



Monstres

SEIGNEUR CHAMANE ORQUE

Points de vie : 33 Force : 4
Mouvement : 4 Endurance : 5(8)
Combat : 6 Initiative : 5
Tir : 1+ Attaques : 4
Armure : 3

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

Les chamanes orques sont plus puissants que leurs cousins gobelins, ils absorbent l'énergie psychique produite par les peaux vertes des alentours pour créer la magie Waaagh !

Et la déversent sur leurs ennemis.

Dommages : 2D6 + 4 / 3D6 + 4 sur jet 5+

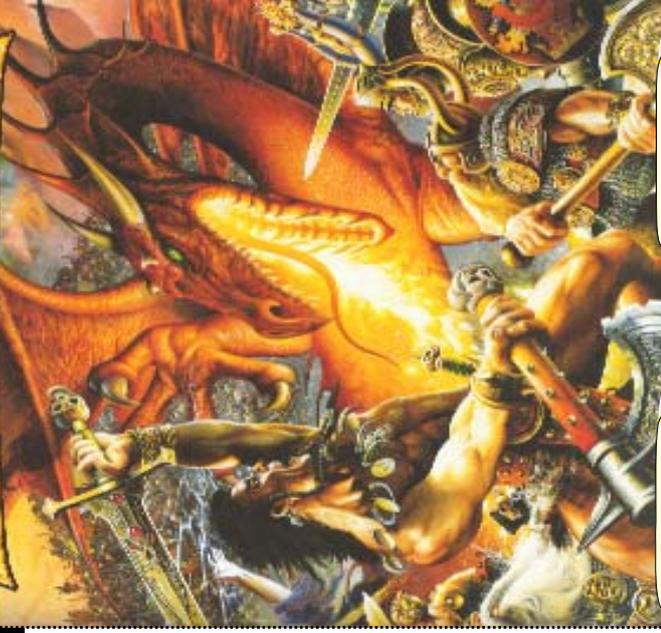
1 objet magique

1 Arme magique

Résistance Magique 4+

Dissipation Magique 5+

Valeur 2870 Pièces d'or



Monstres

SEIGNEUR CHAMANE ORQUE

ARMES MAGIQUES

Certains monstres possèdent des Armes *Magiques*, comparables à celles des guerriers. Cependant, dans le cas des monstres, ces armes sont maudites et maléfiques : elles détruiraient n'importe quel guerrier tentant de les utiliser.

Si la ligne du monstre indique qu'il porte une Arme Magique, lancez 1D6 pour déterminer sa nature. Un groupe de monstres du même type est équipé du même type d'Armes Magiques, vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

1 Épée Acérée. Cette épée provoque (+ 1 blessure x le niveau du porteur). Un monstre choisi dans le tableau des monstres de niveau 3, par exemple infligera + 3 blessures supplémentaires.

2 Épée de Distorsion. Épée de Distorsion. Cette épée estompe la silhouette de son porteur, le rendant plus difficile à toucher. Tout guerrier essayant d'attaquer un monstre muni de cette arme doit déduire -1 de ses jets pour toucher. De plus, la nature discordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui dominant +1 en Endurance.

3 Épée de Douleur. Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.

4 Épée Noire. Épée Noire. Cette épée modifie le déroulement du temps dans ses parages. Une fois par tour, vous pouvez relancer la première Attaque manquée du porteur de l'épée. En plus, cette épée provoque +1D6 blessures.

5 Épée de Folie. Cette épée donne à son porteur une Valeur de Peur égale au double du niveau du guerrier qu'il combat. Si le monstre qui manie cette épée provoque déjà la Peur, il reçoit une Valeur de Terreur égale à sa Valeur de Peur d'origine.

6 Lame des Dammés. Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle frappe (déterminez les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).

SEIGNEUR CHAMANE ORQUE

OBJETS MAGIQUES

Certains monstres peuvent porter des objets magiques, comme les guerriers. Appartenant à des monstres, ces objets sont maléfiques et inutilisables pour les guerriers.

Si le monstre a un objet magique, lancez 1 D6 et reportez-vous au tableau suivant pour en déterminer les effets. Un groupe de monstres du même type est équipé des mêmes objets magiques. Vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

Si un type de monstres possède plusieurs objets, chacun des monstres du groupe reçoit la même combinaison, en relançant si vous obtenez le même objet plusieurs fois.

Si un objet possède des capacités offensives, cela donne au monstre une Attaque de plus durant la phase des monstres. Les effets des objets suivants ne peuvent pas être dissipés.

1 Anneau de Résistance Cet anneau donne à son porteur une Résistance Magique de 6+. Si ce dernier possède déjà l'aptitude Résistance Magique, celle-ci est augmentée de +1.

2 Cape des Ténébreux. Tous les guerriers qui tentent de toucher le porteur subissent un malus de - 1 à leurs jets pour toucher.

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

4 Anneau de Feu Maudit. Le porteur peut lancer un éclair d'énergie par tour sur les guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. Faites ensuite un jet pour toucher avec une caractéristique de Tir de 4+. Si l'attaque réussit, la cible subit 2D6 (+2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateur pour l'armure.

5 Masque de Kadon. Avec ce masque, le porteur provoque la Peur (niveau de donjon +3). Si son porteur provoquait la Peur, il provoque à présent la Terreur (équivalente à sa valeur de Peur).

6 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.

SEIGNEUR CHAMANE ORQUE

RESISTANCE MAGIQUE 4+

Les Chamanes Orques sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. On parle pour ces guerriers de Résistance Magique. Un

Chamane avec cette aptitude, possède une Valeur de Résistance *Magique* 4+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. Ce jet s'appelle le Jet de Résistance. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre le Chamane. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par celui-ci. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par Chamane concerné. La résistance magique les protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

DISSIPATION 5+

Les Seigneurs Chamanes Orques ont la capacité de *Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le Seigneur chamane Orque 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 5, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.