



Fiche de Magie Magie des elfes noirs

Fiche de Magie Magie des elfes noirs

MAGIE UTILISEE PAR :
Sorcier Elfe Noir
Champion Sorcier Elfe Noir
Maître Sorcier Elfe Noir
Seigneur Sorcier Elfe Noir

10 **Horreur Noire d'Arnizipal.** Un nuage noir s'échappe de la bouche du sorcier, engluantissant les guerriers dans les ténébreux. Lancez 1D6 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 modifier d'Armure ou d'Endurance.

11 **Malédiction de Nagash.** Le sorcier lance un sort qui fait se cravasser 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'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	Manicore
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.

suivant :

2-4 **Échec.** Le sorcier ne réussit pas à lancer son sort.

5 **Fievre des combats.** Le sorcier donne (1x le niveau de donjon) Attaques supplémentaires aux monstres en combat avec les guerriers.

6 **Éclair Maudit.** Un éclair d'énergie jaillit de la main du sorcier. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair inflige (2 x niveau du donjon) blessures, 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 sa cible. Lancez 1 D6 pour le guerrier choisi et ajoutez sa Force au résultat. Lancez 1 D6 pour le guerrier touché 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 par l'Endurance et l'Armure.

9 **Drain Mental.** Le sorcier crée une tempête de magie maelfique. 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 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.

