 Trolls des neiges
- 6 Ulfjards