

Warhammer Quest



Monstres

Plutôt que de répartir uniformément ces monstres entre les différents guerriers lorsque vous les placez sur le plateau, tirez un pion de guerrier et placez autant de monstres que vous le pouvez autour de ce guerrier. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les monstres soient placés sur le plateau.

Chaque groupe de monstres entourant un des guerriers effectue une attaque combinée pour chaque Attaque du profil des monstres : chaque groupe de loup peut par exemple, délivrer une attaque combinée. Pour cela, comptez le nombre de monstres attaquant le guerrier. Pour chaque loup à partir du deuxième en contact avec le guerrier, ajoutez +1 au jet pour toucher et +3 à la Force de l'attaque.

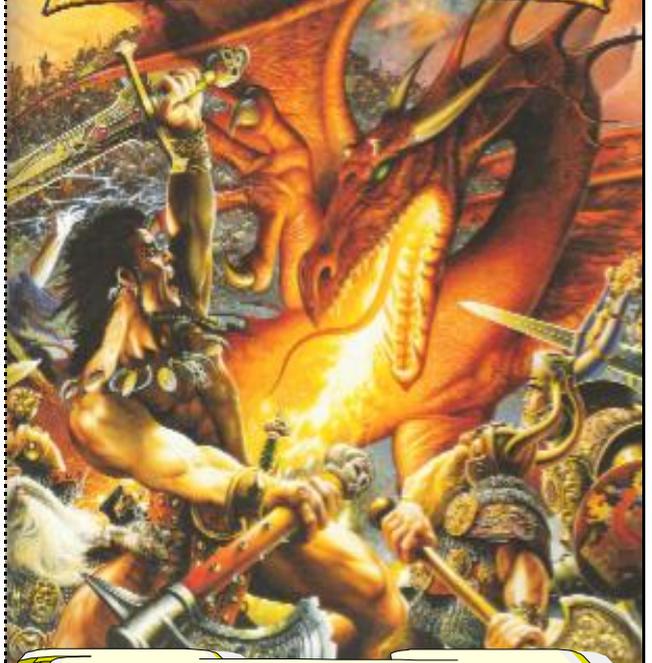
Si, par exemple, 4 loups font une attaque groupée, ils ont une Attaque de Force 12 avec un bonus de +3 pour toucher.

Une fois l'attaque déclenchée, les loups en meute ne peuvent pas arrêter, ils attaquent jusqu'à ce qu'ils soient tous morts ou que le guerrier soit tué.

Lorsqu'ils se défendent, chaque monstre du groupe combat individuellement, voir la caractéristique Combat de son profil.

GRAND LOUP

Warhammer Quest



Monstres

Frénésie 6+
Les grands loups sont sujets à la *Frénésie*. Chaque tour, avant les combats, de tels monstres entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6.
Si le résultat est au moins égal à 6, (indice de frénésie indiqué après la caractéristique Frénésie), les monstres voient leur nombre d'attaques multiplié par deux pour le reste du combat.

Valeur 100 Pièces d'or

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

Points de vie : 6
Mouvement : 9
Endurance : 3
Force : 3
Combat : 4
Initiative : 3
Attaques : 1

Dommages 1D6 + 3
Embuscade 5+
Attaque en meute

Attaque en meute
Certains monstres peuvent se mettre à plusieurs pour se battre, espérant utiliser le poids du nombre pour vaincre.

GRAND LOUP

