

KATHRUN

Démon mineur du Chaos

Kathrun 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:	25
Mouvement:	4
Combat:	5
Tir:	5+
Force:	4
Endurance:	5 (6)
Initiative:	5
Attaques:	2
Or:	1500
Armure:	-
Dommages:	2D6



Kathrun	
PV	25
PV restants :	

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

Règles spéciales :

Aura démoniaque -1 ; Embuscade 3+ ; Vol ; Haine des saints ; Ignore les coups 6+ ; Magie du Chaos 1 ; Arme magique.

AURA DEMONIAQUE -1

Certains monstres sont d'essence démoniaque, ce qui les rend difficiles à tuer. Si vous attaquez avec une arme non magique, votre guerrier voit ses jets pour toucher réduits de 1. Les armes magiques attaquent normalement.

EMBUSCADE 3+

Certains monstres sont capables de tendre des embuscades aux guerriers, jaillissant des ténèbres pour les attaquer avant qu'ils ne puissent réagir. Sur 3+. Les monstres qui réussissent leur embuscade ne sont pas soumis à la règle qui oblige les monstres à attendre la phase des monstres suivante pour attaquer. Une fois que les monstres ont tendu leur embuscade, ils ne peuvent plus combattre que lors de la phase des monstres.

VOL

Certains monstres sont capables de Voler et donc de se déplacer plus facilement dans les donjons. Un monstre capable de voler peut se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin.

Les monstres capables de voler ne peuvent pas être bloqués et peuvent changer d'adversaire à chaque tour.

HAINES DES SAINTS

Certains monstres détestent certains types de guerriers. Il attaquera avec une férocité sans bornes. Le monstre gagne +1 Attaque lorsqu'il combat ce guerrier et il frappe en proie à une folie meurtrière. Ses Attaques sont si féroces et incontrôlées qu'elles subissent un malus de -1 pour toucher.

IGNORE LES COUPS 6+

LAME D'ENFER

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

MAGIE DU CHAOS

Au début de chaque phase des monstres, Kathrun 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. Kathrun rate son lancer de sort. –

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

8 Vent de Mort. Kathrun 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. Kathrun 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, Kathrun 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 Kathrun, 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. Kathrun 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 Kathrun soit mort.

12 Transformation de Kadon. Kathrun se transforme en un des monstres suivants.

Lancez 1D6 :

1-2 Wyvern.

3-4 Chimère.

5 Manticore.

6 Hyde.

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