



## Utilisation des montures à Warhammer Quest.

Les montures permettront aux guerriers de se déplacer plus vite, de gagner des bonus d'attaque et de défenses, et de réduire leur temps de voyage.

Attaquer un guerrier monté :

Avant d'attaquer, l'ennemi lance autant de D6 qu'il a d'attaque :

1-2-3 : l'attaque est dirigée sur le guerrier.

4-5-6 : l'attaque est dirigée sur la monture.

### Règles spéciales des montures :

#### Mouvement :

Le cheval permet au guerrier qui le monte d'utiliser la capacité de mouvement de sa monture.

#### Charge :

Le guerrier peut effectuer une charge sur les monstres s'il se déplace de plus de 4 cases pour engager le corps à corps. La charge lui donne un D6 dommage supplémentaire pour la première phase du combat.

#### Voyagez moins longtemps (n) :

Le cheval réduit le temps de voyage pour se rendre à une ville, village ou cité de n semaines.

#### Débloccage :

Vous pouvez vous débloquent automatiquement.

#### Forcing (n):

Le cheval peut forcer le passage. Si des figurines ennemie de la taille d'un humain, bloque le passage, il peut tenter de forcer le passage : Sur un résultat de n+ sur 1D6 le cheval peut passer au travers des ennemi, ceux-ci sont bousculé et ne peuvent rien faire ce tour.

Le forcing doit être fait durant la phase de mouvement. Bien qu'il puisse traverser des ennemis, il doit s'arrêter sur des cases libres et ne peut se déplacer de plus de son mouvement.

#### Esquive (n) :

Certaines montures particulièrement intelligentes ressentent le danger et utiliseront leur mobilité et leur rapidité pour tenter d'esquiver certains coups dirigés vers elle ou son cavalier. Vous pouvez esquiver 1 attaque par tour sur un résultat de n+ sur 1D6.

#### Division de mouvement :

Une monture possédant cette capacité peut continuer à se déplacer après la phase de combat des guerriers si elle n'a pas utilisé la totalité de ses points de mouvement.

## Montures

### Cheval simple :

C'est le type de monture la plus abordable après la mule et le poney.

QUI : Tous sauf : Flagellant, Ogre, Halfling, Nain, Tueur Nain, danseur de guerre.

Points de vie : 5

Mouvement : 8

Combat : 2

Tir : 0

Force : 3

Endurance : 3

Initiative : 2

Attaque : 0

Domage : 0

Règles spéciales :

Mouvement, Charge, Voyagez moins longtemps (2), Déblocage

### Cheval de trait :

Plus fort que le cheval classique, le cheval de trait peut tirer une petite charrette, et se frayer un passage au milieu des mêlées.

QUI : Tous sauf : Flagellant, Ogre, Halfling, Nain, Tueur Nain, Danseur de guerre.

Points de vie : 6

Mouvement : 7

Combat : 2

Tir : 0

Force : 4

Endurance : 4

Initiative : 2

Attaque : 0

Domage : 0

Règles spéciales :

Mouvement, Charge, Voyagez moins longtemps (2), Déblocage, Forcing (5)

### Destrier impérial :

QUI : Tous sauf : Flagellant, Ogre, Halfling, Nain, Tueur Nain, Danseur de guerre.

Points de vie : 6

Mouvement : 8

Combat : 2

Tir : 0

Force : 3

Endurance : 4

Initiative : 2

Attaque : 1

Domage : 1D6

Règles spéciales :

Mouvement, Charge, Voyagez moins longtemps (2), Déblocage, Forcing (6)





### **Destrier Bretonnien**

QUI : Tous sauf : Flagellant, Ogre, Halfling, Nain, Tueur Nain.

Points de vie : 7  
Mouvement : 8  
Combat : 3  
Tir : 0  
Force : 3  
Endurance : 4  
Initiative : 2  
Attaque : 1  
Dommages : 1D6

Règles spéciales :  
Mouvement, Charge , Voyagez moins longtemps (2),  
Déblocage, Forcing (5)

### **Persan Arabien**

QUI : Tous sauf : Flagellant, Ogre, Halfling, Nain, Tueur Nain, Danseur de guerre.

Points de vie : 7  
Mouvement : 9  
Combat : 3  
Tir : 0  
Force : 3  
Endurance : 4  
Initiative : 2  
Attaque : 1  
Dommages : 1D6

Règles spéciales :  
Mouvement, Charge , Voyagez moins longtemps (2), Déblocage, Esquive (6).

### **Coursier elfique**

QUI : Tous sauf : Flagellant, Ogre, Halfling, Nain, Tueur Nain, Danseur de guerre.

Points de vie : 7  
Mouvement : 9  
Combat : 3  
Tir : 0  
Force : 3  
Endurance : 4  
Initiative : 3  
Attaque : 1  
Dommages : 1D6

Règles spéciales :  
Mouvement, Charge , Voyagez moins longtemps (2),  
Déblocage, Esquive (5), Division de mouvement.



## **Poney**

Qui : Halfling et nain uniquement.

Points de vie : 4

Mouvement : 6

Combat : 2

Tir : 0

Force : 3

Endurance : 3

Initiative : 2

Attaque : 0

Domage : 0

Règles spéciales :

Mouvement, Voyagez moins longtemps (1), Déblocage.

## **Mule**

Qui : Halfling et nain uniquement

Points de vie : 4

Mouvement : 1D6 (lancez a chaque fois avant déplacement.)

Combat : 2

Tir : 0

Force : 3

Endurance : 3

Initiative : 1

Attaque : 0

Domage : 0

Règles spéciales :

Mouvement, Voyagez moins longtemps (1), Déblocage.

