



Sorcier Nain du Chaos
Champion Sorcier Nain du Chaos
Maître Sorcier Nain du Chaos
Seigneur Sorcier Nain du Chaos

MAGIE UTILISEE PAR :

1 à 4, le guerrier subit un malus de -7 en Mouvement, -1 en Initiative et -1 pour toucher jusqu'à ce que le sorcier soit tué, moment où le guerrier redevient normal. Sur un résultat de 5 ou 6, le sort n'a aucun effet.

5 **Tempête de Lave.** D'un majestueux revers de bras, le sorcier nain du Chaos lance des boules de feu. Il y a 2D6 boules réparties le mieux possible entre les guerriers. Chaque boule provoque 2D6 blessures, sans aucun modificateur d'Armure.

6 **Flammes d'Azgorh.** Le sorcier expire des tourbillons de flammes. Tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est attaqué. La cible et chacune des figurines adjacente à cette dernière, amie ou non, subissent 2D6 blessures sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure. Notez que les sorciers du Chaos sont les seules figurines à être immunisées contre les effets de ce sort.

Fiche de Magie
Magie des nains du chaos

Au début de chaque phase des monstres, un sorcier nain du Chaos peut lancer un ou plus des sorts suivants, suivant son niveau de magie. Lancez le nombre de D6 correspondant au tableau afin de déterminer quels sorts sont lancés.

1 **Rugissement Maléfique.** Le sorcier prend la forme d'Hashut, le dieu taureau et, après avoir vigoureusement secoué sa tête cornue, il lance un terrifiant rugissement qui pousse ses serviteurs à l'attaque. Pour ce tour, tous les monstres ont un bonus de +1 Attaque.

2 **Eruption.** Une éruption de magma se produit juste sous les pieds d'un guerrier. Tirez un pion pour déterminer quel guerrier est affecté. Il subit 5D6 Dommages, modifiés comme d'habitude par l'Armure et l'Endurance.

3 **Nuage de Cendres.** Le souterrain est envahi par des nuages de cendres. Tous les guerriers subissent un malus de -2 pour toucher au cours de la phase des guerriers suivante.

4 **Malédiction du Sorcier.** Avec une voix terrible, le sorcier prononce une malédiction contre un des guerriers. Tirez un pion pour déterminer lequel est affecté. A moins qu'il ne soit immédiatement soigné par un sort de soin, le guerrier maudit est immédiatement changé en pierre et retiré du jeu. S'il reçoit le traitement, lancez 1D6. Sur un résultat de

Fiche de Magie
Magie des nains du chaos

