



# BESTIAIRE

## LES SORCIERS NOIRS

	Sorcier	Champion	Maitre	Grand Maitre
Points de vie	15	20	25	35
Mouvement	4	4	4	4
Combat	4	4	5	5
Tir	5+	5+	4+	4+
Force	4	5	5	5
Endurance	4	4	4	4
Armure				
Initiative	4	5	5	6
Attaques	1	2	2	3
Dommages	1D6	2D6	2D6	3D6
Or	75	385	875	1525
Taille	Normale	Normale	Normale	Normale
Moralité	Entropique	Entropique	Entropique	Entropique

**Sorcier:** Embuscade Magique 5+, magie 1 (1-3 nécromantique, 4-6 magie noire), Arme magique, Pouvoir entropique 1.

**Champion sorcier:** Embuscade Magique 4+, magie 2 (1-3 nécromantique, 4-6 magie noire), objet magique, Arme magique, Pouvoir entropique 2.

**Maitre Sorcier:** Embuscade Magique 4+, magie 3 (1-3 nécromantique, 4-6 magie noire), objet magique x2, Arme magique, Pouvoir entropique 2.

**Grand maitre Sorcier:** Embuscade Magique 3+, magie 4 (1-3 nécromantique, 4-6 magie noire), objet magique x2, Arme magique, Pouvoir entropique 3.

### Règle spéciale:

Pouvoir entropique: Les Sorciers noirs gagnent une parcelle de pouvoir entropique en échange de sacrifices rituels ou de leur âme. Lancez 2D6, le premier dé détermine le tableau des choix possibles.

<b>1-4</b>	
<b>1</b>	Aucun
<b>2</b>	Peur 6
<b>3</b>	Maitre des arcanes: lance 1 sort supplémentaire
<b>4</b>	Attaques empoisonnées
<b>5</b>	souffle enflammé 3
<b>6</b>	Drain de magie 5+

<b>5-6</b>	
<b>1</b>	Terreur 10
<b>2</b>	Résistance à la magie 5+
<b>3</b>	Frénésie 5+
<b>4</b>	impassibilité 6+
<b>5</b>	Régénération 2
<b>6</b>	Dissipation de la magie 5+

**Apparence:** Les Sorciers noirs sont des humains le plus souvent vêtus de noirs.

**Ecologie:** Ces individus n'ont qu'un seul but: promouvoir le mal pour augmenter leur pouvoir.



Copyright (c) Arkandis Inc. Tous droits réservés. [harendalh@hotmail.com](mailto:harendalh@hotmail.com)