

TARQUOL DENT JAUNE

SEIGNEUR DE GUERRE VERMINE DE CHOC

Points de vie:	30
Mouvement:	5
Combat:	6
Tir:	1+
Force:	4
Endurance:	4 (7)
Initiative:	7
Attaques:	4
Or:	900
Armure:	3
Niveau	4
Dommages:	2+1D6 *



Tarquol	
PV	30

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

* +1D6 Epée noire

Esquive 5+ ; Résistance magique 5+; Armure magique ; Objet magique ; Arme magique.

ESQUIVE 5+

Tarquol Dent Jaune est capable, à l'instar des guerriers elfes, d'esquiver. Il est doté d'une valeur d'Esquive de 5+ qui représente le résultat à obtenir sur 1 D6 pour esquiver un coup.

RESISTANCE MAGIQUE 4+ (+1 armure du chaos)

Tarquol Dent Jaune est capable de repousser les effets des sorts lancés contre lui. Sa valeur de Résistance Magique (5+), est le résultat requis sur 1 D6 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 Tarquol. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés.

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.

ARMURE MAGIQUE

Armure du Chaos. Lorsque le porteur est touché, lancez 1D6. Sur un résultat de 4,5 ou 6 le coup ne provoque aucun dommage. De plus le porteur bénéficie d'une *Résistance Magique* de 5+.

OBJETS MAGIQUES

Anneau de Feu Maudit. Le porteur peut lancer un éclair d'énergie par tour sur les guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer la cible. Faites ensuite un jet pour toucher avec une caractéristique de Tir de 4+. Si l'attaque réussit, la cible subit 2D6 + (2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateur pour l'armure

ARME MAGIQUE

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.