

# Warhammer Quest



## Monstres

**ARMES MAGIQUES**

Certains monstres possèdent des Armes Magiques, comparables à celles des guerriers. Cependant, dans le cas des monstres, ces armes sont maudites et maléfiques : elles détruiront n'importe quel guerrier tenant 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 Épée 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 Épée de Distorsion.** Épée 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 Épée 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.

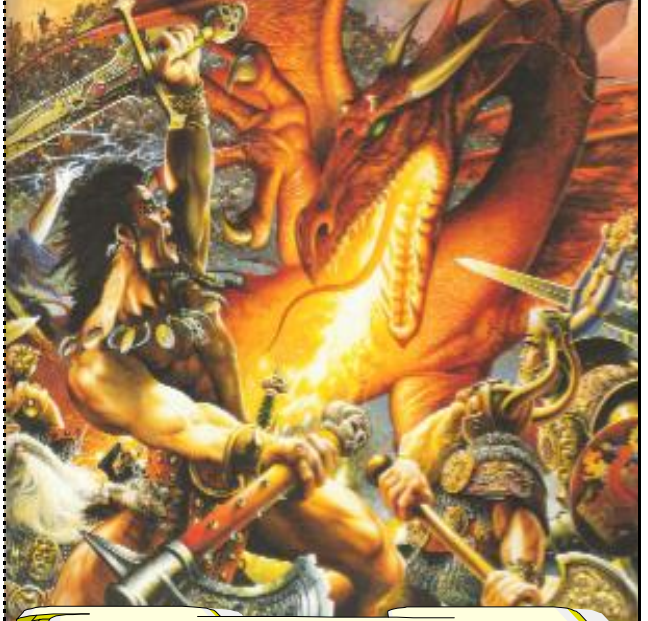
**4 Épée Noire.** Épée Noire. Cette épée modifie le déroulement du temps dans ses parages. Une fois par tour, vous pouvez relancer la première Attaque manquée du porteur de l'épée. En plus, cette épée provoque +1D6 blessures.

**5 Épée de Folie.** Cette épée donne à son porteur une Valeur de Peur égale à cette épée provoque déjà la Peur. Il reçoit une Valeur de Terreur égale à sa Valeur de Peur d'origine.

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

## Champion Skaven

# Warhammer Quest



## Monstres

Valeur 270 Pièces d'or

**Dommages 2D6 + 4**  
**Jamais bloqué**  
**Arme magique**

Individuellement les guerriers skavens sont féroces mais couards, ne se sentant rassurés qu'en très grand nombre. Le guerrier le plus puissant emmène ses congénères au combat et un champion skaven n'hésitera pas une seconde avant de poignarder son chef dans le but de prendre sa place.

CC Adverse	1	2	3	4	4	4	4	4	5	5
Pour toucher	2	3	3	4	4	4	4	4	4	5

Points de vie : 11  
 Mouvement : 5  
 Combat : 4  
 Tir : 3+  
 Force : 4  
 Endurance : 3 (5)  
 Initiative : 5  
 Armure : 2  
 Attaques : 2

## Champion Skaven

