



Monstres

Monstres

Fiche de Magie Magie du chaos

Fiche de Magie Magie du chaos

MAGIE UTILISEE PAR : SORCIER DU CHAOS et MAITRE SORCIER DU CHAOS

10 **Horreur Noire d'Arnzipal.** Un nage noir s'échappe de la bouche du Sorcier, engluantissant 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. À 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	Mammothcore.
6	Hydre.

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.

2-4 **Échec.** Le Sorcier du Chaos rate son lancer de sort.

5 **Frères 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 **Éclair 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 adjacents. 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 1D6 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 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.

