



BESTIAIRE DES ÉLÉMENTAIRES

Par Philip von Mischmen, Répurgateur de l'empire

GLACE

AIR

FEU

TERRE

EAU

ÉLÉMENTAIRE DE GLACE

Peut-être un domestique de la déesse de glace ou un parent fétide des dieux de chaos, l'élémentaire est un magicien puissant qui peut aussi bien se livrer à des attaques physiques.

<i>Elémentaire de glace</i>	
Points de Vie	82
Mouvement	6
Combat	9
Tir	-
Force	8
Endurance	8
Initiative	7
Attaques	5
Or	7275
Armure	-
Dommages	6D6

PV : 82



Règles Spéciales :

Froid : 5 Ignore les coups 3+
Ignore la douleur : 10 Magie : 2
Résistance magique : 4+ Terreur : 13.

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

Sorts de l'élémentaire de glace.

Lancer 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer quel sort est lancé :

1) Brouillard de congélation.

La section entière est couverte par un épais brouillard glacé. Chaque guerrier doit lancer 1D6, tous les guerriers qui obtiennent 1 ou 2 sont gelés et ne peuvent plus rien faire ce tour. S'ils sont attaqués, ils seront frappés et blessés automatiquement mais avec les modificateurs normaux d'endurance et d'armure.

2) Tessons de glace.

L'élémentaire ouvre sa main et en tire des tessons de glace. Choisir un guerrier en utilisant les pions de guerrier ; il est frappé par 2D6 tessons de glace pointus causant 1D3 blessures chacun sans modificateurs.

3) Orage de neige

Une tempête de neige remplit soudainement la section entière, les flocons de neige sont fouettés par le vent fort. Pour ce tour aucune arme de jet ou arme à feu ne peuvent être utilisées, en outre chaque guerrier subit 1D6 blessures sans aucun modificateur.

4) Cœur froid

L'élémentaire pointe son doigt sur un des guerriers. Ce dernier est ébranlé par la douleur pendant que son cœur commence à se glacer. Employer les pions de guerrier pour choisir un joueur, ce guerrier souffre 1D6 x niveau blessures sans aucun modificateur. En outre, à chaque tour, jusqu'à ce que

l'élémentaire soit battu ou que le guerrier soit à zéro point de vie, le guerrier subit 1D6 blessures sans aucun modificateur.

5) Boule de neige

L'élémentaire met ses mains en coupe et crée une boule de neige, il la jette alors sur un guerrier. Pendant qu'elle s'approche, elle se développe jusqu'à ce qu'elle l'étouffe complètement. Choisir un joueur en utilisant les pions de guerrier, ce guerrier a été enterré sous une épaisse couche de neige et doit creuser pour sortir.

Pour se dégager de la neige, le guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa force. Si le total est 9 ou plus, il est libre et peut agir normalement. Les guerriers qui ne sont pas engagés dans le combat et qui sont sur des cases adjacentes peuvent l'aider à creuser en lançant 1D3 et en l'ajoutant au total. Dès qu'il sera frappé par la boule de neige le guerrier subit 3D6 blessures sans modificateur. En plus de ceci il subit 1D6+3 blessures pour chaque tour qu'il passe enterré dans la neige. Tandis qu'un guerrier est enseveli, il ne peut pas lancer de sort, combattre ou être attaqué au corps à corps.

6) Eclair de glace

Un éclair de glace est lancé sur un des guerriers. Quand il frappe sa cible la glace se brise. Choisir aléatoirement un joueur en utilisant les pions de guerrier. Quand le guerrier est heurté par l'éclair de glace il subit 5D6 blessures sauvegardé seulement par une armure magique. Pendant que la glace se brise, tous les personnages situés dans les cases adjacentes (guerriers ou monstres) subissent 2D6 blessures avec les sauvegardes habituelles.

ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

Peut-être un domestique de la déesse de l'air Eole ou un parent fétide des dieux de chaos, l'élémentaire est un magicien puissant qui peut aussi bien se livrer à des attaques physiques.

<i>Elémentaire de l'air</i>	
Points de Vie	82
Mouvement	6
Combat	9
Tir	-
Force	8
Endurance	8
Initiative	7
Attaques	5
Or	7275
Armure	-
Dommages	6D6

PV : 82



Règles Spéciales :

Froid : 5 – Chaud : 5
Ignore la douleur : 10
Résistance magique ; 4+

Ignore les coups 3+
Magie : 2
Terreur : 13.

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

Sorts de l'élémentaire de l'air.

Lancer 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer le sort lancé :

1) Tempête dévastatrice.

Dans l'intégralité de la section se déchaîne une tempête. Chaque guerrier doit lancer 1D6, tous les guerriers qui obtiennent 1 ou 2 sont balayés et ne peuvent plus rien faire ce tour. S'ils sont attaqués, ils seront frappés et blessés automatiquement mais avec les modificateurs normaux d'endurance et d'armure.

2) Cyclone.

L'élémentaire ouvre sa main et en tire un tourbillon géant. Choisir un guerrier en utilisant les pions de guerrier ; il est frappé par 2D6 sans modificateur et se trouve emprisonné dans l'œil du cyclone. Il ne pourra plus être touché ni attaquer qui que ce soit tant que l'élémentaire n'aura pas été détruit. De plus, si l'élémentaire n'a pas été détruit au bout de 2D6 tours, le guerrier décède automatiquement par asphyxie.

3) Ouragan

Un ouragan remplit soudainement la section entière, les vents tourbillonnants arrachent toutes les armes des guerriers. Pour ce tour aucune arme de jet ou arme à feu ne peuvent être utilisées, en outre chaque guerrier subit 1D6 blessures sans aucun modificateur.

4) Tornade

L'élémentaire pointe son doigt sur un des guerriers. Ce dernier est ébranlé par une tornade. Il se trouve immédiatement projeté et écrasé contre le plafond. Employer les pions de guerrier pour choisir un joueur, ce guerrier souffre 1D6 x niveau blessures sans aucun modificateur. En outre, à chaque tour, jusqu'à ce que l'élémentaire soit battu ou que le guerrier soit à zéro point de vie, le guerrier subit 1D6 blessures sans aucun modificateur et perd 1D2 points d'endurance à chaque tour. Toutefois, s'il sort

vivant de cette épreuve, il lui suffira d'attendre 1D6 tour pour récupérer ses points d'endurance (mais pas les PV).

5) Pluie de météorites

L'élémentaire met ses mains en coupe et crée un déluge de météorites ; il les jette alors sur un guerrier. Pendant qu'elles s'approchent, elles perdent de leur incandescence et se transforment en cendres. L'amas de cendres étouffe complètement le guerrier. Choisir un joueur en utilisant les pions de guerrier, ce guerrier a été enterré sous une épaisse couche de cendres et doit creuser pour sortir.

Pour se dégager de la cendre, le guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa force. Si le total est 9 ou plus, il est libre et peut agir normalement. Les guerriers qui ne sont pas engagés dans le combat et qui sont sur des cases adjacentes peuvent l'aider à creuser en lançant 1D3 et en l'ajoutant au total. Dès qu'il sera frappé par les météorites, le guerrier subit 3D6 blessures par brûlure sans modificateur. En plus de ceci il subit 1D6+3 blessures pour chaque tour qu'il passe enterré dans les cendres. Tandis qu'un guerrier est enseveli, il ne peut pas lancer de sort, combattre ou être attaqué au corps à corps.

6) Orage magnétique

Un éclair jaillit de la main de l'élémentaire. Aussitôt, des crépitements se font entendre au plafond. L'élémentaire a jeté un orage magnétique sur tous les guerriers présents dans la section. Agissant comme un gros aimant, tous les guerriers possédant une armure ou une arme métallique les voit se coller au plafond. Ils vont devoir continuer à se battre à mains nues et ne seront plus protégés de leur armure jusqu'à élimination de l'élémentaire.

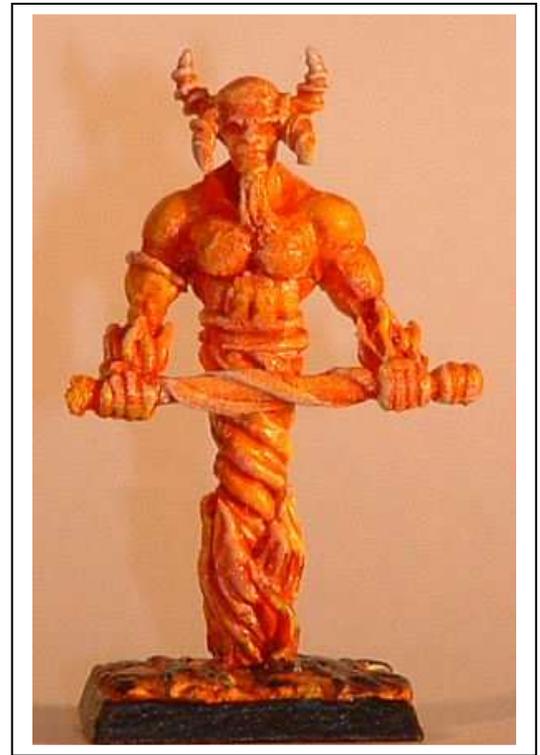
En attendant, tous les guerriers ayant possédé des armures ou une armes métalliques ont été partiellement électrocuté par l'éclair et subissent 2D6 blessures sans modificateur.

ÉLÉMENTAIRE DE FEU

Peut-être un domestique de la déesse du feu ou un parent fétide des dieux de chaos, l'élémentaire de feu est un magicien puissant qui peut aussi bien se livrer à des attaques physiques. C'est le plus fort des élémentaires.

<i>Elémentaire de feu</i>	
Points de Vie	92
Mouvement	6
Combat	9
Tir	-
Force	9
Endurance	8
Initiative	7
Attaques	5
Or	8275
Armure	-
Dommages	6D6

PV : 92



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

Règles Spéciales :

Chaud : 5 - Ignore les coups 3+ - Ignore la douleur : 10
Magie : 2 - Résistance magique ; 4+ - Terreur : 13.

Sorts de l'élémentaire de feu.

Lancer 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer le sort lancé :

1) Lave incandescente.

L'élémentaire vomit un torrent de lave incandescente dans une grande partie de la section. Chaque guerrier doit lancer 1D6, tous les guerriers qui obtiennent 1, 2, 3 ou 4 sont brûlés. Les blessures et leurs conséquences sont fonction du tableau des brûlures ci-après. Chaque guerrier brûlé doit lancer 1D6.

2) Incendie.

L'élémentaire agite ses mains de flammes vers le plafond et un mur de feu surgit devant les guerriers. Chaque guerrier doit lancer 1D6, tous les guerriers qui obtiennent 1, 2 ou 3 sont brûlés. Les blessures et leurs conséquences sont fonction du tableau des brûlures ci-après mais les blessures infligées par l'incendie sont 2 fois moins forte que mentionnées dans le tableau. Exemples : 2D6 PV devient 1D6 PV - 1D6 PV devient 1D3 PV - 1D6+3 PV devient 1D3+2 PV - 1D3 PV devient 1D2 PV. Chaque guerrier brûlé doit lancer 1D6

3) Déflagration

L'élémentaire se met à gonfler, gonfler jusqu'à n'être plus qu'une gigantesque boule de feu. Soudain, une étrange odeur de gaz parvient aux guerriers. Trop tard pour fuir, les héros font les frais d'un coup de grisou. Dans une immense déflagration, les parois et le plafond se mettent à trembler et des pierres se détachent de ce dernier. Choisir un joueur en utilisant les pions de guerrier, ce guerrier a été enterré sous de nombreux rochers et doit creuser pour sortir. Pour se dégager, le guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa force. Si le total est 9 ou plus, il est libre et peut agir normalement. Les guerriers qui ne sont pas engagés dans le combat et qui sont sur des cases adjacentes peuvent l'aider à creuser en lançant 1D3 et en l'ajoutant au total. Dès qu'il sera frappé par la chute de pierres le guerrier subit 3D6

blessures sans modificateur. En plus de ceci il subit 1D6+3 blessures pour chaque tour qu'il passe enterré sous les pierres. Tandis qu'un guerrier est enseveli, il ne peut pas lancer de sort, combattre ou être attaqué au corps à corps.

4) Lance-flammes

L'élémentaire pointe son doigt sur un des guerriers. Ce dernier est ébranlé par la douleur quand il subit de plein fouet une flamme bleutée. Employer les pions de guerrier pour choisir un joueur, ce guerrier souffre 1D6 x niveau blessures sans aucun modificateur. En outre, à chaque tour jusqu'à ce que l'élémentaire soit battu ou que le guerrier soit à zéro point de vie, le guerrier subit 1D6 blessures sans aucun modificateur.

5) Foudre

L'élémentaire met ses mains en coupe et d'épais nuages noirs se forment entre la voûte du plafond et les guerriers. Soudain, de petits crépitements et de petits éclairs apparaissent. Puis dans un grondement inimaginable, un éclair de foudre jaillit et atteint un des guerriers. Choisir aléatoirement un joueur en utilisant les pions de guerrier. Quand le guerrier est heurté par l'éclair, il subit 5D6 blessures sauvegardé seulement par une armure magique. Après avoir percuté le guerrier, l'éclair de foudre continue son chemin et atteint tous les personnages situés dans les cases adjacentes (guerriers ou monstres). Ils subissent 2D6 blessures avec les sauvegardes habituelles.

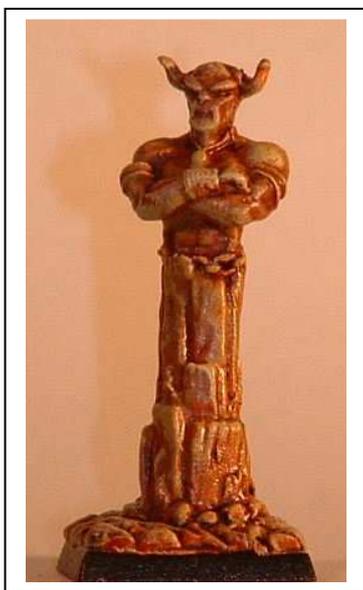
6) Torche à plasma

En une fraction de seconde, l'élémentaire s'aplatit et se répand au sol en une multitude de flammèches bleues sur la totalité de la section. Chaque guerrier subit 1D6 brûlures sans aucun modificateur. Pour ce tour et devant tant de douleur, les sorciers ne peuvent se concentrer et ne peuvent lancer aucun sort ou lire le moindre parchemin.

TABLEAU DES BRULURES

1D6	Blessures	Conséquences
1	Le guerrier est très grièvement brûlé. Relancer 1D6.	Si le résultat est 1, 2 ou 3 le guerrier est totalement calciné et meurt dans d'innombrables souffrances. Il perd tout l'or qu'il détient sur lui et 2 pièces d'armure qui vont fondre. Si le résultat est 4, 5 ou 6 le guerrier subit 2D6 brûlures sans modificateur et ne pourra plus rien faire pendant 1D3 tour (s'il est attaqué, il sera frappé et blessé automatiquement mais avec les modificateurs normaux d'endurance et d'armure).
2	La brûlure est sérieuse. Relancer 1D6	Si le résultat est 1, 2 ou 3 le guerrier subit 1D6+3 brûlures s'il possède 3 bandages pour éviter la gangrène, sinon 2D6 brûlures sans modificateur et ne pourra plus rien faire pendant 1D3 tour (s'il est attaqué, il sera frappé et blessé automatiquement mais avec les modificateurs normaux d'endurance et d'armure). Si le résultat est 4, 5 ou 6 le guerrier subit 1D6 brûlures sans modificateur et s'il ne possède pas 3 bandages, il ne pourra plus rien faire pendant 1D3 tour (s'il est attaqué, il sera frappé et blessé automatiquement mais avec les modificateurs normaux d'endurance et d'armure).
3	La brûlure est sérieuse mais localisée. Relancer 1D6	Si le résultat est 1 ou 2, le guerrier est brûlé aux 2 jambes et ne peut plus marcher. Il subit 1D6 brûlures sans modificateur. Il ne pourra plus se battre jusqu'à élimination de l'élémentaire mais ne sera plus attaqué par celui-ci (sauf si tous les autres guerriers sont morts). Si le résultat est 3 ou 4, le guerrier est brûlé au bras droit. Il subit 1D6 brûlures sans modificateur. Comme il est droitier, il est contraint de se battre avec son bras gauche et est beaucoup plus maladroit. Il ne peut donc plus utiliser d'arme à 2 mains, de bouclier,... et perdra 2 en combat, 2 en force et perd une attaque jusqu'à élimination de l'élémentaire. Si le résultat est 5 ou 6, le guerrier est brûlé au bras gauche. Il subit 1D6 brûlures sans modificateur. Il ne peut donc plus utiliser d'arme à 2 mains, de bouclier,... mais son adresse est intacte (jusqu'à élimination de l'élémentaire).
4	La brûlure est légère mais le brasier a fondu une partie des PO de la bourse du guerrier.	Blessures : 1D3 PV sans modificateur Le guerrier perd 1D6 x 100 PO
5	La brûlure est légère	Blessures : 1D3 PV sans modificateur
6	La brûlure est très superficielle et le guerrier n'est pas affecté.	aucune

ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE



Peut-être un domestique de la déesse de la Terre GAIA ou un parent fétide des dieux de chaos, l'élémentaire est un magicien puissant qui peut aussi bien se livrer à des attaques physiques.

PV : 82

<i>Elémentaire de terre</i>	
Points de Vie	82
Mouvement	6
Combat	9
Tir	-
Force	8
Endurance	8
Initiative	7
Attaques	5
Or	7275
Armure	-
Dommages	6D6

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

Règles Spéciales :

Froid : 5 Ignore les coups 3+ Ignore la douleur : 10

Sorts de l'élémentaire de terre

Lancer 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer le sort lancé :

1) Séisme

L'ensemble du sol de la section se met à trembler. Chaque secousse est de plus en plus violente. Des pierres se détachent du plafond puis lors de la dernière réplique, une crevasse béante déchire le sol. Chaque guerrier doit lancer 1D6.

- Sur un résultat de 1 ou 2, le guerrier tombe dans une faille de près de 5m de profondeur. Chacun relance 1D6.
 - Sur un résultat de 1, le guerrier s'est fracassé la tête sur le sol et succombe de ses blessures.
 - Sur un résultat de 2 ou 3, le guerrier est mal retombé et subit 2D6 blessures sans modificateur.
 - Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le guerrier est relativement bien retombé et ne subit qu'1D6 blessures sans modificateur.

Pour sortir de la crevasse, le guerrier doit posséder une corde sinon il attend que l'élémentaire soit détruit et il subira 1D6 blessures sans modificateur à chaque tour par chute de pierres. Si le guerrier possède une corde, il tente de sortir de la faille en l'utilisant comme un lasso.

Relancer 1D6.

- ❖ Sur un résultat de 1, 2 ou 3, la tentative échoue, le guerrier attend le prochain tour et subit 1D6 blessures sans modificateur par chute de pierres.
- ❖ Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le lasso s'accroche, le guerrier remonte et peut attaquer l'élémentaire
- Sur un résultat de 3 ou 4, les guerriers sont blessés par des chutes de pierre et subissent 1D6 blessures sans modificateur.
- Sur un résultat de 5 ou 6, les guerriers sont indemnes.

2) Eboulement.

L'élémentaire ouvre sa main et tire sur les stalactites suspendus au plafond. Choisir un guerrier en utilisant les pions de guerrier ; il est frappé par 2D6 stalactites pointus causant 1D3 blessures chacun sans modificateur.

3) Coulée de boue

Une coulée de boue remplit soudainement la section. Chaque joueur doit lancer 1D6.

- Sur un résultat de 1 ou 2, le guerrier est enseveli sous la boue. Le guerrier doit relancer 1D6 et y ajouter sa volonté.
 - ❖ Si le total est 8 ou plus, son instinct de survie a été le plus fort, il a réussi à extraire sa tête du carcan boueux et peut de nouveau respirer. Toutefois, il sera immobilisé et ne peut rien faire ce tour et s'il est attaqué, il sera frappé et blessé automatiquement mais avec les modificateurs normaux d'endurance et d'armure.

Magie : 2 Résistance magique ; 4+ Terreur : 13.

- ❖ Si le total est inférieur à 8, le guerrier subit 2D6 blessures sans modificateur pour chaque tour qu'il passe enterré. Tandis qu'un guerrier est enseveli, il ne peut pas lancer de sort, combattre ou être attaqué au corps à corps. Le guerrier devra alors retenter un test de volonté au prochain tour. Ainsi de suite jusqu'à ce que le guerrier soit mort ou ait dégagé sa tête.

- Sur un résultat de 3 ou 4, le guerrier est immobilisé et ne peut rien faire ce tour et s'il est attaqué, il sera frappé et blessé automatiquement mais avec les modificateurs normaux d'endurance et d'armure.
- Sur un résultat de 5 ou 6, le guerrier a anticipé l'attaque et s'est accroché à une racine pendant du plafond.

4) Sables mouvants

L'élémentaire pointe son doigt sur un des guerriers. Ce dernier sent le sol se dérober sous ses pieds et commence à s'enliser dans un sable mouvant. Employer les pions de guerrier pour choisir un joueur. Pour se dégager, le guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa force.

- Si le total est 9 ou plus, il est libre et peut agir normalement. Si un guerrier est une case adjacente et n'est pas engagé dans le combat, il peut lui tendre la main pour l'aider à se dégager en lançant 1D3 et en l'ajoutant au total.
- Si le total est inférieur à 9, le guerrier s'enlise et subit 1D6+3 blessures pour chaque tour qu'il passe enseveli.

5) Tempête de sable

L'élémentaire met ses mains en coupe et crée une tempête de sable. Chaque joueur doit lancer 1D6 et y ajouter son endurance.

- Si le total est 9 ou plus, le guerrier n'est pas affecté
- Si le total est inférieur à 9, le guerrier est aveuglé et sera immobilisé sans rien pouvoir faire pendant ce tour. De plus, il sera frappé et blessé automatiquement et son endurance sera divisée par 2 car il ne peut voir les coups arriver. Le guerrier devra réitérer le test d'endurance à chaque tour jusqu'à réussite ou mort de celui-ci.

6) Stalagmites

L'élémentaire se répand à terre et des stalagmites sortent du sol.

Chaque joueur doit lancer 1D6.

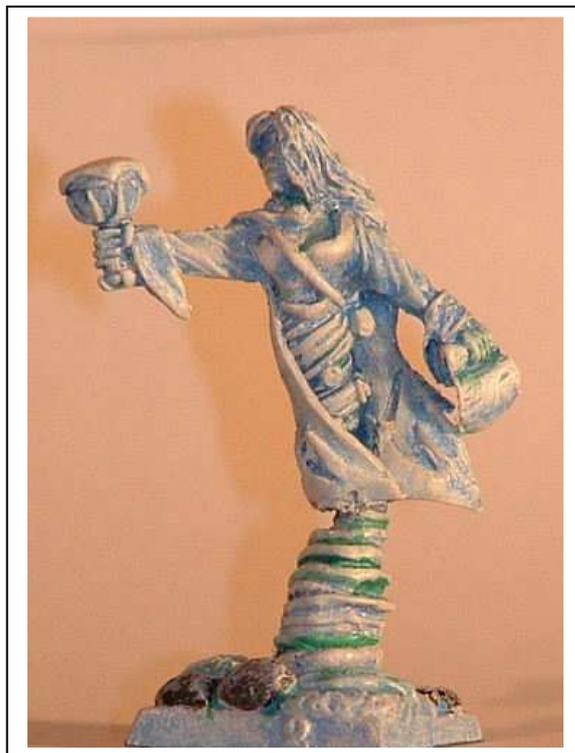
- Sur un résultat de 1 ou 2, le guerrier est transpercé de part en part et meurt instantanément.
- Sur un résultat de 3 ou 4, le guerrier est sérieusement blessé et subit 3D6 blessures avec les modificateurs habituels.
- Sur un résultat de 5, le guerrier est légèrement blessé et subit 1D6 blessures avec les modificateurs habituels
- Sur un résultat de 6, le guerrier a eu beaucoup de chance et les stalagmites ne l'ont pas touché

ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Peut-être un domestique du dieu de l'eau Neptune ou un parent fétide des dieux de chaos, l'élémentaire est un magicien puissant qui peut aussi bien se livrer à des attaques physiques.

<i>Élémentaire de l'eau</i>	
Points de Vie	82
Mouvement	6
Combat	9
Tir	-
Force	8
Endurance	8
Initiative	7
Attaques	5
Or	7275
Armure	-
Dommages	6D6

PV : 82



Règles Spéciales :

Froid : 5 Ignore les coups : 3+ Ignore la douleur : 10
Magie : 2 Résistance magique : 4+ Terreur : 13.

Sorts de l'élémentaire de l'eau.

Lancer 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer le sort lancé:

1) Raz de marée.

L'élémentaire lève son calice vers le ciel. Aussitôt, l'eau qu'il contient se met à bouillonner et une vague gigantesque apparaît au fond de la section. D'un seul coup, elle avance et se jette sur les guerriers. Chaque guerrier doit lancer 1D6.

- Sur un résultat de 1, le guerrier est projeté violemment sur la paroi.
 - ❖ Si le guerrier possède un casque (pas un chapeau), il est assommé et ne pourra plus rien faire jusqu'à ce qu'il obtienne un 6 (il relancera 1D6 à chaque tour) ou que l'élémentaire soit mort. Il subit quand même 2D6 + 3 blessures sans modificateur et 1D6 blessures à chaque tour resté inconscient.
 - ❖ Si le guerrier ne possède pas de casque, son crane explose sur le mur et il meurt sur le coup.
- Sur un résultat de 2, 3, 4 ou 5 ; le guerrier est assommé par la vague et ne pourra plus rien faire pendant ce tour. Il subit 1D6 + 3 blessures sans modificateur. Relancer 1D6.
 - ❖ Si le guerrier obtient un 1, il se noie et meurt.
 - ❖ Si le guerrier obtient un 2, 3, 4 ou 5, bien qu'endolori il pourra se relever au prochain tour.
 - ❖ Si le guerrier obtient un 6, sa volonté est renforcée par le fait d'être encore en vie et il gagne 1 point de force pour la section et un point de chance pour l'aventure.
- Sur un résultat de 6, le guerrier a anticipé l'attaque, il s'est calé contre la paroi et s'est mis en boule. Il n'est pas blessé par la vague. sa volonté est renforcée par le fait d'être encore en vie et il gagne 1 point de force et un point d'endurance pour la section et un point de chance pour l'aventure.

2) Inondation.

L'élémentaire ouvre sa main et l'eau se met à monter dans la section. Chaque guerrier doit lancer 1D6 et y ajouter son endurance de base :

- Si le total est 8 ou plus, le guerrier a suffisamment de souffle pour survivre et ne pas se noyer.

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

- Si le total est inférieur à 8, le guerrier est blessé. Relancer 1D6. Le niveau de blessures est égal à la différence (8-endurance de base) x 1D6 sans modificateur. De plus, le guerrier sera inconscient pendant (8-endurance de base) tour et ne pourra rien faire mais pourra être touché.

3) Geysier

L'élémentaire pointe son doigt sur un des guerriers et un geyser jaillit sous ses pieds. Il est projeté contre le plafond. Employer les pions de guerrier pour choisir un joueur, ce guerrier souffre 1D6 x niveau blessures sans aucun modificateur. En outre, à chaque tour, jusqu'à ce que l'élémentaire soit battu ou que le guerrier soit à zéro point de vie, le guerrier subit 1D6 blessures sans aucun modificateur.

4) Cascade

L'élémentaire retourne son calice et dans le même temps, une cascade se répand sur les guerriers. Chaque joueur doit lancer 1D6.

- Sur un résultat de 1, le guerrier est assommé par la chute d'eau et meurt instantanément, cervicales brisées.
- Sur un résultat de 2 ou 3, le guerrier est sérieusement blessé et subit 3D6 blessures avec les modificateurs habituels.
- Sur un résultat de 4 ou 5, le guerrier est légèrement blessé et subit 1D6 blessures avec les modificateurs habituels.
- Sur un résultat de 6, le guerrier a eu le temps de se réfugier derrière la cascade.

5) Siphon

L'élémentaire ouvre sa main et un siphon jaillit sous les pieds d'un guerrier. Choisir un guerrier en utilisant les pions de guerrier ; il est aspiré à 2D6 mètres de profondeur causant 1D3 blessures chacun sans modificateur.

6) Égouts en colère

L'élémentaire secoue sa tête de haut en bas et une odeur pestilentielle remonte d'une bouche d'égout. 12 rats géants, 1 rat ogre et 1 rat golem apparaissent. De plus, l'élémentaire dispose immédiatement d'un sort supplémentaire