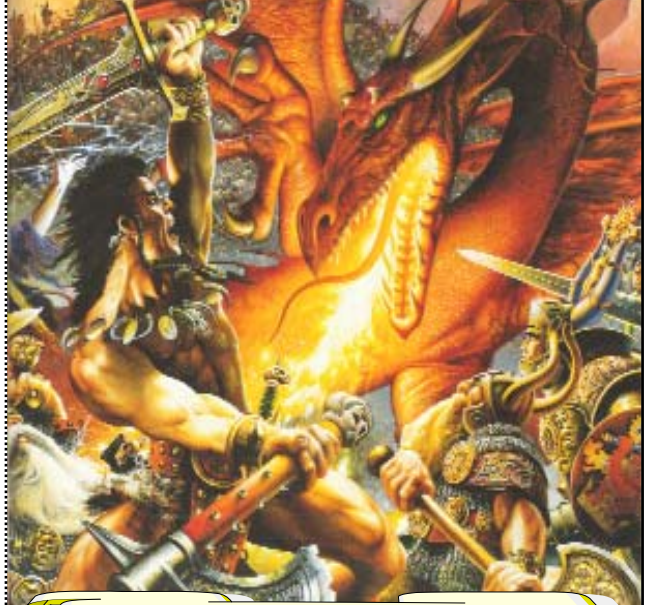


Warhammer Quest



Monstres

Warhammer Quest



Monstres

Valeur 480 Pièces d'or

Domages : 2D6 + 4
Esquive 6+ - Haine des hauts elfes
1 Arme magique

HAINES DES HAUTS ELFES
 En proie à une folie meurtrière, le guerrier gagne +1 attaque lors qu'il combat un guerrier haut elfe. Ses attaques sont si féroces et incontrôlées qu'elles subissent un malus de -1 pour toucher.

ESQUIVE 6+
 Un guerrier elfe noir évite une attaque adverse sur un résultat de 6 sur 1D6.

Les guerriers elfes noirs sont farouches et cruels. Comme les hauts elfes, ils sont fins, racés et dotés de réactions d'une rapidité hors du commun tant au niveau physique que mental.

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

Points de vie : 14
 Mouvement : 5
 Combat : 5
 Tir : 2+
 Endurance : 3(5)
 Attaques : 2
 Armure : 2

CHAMPION ELFE NOIR

Certains monstres possèdent des Armes Magiques, comparables à celles des guerriers. Cependant, dans le cas des monstres, ces armes sont maudites et malféfiques : elles détruiraient n'importe quel guerrier tentant de les utiliser.

Si la ligne du monstre indique qu'il porte une Arme Magique, lancez 1D6 pour déterminer sa nature. Un groupe de monstres du même type est équipé du même type d'Armes Magiques, vous devez donc faire un seul jet pour tout le groupe.

1 Epée Acérée. Cette épée provoque (+1 blessure x le niveau du porteur). Un monstre choisi dans le tableau des monstres de niveau 3, par exemple infligera +3 blessures supplémentaires.

2 Epée de Distorsion. Epée de Distorsion. Cette épée estompe la silhouette de son porteur, le rendant plus difficile à toucher. Tout guerrier essayant d'attaquer un monstre muni de cette arme doit déduire -1 de ses jets pour toucher. De plus, la nature distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant +1 en Endurance.

3 Epée de Douleur. Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.

4 Epée Noire. Epée Noire. Cette épée modifie le déroulement du temps. Attaque manquée du porteur de l'épée. En plus, cette épée provoque +1D6 blessures.

5 Epée de Folie. Cette épée donne à son porteur une Valeur de Peur égale au double du niveau du guerrier qu'il combat. Si le monstre qui manie cette épée provoque déjà la Peur, il reçoit une Valeur de Terreur égale à sa Valeur de Peur d'origine.

6 Lame des Damnés. Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle frappe (déterminez les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).

ARMES MAGIQUES

CHAMPION ELFE NOIR