

GRAND CHEF GOBELIN

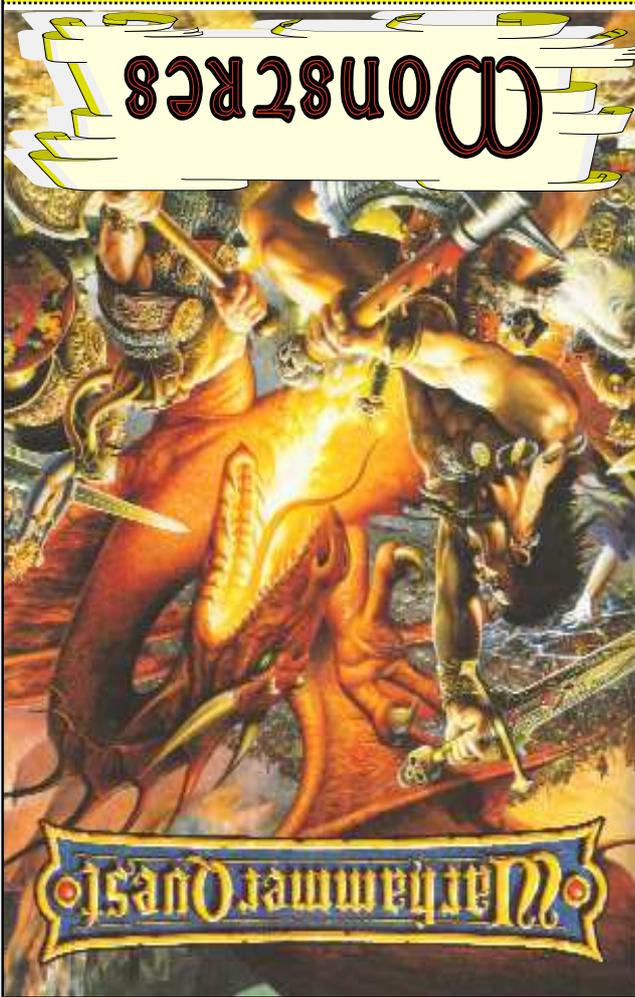
Points de vie : 12 Initiative : 4
 Mouvement : 4 Force : 4
 Combat : 4 Endurance : 4(6)
 Tir : 2+ Attaques : 3
 Armure : 2

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

Comme leurs grands cousins les orques, les gobelins sont de taille variable bien qu'ils restent plus petits que les orques et les humains. Ils ont des doigts agiles et rapides, de petits yeux perçants et des dents minuscules mais pointues. Comparés aux orques, les gobelins ont l'air chétif avec leurs bras malingres. Leur voix est plus perchée que celle des orques et ils sont extrêmement bavards, tandis que les orques sont plutôt enclins à parler lentement ou à se taire (considérant généralement qu'un regard mauvais est souvent un moyen de communiquer suffisamment éloquent).

Dommages : 1D6 + 4
Résistance Magique 5+ (anneau)
1 Arme Magique

Valeur 330 Pièces d'or



GRAND CHEF GOBELIN

RESISTANCE MAGIQUE 5+

Les Grands Chefs Gobelins sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. On parle pour ces guerriers de Résistance *Magique*.

Un Grand Chef Gobelin avec cette aptitude, possède une Valeur de Résistance *Magique* 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 le Grand Chef Gobelin. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par celui-ci. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par Grand Chef Gobelin concerné. La résistance magique les protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

ANNEAU DE RÉSISTANCE

Cet anneau donne à son porteur une Résistance Magique de 6+. Comme le Grand Chef Gobelin possède déjà l'aptitude Résistance Magique, celle-ci est augmentée de +1, à savoir une Résistance Magique 5+.

MONSTRES

Certains monstres possèdent des Armes *Magiques*, comparables à celles des guerriers. Cependant, dans le cas des monstres, ces armes sont maudites et malféiques : elles détruisent tout ce qu'elles touchent et 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 Épée 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 Épée 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 Épée 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 Épée Noire. Épée 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 Épée de Folie. Cette épée donne à son porteur une Valeur de Peur égale au double du niveau du guerrier qu'il combat. Si le monstre qui égale à sa Valeur de Peur, il reçoit une Valeur de Peur d'origine.

6 Lame des Dammés. 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).

ARMES MAGIQUES

GRAND CHEF GOBELIN