



MAGIE UTILISEE PAR :
CHAMANE HOMME-BETE
et
CHAMPION CHAMANE HOMME-BETE

inférieur, le guerrier subit (1D6 + niveau du donjon) blessures, 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.

Horreur Noire d'Arnizpal. Un nuage noir s'échappe de la bouche du chamane, engloutissant les guerriers dans les ténèbres. Lancez 1 D6 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.

Malediction de Nagash. Le chamane 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.

À 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'Armure, et ce jusqu'à ce que le chamane soit mort.

Fiche de Magie
Magie des Hommes-bêtes

- 2-5 **Échec.** Le chamane rate son lancer de sort.
- 6 **Fièvre des combats.** Le chamane donne (1x le niveau de donjon) Attaques supplémentaires aux monstres en combat avec les guerriers, en répartissant les touches aussi équitablement que possible.
- 7 **Éclair Maudit.** Un éclair d'énergie jaillit de la main du chamane. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair maudit inflige (Z x niveau du donjon), sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.
- 8 **Main de Poussière.** Le chamane peut attaquer un guerrier adjacent. Au cas où plusieurs cibles sont possibles, tirez un pion pour déterminer la cible du chamane. Lancez 1D6 pour le guerrier choisi et ajoutez sa Force au résultat.
- Lancez 2D6 pour le chamane et ajoutez sa Force au résultat. Le résultat le plus élevé l'emporte. Si le guerrier gagne, le sort échoue.
- Si le chamane gagne, le guerrier subit 2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.
- Si le chamane n'est pas en corps à corps, ignorez le résultat et refaites un jet sur ce tableau.
- 9 **Vent de Mort.** Le chamane 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 comme d'habitude, par l'Endurance et l'Armure.
- 10 **Drain Mental.** Le chamane 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

Fiche de Magie
Magie des Hommes-bêtes

