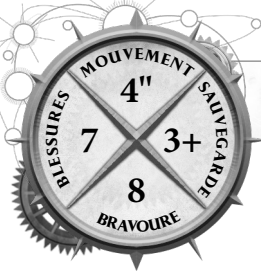


ORRUK MEGABOSS

Vêtus de plaques de fer et maniant d'immenses armes, les Megaboss mènent la charge des clans Ironjawz. Le simple fait de se battre renforce ces seigneurs de guerre barbares. Une fois dans la mêlée, il devient presque impossible de les tuer.



ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Kikoup' et Poing Frakass' Dents de Boss	1"	6	3+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Un Orruk Megaboss est une figurine individuelle armée d'un Kikoup' et Poing Frakass' Dents de Boss.

APTITUDES

Poing Frakass' Dents: *Les orruks armés d'un de ces gantelets dentelés de fonte peuvent bloquer un coup adverse avant de lancer une terrible contre-attaque avec les pointes de l'arme.*

Si le jet de sauvegarde non modifié pour une attaque ciblant cette figurine est 6, l'unité attaquante subit 1 blessure mortelle après que toutes ses attaques ont été résolues.

La Victoire Rend Fort: *Plus un Megaboss gagne des duels, plus il devient fort.*

À la fin de la phase de combat, si une ou plusieurs figurines ennemies ont été tuées par des blessures infligées par les attaques de cette figurine à cette phase de combat, ajoutez 1 à la caractéristique de Blessures de cette figurine et ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de son Kikoup' et Poing Frakass' Dents de Boss.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Allez lé Gars, On s'y Kolle! *Par une beigne ou un beuglement, un Megaboss exhorte les Ironjawz à combattre encore plus brutalement.*

Vous pouvez utiliser cette aptitude au début de la phase de combat. Si vous le faites, choisissez 1 unité **IRONJAWZ** amie à 12" ou moins d'une figurine amie ayant cette aptitude de commandement, ou entièrement à 18" ou moins d'une figurine amie ayant cette aptitude de commandement qui est un **MONSTRE**. Jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées par l'unité choisie. Une unité ne peut pas bénéficier de cette aptitude de commandement plus d'une fois par phase.