

**GRAND MONSTRE**

Lorsque vous placez ce monstre sur le plateau, tirez un pion de guerrier. Le joueur désigné place la figurine n'importe où sur le plateau, tournée dans n'importe quelle direction, en déplaçant les autres monstres et les guerriers si nécessaire. Tirez un second pion de guerrier pour déterminer qui le monstre attaque. N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal au niveau du tableau d'où est tiré le monstre. Si un Grand Monstre réussit à tuer un guerrier et que certaines de ses Attaques sont inutilisées, il peut alors choisir une autre cible et finir ses Attaques sur elle.

**DEMON MAJEUR 13**

Les Grands Immondes sont désignés sous l'appellation Démon Majeur car ce sont les plus puissantes des créatures d'origine démoniaque. Lors d'une attaque avec une arme non-magique contre un Grand Immonde, les jets pour toucher de votre guerrier sont réduits de -2. Les attaques avec armes magiques ne subissent qu'un malus de -1.

Les Grands Immondes possèdent une Valeur de Terreur Démoniaque de 13. Au début d'un combat où un Grand Immonde se trouve en jeu, lancez 1D6 + (le niveau de votre guerrier) pour chaque guerrier présent : ceci est le test de Terreur Démoniaque de votre guerrier. Si son résultat est supérieur à 13, votre guerrier n'est pas effrayé et peut combattre normalement.

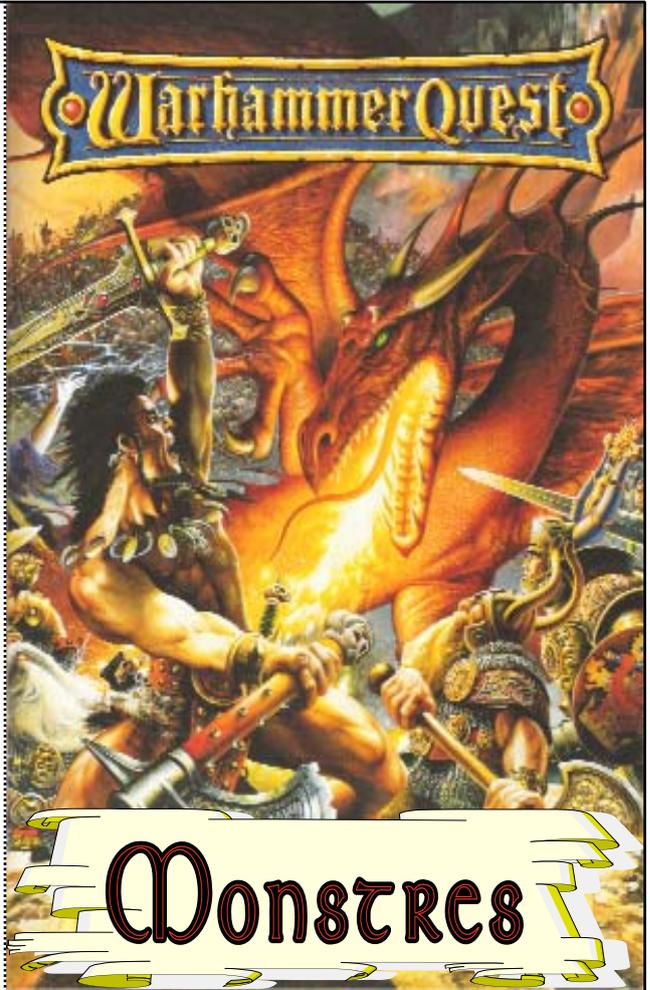
Si le total est inférieur ou égal à 13 et n'est pas un résultat naturel de 1, ce guerrier est terrifié pendant le combat et se bat avec un malus de -2 pour toucher. Si un sorcier échoue à son test de terreur démoniaque, tous les sorts qu'il tente de lancer voient leur points de pouvoir pour lancer augmentés de +2. Si le résultat de votre guerrier est un 1 naturel, il est si terrifié qu'il ne peut rien faire du tout et peut être touché automatiquement.

**RESISTANCE MAGIQUE 4+**

Le grand immonde possède une Valeur de Résistance Magique de 4+, 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 immonde. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par le grand immonde. 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.

**EMBUSCADE MAGIQUE 5+**

Les grands immondes portent leurs attaques à une vitesse incroyable et peuvent tendre des embuscades magiques. Une embuscade magique fonctionne de la même façon qu'une classique, (attaque immédiate + attaque au tour des monstres) à la différence qu'il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé ! L'embuscade magique du grand immonde fonctionne sur 5+.



Valeur 5500 Pièces d'or

**4 sorts Magie du chaos (Cf. fiche magie du chaos)**  
**Impassibilité 5+ - Insensibilité 10 - Résistance Magique 4+**  
**Dissipation 4+ - Peste - Démon Majeur 13 - Grand Monstre**  
**Flot de corruption - Embuscade Magique 5+**  
**Dommages : 6D6 + 7**

Les Grands Immondes sont tellement puissants, qu'ils ignorent des coups qui merataient des monstres moins forts. Chaque fois qu'un guerrier touche un Grand Immonde en corps à corps ou sur un tir déduisez 10 du nombre de coups, à l'exception des plus terribles. Chaque fois qu'un guerrier ignorent la douleur des blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du monstre s'il y a lieu.)

**IMPASSIBILITE 5+**  
 Les Grands Immondes sont tellement puissants, qu'ils ignorent des coups qui merataient des monstres moins forts. Chaque fois qu'un guerrier touche un Grand Immonde en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, le coup rebondit sans le moindre dommage.

**INSENSIBILITE 10**  
 Les Grands Immondes sont tellement coriaces qu'ils ignorent la douleur des coups rebondit sans le moindre dommage.

Les Grands Immondes ressemblent trait pour trait à Nurgle : verts, immenses et boursoufflés de maladies. Du pus et de la saignée ne cessent de couler de crevasses de leur peau lépreuse. Un Grand Immonde peut vomir un flot de sang, de glaires, d'astécors et autres immondiées pour englober ses ennemis.

**POINTS DE VIE : 100**  
**Mouvement : 4**  
**Combat : 7**  
**Tir : A**  
**Armure : 4**  
**Attaques : 7**  
**Endurance : 8(12)**  
**Force : 7**  
**Initiative : 4**

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

**FLOT DE CORRUPTION**  
 Les Grands Immondes ont une attaque spéciale qui leur permet de vomir un flot de pus et de purtrefaction sur leurs ennemis. Cette attaque spéciale s'appelle le Flot de Corruption. Un Grand Immonde peut utiliser cette attaque une fois par tour, au début de la phase des monstres. N'importe quel guerrier qui se trouve sur la même section de donjon que le Grand Immonde peut être attaqué par le Flot de Corruption. Tirez un pion de guerrier pour déterminer quel guerrier est touché. Tracez une ligne depuis le centre de la case du Grand Immonde : chaque case se trouvant sur le trajet de cette ligne est affectée par le Flot de Corruption (voir le schéma ci-dessous). Lancez 2D6 par guerrier se trouvant dans une de ces cases. Si le résultat est inférieur ou égal à son Initiative, le guerrier réussit à esquiver le Flot de Corruption et ne subit aucun effet. Si le résultat est supérieur à son Initiative, le guerrier subit alors 3D6 blessures, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par le Flot de Corruption, son Endurance est réduite de -1 point de façon permanente. Si cette Endurance tombe à 0, il est tué et retiré de la partie.

Les zones claires indiquent quelles cases sont affectées par le Flot de Corruption. Alors que c'est le Barbar qui est visé, le Nain est également affecté car il se trouve dans l'aire d'effet de l'attaque du Grand Immonde de Nurgle

**DISSIPATION 4+**  
 Les Grands Immondes ont la capacité de Dissiper la Magie aux alentours. Cela est différent de l'aptitude spéciale Résistance Magique dans la mesure où le monstre peut de façon active annuler l'application de tous les sorts, et pas seulement de ceux lancés contre lui. Le Grand Immonde possède une Valeur de Dissipation de 4+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que l'aptitude fonctionne. Le jet de de est fait aussi rapidement que possible après qu'un sort ait été lancé. Si le résultat est supérieur ou égal à 1, le sort n'a finalement aucun effet et tout le pouvoir utilisé pour le lancer est perdu.

**PESTE**  
 Si votre guerrier voit ses Points de Vie réduits à 0 par un monstre atteint de peste, son Endurance est réduite de -1 de façon permanente, même s'il est soigné. Si l'Endurance d'un guerrier est réduite à 0, il est tué et retiré du jeu.

**GRAND IMMONDE** Démon majeur de NURGLE

