

GHANKAR CHAMANE HOMME-BÊTE

Les chamanes hommes bêtes sont révéérés par le reste de leurs congénères à cause de leur capacité à invoquer les pouvoirs du Chaos et à jeter des sorts rudimentaires mais puissants.

Points de vie:	26
Mouvement:	4
Combat:	4
Tir:	5+
Force:	3
Endurance:	5
Initiative:	4
Attaque:	1
Or:	680
Armure:	-
Dommages:	1D6



GHANKAR	
PV	26
PV restants :	

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

Règles spéciales :

Magie hommes-bêtes, Arme magique.

Epée 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 elle provoque + 1D6 blessures.

Dommages : 2D6 + 4 Epée Noire

MAGIE DES HOMMES BETES

Un chamane homme bête peut lancer des sorts au début de chaque Phase des Monstres. Lancez 2D6 et reportez-vous au tableau cidessous pour les effets.

2-5 Echec. 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 Eclair Maudit. Un éclair d'énergie jaillit de la main du chamane. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair maudit inflige (2 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 ou plusieurs cibles sont possibles, tirez un pion pour déterminer la cible du chamane. Lancez 1 D6 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 1 D6 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 inférieur, le guerrier subit (1 D6 + niveau du donjon) blessures, le chamane lui gagne l'équivalent en Points de Vie. Ce dernier ne peut cependant pas gagner des Points de Vie au delà de son 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.

11 Horreur Noire d'Arnizipal. 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.

12 Malédiction 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.

A 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'Endurance et l'Armure, et ce jusqu'à ce que le chamane soit mort.