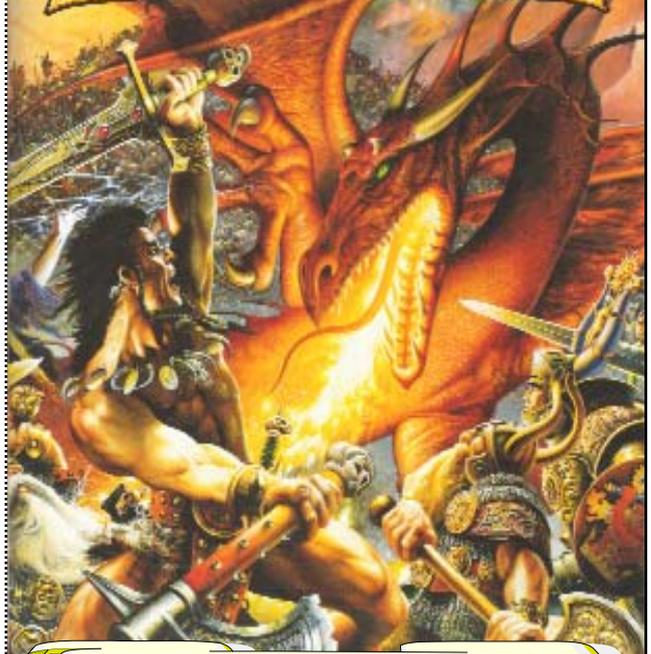


# Warhammer Quest



## Monstres

# Warhammer Quest



## Monstres

Valeur 35 Pièces d'or

**Domages : Voir FILET**  
**Equipe d'un filet**

Comme leurs grands cousins les orques, les gobelins sont de taille variable bien qu'ils restent plus petits que les orques et les humains. Ils ont des doigts agiles et rapides, de petits yeux perçants et des dents minuscules mais pointues. Comparés aux orques, les gobelins ont l'air chétif avec leurs bras maigrilles. Leur voix est plus perchée que celle des orques et ils sont extrêmement bavards, tandis que les orques sont plutôt enclins à parler lentement ou à se taire (considérant généralement qu'un regard mauvais est souvent un moyen de communiquer suffisamment éloquent).

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

Points de vie : 2  
 Mouvement : 4  
 Combat : 2  
 Tir : 5+  
 Endurance : 3  
 Force : 3  
 Attaque : 1  
 Armure : -

## RETTAIRE GOBELIN

**FILET**  
 Faites un jet pour toucher normal. N'importe quel guerrier atteint par le filet est rapidement empêtré. Une fois le guerrier immobilisé, en cas de réussite du jet pour toucher, lancez 1D6 par rétaire qui allait attaquer le guerrier mais qui ne l'a pas encore fait.  
 Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le guerrier est à nouveau pris par le filet du goblin.  
 Sur un résultat de 4, 5 ou 6 le goblin agresse le guerrier avec un gourdin, infligeant **1D6 + 3** blessures en cas de succès.  
 Une fois pris dans le filet, un guerrier ne peut faire aucune attaque, y compris magique.  
 Au début de chaque tour, lancez 1D6 pour chaque guerrier immobilisé, ajoutez sa Force au résultat et déduisez le nombre de filets qui l'emprisonnent.  
 Si le résultat est supérieur ou égal à 7, il se libère de tous les filets et peut combattre normalement.

## RETTAIRE GOBELIN