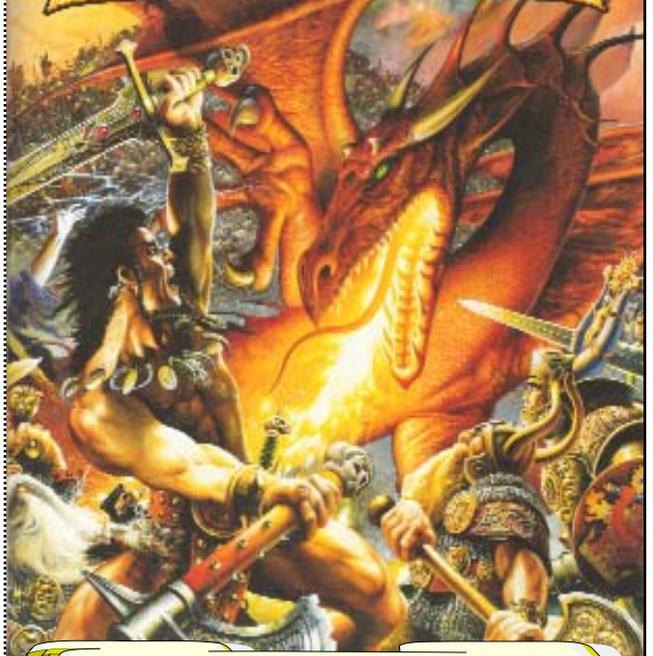


CHEF ORQUE NOIR



Monstres

Warhammer Quest



Monstres

420 Pièces d'or

1 Arme Magique

2D6 + 5



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 : 20
 Mouvement : 4
 Endurance : 4(6)
 Force : 5
 Initiative : 3
 Attaques : 2
 Armure : 2
 Tir : 3+

CHEF ORQUE NOIR

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 Peur égale à sa Valeur de Peur d'origine.
- 6 Lame des Dammés.** 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).