

Warhammer Quest



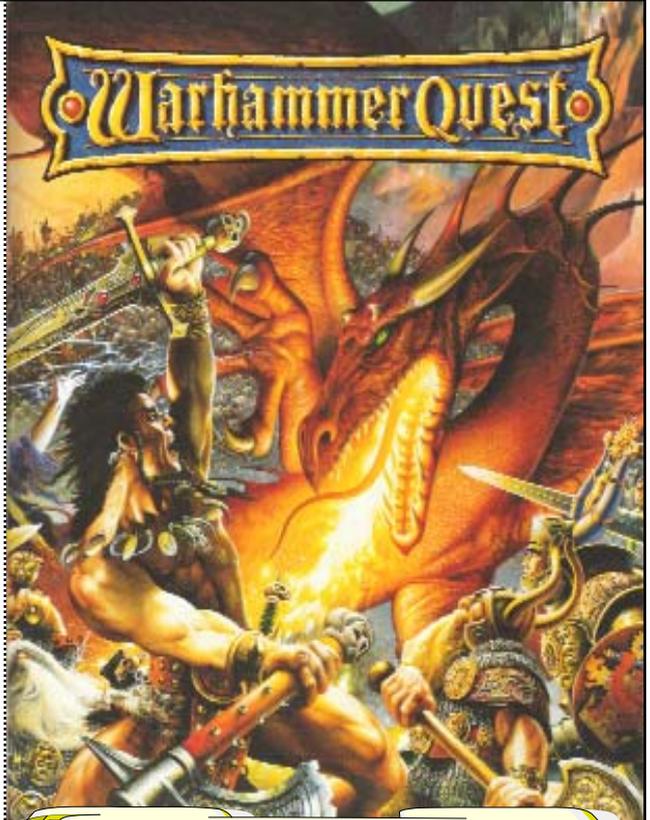
Monstres

RESISTANCE MAGIQUE 5+
Le Juggernaut de Khorne possède une Valeur de Résistance Magique de 5+, qui est le résultat requis sur ID6 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 le Juggernaut de Khorne. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par le Juggernaut de Khorne. 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.

PEUR 7
Lancez ID6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 7, 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 pouvoir nécessaires augmenter de +1

AURA DEMONIAQUE -1
Les sanguinaires sont d'essence démoniaque, ce qui les rend difficiles à tuer. 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.

JUGGERNAUT de KHORNE



Monstres

Valeur 700 Pièces d'or

Dommages : 2D6 + 5
Aura Démoniaque -1
Peur : 7
Résistance Magique 5+
Jamais bloqué

Les Juggernauts sont d'énormes créatures démoniaques dont la peau est faite d'airain et le sang de métal en fusion. Ce sont des créatures bestiales d'une violence aveugle.

CC Adverse	1	2	3	4	4	4	4	4	5	5	6
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	4	4	5	5	6

Points de vie : 35
Initiative : 2
Force : 5
Endurance : 5(7)
Combat : 3
Tir : -
Armure : 2
Attaques : 2

JUGGERNAUT de KHORNE

