

Warhammer Quest



Monstres

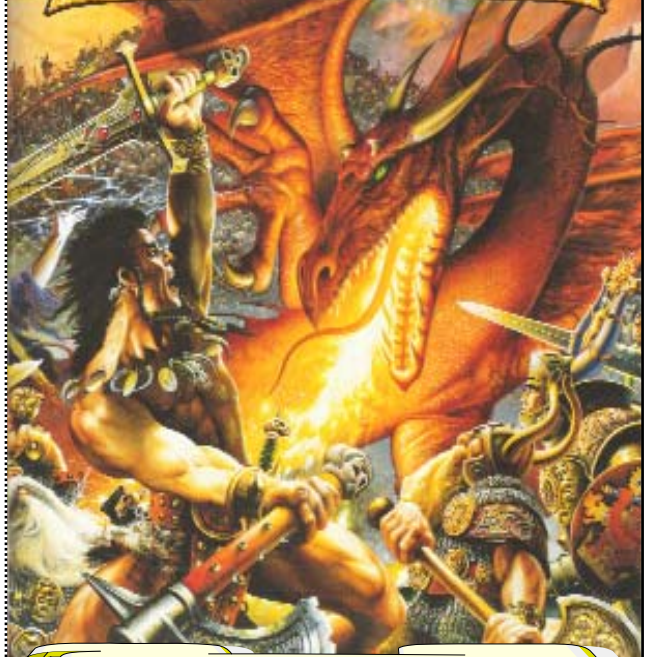
Horreur rose

RESISTANCE MAGIQUE 6+
L'Horreur rose de Tzeentch possède une Valeur de Résistance *Magique* de 6+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. Ce jet s'appelle le Jet de Résistance. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre l'Horreur rose de Tzeentch. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par l'Horreur rose de Tzeentch. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par monstre concerné. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

MORT -> HORREURS BLEUES
Chaque fois qu'une Horreur Rose est tuée, deux Horreurs Bleues se relèvent à sa place. Les Horreurs Bleues sont placées à côté du guerrier qui a tué l'Horreur Rose qui les a générées. Si cela est impossible, placez-les dans la case vide la plus proche. Aussitôt que les Horreurs Bleues apparaissent, effectuez un jet de Peur pour chaque guerrier.

AURA DEMONIAQUE -1
Si vous attaquez une de ces créatures avec une arme non magique, votre guerrier voit ses jets pour toucher réduits de 1. Les armes magiques attaquent normalement.

Warhammer Quest



Monstres

Horreur rose

Points de vie : 6	Initiative : 6	Force : 4	Endurance : 3	Attaques : 2
Mouvement : 5				
Combat : 5				
Tir : 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

Points de vie : 6
Lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 6, il est effrayé et combat avec un malus de -1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de valeur nécessaires augmenter de +1

DOMMAGES : 1D6+4
PEUR 6 - Aura démoniaque -1
RÉSISTANCE MAGIQUE 6+
MORT => HORREURS BLEUES
Valeur 200 Pièces d'or

