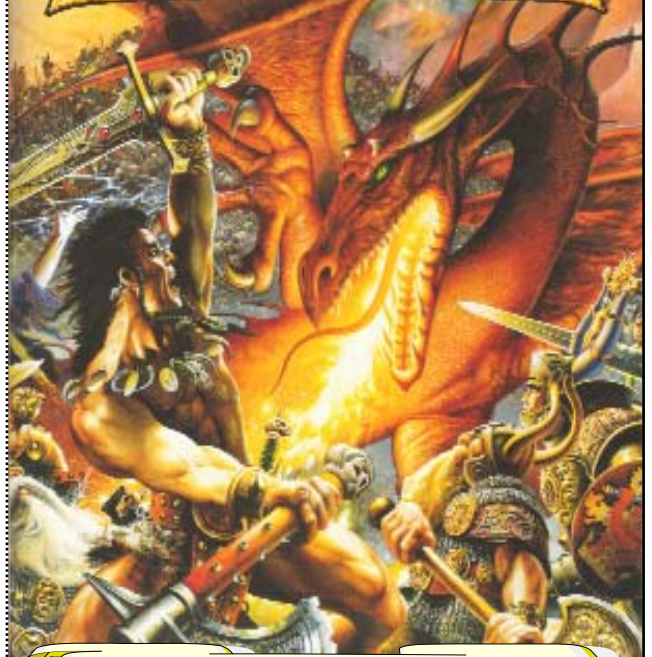


HOBGOBELIN



Monstres

Warhammer Quest



Monstres

Valeur 50 Pièces d'or

Dommages : 1D6 + 2
Embuscade Magique A
Fuite

Les hobgobelins sont de proches parents des autres peaux vertes, à la fois plus grand que les gobelins et moins costaud que les orques. Ils sont lâches et fourbes, préférant écraser leurs adversaires sous le nombre. Ils sont souvent employés par les nains du chaos.

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 : 2
 Force : 2
 Endurance : 3
 Initative: 3(4)
 Attaque : 1
 Armure : 1
 Tir : 4+
 Combat : 3
 Mouvement : 4

FUITE
 Les hobgobelins ont une courarise innée et, lorsque le combat tourne mal, ils tournent les talons et s'enfuient. Les hobgobelins possèdent un Point de Rupture. À la fin de chaque tour durant lequel, un ou plusieurs hobgobelins dotés d'un point de rupture ont été tués, lancez 1D6 pour chaque groupe de monstres du même type ayant subi des pertes. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de monstres survivants dans le groupe, ils sont mis en fuite et disparaissent dans les ténèbres. Retirez-les du plateau.
 Les guerriers ne touchent pas la Valeur en Or de ces monstres en fuite, bien qu'à la fin du combat ils perçoivent, comme d'habitude, une carte de Trésor.

EMBUSCADE MAGIQUE A
 Les hobgobelins portent leurs attaques à une vitesse incroyable et peuvent tendre des embuscades magiques. Une embuscade magique fonctionne de la même façon qu'une classique, à la différence que si le monstre la réussit, il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé ! L'Embuscade magique d'un hobgobelin réussit automatiquement.

HOBGOBELIN

HOBGOBELIN