

HYDRE

INSENSIBILITE

Chaque fois qu'un guerrier touche ce monstre 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).

SOUFFLE ENFLAMME

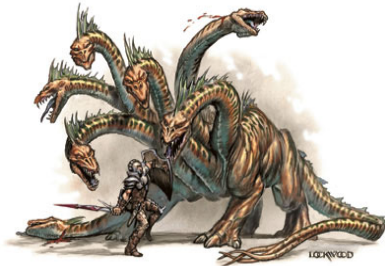
Lancez 1D6 au début de chaque tour, Le résultat obtenu indique le nombre de guerriers noyés dans les flammes. Si le résultat est supérieur au nombre de guerriers présents, ils sont tous touchés. S'ils ne sont pas tous touchés, tirez des pions de guerriers pour déterminer qui s'est échappé.

Chaque guerrier atteint par le feu subit 4D6 blessures, sans modificateurs pour l'Armure et l'Endurance.

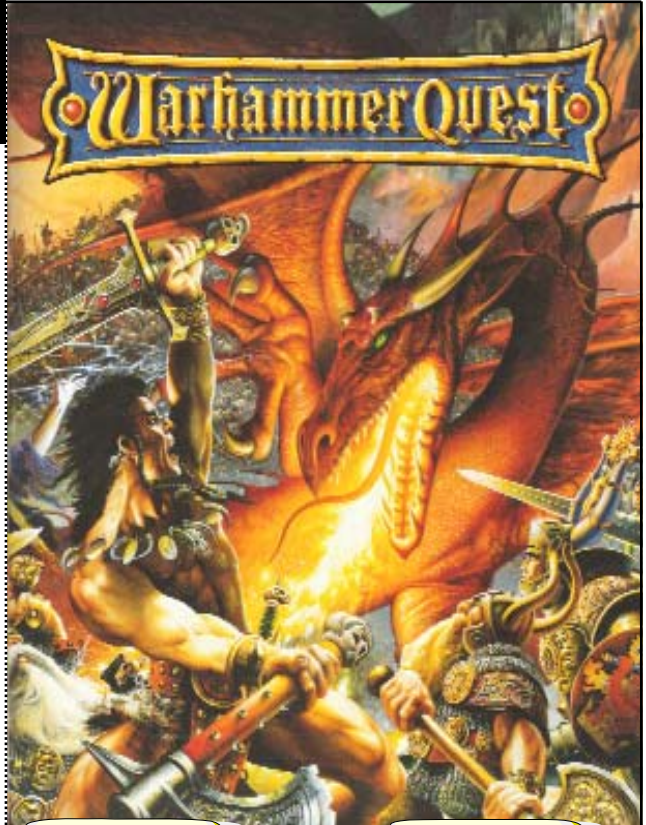
Une fois placé sur le plateau, le monstre réussit automatiquement son embuscade avec son attaque de souffle enflammé (embuscade A).

RESISTANCE MAGIQUE

L'hydre possède une Valeur de Résistance Magique de 5+, 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'hydre. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par l'hydre. 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.



Monstres

Valeur 2250 Pièces d'or

Domages 4D6 + 5
Terreur 11 - Impassibilité : 5+
Insensibilité 7 - Grand monstre
Résistance magique 5+
Jamais bloqué
Souffle enflammé 4 (embuscade A)

L'hydre est un monstre reptilien dont la peau est écaillieuse et qui possède de nombreuses têtes serpentes. Ces dernières crachent des flammes mais peuvent également attaquer en mordant l'ennemi ou le broyant dans leurs anneaux. Le corps est trapu, puissamment musclé et couvert de écailles aussi dures que l'acier.

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

Points de vie : 70
 Mouvement : 6
 Combat : 3
 Tir : -
 Endurance : 6(9)
 Attaques : 5
 Armure : 3
 Force : 5
 Initiative : 3

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 quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaire égal au niveau du plateau 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.

IMPASSIBILITE

Chaque fois qu'un guerrier touche ce monstre 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.

TERREUR

Lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 11, le guerrier est terrifié et combat avec un malus de - 2 à ses jets pour toucher. Si un sortier rate son test de terreur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de + 2

HYDRE

HYDRE