

ASTARO MAITRE SORCIER 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 plus profond des souterrains du Vieux Monde.

Astaro est un puissant champion de Tzeentch qui passe son temps en recherches pour accroître ses connaissances et augmenter sa puissance. C'est un maître sorcier du chaos .

Charme de confusion : Au début de la phase de chaque monstre, tirer 2 pions de guerrier et permuter les positions des 2 guerriers indiqués.

Points de vie:	31
Mouvement:	4
Combat:	6
Tir:	1+
Force:	5
Endurance:	5(6)
Initiative:	8
Attaques:	3
Or:	2400
Armure:	1
Dommages:	4D6



ASTARO	
PV	31
PV restants :	

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

Attaques : 3 sorts ou une attaque à l'épée Drain de l'âme.

Règles spéciales :

Magie du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 x Objets Magiques, Arme Magique, Parade 5+.

Arme magique

Épée D'Arcanum : Le porteur gagne une bonification de force égale au jet de pouvoir.

Armure magique

Armure de malédiction : Toutes les dés de dommages marquant 1 ou 2 sont ignorées en calculant les dommages contre le porteur de cette armure.

Objet magique

Clochette de lenteur : Tous les guerriers à côté du porteur ont moins une attaque.

Breuvage magique de rajeunissement: Quand un monstre avec ce breuvage magique est réduit à la moitié de ses points de vie d'origine ou moins, il le boira, annulant complètement ses blessures. Un monstre peut seulement boire ceci une fois avant de l'épuiser, et peut seulement le boire à la fin du tour.

Talisman d'invulnérabilité : Tirer un pion de guerrier au début de chaque tour. Rien de ce que le guerrier désigné peut faire n'affecte le porteur du talisman pendant ce tour.

MAGIE DU CHAOS

Au début de chaque phase des monstres, Astaro peut lancer jusqu'à 3 des sorts suivants. Lancez 1D12 pour déterminer 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.

