

AVANGOROK LA CASTAGNE GRAND CHEF DE GUERRE ORQUE SAUVAGE

Il y a de nombreuses tribus orques qui sans cesse se brisent et se reforment sous la conduite de seigneurs de guerre ambitieux. Les orques sauvages ont un style de vie plus primitif que les autres orques. Ils s'habillent avec des peaux et des fourrures, ils se couvrent également le corps de tatouages. Comme ils sont plus proches de la nature, les orques sauvages font généralement de bons chamanes.

Points de vie:	25
Mouvement:	4
Combat:	5
Tir:	2+
Force:	4
Endurance:	5
Initiative:	4
Attaque:	3
Or:	750
Tatouages:	5+
Dommages:	2D6



Avangorok	
PV	25
PV restants :	

PV = 30 PO

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

Règles spéciales :

Impassibilité (6)

Certains monstres sont tellement grands et puissants, qu'ils ignorent des coups qui tueraient des monstres moins forts. Chaque fois qu'un guerrier touche un tel monstre, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à l'indice d'impassibilité (6) du monstre, le coup rebondit sans le moindre dommage.

Arme Magique :

Epée 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.

Dommages : 2D6 + 4

Tatouages : (5+)

Evite un coup sur 5+