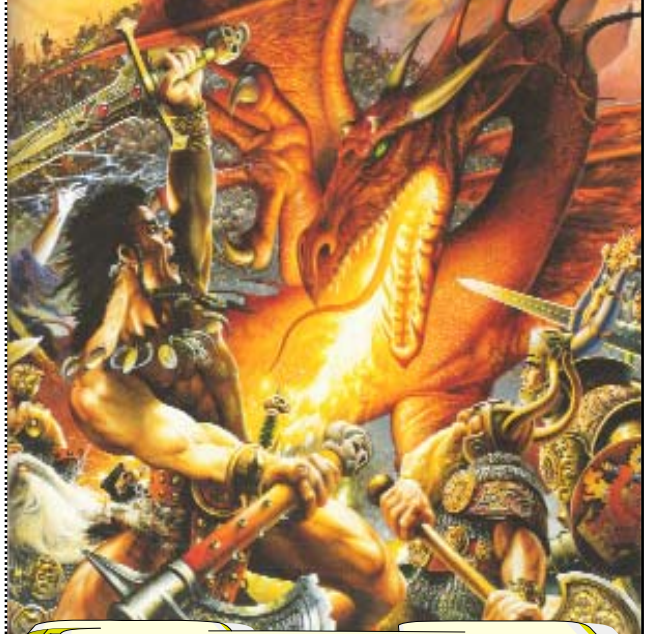


# CHEF ORQUE



## Monstres

# Warhammer Quest



## Monstres

330 Pièces d'or

### 1 Arme Magique

Domages : 2D6 + 4

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.

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

Points de vie : 18  
 Mouvement : 4  
 Combat : 4  
 Tir : 3+  
 Force : 4  
 Endurance : 4(6)  
 Initatives : 3  
 Attaques : 2  
 Armure : 2

**ARMES MAGIQUES**  
 Certains monstres possèdent des Armes Magiques, comparables à celles 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 manie cette épée provoque déjà la Peur, il reçoit une Valeur de Terreur 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).

# CHEF ORQUE

# CHEF ORQUE