

Warhammer Quest



Monstres

Champion Homme bête

ARMES MAGIQUES
Certains monstres possèdent des Armes Magiques, comparables à celles des guerriers. Cependant, dans le cas des monstres, ces armes sont maudites et malféiques : elles détruiraient n'importe quel guerrier tentant de les utiliser.

Si la ligne du monstre indique qu'il porte une Arme Magique, lancez 1D6 pour déterminer sa nature. Un groupe de monstres du même type est équipé du même type d'Armes Magiques, vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

1 Epée Acérée. Cette épée provoque (+1 blessure x le niveau du porteur). Un monstre choisi dans le tableau des monstres de niveau 3, par exemple infligera +3 blessures supplémentaires.

2 Epée de Distorsion. Epée de Distorsion. Cette épée estompe la silhouette de son porteur, le rendant plus difficile à toucher. Tout guerrier essayant d'attaquer un monstre muni de cette arme doit déduire -1 de ses jets pour toucher. De plus, la nature distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant +1 en Endurance.

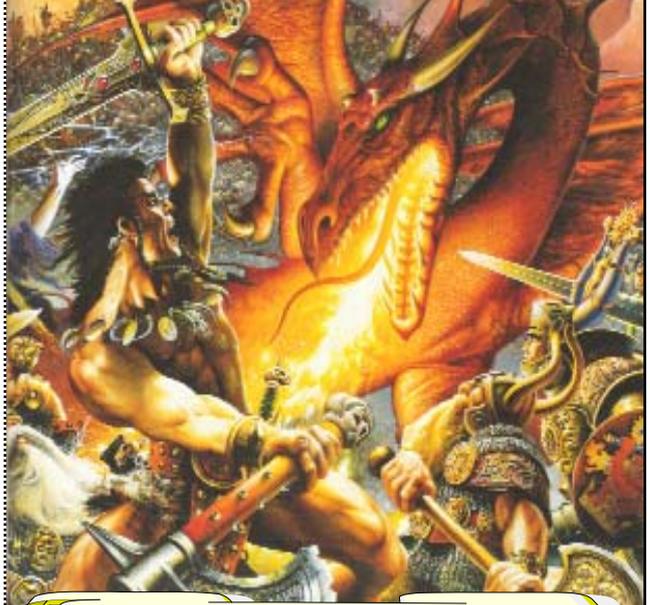
3 Epée de Douleur. Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.

4 Epée Noire. Epée Noire. Cette épée modifie le déroulement du temps dans ses parages. Une fois par tour, vous pouvez relancer la première Attaque manquée du porteur de l'épée. En plus, cette épée provoque +1D6 blessures.

5 Epée de Folie. Cette épée donne à son porteur une Valeur de Peur égale à la Valeur de Peur du guerrier qu'il combat. Si le monstre qui manie cette épée provoque déjà la Peur, il reçoit une Valeur de Terreur égale à sa Valeur de Peur d'origine.

6 Lame des Damnés. Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle frappe (déterminez les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).

Warhammer Quest



Monstres

Champion Homme bête

Points de vie : 30
Mouvement : 4
Combat : 5
Tir : 3+
Initiative : 4
Force : 4
Endurance : 4
Attaque : 2

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

LANCER LANCES
Des qu'un champion homme bête est placé sur le plateau et avant que les guerriers ne puissent faire quoi que ce soit, ils peut lancer sa lance en une seule et unique Attaque. Sur 3+, la cible est touchée et la lance cause 1D6+8 blessures, modifiées par l'Endurance et l'Armure de la cible. Après avoir lancé sa lance, un champion homme bête combat en corps à corps au cours de la phase des monstres, comme d'habitude.

Dommages : 1D6 + 4 - Si jet 5+ : 2D6 + 4
Lancer lances : 1D6 + 8
1 Arme magique
Valeur 610 Pièces d'or