



# SKARSNIK et GOBBLA

Skarsnik est le chef de la tribu de la Lune Crochue et le plus puissant seigneur de guerre Gobelin de la nuit des Montagnes du Bord du Monde.

Toutes les autres tribus d'orques et de gobelins reconnaissent sa valeur et son autorité sur les montagnes désolées autour de Karak Azgal.

Depuis que les nains sont revenus occuper leur ancienne forteresse, Skarsnik les tient quasiment prisonniers dans leur minuscule citadelle. Lorsque des nains cherchent à entrer où à sortir des Huit Pics, Skarsnik les traque et accroche leurs barbes à de longues perches placées en vue des murs de la cité. Il est très rusé et échafaude en permanence des plans d'embuscades et de pièges. Lors de la Bataille de la Porte Est, il tenta d'encercler une armée de renfort et la détruisit presque intégralement, forçant les survivants à se terrer eux aussi dans la forteresse.

Skarsnik est accompagné d'un énorme squig des cavernes qu'il a baptisé Gobbla. Gobbla est énorme et doté d'un flair extrêmement développé. Il est également féroce et dangereux mais semble loyal envers son maître. Skarsnik nourrit Gobbla avec de la chair de nains ou de gobelins assez imprudents pour s'approcher trop près.

Skarsnik porte un immense aiguillon magique lui permettant d'envoyer des décharges d'énergie à travers le champ de bataille.

## COMBAT AU CORPS A CORPS

Gobbla ne mordra jamais Skarsnik, mais il saisira la moindre occasion de mordre un orque ou un gobelin à proximité. Toutefois, de préférence il mordra les figurines ennemies et ne mordra les figurines amies que si ce sont les seules à sa portée. Au début du tour de combat, si vous obtenez un 1, Gobbla attaquera tout ce qui est en contact avec lui.

## MOUVEMENT

Gobbla est enchaîné à Skarsnik et par conséquent ils se déplacent toujours ensemble. Les deux figurines sont donc placées côte à côte. Si Skarsnik venait à être tué, Gobbla se libérerait alors en rongant sa chaîne. Une fois décroché de Skarsnik, Gobbla se déplace de 6 cases par tour.

Gobbla ne réagit pas comme décrit dans les règles sur les chasseurs de squigs. Il devient tellement enragé qu'il est immunisé contre tous les effets psychologiques.

	Skarsnik	Gobbla
Points de vie:	20	12
Mouvement:	4	6
Combat:	3	4
Force:	4	5
Endurance:	3+1	4
Attaque:	1 + 1	3

	Skarsnik	Gobbla
Valeur	800 PO	600PO
PV restant		

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skarnik	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Gobbla	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

## Règles spéciales :

**Dommages: Skarsnik** = 1D6 + 5 Aiguillon magique= une décharge d'énergie d' 1D6 blessures sans sauvegarde sauf magique. Skarsnik porte une armure (+1 en Endurance )

**Dommages Gobbla** = 1D6 + 6 jamais bloqué.

### Arme Magique :

**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.

