

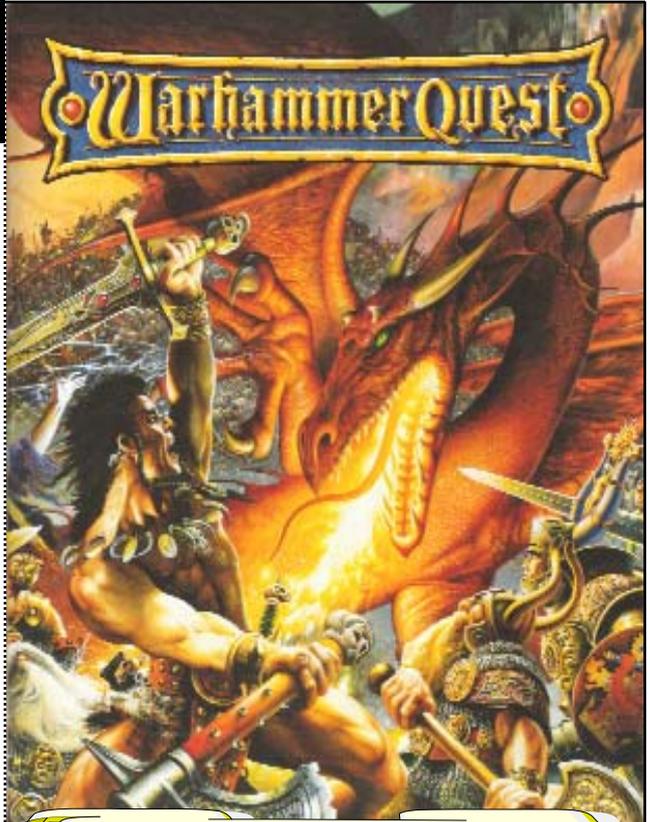
GRAND CHEF ORQUE NOIR

ARMURE MAGIQUE

Certains monstres portent une Armure Magique qui confère des protections spéciales, comme une armure magique possédée par un guerrier. Dans le cas des monstres, ces objets sont des artefacts maléfiques qui détruiraient tout guerrier essayant de se les approprier.

Si la ligne du monstre indique qu'il possède une armure magique, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant. Un groupe de monstre du même type, est équipé des mêmes armures. Vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

- 1 **Armure du Chaos.** Lorsque le porteur est touché, lancez 1D6. Sur un résultat de 4,5 ou 6 le coup ne provoque aucun dommage. De plus le porteur bénéficie d'une *Résistance Magique* de 5+.
- 2 **Armure de Fer Maudit.** Armure de Fer Maudit. Cette armure ajoute la valeur de Force de l'attaquant à l'Endurance de son porteur. Si, par exemple, l'attaquant possède une Force de 5, le porteur de l'armure bénéficie d'un bonus de +5 en Endurance.
- 3 **Armure Maudite.** Le halo magique qui entoure cette armure et son porteur ralentit les attaquants. N'importe quel guerrier attaquant un monstre doté d'une armure maudite subit un malus de -1 pour toucher et -1 Attaque.
- 4 **Armure Mystique de Destruction.** Les puissantes énergies maléfiques qui parcourent cette armure se retournent contre l'attaquant. Chaque fois qu'un guerrier attaque un monstre portant cette armure et provoque des dommages, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le coup revient vers l'attaquant sous forme d'un éclair d'énergie magique et celui-ci subit les dommages qu'il aurait infligés, modifiés par son Endurance et son Armure.
- 5 **Armure Serpent** A la fin de chaque tour pendant lequel un guerrier reste dans une case adjacente au porteur de cette armure, il y a une chance qu'il soit empoisonné par le venin qui parcourt l'armure. Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateurs dus à l'Armure ou à l'Endurance. Cette attaque provoque des Dommages Critiques.
- 6 **Armure de Carnage.** Cette armure confère au porteur +2 en Endurance. De plus, elle possède une volonté propre, avide de sang, elle pousse donc celui qui la porte à combattre, même après sa mort. Tant que le porteur est en vie, il bénéficie de +1 Attaque. A la mort du porteur de l'armure, lancez 1D6 au début de chaque tour suivant. Sur un résultat de 1 ou 2, l'armure s'effondre, vide. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, l'armure continue à combattre grâce à l'énergie magique qui l'anime. L'armure a le même profil que son porteur mais ne possède qu'une seule Attaque. Toutes les blessures infligées par la suite à l'armure n'ont aucun effet. Notez que les armes des guerriers qui annulent les armures n'ignorent que les bonus d'Endurance que confère une armure, pas les autres qualités magiques qu'elle peut posséder. Un centaure taureau, par exemple, possède une caractéristique d'Armure de 2 et une armure magique. Cela signifie qu'en plus de profiter d'un bonus de +2 en Endurance dû à son armure, il bénéficie du caractère magique de celle-ci. Si un guerrier possédant une arme qui annule les armures touche le centaure taureau, le bonus d'Endurance du monstre est ignoré mais les propriétés magiques de l'armure s'appliquent malgré tout.



Monstres

Valeur 910 Pièces d'or

Dommages : 2D6 + 5
1 Arme Magique
1 Armure Magique



Les orques noirs sont les plus forts et les plus gros des orques. Ce sont des guerriers puissants et disciplinés qui considèrent les autres orques et les gobelins comme des mauviettes.

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

Points de vie : 23
 Mouvement : 4
 Combat : 6
 Tir : 2+
 Force : 5
 Endurance : 5(8)
 Initiativ : 4
 Attaques : 3
 Armure : 3

GRAND CHEF ORQUE NOIR

GRAND CHEF ORQUE NOIR

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 maitie cette épée provoque déjà la Peur, il reçoit une Valeur de Terreur égale à sa Valeur de Peur d'origine.

6 **Lame des Dammes.** Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle frappe (détermine les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).