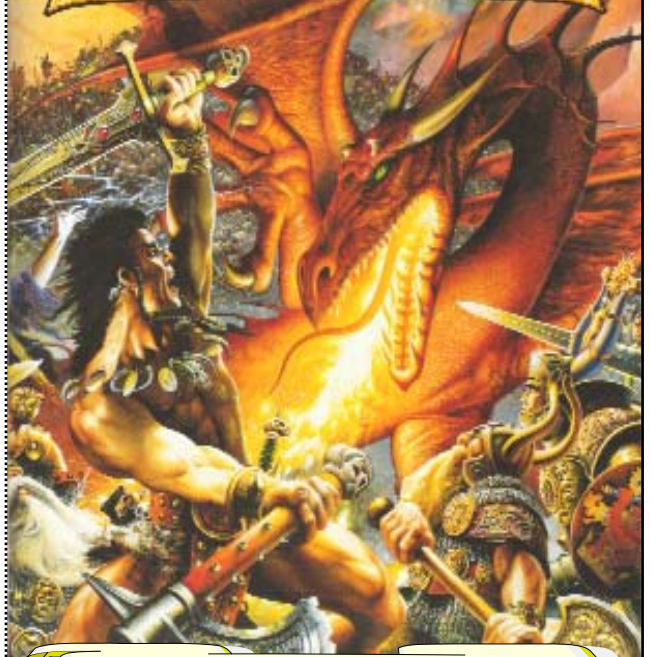


# CHEF GOBELIN



## Monstres

# Warhammer Quest



## Monstres

Valeur 150 Pièces d'or

**1 Arme Magique**  
**Domages : 1D6 + 4**

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	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Points de vie : 6  
 Mouvement : 4  
 Combat : 3  
 Tir : 3+  
 Endurance : 3(5)  
 Attaques : 2  
 Armure : 2

**ARMES MAGIQUES**  
 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 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 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 Dammés.** 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).

# CHEF GOBELIN

# CHEF GOBELIN