

Warhammer Quest

IMPASSIBILITE

Chaque fois qu'un guerrier touche ce monstre en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, le coup rebondit sans le moindre dommage.

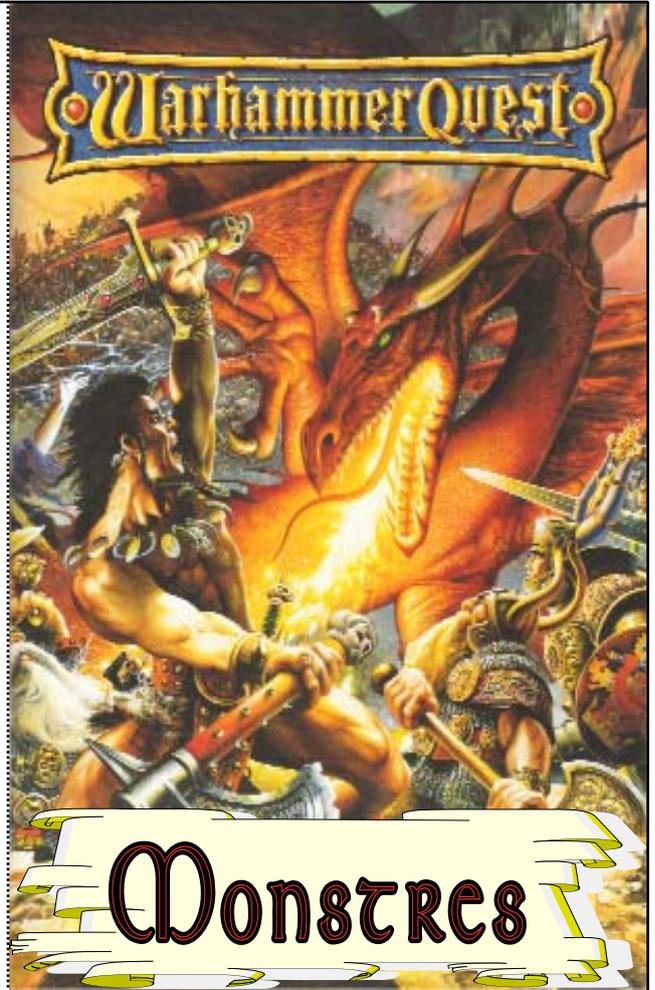
INSENSIBILITE

Chaque fois qu'un guerrier touche ce monstre en corps à corps ou sur un tir déduisez 6 du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du monstre s'il y a lieu).

GRAND MONSTRE

Lorsque vous placez ce monstre sur le plateau, tirez un pion de guerrier. Le joueur désigné place la figurine n'importe où sur le plateau, tournée dans n'importe quelle direction, en déplaçant les autres monstres et les guerriers si nécessaire. Tirez un second pion de guerrier pour déterminer qui le monstre attaque.

N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal au niveau du tableau d'où est tiré le monstre. Si un Grand Monstre réussit à tuer un guerrier et que certaines de ses Attaques sont inutilisées, il peut alors choisir une autre cible et finir ses Attaques sur elle.



Monstres

1800 Pièces d'or

Dommages : 3D6+5 ;
4D6+5 sur jet 5+ ;
Terreur 10 - Vol - Capture
Dommages Dard 3D6 + poison
Grand monstre - Impassibilité 5+
Insensibilité 6 - Jamais bloqué

Points de vie : 46	Mouvement : 6	Force : 5	Endurance : (6)	Attaques : 3	Armure : 3										
Tir : -	Combat : 5														
Les wyverns ressemblent à des dragons bien que moins grandes et sans pattes avant. Elles possèdent une peau écailleuse et des plaques de corne qui les couvrent de la tête aux pieds. Les wyverns possèdent un long cou sinueux, qui leur permet de mouvoir leur tête avec une rapidité incroyable. Leur gueule est garnie de crocs acérés et est toujours ouverte pour pousser des hurlements terrifiants. Leur queue est hérissée de pointes et terminée par un dard.															
CC Adverse <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> </table>						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
Pour toucher <table border="1"> <tr> <td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td> </tr> </table>						2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
2	2	3	3	4	4	4	4	4	4						

CAPTURE
 Au début de chaque tour, tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est attaqué par la wyvern. Elle être alors son long cou pour tenter d'emprisonner sa victime et l'amener à elle.
 La wyvern fait un jet pour toucher normal. S'il est réussi, il ne provoque aucun dommage mais le guerrier est saisi. La figurine est immédiatement attirée vers une case adjacente à celle de la wyvern, en déplaçant les autres figurines si nécessaire. Toutes les attaques de la wyvern sont alors portées normalement contre le guerrier capturé. Si 2 ou plus de ces attaques atteignent leur cible le guerrier est touché par le dard. Notez que le guerrier ne peut tenter d'esquiver que la saisie initiale, pas les autres attaques.
POISON
 Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par une attaque empoisonnée, sa Force est réduite de -1 de façon permanente, lorsqu'il revient à 1 Point de Vie ou plus. Si un guerrier voit son Endurance réduite à 0, il est tué et retiré de la partie.
VOL
 La manœuvre peut se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin. La manœuvre ne peut pas être bloquée et peut changer d'adversaire à chaque tour. Tirez un pion de guerrier au début de chaque phase de monstre pour chaque monstre volant afin de déterminer sa cible. (S'il n'y a pas de case vide à côté du guerrier désigné, tirez un autre pion).
TERREUR
 Lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 10, le guerrier est terrifié et combat avec un malus de -2 à ses jets pour lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de +2

WYVERN

WYVERN

