

Tueur de Trolls



Compétences

Tueur de Trolls



Compétences

Tueur de Trolls



Compétences

Tueur de Trolls



Compétences

FORCE BRUTE

Cette compétence permet au Tueur d'écartier un monstre de sa route.

Lancez un dé et ajoutez la Force du guerrier.

Si le total est inférieur ou égal à la Force du monstre, il est trop gros et votre guerrier échoue.

Si le total est supérieur à la Force du monstre, celui-ci est bousculé, vers une des cases inoccupées parmi les 3 cases se trouvant derrière lui (au choix).

Après avoir poussé le monstre votre guerrier peut à présent effectuer ses attaques normales.

Compétences du Tueur de Trolls

BERSERK

Chaque tour, avant le combat, le Tueur de Trolls peut tenter de devenir berserk. Lancez 1D6, ajoutez +1 pour chaque monstre qu'il a tué durant ce combat. Sur un jet non modifié de 1, il est si furieux qu'il attaque les guerriers qui se trouvent dans les cases adjacentes, chacun subit 1 point de dommages sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance.

Sur un des résultats modifiés du tableau ci-dessous, il devient berserk pour le reste du combat. Pendant qu'il est berserk, il obtient +1 attaque.

Tueur de Trolls 6+
Tueur de Géants 5+
Tueur de Dragons 4+
Tueur de Démons 4+

Compétences du Tueur de Trolls

COUP INSTINCTIF

Cette compétence permet au Tueur de Trolls de faire une attaque immédiate sur un monstre dès que celui-ci est placé sur le plateau à côté de lui.

S'il y a plus d'une cible possible, vous pouvez choisir laquelle attaquer. Cette attaque est en plus des attaques normales du guerrier.

Comme cette capacité permet une riposte instinctive à une embuscade, votre guerrier ne peut pas faire de Coup Mortel mais il est immunisé contre tout effet psychologique éventuellement causé par la cible.

Compétences du Tueur de Trolls

FRÉNÉSIE

A chaque tour, avant le combat, le Tueur peut tenter de devenir frénétique pour entrer dans un état de rage folle pendant un tour.

Lancez 1D6 et consultez le tableau suivant.

Un Tueur de Trolls a -1 à ce jet, un Tueur de Géants +0, un Tueur de Dragons ou de Démons +1. Un jet naturel de 1 est toujours un échec.

- 1 Votre guerrier perd la tête. Au lieu d'attaquer le monstre, il tente de se blesser. Il subit les effets de la touche automatique qu'il s'est infligée. Résolvez le coup comme s'il avait été porté sur un monstre, en prenant en compte les capacités spéciales prenant en compte les capacités spéciales attachées à l'arme employée et aux compétences qu'il a déclarées vouloir utiliser.
- 2 - 4 Votre guerrier n'arrive pas à entrer en état de frénésie et en reste morose et dépité. Après un gros soupir, il reprend ses esprits et combat normalement pendant ce tour.
- 5 - 6 Votre Tueur double le nombre de ses attaques. pour ce tour.

Compétences du Tueur de Trolls

Tueur de Trolls



Compétences

Tueur de Trolls



Compétences

Tueur de Trolls



Compétences

Tueur de Trolls



Compétences

IGNORER LA PEUR

Votre guerrier est peu affecté par la Peur ou la Terreur. Sa volonté est de mourir en combattant un monstre terrible et il est souvent content d'avoir l'occasion de rencontrer un tel adversaire.

Il possède les modificateurs suivants pour les tests de Peur ou de Terreur.

	<i>Peur</i>	<i>Terreur</i>
Tueur de Trolls	+1	+1
Tueur de Géants	+2	+1
Tueur de Dragons	+3	+2
Tueur de Démons	+4	+2

Compétences du Tueur de Trolls

ROBUSTESSE

Votre guerrier a une telle résistance à la douleur, que même les coups les plus puissants ont moins d'effets sur lui.

Chaque fois qu'il est touché, déduisez le nombre correspondant du tableau ci-dessous du nombre de blessures subies (en plus de l'Endurance, lorsque cela est possible).

Tueur de Trolls -2 Points de Vie
 Tueur de Géants -3 Points de Vie
 Tueur de Dragons -4 Points de Vie
 Tueur de Démons -5 Points de Vie

Compétences du Tueur de Trolls

AMBIDEXTRIE

Votre guerrier peut combattre avec deux haches à une main en même temps.

Lorsqu'il le fait, il gagne le nombre suivant d'attaques à chaque tour, selon son niveau.

Si les armes diffèrent dans le nombre de dommages qu'elles infligent, vous devez dire laquelle vous utilisez avant chaque attaque.

Tueur de Trolls + 1 Attaque
 Tueur de Géants + 1 Attaque
 Tueur de Dragons + 2 Attaques
 Tueur de Démons + 3 Attaques

Compétences du Tueur de Trolls

IMPASSIBILITÉ

Un Tueur de Trolls a un tel seuil de résistance à la douleur qu'il ne sent même pas certains coups. A chaque tour, il peut tenter d'ignorer autant de coups qu'il possède d'Attaques. Lancez 1D6 pour chaque attaque subie qu'il tente d'ignorer. Sur un résultat supérieur ou égal à une des valeurs ci-dessous, il peut ignorer les dommages provoqués par le coup.

Tueur de Trolls 6+
 Tueur de Géants 5+
 Tueur de Dragons 5+
 Tueur de Démons 4+

Compétences du Tueur de Trolls

Tueur de Trolls



Compétences

Tueur de Trolls



Compétences

Tueur de Trolls



Compétences

COUP PUISSANT

Cette compétence permet au Tueur de Trolls d'augmenter la Force de ses coups en regroupant des attaques.

Pour chaque attaque qu'il abandonne, le Tueur peut lancer 1D6 dommages supplémentaires sur une des attaques restantes.

Vous devez déclarer que votre joueur utilise cette compétence avant de faire ses jets pour toucher.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

Compétences du Tueur de Trolls

CHANT DE MORT

Cette compétence permet au Tueur de survivre sans Points de Vie en puisant dans ses ressources physiques et sa volonté.

Aussitôt que votre guerrier tombe à zéro Points de Vie, il commence à entonner un hymne terrible et solennel, son chant de mort. Plutôt que de tomber inconscient, il reste debout et peut continuer à se battre. Attribuez-lui 1 Point de Vie.

Chaque fois que le guerrier est touché pendant son chant de mort, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, le coup produit les effets classiques : votre guerrier repasse à 0 Points de Vie et sombre dans l'inconscience.

Sur un résultat de 5 ou 6, il ignore les effets du coup et reste à 1 Point de Vie.

Votre guerrier continue à chanter et à rester à un Point de Vie jusqu'à ce qu'il soit soigné normalement.

Compétences du Tueur de Trolls

FURIE SANGUINAIRE

Cette compétence permet au Tueur de grouper les attaques d'un même tour en une seule attaque dévastatrice. Faites une attaque normale.

Si vous touchez la cible et que vous la tuez avec cette seule attaque, votre guerrier peut avancer d'une case, si ce mouvement le met en contact avec une autre figurine, il peut à nouveau attaquer.

Il peut continuer tant qu'il tue les monstres d'une seul coup. S'il échoue son attaque est finie.

Cette attaque ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

Compétences du Tueur de Trolls