# KARN LE FELON
# HEROS DU CHAOS

| | |
|---|---|
| **Points de vie:** | **30** |
| **Mouvement:** | **4** |
| **Combat:** | **8** |
| **Tir:** | **Auto** |
| **Force:** | **5** |
| **Endurance:** | **5** |
| **Initiative:** | **8** |
| **Attaque:** | **4** |
| **Or:** | **1930** |
| **Armure:** | **6** |
| **Dommages:** | **3D6** |

**Karn le Félon**

**Héros du Chaos** **30**

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

**Règles spéciales: Armure Magique, 2 Objets magiques, Arme magique.**

**Armure Magique:**

**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+.

**Objets magiques:**

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

**Anneau de Feu Maudit**. Le porteur peut lancer un éclair d'énergie par tour sur les guerriers. Sur un jet pour toucher de 4 +, la cible subit 2D6 + ( 2 x le niveau de donjon) blessure, sans modificateur pour l'armure.

**Arme Magique:**

**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.