

Starter Set : Orcs des Montagnes (OdM)

Composition de bande : Max 12 figurines, Max 3 champions

Chef : Chef de Clan

Champions : Maître des Orages, Guerrier Mystique, Fanatique Orc, Traqueur Orc

Hommes de main : Guerrier de l'Orage, Pluie de Fer Orc, Jeune sang Orc, Féroce des Montagnes, Troll des Montagnes

Caractéristiques de base d'un Orc des Montagnes :

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	0	0	8	1	0	1

Très fort : Dommage+1 en Mêlée.

Marcheur des montagnes : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Armes utilisées :

Arcs de toutes tailles sauf arc elfique ; arbalète, javelot, tromblon orc

Toutes armes de Mêlée classiques, grosse machette orc

Utilisation de nombreux breuvages remontants

Présentation des membres de la bande :

Chef :

Chef de Clan : C'est le chef de la bande, et comme le reste de ses congénères il est plutôt spécialisé en corps à corps et en soutien moral de ses troupes. Courageux il est prêt à tous les combats. Avec de l'expérience il peut accéder à une certaine forme de Magie du Guerrier.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	4	0	8	1	0	1

Très fort : Dommage+1 en Mêlée.

Marcheur des montagnes : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Chef charismatique : Confère +1 en Moral à tout allié à moins de 3 pas de lui au début du tour.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classiques ; grosse machette orc

Armures disponibles : Armure légère, moyenne et boucliers

Champions :

Maître des Orages : Comme les autres Orcs des Montagnes c'est un adversaire féroce en corps à corps de par sa constitution et sa force, mais sa spécialité réside dans sa maîtrise de la Magie animiste. Il invoque les puissances de la nature pour défendre voire même attaquer ses ennemis.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	0	0	8	1	0	1

Très fort : Dommage+1 en Mêlée.

Marcheur des montagnes : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Magie Animiste : Cette figurine connaît 3 sorts au choix dans la liste des sorts de Magie Animiste.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classiques mais pas les armes à deux mains exception faite du bâton à 2 mains qu'il peut utiliser ; grosse machette orc

Tout arc, hache de jet

Armures disponibles : Armure légère

Guerrier mystique : C'est un combattant redoutable qui progresse sur la voie d'une Magie mystique qui lui permet d'augmenter ses capacités physiques ainsi que celles de ses alliés en manipulant des énergies naturelles à la source de la vie.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	2	0	8	2	2	1

Très fort : Dommage+1 en Mêlée.

Marcheur des montagnes : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Canalisation du Chaï : Au choix en début de tour, soit augmente de 1 son Mouvement ainsi que celui de tout allié à moins de 2 pas au début du tour, soit augmente de 1 son Combat ainsi que celui de tout allié à moins de 2 pas au début du tour.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classiques ; grosse machette orc

Armures disponibles : Armure légère

Fanatique Orc : Le Fanatique est un guerrier dévoué corps et âme à l'art du combat et est toujours prêt à se jeter dans la mêlée. Son exemple stimule ses congénères et augmente leur bravoure au combat.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	3	0	8	3	0	1

Très fort : Dommage+1 en Mêlée.

Marcheur des montagnes : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Fanatique du combat : Confère +1 en Moral à tout allié à moins de 2 pas de lui au début du tour.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classiques ; grosse machette orc

Armures disponibles : Armure légère, moyenne et boucliers

Traqueur Orc : Plus fourbe que les autres guerriers orcs, il a coutume d'avancer masqué au combat et favorise des formes plus sournoises du combat, tel que le tir ou le harcèlement, même si il reste un formidable combattant en mêlée. Avec l'expérience il peut acquérir une certaine forme de Magie de la Chasse.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	2	3	8	2	0	1

Très fort : Dommage+1 en Mêlée.

Marcheur des montagnes : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classiques mais pas les armes à deux mains ; grosse machette orc

Tout arc, arbalète, hache de jet

Armures disponibles : Armure légère, rondache

Hommes de main :

Guerrier de l'Orage : C'est le combattant principal des bandes orcs. Bien que capable de prouesses martiales, ses principales atouts résident dans sa résistance, sa force colossale et ses armes de taille démesurée.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	2	0	8	2	0	1

Très fort : Dommage+1 en Mêlée.

Marcheur des montagnes : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classiques ; grosse machette orc

Tout arc, hache de jet

Armures disponibles : Armure légère, moyenne et boucliers

Pluie de Fer Orc : C'est le spécialiste du tir parmi les orcs, bien que bon combattant en mêlée. Il a accès à toute sorte d'arme dont l'arbalète et le fameux tromblon orc.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	0	2	8	1	0	1

Très fort : Dommage+1 en Mêlée.

Marcheur des montagnes : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classiques mais pas les armes à deux mains ; grosse machette orc

Tout arc, arbalète, tromblon orc, hache de jet

Armures disponibles : Armure légère, boucliers

Jeune sang Orc : Ce sont les combattants novices qui rejoignent les bandes des Chefs de Clans en vue de prouver leur valeur et d'atteindre un statut de Guerrier Orc.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
5	0	0	8	1	0	1

Très fort : Dommage+1 en Mêlée.

Marcheur des montagnes : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Armes disponibles : Toute arme de corps à corps classiques mais pas les armes à deux mains exception faite de la Lance qu'il peut utiliser ; grosse machette orc

Tout arc, hache de jet

Armures disponibles : Armure légère, boucliers sauf Écu

Féroce des Montagnes : Cette créature massive est extrêmement dangereuse, en particulier quand elle charge, balayant tout sur son passage.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
7	1	0	8	2	0	1

Marcheur des montagnes : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Cornes et pattes : Ses armes naturelles sont équivalentes à une arme infligeant dommage=2

Coup de bélier : Dommage +4 en charge (au lieu de +2)

Animal : Cette figurine ne peut escalader une paroi, ni monter aux échelles, ni même porter d'objet ou de trésor.

Troll des Montagnes : Cette gigantesque créature bipède à l'intelligence limitée est une aide précieuse pour les orcs sur le chemin du combat, terrifiant leurs adversaires. C'est un extrême des traits caractéristiques des guerriers orcs, à savoir grande résistance et puissance de frappe colossale. En outre le Troll des Montagnes est capable de se régénérer.

Mouv.	Combat	Tir	Défense	Bravoure	Psychisme	Vitalité
6	5	0	9	1	0	5

Marcheur des montagnes : Ignore les pénalités de déplacement dues à un terrain difficile quand ce terrain difficile est constitué de rochers.

Force colossale : Dommage +3 en Mêlée.

Régénération : Si cette figurine n'est pas à son maximum de Vitalité indiqué sur son profil de base au début du tour, lancez un D20. Elle récupère un point de Vitalité sur un 11+.

Créature terrifiante : Cette figurine inflige la Terreur à ses ennemis.

Grande taille : Tout tir la ciblant gagne un bonus de +2.

Armes disponibles : Toute arme à 2 mains qu'il tient avec une seule main.

Armures disponibles : Armure légère, moyenne et boucliers (dont le prix d'achat est triplé)

Armes spécifiques à la faction :

Grosse machette orc : Dommage=2

Tromblon orc : Pour cela placez un gabarit de souffle orienté dans n'importe quelle direction et avec la pointe qui touche le socle de cette figurine. Toute figurine au moins partiellement sous le gabarit de souffle subit une attaque de tir de dommage=1.