

# Les Maraudeurs du chaos

Traduit par dohko1110 (Warfo & Nordhiem.megabb.com)

Liste source : Letter of the Damned 2

*Les hommes primitifs qui demeurent dans les terres du Nord sur les bords des Vagues du Chaos sont appelés Maraudeurs du Chaos. Ils vivent en tribus et vénèrent d'étranges dieux oubliés depuis longtemps de la civilisation.*

*Ces hommes du Nord sont des grands guerriers et luttent inlassablement pour gagner l'attention de leurs dieux en se mettant à l'épreuve dans de multiples batailles. Quelques uns ont plus d'ambitions et prennent la tête d'un groupe de guerriers en se dirigeant au sud des frontières de Cathay, laissant des villages brûlés et des sentiers couverts de sang sur leur passage, recherchant des challenges de plus en plus prestigieux à la gloire de leur dieux ténébreux.*

*À l'est des terres du Norsca git le bras du sud de la Mer Gelée et encore plus à l'Est, les Vagues Chaotiques du Nord s'étirant jusqu'à des milliers de Km de cet océan.*

*Ces extensions gelées et désertiques des grandes steppes du Nord sont les maisons des fières peuplades nomades dont les plus impressionnant et effrayant sont les Kurgans à l'Ouest et les Hung à l'Est. Ces peuples sont eux-mêmes divisés en petites communautés aussi barbares et sanguinaires les uns des autres.*

## Choix des guerriers :

Cette bande doit inclure un minimum de 3 guerriers. Vous avez 500Co qui vous permet de recruter votre bande initiale.

Le nombre maximum de guerriers est de 15 sauf pour une bande Shornaal.

## Tableaux de bande :

PERSONNAGES	NOMBRE	EXPÉRIENCE	COÛT
Chef de clan	1	20	95
Chaman	0-1	8	45
Condamné	0-1	8	55
Champions	0-2	8	45
Maraudeurs du Chaos	illimité	0	35
Chien du chaos	0-5	0	15
Horreur du Chaos	0-1	0	180

## Règles spéciales :

**Sous l'œil des dieux obscures :** Un aspirant du chaos est toujours suivi de près par le regard vigilant des dieux obscures qui récompensent les succès généreusement mais punissent sévèrement tous les échecs.

Lancer 2d6 après chaque bataille :

- **Horreur du chaos :** Si vous avez perdu la précédente bataille, ajouté +1 au jet pour chacun de vos héros *Hors de Combat*. Sur un résultat de 12+, le chef de la bande devient une *Horreur du Chaos*.
- **Marque du chaos :** Si vous avez gagné la précédente bataille, ajouté +1 pour chaque ennemi mis *Hors de Combat* par votre chef de bande. Sur un résultat de 12+, vous pouvez choisir une *Marque du Chaos* pour le chef.

Aussitôt que le chef reçoit une Marque du Chaos par l'effet de « Sous l'Œil des Dieux Obscurs », celui-ci n'est plus soumis à cette règle, sauf si celui-ci décède auquel cas, le nouveau chef est de nouveau tester par ses dieux, comme tous ses prédécesseurs.

Si la bande possède déjà une horreur du Chaos, le chef maudit est tout simplement effacer de la bande. Il ne peut jamais y avoir plus d'une horreur dans la bande.

**Francs-Tireurs :** La plupart des francs tireurs refusent de travailler pour les Forces du Chaos. Par contre, une bande de Maraudeur du Chaos peut employer les mercenaires suivants : Gladiateur, Ogre, Sorcier et l'assassin impérial.

# Tableau de Competences

	COMBAT	TIR	ERUDITION	FORCE	VITESSE	SPÉCIAL
Chef de clan	X			X	X	X
Chaman	X		X			X
Condamné				X		X
Champion	X			X		X

## EQUIPEMENT DES HÉROS

### ARME DE CAC

Dague	1ère gratuite/2Co
Masse	3
Hache	5
Epée	10
Hallebarde	10
Fouet d'acier*	15
Arme à 2 mains	15
Fléau	15
Grande Hache*	25

### ARME DE TIR

Aucune

### ARMURE

Armure légère	20
Armure lourde	50
Bouclier	5
Casque	10

## EQUIPEMENT DES HOMME DE MAINS

### ARME DE CAC

Dague	1ère gratuite/2Co
Masse	3
Hache	5
Epée	10
Lance	10
Fléau	15

### ARME DE TIR

Hache de jet	15
(considéré comme des couteaux de lancer)	

### ARMURE

Armure légère	20
Bouclier	5
Casque	10

## GRANDE HACHE 25CO

Portée	Force	Règles spéciales
CC	F+2	Deux mains, Frappe en dernier, Tranchante

Rare 10, Héros avec "Choisi par le Chaos" seulement

L'arme préféré de ces anciens mages. Ce bâton leur permet de porter des attaques magiques mortel contre leurs ennemis

### Règles Spéciales

**Deux mains, Frappe en dernier et Tranchante :** Voir livre de règles

## FOUET D'ACIER 15CO

Portée	Force	Règles spéciales
CC	F	Pas de parade, Enragé, Claquement

Rare 9, Héros seulement

Originellement utilisé pour dompter les chiens du Chaos, le fouet d'acier a prouvé plus d'une fois son utilité au combat

### Règles Spéciales

**Pas de parade et claquement** Voir règle des Sœurs de Sigmar

### Enragé :

Le héros peut utiliser le fouet pour rendre la charge des chiens plus sauvage. Aussi longtemps que le possesseur du fouet n'est pas impliqué dans un corps à corps gagne 4ps de déplacement et +1A.

## 1-Chef de clan maraudeur 95co

Le chef de clan est le plus brutal de la bande. Il emmène sa tribu de bataille en carnage dans l'optique d'obtenir les faveurs de ses dieux.

Profil M CC CT F E PV I A Cd

4 5 3 4 4 1 5 1 8

Armes : Peut être armé dans la liste des héros

Règles spéciales :

**Chef** : Toutes figurines amies à moins de 6ps du chef de clan peut bénéficier des son Cd

## 0-1 chaman maraudeur 45co

Un chaman est le conseiller du chef, que les dieux utilisent pour lui transmettre leur volonté à travers les visions des chaman et de ses rêves. Les autres membres de la tribu voit les dons du chaman comme un présent des dieux et le respectent et le craignent tout autant..

Profil M CC CT F E PV I A Cd

4 4 3 3 3 1 4 1 8

Armes : Peut être armé dans la liste des héros

Règles spéciales :

**Sorcier** : Un chaman maraudeur est un sorcier et peut donc utiliser la magie du Chaos comme détaillé dans la section magie

**Marque du Chaos** : le chaman obtient une *Marque du Chaos* dès qu'il est engagé pour déterminer quelle magie il utilise. Il peut avoir *La marque du Serpent*, *La marque du Corbeau*, *La marque de l'Aigle* et *La marque du Chaos Universel*.

## 0-2 Champion 45co

Les Champions sont les plus fort et endurci guerriers de la tribu. Ils combattent constamment attendant le jour où ils pourront être finalement jugés par ses dieux comme étant méritant de ses services.

Profil M CC CT F E PV I A Cd

4 4 3 4 3 1 4 1 7

Armes : Peut être armé dans la liste des HdM

## 0-1 Condamné 55co

Un servent des dieux du chaos qui a été assez fou pour tourner le dos à ses Patrons est à jamais condamné. Si le traître s'est tourné vers un autre dieu pour demander son aide peut échapper à la mort mais souffrira de maux encore plus terribles. Il subira des mutations constantes provoquées par son ancien dieu mais gardera les vestiges de son humanité comme si son nouveau dieu compensait ses mutations en restaurant son corps. Tout cela est vain puisqu'il devient un jeu entre les mains de ses maîtres qui utilisent le corps et l'âme de leur servent comme un champ de bataille opposant leur volonté, sans se préoccuper de son destin.

Profil M CC CT F E PV I A Cd

4 D6 3 D6 D6 1 4 D6 7

Armes : Le Condamné combat sans aucune arme et n'utilise aucune armure

## Règles spéciales :

**Inconsistant** : Le corps du Condamné est en mutation permanente. Les caractéristiques variables (CC, F, E, A) sont déterminés à n'importe quel moment lorsque c'est nécessaire.

**Effrayant** : l'apparence surnaturelle du Condamné provoque la Peur chez ses ennemis.

**Expérience** : Lors que le Condamné souhaite augmenter une de ses caractéristiques variables, le joueur lance un dé à la place. Si le joueur est satisfait, il peut remplacer définitivement la caractéristique par la valeur du dé. Dans le cas contraire, le joueur garde cette caractéristique variable et l'évolution est perdue.

Le profil maximum des Maraudeurs peut être dépassé par la nature instable du Condamné. Lorsque ces caractéristiques ne sont plus variables, il ne peut plus dépasser ce profil.

**Destiné** : Une fois que toutes ses caractéristiques sont établies, le Condamné peut utiliser les armes et armures des Héros.

Cependant, si le Condamné possède encore des caractéristiques variables lorsqu'il arrive à la fin de son tableau d'évolution (90 XP), son corps ne peut plus supporter le changement imposé par le colère de son Dieu et finit par perdre son âme et son corps . . . devenant une *Horreur du Chaos*. Si la bande possède déjà une Horreur, le guerrier damné retour dans la vague Chaotique et ne réapparaîtra plus jamais dans ce monde.

### Profil maximum des Maraudeurs du Chaos :

Profil max :	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maraudeurs	4	7	3	4	4	3	7	4	9

### Profil maximum des Guerriers Elus du Chaos :

Possédant la compétence ☉ Choisi par le Chaos ☉

Profil max :	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maraudeurs	4	8	3	5	5	3	8	5	9



# Hommes de Main (Pris en groupes de 1 à 5)

## Maraudeurs du chaos 35co

Les maraudeurs sont des barbares sauvages qui recherchent les combats et les carnages. Ils forment la majorité des guerriers d'une tribu.

Profil M CC CT F E PV I A Cd

4 4 3 3 3 1 4 1 7

Armes : Peut être armé dans la liste des HdM

## 0-5 CHIEN du chaos 15co

Les chiens du Chaos sont de gigantesques chiens qui sont fortement dangereux en combat

Profil M CC CT F E PV I A Cd

7 4 0 4 3 1 3 1 5

Armes : N'utilisent aucun équipement et ne souffre d'aucun malus

Règles spéciales :

Animaux : Ils ne gagnent jamais d'expérience.

## 0-1 Horreur du chaos 180co

Les Horreurs du Chaos sont issus de Champion du Chaos qui ont reçu trop de présents de leur Dieux et sont devenus, au final, de terrifiant mutants.

Profil M CC CT F E PV I A Cd

2D6 3 0 4 5 3 2 D6+1 5

Armes : N'utilise aucun équipement et ne souffre d'aucun malus

Règles spéciales :

**Peur** : Terrifiante créature, elle cause la PEUR

**Pas de cerveau** : Ne gagnent pas d'Xp

**Attaques spéciales** : Lancer un dé à chaque début de combat pour déterminer le nombre d'attaques pour cette phase.

**Mouvement spécial** : L'Horreur bouge tout droit de 2D6ps. Le joueur peut bouger la figurine pour lui donner la direction souhaitée. Il ne double pas sa distance lorsqu'il charge mais si celui-ci fini son mouvement au contact d'une figurine, on considère ce mouvement comme *une Charge*.

**Immunié à la Psychologie** : Les Horreurs possèdent une intelligence limitée, connaissant ni peur ni douleur.



## Compétences spéciales

Les compétences suivantes peuvent être prises par les Maraudeurs du Chaos au lieu des compétences de bases.

**Choisi par le Chaos :** Le héros a été digne des services de son dieu et entre dans les rangs des Guerriers du Chaos. Il utilise le profil maximum des Guerriers du Chaos et la liste d'équipements des Héros.

**Armure du Chaos :** Seulement un Héros avec la compétence « Choisi par le Chaos » peut avoir une armure du chaos. Le héros ne peut plus porter d'armure mais possède une Svg d'armure naturel de 4 pouvant être combiné avec un bouclier ou d'autres bonus.

**Balayage :** Lorsque le Héros met *Hors de Combat* une figurine ennemi, il peut immédiatement réaliser une attaque supplémentaire contre une autre figurine au contact. (Nécessite la comp *Homme Fort*).

**Tatouage :** Seul le chef de la bande peut avoir cette compétence. Le corps du Héros est recouvert d'un signe impie du Chaos pour attirer le regard des Dieux.

Ainsi l'effet de « Sous l'œil des Dieux Obscurs » (pour l'Horreur ou la Marque) se réalise sur un résultat de 10+ au lieu de 12+. Notez que pour le moins favoriser des Chef Nordique, l'effet ne s'applique que sur 11+.

**Cœur du Guerrier :** Seul le chef de la bande peut avoir cette compétence. Il peut relancer ces jets de déroute raté et est immunisé à la *Peur* et aux tests de *Seul contre Tous*.

**Mutant :** Le héros peut acheter une mutation. Voir les règles spéciales des mutations.



# Les marques des dieux sombres

La règle spéciale « Sous l'œil des dieux » peut amener le chef de la bande à obtenir une Marque du Chaos. Il ne peut y avoir deux figurines avec des marques différentes. Ainsi lorsque le chaman est engagé, la Marque lui donne accès à une liste de magie. Le chef doit prendre la même marque que le chaman pour marquer son rôle de maître noir.

## Marque du chaos Universel

Un héros avec cette marque croit en le Chaos dans sa forme la plus pure, avant la division en 4 dieux chaotiques.

**Chef de bande :** Tous les membres qui se trouvent dans le rayon de Cd du chef peuvent relancer leur test de Cd raté.

**Chaman :** Avec un chaman du Chaos Universel, votre bande peut inclure jusqu'à 3 gors supplémentaires qui comptent dans le nombre max de membres. Cependant, ceux-ci ne pourront obtenir « Ce gars est doué ».

Un chaman du Chaos Universel a accès aux rituels du Chaos du Livre de Règle.

## Marque de Tchar l'Aigle

Tchar le Grand Aigle est la Voie du Changement. Il est le Maître de toutes les énergies magiques donnant des mutations et ses suivants sont de fervents pratiquant de la magie des Arcanes.

**Chef de bande :** Le héros est capable de lancer des sorts. Il apprend immédiatement une magie de la liste des Rituels de Tchar. Cependant, il souffre d'un malus de -1 lors de ses jets de magie, sauf s'il était déjà « Sorcier » avant.

**Chaman :** Le chaman démarre directement avec 2 sorts de la liste des Rituels de Tchar. Le premier est choisi librement, le second au hasard.

## Marque de Arkhar le Chien

Arkhar le Chien est le Dieu de la Guerre. Il est vénéré sur les champs de bataille par ses guerriers qui verse le sang en son nom, chargeant leur ennemie avec ce cri de guerre « Du Sang pour le Dieu du Sang »

**Chef de bande :** Le héros est sujet à la Frénésie De plus, tout sort lancé sur ce personnage échoue sur 4+.

**Chaman :** Le Chaman ne peut choisir la Marque d'Arkhar car celui-ci déteste la magie dans son ensemble. Par contre, le chaman est remplacé par un Dresseur de Meute qui possède le même profil d'un Champion. Le Dresseur de Meute doit toujours être équipé d'un Fouet d'Acier et possède la compétence « Dresseur de Chien » tiré de Empire en Flammes p26 (transmission du Cd aux animaux à moins de 6ps)

## Marque de Onogal le Corbeau

Onogal le Corbeau est le Seigneur de la Pourriture qui a libéré la Peste sur le monde. De ce fait, ces suivants sont presque totalement immunisés contre les blessures graves ou les maladies.

**Chef de bande :** Le héros obtient +1<sup>E</sup> et peut relancer tout ses jets de blessures graves une fois.

**Chaman :** Le Chaman utilise les Rituels de Nurgle (Empire en Flammes, bande de la Kermesse du Chaos). Cependant, replacer le premier sort de la liste par « Le Touché de Onogal » décrit après. De plus, le Chaman est immunisé aux poisons.

## Marque de Shornaal le Serpent

Shornaal le Serpent est le Sombre Prince du Chaos. Le Seigneur des Plaisirs est le patron de tous ce qui est beau et séduisant.

**Chef de bande :** Tout ennemi qui n'est pas Immunisé à la psychologie ne peut attaquer ce héros au CaC à moins qu'il ne réussisse un test de Cd avec 3D6, après avoir enlevé le résultat le plus bas. Si le test rate, la figurine est automatiquement blessée au CaC. Si il réussit, il n'a pas besoin de refaire de test durant toute la durée de la partie. Noté que la règle « Sang Froid » des Hommes Lézards ne peut s'appliquer à cette règle.

**Chaman :** Si le chaman n'est pas mis Hors de Combat durant la bataille, il peut fabriqué de la « Bière de Bugman ». Noté que cette item ne peut être vendu.

De plus, le chaman a accès à la liste des Rituels de Shornaal.

# Les rituels de Tchar

Les Rituels de Tchar sont utilisés par les chamans maraudeurs qui vénèrent le grand Aigle. Pour Tchar qui est le Seigneur au-dessus de la destinée, respectant la Sagesse et la Subtilité. Ses servants sont parmi les plus puissants lanceurs de sorts et sa magie est particulièrement efficace contre les idiots et les inexpérimentés.

## 1-Benediction de Tchar (Tchar's Blessing)

Difficulté Auto

Le Chaman prie son dieu pour se remplir de Sagesse et apporter le triomphe sur ses ennemis.

Ce sort doit être utilisé en début de partie et une seule fois. De plus, le Chaman ne pourra plus lancer de sort. Après la bataille, il gagne 3XP si il n'est pas mis *Hors de Combat*.

## 2-Dissipation de Magie (Dispel Magic)

Difficulté 7

Les vents de magie sont remplis de la Volonté de Tchar et les sorciers non initié pourraient les utiliser en leur défaveur.

Le chaman met fin à tous les sorts en cours dans la partie.

## 3-Prévoyance (Foresight)

Difficulté 10

Le Manipulateur des Voies met en place les ficelles de la Destinée pour protéger ses servants.

Ce sort doit être utilisé avant le début du jeu et une seule fois. Choisissez une bande. Un des Héros choisis aléatoirement ne participera pas cette partie. Les personnages qui sont capables d'utiliser la magie, les prières ou la méditation sont immunisés à cet effet.

## 4-La Colère du Grand Aigle (Wrath of the Great Eagle)

Difficulté 9

Le chaman appelle la colère de Tchar pour punir les ignorants et les stupides pour leur désillusion.

Choisissez un ennemi à 12ps du mage. La figurine est frappé une Force équivalente la différence entre l'Xp du Chaman et celle de son ennemi (avec un max de 10). Les Svg d'armure s'appliquent normalement. Si la victime a plus d'XP que le chaman c'est lui-même qui subit sa magie.

## 5-La Récompense de Tchar (Tchar's Reward)

Difficulté 8

Le Chaman est récompensé pour sa grande puissance

Le chaman gagne +1pt à une de ses caractéristiques pour chaque 10pt d'XP qu'il possède. Chaque caractéristique ne peut être augmentée qu'une seule fois. Ce pouvoir dure jusqu'à la prochaine phase de tir du mage.

## 6-Esclave du Chaos (Chaos' slave)

Difficulté 9

Le grand Aigle a choisi de délivrer un guerrier de sa misérable existence en le promotionnant en un de ses démons.

Le sort a une portée de 12ps et cause une touche de F2 sans svg d'armure. Si la figurine est mise *Hors de Combat*, tirer directement sur le tableau des Blessures Graves. Si elle meurt, remplacer directement le guerrier tué par une Horreur de Tzeentch jusqu'à la fin de la partie. Si le chaman est *Sonné* ou *Hors de Combat*, L'Horreur disparaît. Seulement une seule de ces créatures peut être créée au même moment.

# Les rituels de Shornaal

Les Rituels de Shornaal sont utilisés par les chamans maraudeurs qui vénèrent le Grand Serpent. Ses servants utilisent leur pouvoir pour montrer à ses malheureuses victimes les horribles plaisirs de leur Seigneur

## 1-Délectable Souffrance (Delicious Suffering)

Difficulté 8

Le chaman invoque de grandes souffrances pour terrasser ses ennemis.

Toutes figurines (amis, ennemies, excepté le chaman) à 3ps doivent passer un test de Cd ou sont immédiatement *Sonné*.

## 2-Danse du Serpent (Dance of the Serpent)

Difficulté 8

La vue du chaman est si fascinante que ses opposants ne peuvent que rester stoïques lorsqu'ils tirent leurs épées.

Toutes figurines ennemies non *Immunisé à la psychologie* subissent un malus de -1 pour toucher le chaman au CaC.

La danse dure jusqu'à la prochaine phase de tir du chaman

## 3-Tourment interminable (Endless Torment)

Difficulté 9

Le chaman tombe en extase en torturant ses adversaires désespérés et le regarde mourir . . . lentement.

Choisissez un ennemi à 8ps. La figurine est automatiquement mise *A terre* et subira un malus de -1 pour blesser ses adversaires après sa phase de ralliement.

Pour la durée du Tourment, le shaman ne peut rien faire d'autres mais peut mettre fin au sort au début de son tour et s'il est engagé au corps-à-corps, il est touché automatiquement et cela met fin au sort.

## 4-Mystification (Mystify)

Difficulté 8

« Douleur, Magnifique Douleur » Les derniers mots de Snaghel, le chaman exalté de la tribu de la Vipère.

Une cible ennemi à 8ps voit leur initiative diminué de 1 et frappera toujours en dernier au CaC, même s'il charge son adversaire ou qu'il possède une lance, un pique ou est chargé eux même. Ce sort dure jusqu'à la cible réussisse un test de Cd durant sa phase de ralliement.

## 5-Un millier de Voix (A Thousand Voices)

Difficulté 8

Un millier de Voix se manifeste dans la tête de la malheureuse victime le conduisant à livrer tous ses secrets, désirs ou rêves.

Choisissez un ennemi à 12ps. Pour toute la durée du sort, la figurine perd D3+1pt de Cd (mini de 2) s'il n'est pas immunisé à la psychologie. La figurine doit réussir un test de Cd de son tour pour mettre fin au sort. *Un millier de voix* ne peut affecter qu'une seule figurine.

## 6-Tentation de Shornaal (Shornaal Temptation)

Difficulté 7

Le Grand Aigle a chois de délivrer un guerrier e sa misérable existence en le promotionnant en un de ses démons..

Choisissez un ennemi à 8ps et qui n'est pas *Immunisé à la psychologie*. La figurine doit réaliser un test de Cd. Si le personnage échoue, le chaman en prend le contrôle. Le joueur adverse peut en reprendre le contrôle au début de son tour en réussissant un test de Cd.

Ce sort ne peut affecter qu'une seule figurine à la fois. Si le chaman est touché par un tir ou au CaC, il doit réussir un test de Cd ou le sort prend fin.

## Les rituels de Tchar

Les Rituels de Nurgle peuvent être utilisés par les chamans maraudeurs avec la marque d'Onogal le Coribeau. Remplacer le sort « Vigueur Démoniaque » par ce sort ;

### 1-Touché d'Onogal (Touche of Onogal)

Difficulté 10

Le corps du Chaman est recouvert de bubons et de pustules. Son touché peut transmettre des maladies dévastatrices. Ce sort ne peut être utilisé que contre des adversaires en contact avec le chaman. Si le chaman met *Hors de Combat* un de ces ennemis, tirer directement sur le tableau des Blessures Graves. Si la figurine meurt, celle-ci devient un Portepeste sous le contrôle du chaman. Si le chaman est mis *Hors de Combat* ou *Sonné*, le Portepeste disparaît. Seulement une seule de ces créatures peut être créée au même moment.

## Bestiaires

### Portepeste :

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	4	4	1	4	2	7

**Nuage de mouche :** -1 pour toucher le portepeste au CaC

**Flot de corruption :** Le portepeste peut vomir un jet d'immondice à 6ps de F3 sur ses ennemis.

**Immunité aux poisons :** Immunisé aux poisons et aux maladies

**Protection démoniaque :** les portepestes possèdent une sauvegarde magique de 5+

**Effrayant :** cause la Peur

**Immunisé à la Psychologie :**

### Horreur de Tzeentch :

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	2D6	4	3	3	3	1	4	1	10

**Déplacement hasardeux :** Les Horreurs sont instables. Ils doivent lancer 2D6 pour connaître leur déplacement. Elles ne doublent pas le mouvement pour charger mais à la fin de leur mouvement, s'ils arrivent au contact d'une figurine, on considère qu'elles ont chargé.

**Peau difforme :** Les Horreurs possèdent une Svg d'armure de 4+

**Jet de flammes :** Elles peuvent rejeter un jet de flammes à 6ps de F3 sans svg d'armure pour leur adversaire.

**Effrayant :** cause la Peur

**Immunisé à la Psychologie**