

Âme Liée

Le chamane lie son âme avec l'esprit d'un monstre, de sorte que les deux deviennent magiquement liés.

Choisir un monstre sur la même section. Chaque fois que le chamane lance ses dés de dommages, sur un résultat de 6, le monstre cible subit également 1D6 blessures, sans aucune déductions.

MANA 4



Attaque

Robe de Feu

Le chamane invite Urkov à protéger son serviteur et un rideau de petites flammes éclate autour de lui.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). La robe de feu additionne +2 à l'endurance de la cible, elle est efficace contre les attaques qui évitent normalement l'endurance et l'armure.

MANA 4



Défense

Flamme de Nettoyage

Un léger halo bleuté enveloppe le corps d'un guerrier blessé comme le chamane exécute les rites de cette bénédiction. Le guerrier grimace de douleur pendant que son corps semble être consumé par le feu, mais les flammes meurent vite et les blessures du guerrier sont guéries.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Lancer 1D6 ; sur un résultat de 1 ou 2 rien se produit, sur un résultat de 3 ou plus le guerrier guéri de ses blessures

MANA 4



Soins

Main Brûlante

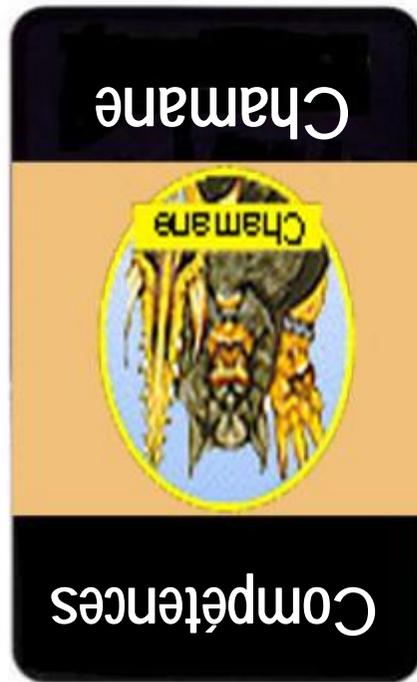
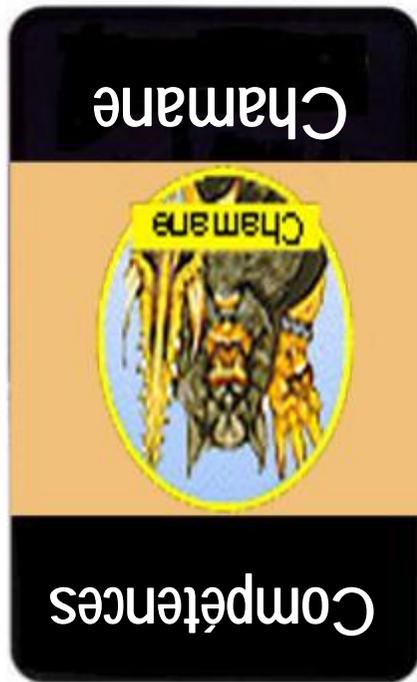
Le chamane hurle son défi aux monstres, et serre son poing de colère. L'éclat pourpre des flammes illumine son poignet et gonfle les muscles de son bras.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane ((y compris le chamane lui-même). La cible gagne +2 en force pour un tour entier.

MANA 4



Attaque



Blizzard

Le chamane fait des gestes vers un monstre, et l'air autour de lui commence à tourbillonner chargés de particules gelées, l'aveuglant partiellement.

Un monstre sur la même section que le chamane perd une attaque dans la phase des monstres..



MANA 4

Attaque

Épée de glace

L'air commence à geler sur la lame du chamane, faisant miroiter l'éclat pâle de la mort.

La bénédiction est lancée sur une arme sur la même section que le chamane (y compris les armes du chamane). Toutes les attaques avec cette arme causent +1 blessure supplémentaire et l'arme est considérée comme magique pour ce tour.



MANA 4

Spécial

Communion d'Hiskai

Le chamane ferme ses yeux pendant un moment et invoque dans de son esprit la puissance d'Hiskai. En réponse Hiskai envoie un mur scintillant de force qui entoure le guerrier choisi.

Choisir un guerrier (y compris le chamane) et lancer 1D6. Le résultat est le nombre d'attaques pour lesquelles le mur de force est en place. Tous les monstres qui attaquent le guerrier tandis que la bénédiction est activée sont à -1 pour le frapper. Après que le nombre d'attaques du D6 auront été menées sur la cible, les monstres peuvent attaquer le guerrier normalement.



MANA 4

Défense

Lame de Vent

Le chamane lance à haute voix un mot de puissance et passe son bras d'épée dans le nuage qui apparaît au-dessus de sa tête. Quand il le retire, il serre une épée qui semble faite entièrement de fumée bleuâtre.

Le chamane gagne +1 attaque avec la lame du vent, qui cause des dommages normaux et compte comme magique.



MANA 4

Attaque

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Marque Flamboyante

Le chamane tire une petite brindille de son sac et la brandit. Il chante sa prière à Urkov et l'extrémité du bâton s'enflamme, le transformant en torche.

Ce charme crée une torche qui dure 1D6 tours. La torche peut être donnée à n'importe quel guerrier et peut circuler librement. La torche est traitée exactement comme la lanterne.

MANA
4



Spécial

Feu Intérieur

Le chamane appelle la puissance d'Urkov pour renforcer sa résolution et augmenter la vitalité de son corps.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Les gains de la cible sont +1 en force et +2 en mouvement pour un tour entier

MANA
4



Attaque

Appel d'Hiskai

Le chamane ouvre son esprit à sa déité et Hiskai l'emploie comme canal pour crier sa haine.

Lancer 2D6 pour chaque monstre sur la même section que le chamane.

Si vous obtenez un 11, le monstre est pétrifié de peur et perd 1D6 attaques dans la prochaine phase des monstres. Sur un résultat de 12, le monstre tourne les talons et se sauve, enlevez-le du plateau mais n'attribuez pas l'or à n'importe qui. Cette bénédiction peut seulement être appelée sur le tour où les monstres sont placés.

MANA
5



Attaque

Frisson de Sang

Le chamane pointe un doigt osseux vers un monstre et son sang commence à geler dans ses veines.

Un monstre sur la même section que le chamane subit 1D6+2 blessures sans déductions (endurance, armure, ignorent la douleur, etc.).

MANA
5



Attaque

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Vol de Tessons de Glace

L'air autour des doigts tendus par le chamane commence à tourbillonner. Avec un chiquenaude de son poignet il envoie des glaçons magiques faucher l'ennemi.

Choisir un monstre à moins de 8 cases. Le monstre subit 1D6 blessures, plus une blessure additionnelle pour chaque point supplémentaire de Mana que vous souhaitez dépenser. Ces dommages ignorent jusqu'à 1 point d'armure. En outre le monstre perd une attaque dans la prochaine

MANA 5



Attaque

Voleur d'Âme

Une main spirituelle sort du chamane et s'attaque à l'âme de son ennemi, essayant de l'extraire de son corps.

Choisir un monstre sur le plateau. Lancer 1D6 pour chaque niveau du chamane, chaque résultat de 6 obtenu cause 1D6 blessures au monstre. Les dommages de cette bénédiction ignorent l'armure mais les monstres peuvent employer l'esquive, ignorer le coup ou ignorer la douleur pour réduire le nombre de blessures causées.

MANA 5



Attaque

Pilier d'Urkov

En chantant les mots de l'incantation, la terre aux pieds du chamane commence à trembler violemment. Une seconde plus tard le chamane est soulevée de la terre par une colonne de feu hurlante.

Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Le guerrier est élevé du sol et peut seulement être attaqué par des armes de jets et des sorts. Il ne peut pas se déplacer et ne peut pas faire d'attaque au corps à corps. Cette bénédiction peut être employée pour s'élever hors des puits, et dans des circonstances semblables.

MANA 5

Spécial

Orage de Roche

La puissance brute fait danser des étincelles sur la peau du chamane. Il jette ses mains en avant vers l'ennemi et des secousses fissurent le toit du cachot. Des blocs de roche s'abattent sur les monstres.

Sélectionner n'importe quel monstre sur la même section que le chamane. Ce monstre subit 1D6 blessures sans déductions pour l'armure ou l'endurance. Pour chaque point supplémentaire de Mana au-delà de 5 que le chamane dépense, il inflige une blessure supplémentaire. S'il cause plus de 10 blessures au monstre (après les déductions), il perd 1D6 attaques dans la prochaine phase des monstres.

MANA 5

Attaque

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Bouclier Ardent

Le chamane jette quelques herbes sacrées sur la terre et prie Urkov. Quand il serre son poing, un bouclier rougeoyant apparaît sur son bras. Cette bénédiction peut être employée sur n'importe quel guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). N'importe quelle arme de jet ou attaque au corps à corps contre ce guerrier ne causera que la moitié des blessures subies (après déductions) sur un résultat de 4 ou plus sur 1D6. Dure un tour entier.



MANA 5

Défense

Mur de Glace

Le chamane étant ses bras au loin et chante les trois vers de sa prière. Il fait des gestes vers deux points séparés, entre lesquels un mur de glace se forme. Ce charme affecte quatre cases adjacentes. Tous les monstres derrière le mur pourront seulement frapper les guerriers que sur un résultat de 6 dans la prochaine phase des monstres, que ce soit à en corps à corps ou par arme de jet.



MANA 6

Défense

Fureur du damné

Le chamane ouvre son esprit aux esprits de ceux qui ont été injustement massacrés ou tués avant leur temps désigné. La haine et la colère passent dans le chamane et le possèdent complètement. Choisir un guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Pour les 1D6 prochaines phases des guerriers, ce guerrier est sujet à la frénésie (4+) et suit toutes les règles pour la frénésie du livre de règles de Warhammer Quest.



MANA 6

Spécial

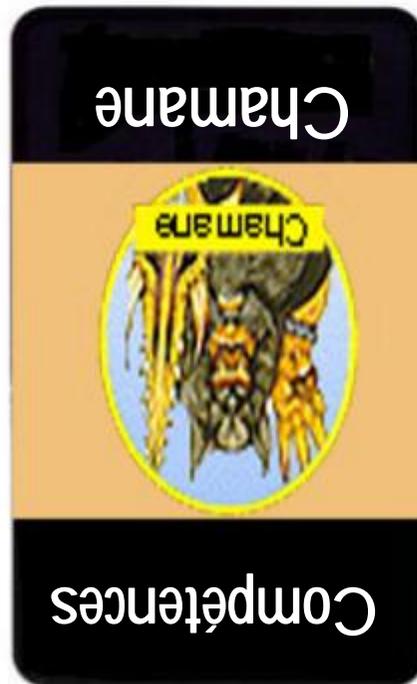
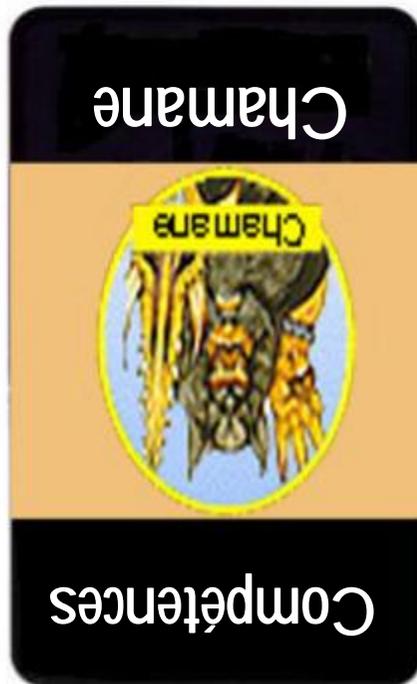
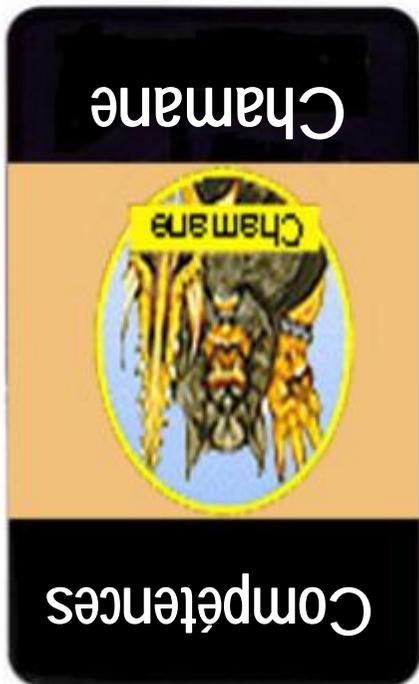
Langue de Fantôme

Le chamane s'arrête et parle avec les âmes des morts, dont la présence dans l'air permettent de l'avertir des futurs dangers, aidant les guerriers à éviter les risques. Cette bénédiction est employée quand une carte d'événement vient juste d'être prise du paquet. Elle permet aux guerriers de placer la carte d'événement plus loin dans le paquet et de prendre la prochaine à la place. Vous pouvez regarder la carte d'événement avant de décider d'employer cette bénédiction.



MANA 6

Spécial



Orbe Brûlante

La voix du chamane monte dans un beuglement pendant qu'il jette ses bras derrière lui. Dans un cri final il rabat ses mains et une boule de feu éclate au bouts de ses doigts.

Sélectionner n'importe quel secteur de 2x2 cases sur la même section que le chamane. N'importe quel monstre (ou guerrier) dans les cases affectées subit 1D6 + le niveau du chamane, blessures sans déductions pour l'armure.

MANA 6



Attaque

Transformation

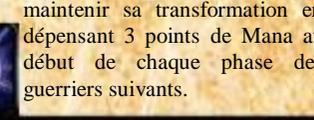
Animal de Totem - Loup

Le chamane se laisse tomber à genoux et baisse la tête face à la terre. Les sanglots étouffés de l'agonie accompagnent la déformation de son corps.

Le chamane gagne +1 en initiative et +1 attaque. Il doit attaquer au moins une fois par tour ou subir 1D6 blessures, sans aucune déduction.

Un chamane transformé ne peut employer aucune arme ou objets magiques, mais peut invoquer d'autres bénédictions sauf indication contraire. Le chamane peut maintenir sa transformation en dépensant 3 points de Mana au début de chaque phase des guerriers suivants.

MANA 6



Spécial

Transformation

Animal de Totem - Corbeau

Le chamane se laisse tomber à genoux et baisse la tête face à la terre. Les sanglots étouffés de l'agonie accompagnent la déformation de son corps.

Le chamane peut maintenant voler. Il n'est pas sujet au blocage, il peut survoler les cases occupées mais doit finir son mouvement dans une case libre de tout obstacle.

Lorsqu'il vole il gagne + 1 case en mouvement.

MANA 6



Spécial

Cœur rougeoyant

Les prières du chamane sont entendues et un sentiment du courage et de résolution descend sur les guerriers rassemblés.

Cette bénédiction affecte chaque guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Ils deviennent immunisés à la peur et à la terreur pour un tour entier.

MANA 6



Défense

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Mur du feu

Le feu jaillit des yeux du chamane, balayant la salle partout où il pose son regard.

Cette bénédiction affecte 4 cases adjacentes alignées quelconques sur le plateau. Pour le prochain tour entiers, les monstres et les guerriers (chamane y compris) ne peuvent pas tracer une ligne de vue à travers, ou se déplacer par ces cases, les traiter comme un mur plein (impossible de passer sur une diagonale bloquée, par exemple).

Même les monstres qui volent ne peuvent pas se déplacer au-dessus des flammes magiques.

MANA 6



Défense

Anneau de courage

Urkov entend les mots du chamane et forme une barrière protectrice entre lui et les monstres voisins. Des traces rouges brûlantes apparaissent sur la terre autour des pieds du chamane.

Choisir un guerrier sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Ce guerrier est immunisé contre n'importe quel type de dommages mortels jusqu'au début de la prochaine phase des guerriers.



MANA 7

Défense

Chasseur d'âme

Animal de Totem - Corbeau

Le chamane appelle son esprit-familier pour qu'il se manifeste sous sa forme animale ; il apparaît nimbé d'une aura bleue scintillante autour de lui.

Le familier peut immédiatement attaquer n'importe quel monstre sur le plateau. Il a 1D6+2 attaques un avec une compétence d'arme de 6, une force de 4 et cause 2D6 dommages. Ses attaques sont des attaques magiques.



MANA 7

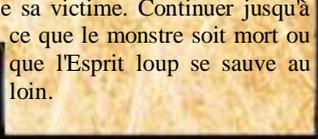
Attaque

Chasseur d'âme

Animal de Totem - Loup

Le chamane appelle son esprit-familier pour qu'il se manifeste sous sa forme animale ; il apparaît nimbé d'une aura bleue scintillante autour de lui.

Le loup bondit immédiatement en avant sur un monstre présent sur le plateau. Le monstre souffre 1D6 blessures immédiatement, sans aucune déduction (endurance, armure, ignorer la douleur, etc.). Si vous lancez 1, 2 ou 3 le loup se sauve au loin. Si vous lancez 4, 5 ou 6 il re-attaque sa victime. Continuer jusqu'à ce que le monstre soit mort ou que l'Esprit loup se sauve au loin.



MANA 7

Attaque

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Promenade d'esprit

Le chamane fait des gestes vers le destinataire de la bénédiction et son corps s'estompe partiellement dans le royaume des esprits.

Cette bénédiction peut être employée sur un guerrier (y compris le chamane lui-même). La prochaine attaque contre ce guerrier n'aura aucun effet.

MANA
7



Défense

Os défraîchis

Le chamane invoque Hiskai et une partie de sa force passe dans ses mains. Il se tourne alors vers ses ennemis et frappe avec ses poings. Quand le souffle de la puissance d'Hiskai balaie la terre, il brûle leur squelette, les détruisant de l'intérieur.

Le chamane peut frapper immédiatement un monstre adjacent. S'il le touche, alors l'endurance du monstre est réduite de 1D6 pour le prochain tour entier. Si le résultat du dé est supérieur à son endurance, chaque point excessif fait perdre à la cible 1D6 blessures à la place. Ces blessures ne sont pas réduites par l'endurance, l'armure ou l'ignorance à la douleur. Esquive ou ignorer un coup ne peuvent pas être employées.

MANA
7

Attaque

Le cadeau d'Hiskai

Le chamane se jette à genoux et implore Hiskai pour qu'il renvoie l'âme d'un de ses compagnons mort.

Cette bénédiction affecte un guerrier qui est mort pendant l'aventure. Il est ressuscité et est placé sur la même section que le chamane. Il aura perdu tous les trésors ou or qu'il avait gagné dans ce donjon, mais retrouve tous ses points de vie.

Cette bénédiction peut être employée plusieurs tours après que le guerrier soit mort.

MANA
7



Soins

Appel du Tombeau

Hiskai écoute les prières du chamane et lance sa terrible colère sur un adversaire du chamane.

Sélectionner un monstre sur le plateau et lancer un nombre de D6 égal au niveau du chamane. Pour chaque dé dont le résultat est 3, 4, 5 ou 6, le monstre souffre autant de blessures, sans aucun modificateur (endurance, armure, ignore la douleur, etc.).

MANA
8



Attaque

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Chamane



Compétences

Démon de la Terre

Le chamane trace un symbole étrange sur le plancher et répand quelques herbes autour de lui. Il crie un mot de puissance et les dalles de pierre du plancher commencent à se fendre, le sol s'éventre et un moment plus tard un énorme serviteur de Kordusk se tient devant lui, prêt à obéir.

Cette bénédiction permet au chamane d'appeler un démon de la terre, qui occupera la même case que lui. Il est traité comme n'importe quel autre guerrier et reste jusqu'à la fin de la phase des guerriers. Il a le profil suivant :

Mouvement: Se déplace comme le chamane
Combat 5 Tir -
Force 5 Endurance 5
Attaques 1D6 Dommages 2D6.

MANA 9 Ses attaques comptent comme magique.

Attaque

Appel des plantes

Les mots du chamane résonnent profondément dans la roche entourant le donjon, apportant la force et la chaleur aux racines et aux graines qui dorment là depuis des siècles. Soudainement les murs de la pièce éclatent sous la pression des racines qui s'entrelacent.

Pour chaque monstre dans la même pièce que le chamane lancer 1D6 et ajouter sa force. Sur un résultat de 7 ou moins il est enlacé et perd la moitié de ses attaques (arrondissez les fractions vers le bas) dans les prochaines phases des monstres. Sur un résultat de 1, le monstre est attrapé et perd toutes ses attaques.

MANA 9

Attaque

Démon de glace

La salle se refroidit brusquement et le chamane est entouré par des particules tourbillonnantes de glace, qui adhèrent à son corps, formant un exo squelette autour de lui.

Le chamane gagne +2 attaques, +2 en force et +1 en endurance jusqu'à la fin de la phase des guerriers



MANA 9

Attaque

Vent des tombes

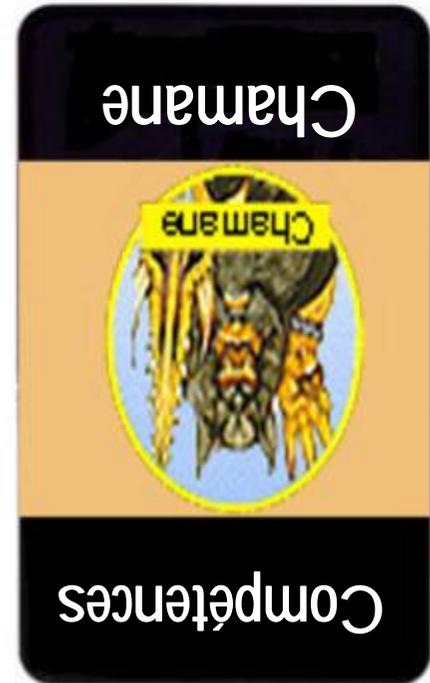
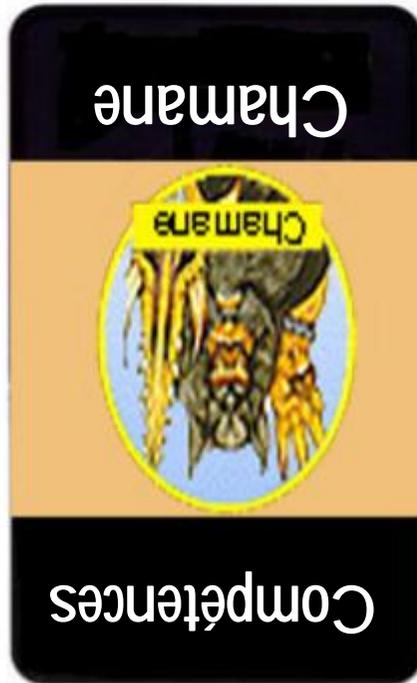
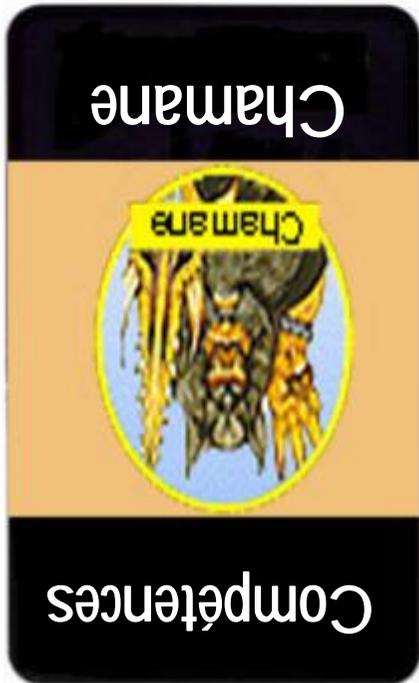
Des petits grains de poussière commencent à tourbillonner autour du chamane, et l'air est rempli de la puanteur de la chair en décomposition, le vent horrible augmente jusqu'à ce qu'il remplisse la salle entière.

Tous les monstres et guerriers sur la même section que le chamane (excepté le chamane lui-même) subissent immédiatement 2D6 blessures sans aucune déduction.



MANA 10

Attaque



Le manteau de Kordusk

Le chamane croise ses bras sur sa poitrine et tombe à genoux. Dans l'obscurité une brume rouge monte de la terre et l'enveloppe. Quand la fumée disparaît il n'y a plus aucun signe du chamane.

Le chamane peut se déplacer sur n'importe quelle case qui est dans la ligne de vue d'un des autres guerriers. S'il apparaît en dehors de la zone éclairée par la lanterne, il sera perdu dans l'obscurité comme d'habitude.

MANA 10

Spécial

Vitesse d'Hiskai

Hiskai plie son manteau ténébreux au-dessus du donjon et le temps semble ralentir pour les guerriers. Les monstres qu'ils combattent semblent être lents et maladroits.

Cette bénédiction affecte tous les guerriers sur la même section que le chamane (y compris le chamane lui-même). Chaque guerrier affecté gagne +1 en mouvement et +1D6 attaques (lancez séparément pour chaque guerrier) pour un tour entier.

MANA 11

Attaque

Tunnel de Kordusk

Le chamane prie Kordusk pour les libérer des profondeurs atroces du donjon. Un hurlement éloigné commence à se réverbérer autour de la salle, et avec un éclat de lumière un couloir béant apparaît dans un mur, permettant aux guerriers de s'échapper.

Les guerriers peuvent laisser le donjon après 1D6 tours. Le tunnel apparaîtra dans la pièce dans laquelle cette bénédiction a été employée et restera seulement accessible pour 1 tour, après quoi il se fermera. Les guerriers doivent être dans la même salle que le tunnel pour partir.

MANA 11

Spécial

Appel de la vermine

Le chamane siffle une série de notes stridentes et de l'obscurité autour de lui éclate le bruit de millions de créatures sautillantes. Soudainement une foule de rats, de blattes, de coléoptères, d'araignées et d'autres animaux apparaissent dans la lumière de la lanterne, et se précipitent sur les ennemis du chamane.

L'essaim de vermine fait 8D6 dommages sans modificateurs pour l'armure. Les dés de dommages peuvent être distribués entre tous les monstres sur la même section que le chamane. Par exemple un monstre pourrait prendre 5 dés de dommages et un autre monstre prend les 3 dés restants. Les monstres ne peuvent pas esquiver cette attaque.

MANA 11

Attaque