

Idole dévouée de Gork (ou bien est-ce de Mork ?)

Lorsqu' une Waaagh! Part en guerre, les peaux vertes construisent de nombreuses idoles a l'effigie de leurs dieux. Mais quand la fureur et la soif de sang des peaux vertes est à son comble, ces statues de pierre et de bois (ou de matériaux moins noble...) prennent vie pour participer a la bataille, bien que si les peaux vertes s'apaisent, l'Idole redeviendra immobile. Lors des tempêtes de magie, ces effigies des dieux s'animent d'elles même.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Idole Dévouée	7	4	0	8	7	8	2	4	10
Type de troupe : Monstre									
Taille d'unité : 1									
Valeur en point : 400pts									

REGLES SPECIALES

Grande cible, tenace, terreur, Coup fatal, peau écailleuse (2+), Touches d'impact (1D6+3), La grande fureur.

La Grande fureur : Une idole dévouée est la personnification de l'esprit d'une Waaagh! Elle est imprégnée de tant de pouvoir, du a la fureur et a la rage des orques, que la pierre et le roc, le bois et les détritrus qui la constituent s'animent de puissance bestiale, a l'image d'un guerrier orque.

A chaque tour, si c'est possible de le faire, l'Idole dévouée doit déclarer une charge. Si ce n'est pas possible de le faire, et que l'Idole n'est pas au corps à corps, lancez 1D6. Sur un résultat de 2 à 6, tout va bien, mais sûr un résultat de 1, l'Idole doit déclarer une charge contre une unité amie (*si celle-ci réussie, livrez un unique round normale de corps à corps, puis écartez l'idole à un ps de l'unité*). Si ce n'est pas possible, l'idole tape du pied mais ne peut rien faire d'autre pendant ce tour.