DRAGON

Points de vie : 74 **Initiative: 8**
Mouvement : 6 **Force : 6**
Combat : 6 **Endurance : 6(12)**
Tir : - **Attaques : 7**
Armure : 6

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

Les dragons sommolent dans des grottes enfouies au coeur même du Vieux Monde, couchés sur leur trésor. Malheur aux guerriers assez imprudents pour tenter de les voler, car rares sont les créatures capables de rivaliser avec un dragon en colère.

TERREUR 12

Lorsqu'un dragon empereur apparaît, lancez 1D6 + niveau du guerrier, C'est le test de Terreur du guerrier. Si le résultat est supérieur à **12**, le guerrier n'est pas effrayé pendant le durée du combat et peut combattre normalement. Si le résultat est inférieur ou égal à **12**, le guerrier est terrifié et subit un malus de -2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test, tous les sorts qu'il tente de jeter contre ce dragon empereur voient les points de pouvoir nécessaires, pour être lancés augmenter de +2. Les effets, bons ou mauvais, du test de Terreur ne s'appliquent qu'à un type de monstre et pour ce combat seulement.

Dommages : 6D6 + 6
Terreur : 12 - Vol - Trésor + 1
Souffle du dragon (Embuscade - Magie A)
Impassibilité 5+ - Insensibilité 7
Grand Monstre

Valeur 4500 Pièces d'or

TRÉSORS DE DRAGONS +1

Les dragons possèdent des trésors bien plus riches que tout ce que l'on trouve normalement. Lorsqu'un dragon est tué, lancez **1D6+1**, et reportez vous au tableau ci-dessous pour déterminer la composition du trésor pour chaque guerrier.

1 Or (1D6 x 10 PO)
2 – 3 Trésor de Salle de Donjon.
4 - 5 Trésor de Salle de Donjon et or
6 Trésor de pièce objectif.

VOL

Un dragon peut voler et se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin. Les dragons ne peuvent pas être bloqués et peuvent changer d'adversaire à chaque tour. Tirez un pion de guerrier au début de chaque phase et pour chaque monstre afin de déterminer sa cible. (S'il n'y a pas- de case vide à côté du guerrier désigné, tirez un autre pion.)

IMPASSIBILITÉ 5+

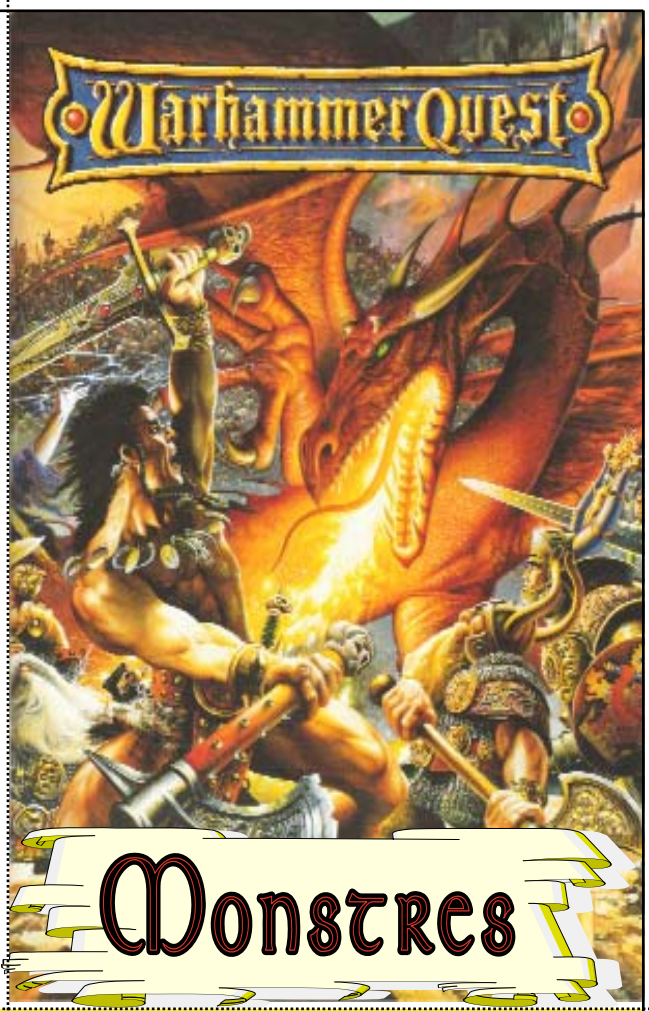
Les dragons sont tellement puissants, qu'ils ignorent des coups qui tueraient des monstres moins forts. Chaque fois qu'un guerrier touche en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à **5**, le coup rebondit sans le moindre dommage.

INSENSIBILITÉ 7

Les dragons sont tellement coriaces qu'ils ignorent la douleur des coups, à l'exception des plus terribles. Chaque fois qu'un guerrier touche un dragon en corps à corps ou sur un tir déduisez 7 du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'armure du monstre s'il y a lieu.)

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.



SOUFFLE DU DRAGON

Pour déterminer le type de dragon rencontré par les guerriers, et par conséquent le souffle qui lui sert d'arme, lancez 1D6. Au début de chaque tour, lancez 1D6. Le résultat indique le nombre de guerriers touchés. Pour déterminer les guerriers touchés, ayez recours aux pions de guerriers :

1-2 **Dragon de Feu- Souffle Enflammé**. Chaque guerrier touché par le feu subit 3D6 blessures, sans prendre en compte l'armure.

3 **Dragon Noir - Souffle de Fumée**. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier touché par la fumée, soustrayez son Endurance et multipliez lé résultat par 2. Le total est le nombre de D6 blessures subies par le guerrier, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance : Par exemple, vous obtenez un 6 pour un guerrier d'une Endurance de 4. II subit (6-4) x2 = 4D6, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

4 **Dragon Vert- Souffle- Corrosif.** Lancez lD6 par guerrier et ajoutez son Endurance. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, le guerrier n'est pas affecté. Si le résultat est inférieur ou égal à 6; il subit 3D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure.

5 **Dragon Bleu - Souffle Électrique**. Les dragons bleus génèrent des arcs électriques de grande puissance: Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est touché. La victime subit 2D6 blessures sans prendre en compte l'armure. Après avoir résolu cette attaque, lancez un autre D6. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6; les éclairs se répercutent jusque sur un autre guerrier. Il subit également 2D6 blessures, sans prendre en compte l'armure. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'arc électrique échoue à toucher un guerrier.

6 **Dragon Blanc- Souffle Glacial.** Chaque guerrier subit 1D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure, De plus, il est gelé pour un tour: son Mouvement baisse d' 1 point; il peut être touché automatiquement- et un jet de dé pour n'importe quelle action doit obligatoirement être -un 6 pour, réussir.

Lorsqu'un dragon utilise son souffle, il peut également effectuer toutes ses attaques normales.

EMBUSCADE MAGIQUE A

Les dragons 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'attaque magique du dragon touche automatiquement