

SKANKLER LE FUMEUX SEIGNEUR CHAMANE ORQUE

Points de vie:	42
Mouvement:	4
Combat:	3
Tir:	5+
Force:	4
Endurance:	5 (7)
Initiative:	5
Attaque:	3
Or:	2870
Armure:	2
Niveau	2
Dommages:	2D6/3D6 (5+)



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

Skankler	
PV	42

MAGIE ORQUE :

3 sort par tour

RESISTANCE MAGIQUE 4+

Avec Anneau de Résistance : 3+

Certains monstres sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. Skankler qui a cette aptitude, possède une *Valeur de Résistance Magique de 3* grâce à son *Anneau de Résistance*, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. (Jet de résistance). Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par ce monstre.

La *Résistance Magique* protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques. Elle peut être innée chez le monstre ou due à un objet.

DISSIPATION 5+

Certains monstres ont la capacité de *Dissiper la Magie* aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui.

Un monstre doté de cette aptitude possède une Valeur de Dissipation (n+), qui est le résultat requis sur 1D6 pour que l'aptitude fonctionne. Le jet de dé est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de dissipation du monstre, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

SKANKLER LE FUMEUX

SEIGNEUR CHAMANE ORQUE

ARME MAGIQUE

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

OBJET MAGIQUE :

Anneau de Résistance. Donne à son porteur une *Résistance Magique de 6 +*. Si ce dernier possède déjà l'aptitude *Résistance Magique*, celle-ci est augmentée de +1.

Un chamane orque peut lancer des sorts au début de chaque phase des monstres. Lancez 2D6 et reportez-vous au tableau suivant pour les résultats :

- 2 **Echec.** Le chaman ne réussit pas à jeter son sort.
- 3 **On Y Va !** Le chaman baigne ses alliés de pouvoir. Tous les orques et gobelins du plateau reçoivent un bonus de + 1 en Attaques et de + 1 en Endurance.
- 4 **Waaagh !** Lancez 2D6 pour chaque guerrier jeteur de sort sur le plateau. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau du guerrier, celui-ci est envoyé au tapis pendant 1 tour, temps durant lequel il ne peut rien faire.
- 5 **Kass' Têt'.** Un éclair jaillit de la tête du chaman, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui est la victime. Lancez 2D6, si le résultat est supérieur ou égal au niveau de la cible, le guerrier est touché, lancez un autre D6 :
 - 1 Sa tête explose et il est tué instantanément.
 - 2-5 Le guerrier subit (2x le niveau de donjon) blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.
 - 6 Le guerrier subit 1D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure.
- 6 **Main de Gork.** Ce sort déplace le chaman ainsi que les monstres alliés qui utilisent des armes de jet, à qui il permet de quitter les corps à corps. Déplacez les monstres pour qu'ils ne se trouvent plus dans des cases adjacentes à celles des guerriers, en déplaçant les autres figurines si besoin est. Si le chaman n'est pas en corps à corps refaites le jet de dé.
- 7 **Poing de Gork.** Les bras du chaman se mettent à luire d'une énergie surnaturelle. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Le guerrier subit alors 1D6 touches avec la Force du chaman +4.
- 8 **Krunch !** Un des guerriers est écrasé par le terrible pied de Gork. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Cette dernière subit 1 D6 + 1 0 blessures.
- 9 **Au s'cours Mork!** Lancez 1D6 par guerrier jeteur de sorts. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 tous les points de pouvoirs du guerrier concerné sont perdus. Ce sort n'affecte pas ses pions de pouvoir.
- 10-12 **Coup d'Boule.** Le chaman donne un coup de boule mental à un guerrier jeteur de sorts. S'il y en a plus d'un, tirez un pion de guerrier pour déterminer la victime. Lancez (1 D6 + niveau du donjon) pour le chaman et (1D6 + niveau du guerrier) pour la cible. Si le chaman l'emporte ou qu'il obtient un nul, additionnez les deux dés, la cible subit l'équivalent du résultat en blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure et elle ne peut pas jeter de sorts au tour suivant. Si le guerrier gagne, le sort n'a aucun effet.