

ZARGUK CASSE TROGNE

GRAND CHEF DE GUERRE ORQUE

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.

Points de vie:	25
Mouvement:	4
Combat:	5
Tir:	2+
Force:	4
Endurance:	5 (9)
Initiative:	4
Attaque:	3
Or:	750
Armure magique:	4
Dommages:	2D6



Zarguk	
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 (5 ou 6) du monstre, le coup rebondit sans le moindre dommage.

Armure Magique :

Armure de Fer Maudit. Cette armure ajoute la valeur de *Force* de l'attaquant à l'*Endurance* de son porteur. (Zarguk possède une *Force* de 4, il bénéficie d'un bonus de + 4 en *Endurance*).

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 : 3D6 + 4 (4 en force +1D6 Epée Noire).