

FIREKIND SORCIER DU CHAOS

Les sorciers du Chaos sont parmi les plus craints de tous les serviteurs des ténèbres. Ils manient une magie puissante aussi bien sur les champs de bataille qu'au plus profond des souterrains du Vieux Monde.

Firekind est un sorcier du chaos envoyé en tant que messenger auprès d'Astaro, le guidant dans toutes ses missions au service de Tzeentch. Firekind est très agressif, il se place ainsi en tant que monstre normal, il ne peut pas être armé avec une arme de jet mais est un utilisateur normal de la magie.

Points de vie:	15
Mouvement:	4
Combat:	6
Tir:	1+
Force:	4
Endurance:	5(6)
Initiative:	6
Attaques:	2
Or:	840
Armure:	1
Dommages:	1D6



FIREKIND	
PV	15
PV restants :	

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

Attaques : 2 sorts ou une attaque à l'épée Drain de l'âme.

Règles spéciales :

Magie du Chaos 2, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+.

Arme magique

Épée Drain de l'âme : Le porteur de cette arme ne peut effectuer qu'une seule attaque à chaque tour. N'importe quel guerrier qui subit une blessure (1D6+4) malgré son endurance non modifiée par un coup simple de cette arme est réduit à 0 point de vie immédiatement.

Armure magique

Armure Serpent : A la fin de chaque tour pendant lequel un guerrier reste dans une case adjacente au porteur de cette armure, il y a une chance qu'il soit empoisonné par le venin qui parcourt l'armure. Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateurs dus à l'Armure ou à l'Endurance. Cette attaque provoque des Dommages Critiques.

Objet magique

Clochette de lenteur : Tous les guerriers à côté du porteur ont moins une attaque.

MAGIE DU CHAOS

Au début de chaque phase des monstres, Firekind peut lancer jusqu'à 2 des sorts suivants. Lancez 1D12 pour déterminer les sorts qui ont été lancés :

- 2-4 **Echec.** Le Sorcier du Chaos rate son lancer de sort.
- 5 **Fièvre 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 **Eclair 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 adjacent. 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 [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 1 D6 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.
- 10 **Horreur Noire d'Arnizipal.** Un nuage noir s'échappe de la bouche du Sorcier, engloutissant 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.
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 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 Manticore.
 - 6 Hyde.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.