

DONNEMORT

Démon mineur du Chaos

Donnemort est un monstre gigantesque doté d'une paire de bras dont l'un se termine par une paire de pinces démesurées. Son corps puissant et musculeux est recouvert de bijoux et de soieries et ses redoutables pinces sont décorées de peinture laquée.

Points de vie:	58
Mouvement:	7
Combat:	5
Tir:	3+
Force:	7
Endurance:	6 (10)
Initiative:	6
Attaques:	4 (Sorts ou attaques)
Or:	2500
Armure:	4
Dommages:	3D6 / 4D6 (5+)



Donnemort	
PV	58
PV restants :	

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

Règles spéciales :

Armure Magique; Arme Magique; Dissipation Magique 4+; Résistance Magiques 5+; Objet Magique ; Magie du chaos.

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+.

LAME D'ENFER

Une *Lame d'Enfer* provoque 1D3 blessures supplémentaires, sans modificateur pour l'endurance ou l'armure.

DISSIPATION 4+

Certains monstres ont la capacité de *Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale *Résistance magique* dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

RESISTANCE MAGIQUE

Certains monstres sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. Un jet de *Résistance magique* doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par ce monstre.

La *Résistance Magique* protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques. Elle peut être innée chez le monstre ou due à un objet.

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.

MAGIE DU CHAOS

Au début de chaque phase des monstres, Donnemort peut lancer un ou plus des sorts suivants. Lancez le nombre de D6 adéquat et déterminez les sorts qui ont été lancés :

2-4 Echec. Donnemort rate son lancer de sort. –

5 Fièvre des combats. Donnemort donne (1x 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 de Donnemort. 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. Donnemort peut attaquer un guerrier adjacent Au cas ou 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 2D6 pour Donnemort et ajoutez sa Force au résultat. Le résultat le plus élevé l'emporte. Si le guerrier gagne, le sort échoue. Si Donnemort gagne, le guerrier subit (2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure. Si Donnemort n'est pas en corps à corps, ignorez le résultat et refaites un jet sur ce tableau.

8 Vent de Mort. Donnemort 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. Donnemort 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 (1 D6 + niveau du donjon) blessures, Donnemort 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'Amlzipal. Un nuage noir s'échappe de la bouche de Donnemort, engloutissant les guerriers dans les ténèbres. 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 modificateurs d'Armure ou d'Endurance.

11 Malédiction de Nagash. Donnemort 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 Donnemort soit mort.

12 Transformation de Kadon. Donnemort se transforme en un des monstres suivants. Lancez 1D6 :

1-2 Wyvern.

3-4 Chimère.

5 Manticore.

6 Hyde.

Si Donnemort 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. Donnemort reste transformé jusqu'à ce que lui ou les guerriers soient tués. Il ne peut pas lancer de sorts tant qu'il est transformé.