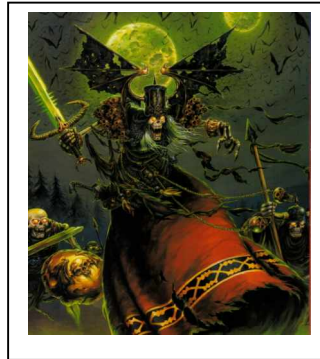


# Korag-Tor

## Roi Liche

Certains sorciers sont assez puissants pour défier la mort et revenir parmi les vivants sous la forme funeste d'une liche. Bien que leur apparence physique ne soit pas brillante, les liches sont toujours détenteur d'un énorme pouvoir.

<b>Points de vie:</b>	<b>63</b>
<b>Mouvement:</b>	<b>6</b>
<b>Combat:</b>	<b>7</b>
<b>Tir:</b>	<b>Auto</b>
<b>Force:</b>	<b>7</b>
<b>Endurance:</b>	<b>6 (10)</b>
<b>Initiative:</b>	<b>4</b>
<b>Attaques:</b>	<b>5 (Sorts ou attaques)</b>
<b>Or:</b>	<b>7500</b>
<b>Armure:</b>	<b>4</b>
<b>Dommages:</b>	<b>6D6</b>



<b>Karag - Tor</b>	
PV	63
PV restants :	

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>Pour toucher</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>

Tous les monstres utilisateurs de magie sont défendus par des sorts mineurs qui les protègent des projectiles. Tous les tirs contre des monstres utilisant la magie subissent un malus de -1 aux jets pour toucher.

### Règles spéciales :

Magie du chaos (2 sorts). Magie nécromantique (3 sorts). Grand monstre. Armure Magique. Arme Magique. Dissipation Magique 4+. Résistance Magiques 4+. 3 Objets Magiques. Terreur 14. Régénération 2.

#### 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 4+.

#### LAME D'ENFER

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

#### DISSIPATION MAGIQUE 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 4+

Certains monstres sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. Un jet de résistance 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.

## GRAND MONSTRE

Certains monstres sont si imposants qu'ils ont reçu l'appellation Grands Monstres. N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal au niveau du tableau d'où est tiré le monstre ici 7 points de pouvoir supplémentaires.

## TERREUR 14

Lorsque Korag-Tor apparaît, lancez 1D6 + niveau du guerrier, C'est le test de Terreur du guerrier. Si le résultat est supérieur à la valeur de terreur de Korag-Tor soit 14, le guerrier n'est pas effrayé pendant la durée du combat et peut combattre normalement.

Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de terreur de Korag-Tor, le guerrier est terrifié et subit un malus de -2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test, tous les sorts qu'il tente de jeter contre ce monstre voient les points de pouvoir nécessaires, pour être lancés augmenter de +2.

Les effets, bons ou mauvais, du test de Terreur ne s'appliquent qu'à un type de monstre et pour ce combat seulement.

## REGENERATION 2

Certains monstres peuvent régénérer leurs blessures tant qu'ils sont en vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Chaque monstre avec cette aptitude, possède une Valeur de Régénération ( n ), qui est le nombre de D6 Points de Vie que le monstre récupère à la fin de chaque tour.

Korag-Tor a une valeur de régénération de 2, il récupère 2D6 Points de Vie à la fin de chaque tour.

Il ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins. Aucun monstre ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.

## OBJETS MAGIQUES

### COLLIER DE VENGEANCE.

N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure, provoque des *Dommages Critiques*

### 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.

### TALISMAN DE MALEPIERRE.

Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur du talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.

## MAGIE NECROMANTIQUE

Au début de chaque phase des monstres, Korag-Tor peut lancer de un à trois des sorts suivants. Lancez le nombre de D6 correspondants pour déterminer quels sorts ont été lancés:

1	Vent de mort. Réduisez toutes les attaques des guerriers de - 1 pendant la phase des guerriers suivantes.
2	Mangeur d'Ames. Infligez 2D6 blessures à un seul des guerriers, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime.
3	Frisson Fatal. Réduisez l'Endurance d'un des guerriers de -2. S'il est tué, il ne peut être soigné que par des moyens magiques. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime. Si le Nécromancien est tué, les guerriers récupèrent leur Endurance normale.
4	Invocation de Squelettes: Le Nécromancien invoque 6 Squelettes. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
5	Invocation de Goules: Le Nécromancien invoque 6 Goules. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
6	Invocation de Momies: Le Nécromancien invoque 6 Momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

## 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.** Korag-Tor rate son lancer de sort. –

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

**8 Vent de Mort.** Korag-Tor 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.** Korag-Tor 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, Korag-Tor 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 Korag-Tor, 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.

**11-12 Malédiction de Nagash.** Korag-Tor 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 Korag-Tor soit mort.