

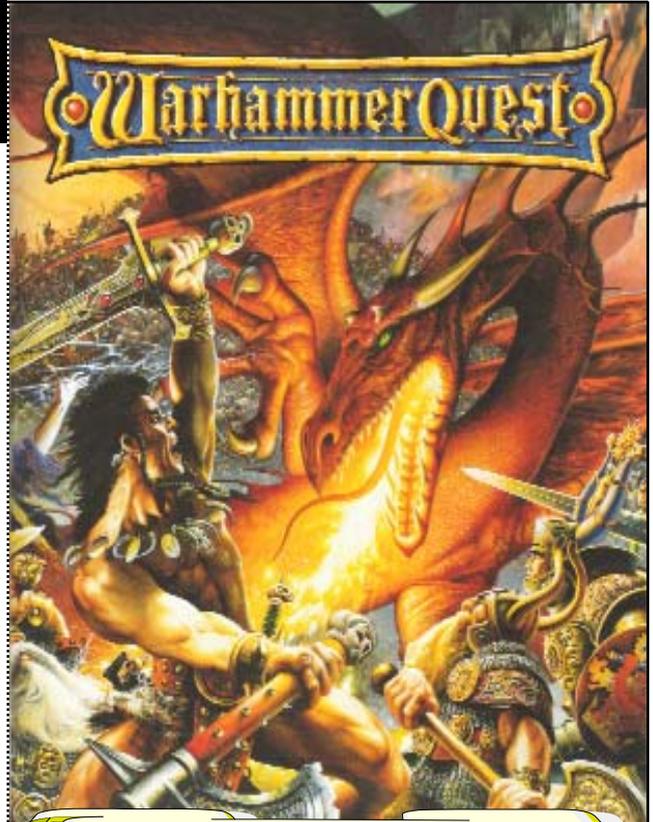
CHAMANE ORQUE SAUVAGE

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 distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant +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 Damnés.** 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).



Monstres

Valeur 590 Pièces d'or

Dommages : 1D6 + 3
Résistance Magique 6+
Tatouages 5+
1 Arme Magique
1 sort de Magie Orque
(Cf. Fiche Magie Orque)

Les chamanes orques sont plus puissants que leurs cousins gobelins, ils absorbent l'énergie psychique produite par les eaux vertes des alentours pour créer la magie Waagh ! Et la déversent sur leurs ennemis.

CC Adverse	1	2	3	4	4	4	5	5	6
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	6

Points de vie : 16
 Mouvement : 4
 Combat : 3
 Tir : 4+
 Force : 3
 Endurance : 5*
 Initiative : 3
 Attaque : 1
 Armure : *spécial



TATOUAGES 5+
 Les Orques sauvages arborent des tatouages protecteurs qui agissent comme une armure. On ne sait si cela est dû au pouvoir des tatouages, ou juste à la foi de leurs porteurs.

RÉSISTANCE MAGIQUE 6+
 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 6+, 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.

CHAMANE ORQUE SAUVAGE

CHAMANE ORQUE SAUVAGE