

## SKRUNTCH DE KARAK AZGAL GRAND CHEF DE GUERRE ORQUE NOIR

Les orques varient plus en taille que les humains, certains sont de taille humaine mais la plupart sont largement plus grand. Ils sont plus trapus que les humains car ils possèdent de volumineuses cages thoraciques, de larges épaules et des bras musclés. Les orques ont de grosses têtes munies d'énormes crocs mais avec des fronts ridiculement petits derrière lesquels se cache un crâne sacrement épais mais peu d'intelligence.

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.

<b>Points de vie:</b>	<b>31</b>
<b>Mouvement:</b>	<b>4</b>
<b>Combat:</b>	<b>6</b>
<b>Tir:</b>	<b>2+</b>
<b>Force:</b>	<b>5</b>
<b>Endurance:</b>	<b>5 (10)</b>
<b>Initiative:</b>	<b>4</b>
<b>Attaque:</b>	<b>3</b>
<b>Or:</b>	<b>910</b>
<b>Armure:</b>	<b>5</b>
<b>Dommages:</b>	<b>2D6</b>



Skruntch	
<b>PV</b>	<b>31</b>
PV restants :	

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>Pour toucher</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>

### Règles spéciales :

**Armure magique ; Arme magique ; Objet magique :**

**Armure de Fer Maudit.** Cette armure ajoute la valeur de *Force* de l'attaquant à l'*Endurance* de son porteur. ( si l'attaquant possède une *Force* de 5, le porteur de l'armure bénéficie d'un bonus de + 5 en *Endurance*).

**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.

**Talisman de Malepierre.** Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur du talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.