




BESTIAIRE

AZEROTH Le seigneur des lycanthropes

	AZEROTH	
Points de vie	112	
Mouvement	8	
Combat	8	
Tir	3+	
Force	8	
Endurance	7 (11)	
Armure	4 sp	
Initiative	9	
Attaques	2 + 1 Spéciale	
Dommmages	4D6	
Or	9.550	
Taille	Très grande	
Moralité	Entropie	

AZEROTH: Embuscade magique 2+, Résistance à la magie 3+, dissipation de la magie 4+, Archidiabole 10, Impassibilité 5+, Magie infernale 4, Seuil 5+, Morsure (attaque spéciale), Frénésie 5+, griffes 5+.

Règles spéciales:

Morsure d'Azeroth n+: Durant la phase des monstres Azeroth peut tenter une attaque spéciale par morsure. Lancez pour toucher normalement en tirant un pion de guerrier présent au corps à corps avec lui. Si un adversaire est touché mettez un marqueur "morsure" sur la fiche du guerrier touché, il subit 2D6 blessures sans modificateur. Au début de la phase des guerriers, pour chaque guerrier infecté suivant le calcul $7 - \text{nombre de marqueur} = \text{chiffre de dé} +$ (Si un guerrier possède 2 marqueurs sur sa fiche, $7 - 2 = 5+$). Lancez 1D6, si le résultat est égal ou supérieur au chiffre à obtenir, le personnage devient un loup garou au service d'Azeroth et attaquera le guerrier le plus proche!

Une guérison totale permet de supprimer tous les marqueurs "morsures" d'un guerrier, alors qu'une délivrance de la malédiction permettra à un guerrier transformé de réintégrer le groupe avec ses équipements, sauf l'or gagné durant l'aventure. Si un guerrier infecté meurt et est rappelé à la vie, il reste infecté.

Archidiabale 10 : Cette habileté fonctionne de la même manière que *Grand démon* à part le fait qu'elle concerne les créatures Maléfiques et qu'en plus, en cas d'échec du test de terreur, la cible perd un nombre de points d'expérience(en valeur or) sur son profil égale au nombre de points de différence à la valeur d'échec X 1000. Ainsi si un personnage a échoué son test de terreur de 2 points, il perd 2000 points d'expérience (en valeur or sur son profil). Si de cette manière un personnage est amené à perdre un niveau, son profil est ajusté en conséquence.

Magie infernale 4: Azeroth peut lancer 4 sorts de magie infernale, décrits dans le chapitre aide de jeu.

Règles optionnelles:

Seuil: 4+: Chaque tour Azeroth peut ouvrir un seuil pour permettre à 1D6 loups garou de venir à son aide. Quelque soit le résultat des dés, il ne peut pas y en avoir plus de 6 présents en même temps. Ainsi si 4 sont sur le plateau de jeu, et qu' Azeroth réussit à ouvrir un seuil pour permettre à 4 autres de venir, seuls deux pourront effectivement rejoindre le combat, et les autres sont perdus. Azeroth perd sa capacité d'ouvrir un seuil lorsqu'il est amené à la moitié de ses points de vie.

Bouclier Infernal 4: lui conférant une valeur d'armure magique de 4.

Apparence: Azeroth apparaît comme une créature humanoïde à moitié homme et à moitié loup. Ses yeux de braises sont remplis de haine, et son pelage est aussi noir que la nuit la plus profonde.

Ecologie: Azeroth règne sur le 3 ème plan des enfers: Malenkir.