

Oragrom

Démon des glaces

Les démons des glaces possèdent une peau écailleuse bleutée et des griffes luisantes. Ces créatures démoniaques sont de féroces combattants avec des bras et des serres d'une rare puissance. Mais leurs armes les plus terribles sont les Lames d'Enfer. Ces armes brillent d'un mortel enchantement et provoquent de terribles blessures qui peuvent terrasser même les plus braves des héros.

Points de vie:	58
Mouvement:	7
Combat:	5
Tir:	3+
Force:	7
Endurance:	6 (10)
Initiative:	6
Attaques:	4 (Sorts ou attaques)
Or:	2500
Armure:	4
Dommages:	3D6 / 4D6 (5+)



Oragrom	
PV	58
PV restants :	

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

Règles spéciales :

Armure Magique; Arme Magique; Dissipation Magique 4+; Résistance Magiques 5+; Objet Magique ; Magie des glaces.

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 5+.

LAME D'ENFER

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

DISSIPATION 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

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.

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.

MAGIE DES GLACES

2 ECHEC

Le Sorcier ne réussit pas à lancer son sort.

3 PONT DE GLACE

Un pont de glace magique apparaît sous le lanceur, le transportant vers une section adjacente. Si ce Sort est lancé plus d'une fois par le même lanceur, alors il ne le ramènera pas dans la même section sauf s'il n'y en a pas d'autres.

4 VENTS FROID

Soudainement un vent hurle à travers le donjon. Jusqu'au prochain tour tout les tir subissent un modificateur de -2 pour toucher, car évidemment le vent emporte les projectiles. Si les Vents froid soufflent déjà, relancez un autres sort.

5 SURFACE GELEE

Le lanceur dirige ce sort sur le sol sous les pieds des Guerrier. Le sol est aussitôt glacé, faisant perdre l'équilibre aux Guerriers. Pour les 1D3 prochains tours, si un Guerrier obtient un 1 pour toucher, en plus de rater son adversaire, il glisse sur la glace et passe le reste de son tour à se relever. Si le sort est relancé alors que le sol est encore glacé, relancer un sort.

6 BLIZZARD

Le lanceur créé un vent chargé de glace sur la section où il est actuellement, aucun Guerrier ne peut bouger, et ils ont -2 pour toucher, aucun tir ne peut être effectué, le blizzard est si puissant que les Guerriers ne voient pas à un pied. De plus aucun sort ne peut être lancé par les Guerriers tant que le blizzard souffle. Si le blizzard souffle déjà dans cette section, relancez un autre sort.

7 CAPE DE CRISTAL

Un tourbillon de glace et de neige enveloppe le sorcier dans un nuage de lumière chatoyante. Toute attaques portée à l'encontre du sorcier par une arme non magique est déviée sur un jet de 5+ n'infligeant aucun dommage. Les armes magique toucheront toujours, mais détruiront la cape laissant le sorcier vulnérable aux autres attaques. La Cape de Cristal reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit détruite, ou que le sorcier meure. Si le lanceur a déjà une Cape de Cristal, relancez un autre sort.

8 BOUCLIER DE FROID

Le lanceur et toute les figurines adjacentes sont entourées par un bouclier de froid intense. Toute touche faite contre une figurine sous le bouclier ne traversera que sur un jet de 3+ après avoir déterminé si une attaque touche. Sinon le bouclier dévie l'attaque et elle ne cause pas de dommage. Toute figurine à l'intérieur du bouclier touche normalement. Le sort dure un tour. Tout Bouclier de Froid supplémentaire lancé alors que un autre est déjà en jeu ajoute +1 au score nécessaire pour traverser le bouclier. Aucune figurine ne peut rentrer ou sortir du bouclier tant qu'il est actif.

9 EXPLOSION DE GLACE

Une explosion de glace part du sorcier est frappe le Guerrier le plus proche. Si les Guerriers sont à la même distance du sorcier, choisissez en un au hasard. Le Guerrier est glacé jusqu'au os, lui causant des engelures, et cassant en deux son équipement. Le Guerrier perd immédiatement 1D6 + Niveau Points de Vie sans aucun modificateur. Si le résultat est de 1, alors en plus de perdre des Points de Vies, il perd un Point de Vie permanent. En plus sur un résultat de 1 ou 2, l'explosion gèle un Trésor au hasard, le brisant en deux. Le Guerrier doit se défaire de ce trésor.

10 PICS DE GLACES

Des pics de glaces effilés volent depuis la main du Sorcier est frappe un Guerrier au hasard. Lancez 3D6 pour le nombre de pics de glaces qui touchent le Guerrier. Chacun inflige 1 Point de dommage sans aucun modificateur.

11 GEL DE MORT

Ce sort est lancé sur un Guerrier au hasard. Les membres du Guerrier commencent à geler. Lancez 2D6. La différence entre ces dés est le nombre de D6 de Points de dommages infligé au Guerrier sans aucun modificateur. Si plus d'un Gel de Mort cible le même joueur en un tour, ne résolvez pas les effets séparément. Au lieu de cela, ajoutez +1 au plus gros des dés pour chaque sort en plus du premier.

12 INVOCATION DE MONSTRES DES GLACES

Le Sorcier invoque 1D6 monstres des Glaces. Ils peuvent bouger et se battre ce tour. Lancer 1D6 pour déterminer la nature des monstres

1	Yetis	4	Loups
2	Loups-garou	5	Trolls des neiges
3	Ours polaire	6	Ulfjards

