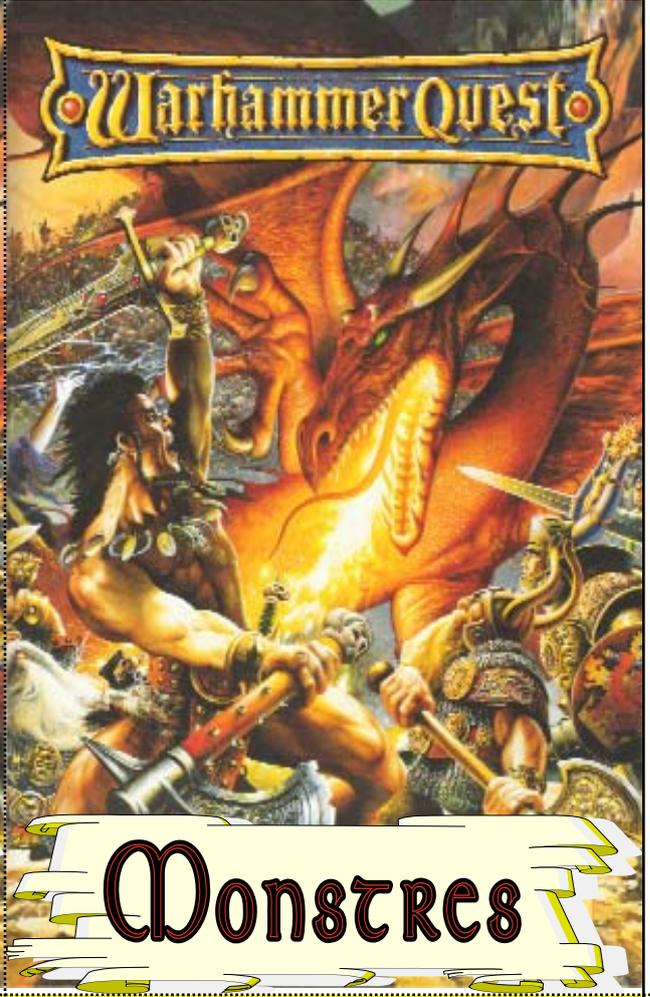


Monstres



Monstres

MAGIE UTILISEE PAR :
 Chamane Orque
 Champion Chamane Orque
 Seigneur Chamane Orque
 Chamane Orque Sauvage

7 Poing de Gork. Les bras du chamane se mettent à luire d'une énergie surnaturelle. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Le guerrier subit alors 1 D6 touches avec la Force du chamane + 4.

8 Krunch ! Un des guerriers est écrasé par le terrible pied de Gork. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Cette dernière subit 1D6 +10 blessures.

9 Au s'cours Mork ! Lancez 1 D6 par guerrier joueur de sorts. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 tous les points de pouvoirs du guerrier concerné sont perdus. Ce sort n'affecte pas ses pions de pouvoir.

10-12 Coup d'Boule. Le chamane donne un coup de boule mental à un guerrier joueur de sorts. S'il y en a plus d'un, tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Lancez (1D6 + niveau du donjon) pour le chamane et (1D6 + niveau du guerrier) pour la cible. Si le chamane l'emporte ou qu'il obtient un nul, additionnez les deux dés, la cible subit l'équivalent du résultat en blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'Armure et elle ne peut pas jeter de sorts au tour suivant. Si le guerrier gagne, le sort n'a aucun effet.

Un chamane orque peut lancer des sorts au début de chaque phase des monstres. Lancez 2D6 et reportez-vous au tableau suivant pour les résultats :

2 Échec. Le chamane ne réussit pas à jeter son sort.

3 On Y Va ! Le chamane baigne ses alliés de pouvoir. Tous les orques et gobelins du plateau reçoivent un bonus de +1 en Attaques et de +1 en Endurance.

4 Waagh ! Lancez 2D6 pour chaque guerrier joueur de sort sur le plateau. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau du guerrier, celui-ci est envoyé au tapis pendant 1 tour, temps durant lequel il ne peut rien faire.

5 Kass' Tét', Un éclair jaillit de la tête du chamane, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui est la victime. Lancez 2D6, si le résultat est supérieur ou égal au niveau de la cible, le guerrier est touché, lancez un autre D6 :

1 Sa tête explose et il est tué instantanément.
2-5 Le guerrier subit (2 x le niveau de donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'Armure.
6 Le guerrier subit 1 D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance et l'Armure.

6 Main de Gork. Ce sort déplace le chamane ainsi que les monstres alliés qui utilisent des armes de jet, à qui il permet de quitter les corps à corps. Déplacez les monstres pour qu'ils ne se trouvent plus dans des cases adjacentes à celles des guerriers, en déplaçant les autres figurines si besoin est. Si le chamane n'est pas en corps à corps refaites le jet de dé.

Fiche de Magie
Magie Orque

Fiche de Magie
Magie Orque

