

Warhammer Quest



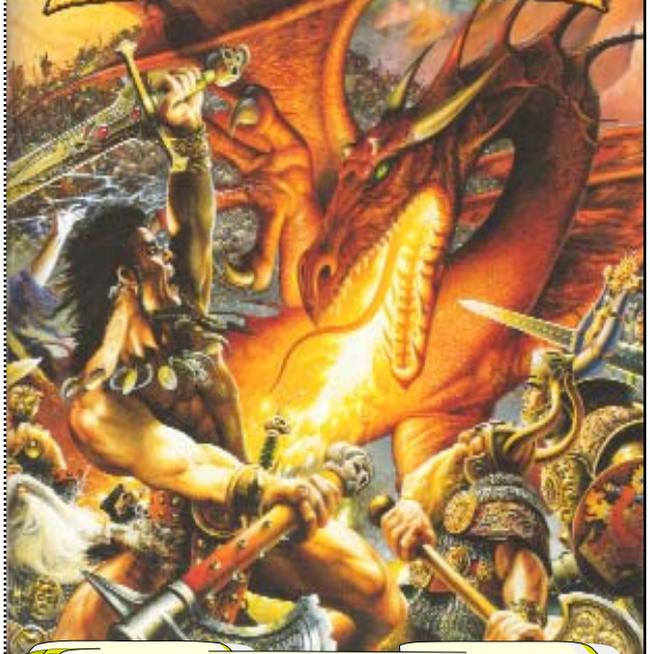
Monstres

AURA DEMONIAQUE -1
Si vous attaquez une de ces créatures avec une arme non magique, votre guerrier voit ses jets pour toucher réduits de 1. Les armes magiques attaquent normalement.

RESISTANCE MAGIQUE 6+
L'Horreur bleue de Tzeentch possède une Valeur de Résistance *Magique* de 6+, 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 l'Horreur bleue de Tzeentch. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par l'Horreur bleue de Tzeentch. 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.

Horreur bleue

Warhammer Quest



Monstres

Valeur 100 Pièces d'or

Domages : 1D6+3
Peur 4
Aura démoniaque -1
Résistance Magique 6+

PEUR 4
Lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 4, il est effrayé et combat avec un malus de -1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de +1

Les Horreurs sont des créatures faites de magie pure. Elles sont imprégnées d'énergie et ne cessent de sauter et de tourbillonner. Lorsqu'une Horreur Rose est tuée, elle se transforme en deux Horreurs Bleues qui continuent à combattre.

CC Adverse	1	2	3	4	4	4	4	5	5	6
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Points de vie : 7
Mouvement : 4
Combat : 3
Tir : 4+
Endurance : 3
Force : 3
Initiative : 7
Attaque : 1

Horreur bleue

