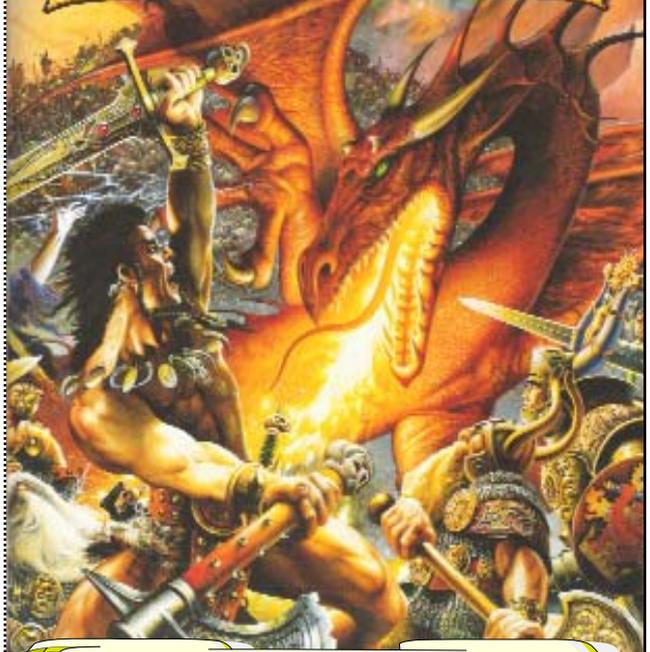


Warhammer Quest



Monstres

Warhammer Quest



Monstres

300 Pièces d'or

Dommages : Attaques des incendiaires de Tzeentch
Aura démoniaque -1
Embuscade Magique 5+ - Peur 7
Résistance Magique 6+

PEUR 7
 Lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 7, 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 volent leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de +1

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.
 Les Incendiaires sont parmi les plus étranges de tous les démons. La partie inférieure de leur corps ressemble à un champignon inversé muni de deux bras crachant des flammes. Ils n'ont pas à proprement parler de têtes mais leurs yeux et leur gueule béante sont situés entre leurs bras.

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

Points de vie : 17
 Mouvement : 9
 Combat : 3
 Tir : 2+
 Force : 5
 Endurance : 4
 Attaques : spécial

Les Incendiaires ne font pas d'attaques de corps à corps classiques. Au lieu de cela, ils embrasent n'importe quelle section de donjon où se trouvent les guerriers, les battant dans le Feu Rose de Tzeentch. Lancez 1D6 par Incendiary pour chaque figurine sur le plateau afin de déterminer combien de Points de Vie elle perd (les modificateurs normaux d'Armure et d'Endurance s'appliquent). Si cinq Incendiaries attaquent, lancez 5D6 pour chaque figurine se trouvant sur le plateau. Chaque Incendiary ne peut effectuer son attaque qu'une fois par tour (à moins qu'il n'ait réussi avec succès une Embuscade) et est immunisé contre les effets du feu rose de Tzeentch.

ATTAKES DES INCENDIAIRES DE TZEENTCH

Les Incendiaires de Tzeentch possèdent 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'Incendiary de Tzeentch. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par l'Incendiary 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.

RESISTANCE MAGIQUE 6+

L'Incendiary de Tzeentch possède une Valeur de Résistance Magique d'un Incendiary de Tzeentch fonctionne sur 5+.

EMBUSCADE MAGIQUE 5+

Les Incendiaries de Tzeentch 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 d'un Incendiary de Tzeentch fonctionne sur 5+.

Incendiary de Tzeentch