

GRAND LOUP

Points de vie : 6
 Mouvement : 9
 Combat : 4
 Initiative: 3

Force : 3
 Endurance : 3
 Attaques : 1

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

Dommages 1D6 + 3
Embuscade 5+
Attaque en meute

Frénésie 6+

Les grands loups sont sujets à la *Frénésie*. Chaque tour, avant les combats, de tels monstres entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6.

Si le résultat est au moins égal à 6, (indice de frénésie indiqué après la caractéristique Frénésie), les monstres voient leur nombres d'attaques multiplié par deux pour le reste du combat.

Attaque en meute

Certains monstres peuvent se mettre à plusieurs pour se battre, espérant utiliser le poids du nombre pour vaincre.

GRAND LOUP

Plutôt que de répartir uniformément ces monstres entre les différents guerriers lorsque vous les placez sur le plateau, tirez un pion de guerrier et placez autant de monstres que vous le pouvez autour de ce guerrier. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les monstres soient placés sur le plateau.

Chaque groupe de monstres entourant un des guerriers effectue une attaque combinée pour chaque Attaque du profil des monstres : chaque groupe de loup peut par exemple, délivrer une attaque combinée. Pour cela, comptez le nombre de monstres attaquant le guerrier. Pour chaque loup à partir du deuxième en contact avec le guerrier, ajoutez +1 au jet pour toucher et +3 à la Force de l'attaque.

Si, par exemple, 4 loups font une attaque groupée, ils ont une Attaque de Force 12 avec un bonus de +3 pour toucher.

Une fois l'attaque déclenchée, les loups en meute ne peuvent pas arrêter, ils attaquent jusqu'à ce qu'ils soient tous morts ou que le guerrier soit tué.

Lorsqu'ils se défendent, chaque monstre du groupe combat individuellement, voir la caractéristique Combat de son profil.

Valeur 100 Pièces d'or

Monstres

Monstres

