

La magie infernale est réservée aux créatures et entités des enfers. En plus de ces sorts, elles sont toutes immunisées aux blessures provoquées directement ou indirectement par le feu.

3 Destruction

Tirez un guerrier en utilisant les pions de guerriers; l'un de ses objets magiques au tiré au hasard est détruit

MAGIE INFERNALE

4 Renvoi

Ce sort renvoie une créature invoquée par les guerriers (notez qu'il est aussi possible de renvoyer une créature infernale sur le point de mourir pour éviter aux guerriers de toucher sa valeur or... c'est une technique perverse utilisée par les forces du mal!). Si aucune créature n'a été invoquée ou sur le point de mourir, un guerrier peut être la cible de ce sort. Il est téléporté à 2D6 cases dans une section de donjon déjà connu, il n'a pas à effectuer de test de déblocage

MAGIE INFERNALE

5 Manteau de ténèbres

Un monstre dans la section de donjon est entouré d'un manteau de ténèbres, il ne peut être touché que sur des 6 naturels.

MAGIE INFERNALE

6 Torture

Durant un tour complet, un guerrier dans la section de donjon est pris d'un violent malaise comme si des aiguilles invisibles lui piquaient le corps; il a -1 pour toucher ses adversaires alors que ces derniers ont plus 1 pour le toucher

MAGIE INFERNALE

MAGIE INFERNALE

MAGIE INFERNALE

MAGIE INFERNALE

MAGIE INFERNALE



La magie infernale est réservée aux créatures et entités des enfers. En plus de ces sorts, elles sont toutes immunisées aux blessures provoquées directement ou indirectement par le feu.

7 Immolation

Un monstre dans la section de donjon est enveloppé par les flammes.

Chaque touche réussie au corps à corps contre lui, inflige 1D6 blessures sans modification d'endurance et d'armure sur 4+.

MAGIE INFERNALE

MAGIE INFERNALE

8 Corruption

Tirez un pion de guerrier au hasard présent dans la section de donjon, il doit réussir un test de volonté. En cas d'échec, il devient un pion des forces du mal pour un tour complet et attaque le guerrier le plus proche.

MAGIE INFERNALE

MAGIE INFERNALE

9 Boule de feu

Comme le sort de sorcier. Noter que les créatures infernales sont immunisées aux blessures provoquées par le feu

MAGIE INFERNALE

MAGIE INFERNALE

10 Malédiction des enfers

Lancer 1D6 et tirez un pion de guerrier au hasard:

- 1) Malchance : le personnage a maintenant -1 point de chance. Ce malus s'applique également à toutes les relances effectuées sur la chance.
- 2) Affaiblissement : Le personnage a maintenant -1 en force
- 3) Folie : Le personnage "gagne 5 points de folie".
- 4) Ralentissement: Le personnage a -1 en initiative.
- 5) Doute: Le personnage a -1 à ses tests de volonté.
- 6) Anéantissement : Le personnage a -1 en endurance. Les effets des malédictions sont cumulatifs et permanents. Ils ne peuvent être guéris que par un sort de délivrance ou un rituel de guérison totale dans un temple.

MAGIE INFERNALE

MAGIE INFERNALE



La magie infernale est réservée aux créatures et entités des enfers. En plus de ces sorts, elles sont toutes immunisées aux blessures provoquées directement ou indirectement par le feu.

